



Serie COIN, Volumen IV

MANUAL

por Mark Herman y Volko Ruhnke

CONTENIDO

Tutorial de <i>Fire in the Lake</i>	2
Guía para los Jugadores de la Serie COIN.....	17
Interacción entre Facciones.....	23
Ejemplos de Partidas con Facciones Sin Jugador.....	24
Texto de los Eventos, Consejos y Trasfondo.	44
Notas de los Diseñadores.	78
Diseño de las Facciones Sin Jugador.	84
Créditos.	89
Lista de Cartas.	89
Fichas escaneadas.	91

TUTORIAL DE *FIRE IN THE LAKE*

Por Steve Carey

¡Los jugadores novatos deberían empezar por aquí!

¡Bienvenido al tutorial de *FIRE IN THE LAKE*! Nuestra intención es que veas el juego paso a paso, demostrándote importantes mecánicas del sistema principal a la vez que te vas familiarizando con algunas de las diferentes opciones disponibles para cada facción. Y así, enseñarte a jugar de manera apropiada es el objetivo principal de este ejemplo de partida y no mostrarte la estrategia más óptima.

Puesto que el Tutorial está elaborado en torno a una hipotética sesión con 4 jugadores, las reglas para facciones sin jugador no se utilizarán. Esto debería hacerte más fácil aprender las mecánicas básicas del juego al ignorar las reglas de la sección 8 enteramente.



Vietnam del Sur, 1964

Comencemos por ordenar las cartas según sus tres periodos históricos correspondientes tal y como se enumeran en la parte superior izquierda de éstas: 1964, 1965 y 1968. Usaremos sólo una parte del mazo de 1964, así que deja aparte todas las cartas de 1965 y 1968, puesto que no serán necesarias para esta demostración.

Normalmente el mazo de juego se prepara de una manera más aleatoria, con o sin cartas históricas (2.1), pero para este Tutorial ordenaremos secuencialmente las siguientes 12 cartas de Evento junto con la carta nº 125 *Coup!*, colocándolas bocabajo en el orden descrito a continuación para formar un mini-mazo de 13 cartas.

De abajo a arriba:

13. (carta inferior) *Colonel Chau*, nº112
12. *Economic Aid*, nº43
11. *301st Supply Bn*, nº51
10. *Claymores*, nº17
09. *Sihanouk*, nº75
08. *Coup!* nº125, Nguyen Khanh
07. *Booby Traps*, nº101
06. *Henry Cabot Lodge*, nº79
05. *Brinks Hotel*, nº97
04. *Gulf of Tonkin*, nº1
03. *Green Berets*, nº68
02. *Trucks*, nº55
01. (carta superior) *Burning Bonze*, nº107

Las otras doce cartas de 1964 no se usarán en esta sesión, así que puedes devolverlas a la bolsa.

A continuación, consulta las reglas de la sección 2.1 y despliega cuidadosamente la Partida Completa (1964-1972) tal y como se indica (últimas páginas del reglamento). No es necesario construir el mazo completo a menos que planees continuar la partida después de completar el Tutorial.

Primeramente, unos comentarios sobre el despliegue. Aunque el EVN Controla Vietnam del Norte y tres casillas de Jungla (1.3.2) en Laos/Camboya (1.3.4), estas no contribuyen al nivel de victoria del EVN (Control EVN+Bases, 1.9) porque su nivel de

Población es de 0. Sin embargo, el EVN sí que se acredita sus 4 Bases, tal y como indica su marcador de victoria, que comienza en la casilla 4 del Contador al inicio de la partida.

Observa que cada Facción recibe su propio Evento Crucial (2.3.8). Dichas cartas sirven como carta “natal” boca arriba separada del mazo principal, lista para ser usada (para adelantarse a una carta de Evento 5.1.4 o posiblemente para anular el Evento Crucial de otra Facción) sólo cuando la Facción es Elegible y los prerequisites de la carta se cumplen. (Este ejemplo no se adentrará tanto en el escenario para que estas condiciones se cumplan.) Además, el líder RVN por defecto (2.4.1, impreso en el mapa) al comienzo de la Partida Completa es Duong Van Minh. Su bonificación de +5 a la Ayuda cuando el ARVN realiza una Operación de Entrenamiento está activa al comienzo de la partida. El efecto duradero de Minh será válido hasta que un nuevo Líder RVN le reemplace o sea cancelado debido a un Intento Fallido durante la siguiente carta de *¡Golpe!* (2.4).

También, fíjate en las dos casillas de exceso (1.3.8). Las casillas de exceso se utilizan cuando demasiadas fichas ocupan una casilla y son por lo tanto útiles para reducir la confusión en el mapa.

Revela ahora la carta superior, *Burning Bonze*, primera carta de la partida. Revela también la siguiente carta, *Trucks*, que se convierte en la carta del siguiente turno.

Finalmente, ten a mano uno de los desplegables de facción (que dicen “Estados Unidos”, “Vietnam del Norte”, y demás) cerca para consultarlo durante este Tutorial.

PARTE UNO: Eventos, Operaciones y Actividades Especiales

TURNOS DE JUEGO 1, *Burning Bonze*

Mirando la parte superior de la carta *Burning Bonze*, el orden de facciones (2.3.2) para el turno (de izquierda a derecha, 2.3) es: VC (azul), EVN (rojo), ARVN (amarillo), y

EE.UU. (verde). Al comienzo de cualquier escenario todas las facciones están Elegibles (2.3.1), así que el Viet Cong será el primero en considerar esta carta.



Carta jugada

En el mazo

El VC examina la parte superior sin sombrear (pro-COIN) de la carta de Evento. En cartas de Evento Dual como estas (5.2), es posible realizar o el Evento superior o el inferior, nunca ambos.

El VC inicia la partida decidiendo ejecutar el Evento sombreado (5.1) “Modifica Saigón en 1 nivel hacia Oposición Activa. Ayuda -12”. Mueve la ficha azul del VC de la casilla Elegible a la casilla 1ª Elegible Evento en la Secuencia de Juego (SDJ) en el mapa. El efecto de este Evento es dramático para comenzar la partida: el marcador de Apoyo Pasivo de Saigón se modifica un nivel hacia Oposición Activa, convirtiendo la casilla en Neutral (1.6.1). Este resultado hace que se retire el marcador, porque la ausencia de éste indica que una casilla no tiene ni Apoyo ni Oposición, y es por lo tanto Neutral (1.6.2). Esto hace que el marcador de victoria de EE.UU. (Apoyo+Disponibles, 1.9) baje 6 casillas en el contador (6 es el valor de población de Saigón, 1.3.3), de 38 a 32.

La facción del ARVN también es impactada por este Evento porque la Ayuda (1.8) baja en 12. Mueve el marcador de Ayuda en el contador de 15 a 3. No hay efecto inmediato en los Recursos del ARVN (que permanecen en 30); sin embargo, los recursos concedidos al ARVN por medio de la Ayuda menguarán

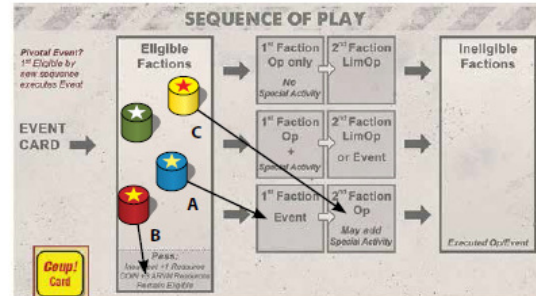
en consecuencia durante la siguiente Ronda de Golpe (6.2.3).

Ejecutar Eventos no cuesta Recursos, así que el turno del jugador VC ha acabado. El EVN es la siguiente facción, siendo potencialmente la 2ª Elegible. (2.3.4). Comprobando la Secuencia de Juego, vemos que puesto que la 1ª facción Elegible (VC) ejecutó el Evento de la carta, la 2ª facción Elegible puede realizar Operaciones (Op) y una Actividad Especial adjunta.

El EVN ve que será el primero en la siguiente carta (*Trucks*), así que tiene a mano la decisión de si seguir o Pasar (2.3.3). El EVN decide Pasar. Cambia la ficha roja de la casilla Elegible a la casilla de Pase, y aumenta entonces los Recursos del EVN en +1 a 11, subiendo una casilla la ficha del EVN en el Contador. Cuando una facción Insurgente (VC o EVN) Pasa, recibe +1 Recurso; cuando una facción COIN (EE.UU. o ARVN) Pasa, el ARVN recibe +3 Recursos (2.3.3).

Al haber Pasado el EVN, el ARVN es el siguiente de la fila para ser la 2ª Elegible. Éste indica su intención de actuar moviendo su ficha amarilla de Elegibilidad a la casilla de Ejecutar Operaciones & Actividad Especial en la Secuencia de Juego. Las facciones que realizan Operaciones & Actividad Especial tienen la opción de realizar la Operación elegida primero o realizar la Actividad Especial adjunta antes, o incluso de interrumpir una Op en cierto punto para realizar una Actividad Especial permitida (4.1). En este ejemplo, el ARVN realizará primero la Operación (3.1).

Estando Saigón ahora Neutral (sin Apoyo), el ARVN no quiere que ninguna Guerrilla insurgente se Reagrupe allí y e infeste con ello la capital. El ARVN, por lo tanto, Entrenará (3.2.1) en Saigón, colocando un peón blanco en la Ciudad. Esta Operación le costará al ARVN 3 recursos, así que baja su marcador en el contador de 30 a 27.



El VC Evento, el EVN Pasa, el ARVN Ops y Actividad Especial

El ARVN podría haber elegido otras Ciudades o Provincias sin Control EVN en las que Entrenar colocando similarmente un peón blanco en ellas y gastando 3 recursos por cada una, pero por ahora el ARVN se contenta con concentrarse en Saigón y ahorrar sus recursos para más tarde. Al ser una Ciudad, el ARVN puede colocar 1-2 Rangers o 1-6 cubos, así que hay que decidir: Rangers o cubos. El ARVN coge 6 de sus cubos amarillos de Tropas de Disponibles y los coloca directamente en Saigón. La Policía también son cubos y podría haber sido seleccionada en lugar de algunos (o de todos) los cubos de Tropas, pero el ARVN quiere aumentar su presencia militar en la Ciudad tanto como sea posible.



El ARVN Entrena y Pacifica en Saigón.

Puesto que Saigón contiene Tropas y Policía del ARVN y está bajo Control COIN, el ARVN opta también por realizar una acción de Pacificar (6.3.1) en 1 casilla de Entrenamiento, tal y como permite esta Operación. Puesto que Saigón fue la única casilla seleccionada para Entrenar en este turno, se Pacificará aquí. Aunque esté permitida por una Operación de Entrenamiento, la Pacificación sigue

teniéndose que pagar por separado (no es “gratis”, 3.1., 5.5).

El ARVN gasta 3 Recursos bajando la ficha del Contador de 27 a 24 para Pacificar un nivel, y coloca un marcador de Apoyo pasivo en Saigón. Esto devuelve el marcador de Apoyo+Disponibles de EE.UU. (1.9) a 38 (+6 casillas, coincidiendo con la población de Saigón). El ARVN podría haber aumentado el Apoyo un nivel más hasta Apoyo Activo pagando 3 recursos adicionales, protegiendo aún más la capital, pero también acercando a EE.UU. otros 6 puntos más a su umbral de victoria (de 50). Decide no hacerlo por ahora.

Para su Actividad Especial (consulta el desplegable de Facciones), el ARVN puede elegir entre Gobierno (4.3.1) o Transporte (4.3.2). Tal y como se especifica, la Incursión (4.3.3) no está permitida para acompañar a una Op de Entrenamiento, así que no es una opción. Se elige pues Gobierno porque el ARVN quiere restaurar su Ayuda, que el Evento que acaba de ejecutar el VC ha reducido.

Cogiendo dos peones negros (el número máximo de casillas permitidas para esta Actividad Especial), uno es colocado en An Loc y otro en Can Tho, ambas Ciudades de Población 1 que están también Controladas por las COIN. Saigón nunca puede ser un lugar para Gobierno (4.3.1), y además acaba de ser seleccionada para Entrenamiento, lo que descalificaría la casilla de todas maneras. Hue (una Ciudad de Población 2) no puede ser elegida para Gobierno porque no tiene Apoyo (actualmente es Neutral).

Esto aumenta la Ayuda en +6, +3 por cada Ciudad (3 x 1 población) Gobernada. Modifica el marcador de Ayuda de 3 a 9.

Habiendo acabado de Entrenar el ARVN, la Ayuda también recibe una bonificación de +5 debido al actual líder RVN (Minh), así que vuelve a subir el marcador de 9 a 14.

Las Actividades Especiales no cuestan recursos (4.1), así que el ARVN permanece

en 24. Retira el peón blanco y los peones negros del mapa, puesto que el ARVN ha completado ahora su turno de jugador.

Puesto que las dos facciones Elegibles (el VC 1ª y el ARVN 2ª) han actuado ya, el turno acaba (2.3.6). EE.UU. no puede hacer nada (ni siquiera Pasar), así que su ficha de Elegibilidad se queda en su lugar. Cambia las fichas de Elegibilidad del VC y del ARVN a la casilla No Elegible; no podrán hacer nada en el siguiente turno (2.3). La ficha de Elegibilidad del EVN (que Pasó) permanece en la casilla Elegible, junto a la ficha de EE.UU.

Convierte *Trucks* en la carta actual para el turno de juego 2 colocándola sobre *Burning Bonze*. Revela la siguiente carta (2.3.7) del mazo (*Green Berets*), que se convierte ahora en la carta del próximo turno.



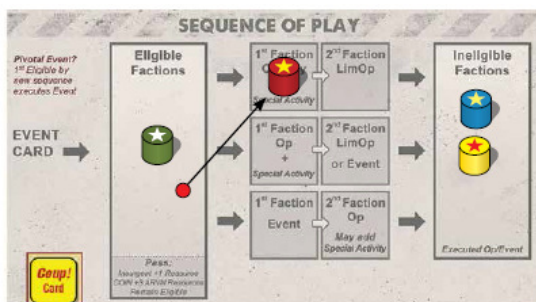
Carta jugada

En el mazo

TURNO DE JUEGO 2, Trucks

Puestó que pasó en el turno anterior y es la primera facción de esta carta, el EVN es potencialmente la 1ª Elegible. Habiendo presenciado las anteriores acciones del ARVN, el Ejército Norvietnamita está ahora listo para responder. Mirando la parte inferior sombreada del texto del Evento, el EVN piensa que en este momento no sería demasiado útil. Sin embargo, la parte superior sin sombrear del texto del Evento bajaría el valor de la Ruta a 0. Esto impactaría las Ops de Marcha del EVN a través de Laos y Camboya (La Ruta, 3.3.2), afectaría al Reagrupamiento del EVN (3.3.1), y también reduciría las ganancias de recursos durante

una Ronda de Golpe (6.2.4). Además, como exige la carta, el EVN tendría que eliminar 4 fichas de cada una de las dos regiones extranjeras nombradas, por un total de 8 fichas. Esto no es bueno desde el punto de vista Insurgente, así que, aunque el EVN no va a ejecutar el Evento, tampoco quiere dar a la siguiente facción COIN Elegible – EE.UU. – la oportunidad de hacerlo,



El EVN bloquea el Evento seleccionando Op sólo.

El EVN decide pues realizar una Operación solamente, sin Actividad Especial, y mueve por lo tanto la ficha de Elegibilidad roja a la casilla de Ejecutar Op sólo en la Secuencia de Juego. Esto significa que la 2ª facción Elegible sólo podrá llevar a cabo una Operación Limitada (2.3.5) o Pasar. La opción del Evento se bloquea eficazmente y no podrá ser realizada en esta carta.

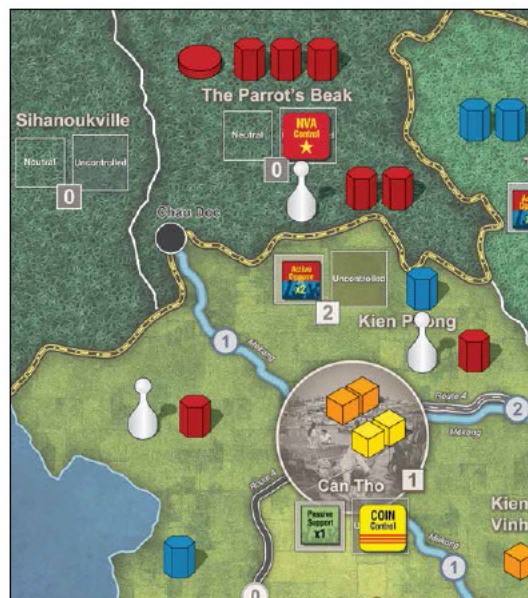
Deseando conseguir más fuerza en el mapa, el EVN declara Reagrupamiento (3.3.1) como Operación. Coge 4 fichas blancas y las coloca en North Vietnam y The Parrot's Beak, junto con las Provincias del Mekong de Kien Giang y Kien Phong. Al coste de 1 recurso por casilla, el marcador del EVN en el contador se reducirá de 11 recursos a 7.

North Vietnam y The Parrot's Beak no tienen Apoyo (lo que prohibiría el Reagrupamiento del EVN), y el EVN tiene una Base en cada casilla. Las Bases le permiten colocar 2 Guerrillas ocultas (las Guerrillas siempre se colocan Ocultas, 1.4.3) en ambas casillas, 1 por su Base + 1 por el valor actual de la Ruta.

Kien Giang y Kien Phong tiene Oposición Activa (no Apoyo), pero no hay Base EVN

presente, así que sólo se puede colocar 1 Guerrilla en cada una de esas Provincias.

En Kien Giang y Kien Phong no hay fichas COIN presentes, así que sólo 2 fichas Insurgentes (1 VC y 1 EVN) ocupan cada casilla. Sin embargo, el EVN no gana Control de ninguna Provincia porque tiene que tener más fichas que el resto de facciones combinadas incluido el VC (1.7).



El EVN comienza a reforzarse para amenazar el Delta.

Como parte de su Op de Reagrupamiento, el jugador del EVN puede gastar 2 Recursos para mejorar la Ruta en una casilla (3.3.1). Elige hacerlo ahora, moviendo la ficha de la Ruta de la casilla 1 a la casilla 2, y reduciendo los recursos del EVN de 7 a 5. El EVN no ejecutará Actividad Especial, así que su turno de jugador ha acabado y se retiran los peones blancos.

Normalmente el VC sería el siguiente en la carta *Trucks*, pero puesto que está No Elegible, se salta y la facción de EE.UU. es la siguiente para ser la 2ª Elegible. Ante la decisión de realizar una Op Limitada o Pasar, EE.UU. se siente obligado a hacer algo, así que elegirá la Op Limitada (limitada a 1 casilla y sin Actividad Especial, 2.3.5). Mueve la ficha verde de Elegibilidad a la

casilla Op Limitada de la Secuencia de Juego del mapa.

EE.UU. realizará una Operación de Barrido (3.2.3) en Quang Tri, así que coloca un peón blanco en la Provincia seleccionada. El barrido cuesta 0 recursos de realizar; EE.UU. no lleva un registro de sus propios recursos, sino que usa los recursos del ARVN para Operaciones Conjuntas cuando es necesario (1.8.1), pero esta no es tal Operación.

No se desea mover Tropas en este caso puesto que el jugador estadounidense ya tiene suficientes unidades (1 Fuerza Especial de Irregulares + 1 Tropa) para Activar las 2 Guerrillas VC Ocultas de Quang Tri, una Provincia de Tierras Altas. Dale la vuelta a las dos Guerrillas VC a su lado Activo (con relieve) por medio del Barrido.



Las fuerzas estadounidenses Barren la Provincia de Quang Tri: los Irregulares y las Tropas localizan (Activan) 2 unidades de Guerrillas VC.

Sin Guerrillas Ocultas que la protejan (Tropas primero, Bases lo último, 3.2.4), la Base VC de Quang Tri queda ahora peligrosamente expuesta. Retira el peón blanco del mapa y el turno del jugador de EE.UU. estará completo.

Han actuado dos facciones Elegibles, así que el turno se acaba. Mueve las fichas del VC y del ARVN a Elegibles, y pasa las fichas de Elegibilidad del EVN y de EE.UU. a No

Elegible. *Green Berets* será la carta actual una vez situada encima de *Trucks*. Revela la siguiente carta del mazo, *Gulf of Tonkin*, como próxima carta.

TURNO DE JUEGO 3, *Green Berets*

La facción amarilla del ARVN es la primera que aparece en *Green Berets*, y puesto que está Elegible, será la 1ª Elegible en este turno si lo decide así. De hecho, el ARVN quiere llevar a cabo la parte superior sin sombrear del Evento en esta carta, así que coloca su ficha de Elegibilidad en la casilla Ejecutar Evento de la Secuencia de Juego.

Cogiendo 3 cilindros de Fuerzas Especiales de la casilla de Irregulares guiados por EE.UU., el ARVN los coloca bocabajo (Ocultos) en la Provincia de Binh Dinh, que cumple el requisito de la carta de no tener Control EVN. Esto cambia de inmediato la Provincia a Control COIN porque las 5 fichas estadounidenses superan en número a las 3 fichas del VC. Coloca un marcador de Control en la casilla previamente Sin Control, que es una Provincia de Población 2. Esto concede 2 puntos de victoria al ARVN, así que mueve el marcador (Control) COIN+Patrocinio 2 casillas arriba en el contador, de 35 a 37.

Observa que el ARVN tiene 2 Rangers en la casilla Disponibles, pero optó por utilizar las Fuerzas Especiales de EE.UU. para este Evento porque planea hacer entrar a estos Rangers en juego más tarde durante una Op de Entrenamiento (3.2.1). Los 3 Rangers del ARVN en la casilla de Fuera de Juego son simplemente eso: estas fichas no pueden ser usadas hasta que una carta de Evento específica (p.e., la carta de Evento Crucial del ARVN) les permita entrar en la partida. EE.UU. también puede coger fichas de Fuera de Juego por medio de ciertos Eventos.

Acabando el Evento, indica que pongas la Provincia en Apoyo Activo. Coloca uno de estos marcadores en Binh Dinh y modifica el marcador de victoria de EE.UU. 4 casillas (Apoyo Activo, 2 x 2 de población = 4) de 38

a 42. Esto termina el turno del jugador del ARVN.

EE.UU. es el siguiente en la carta, pero está No Elegible, así que el VC puede ser la 2ª Elegible o puede Pasar. Tal y como se indica en la Secuencia de Juego, el VC puede ahora realizar Operaciones y Actividad Especial, puesto que la 1ª Elegible ejecutó el Evento. Coloca la ficha de Elegibilidad del VC en la casilla de Actividad Especial Ejecutar Op & Actividad Especial en el mapa para indicarlo.

El VC elegirá Reagrupamiento (3.3.1) como Operación, y por ello decide colocar peones blancos en Pleiku, Quang Tri y la Ciudad de Hue. Al coste de 1 recurso por casilla, el jugador del VC baja su ficha de recursos en el Contador de 5 a 2. Estas tres casillas son capaces de un Reagrupamiento Insurgente porque no tienen Apoyo.

En Pleiku, el VC coloca 2 de sus Guerrillas Disponibles Ocultas: 1 por la Base VC y 1 por la población de la Provincia. Observa que este procedimiento difiere del Reagrupamiento del EVN (3.3.1), que usa las Bases más el valor de la Ruta para determinar el número de Guerrillas que puede colocar. En Quang Tri, el VC pone 3 Guerrillas más, 1 por la Base VC y 2 por la población de la Provincia. En Hue, el VC no tiene Base, así que sólo puede colocar una sola Guerrilla en la Ciudad. Al comprobar posibles cambios en el Control como resultado de las nuevas fichas del VC colocadas en el mapa, vemos que no los hay, así que no es necesario modificar marcadores en el Contador.

Al jugador del VC le gustaría usar su Actividad Especial Emboscada (4.5.3) para comenzar a causar bajas a EE.UU., pero la Emboscada no está permitida con una Op de Reagrupamiento del VC. Pudiendo elegir entre Recaudar o Subvertir, el VC recuerda que está ya bajo de recursos, así que Recaudará (4.5.1) en hasta 4 casillas permitidas.

Coloca un peón negro en Quang Tin, Quang Duc, y Binh Tuy. Dale la vuelta a una

Guerrilla VC de Oculta a Activa en cada una de estas tres localizaciones tal y como requiere la Recaudación. Dobra el valor de población combinado ($2 + 2 + 1 = 4$) de esta Provincias, 8, suma que se añade a los recursos del VC moviendo su marcador de 2 a 10 en el Contador. Hay sin embargo un precio que pagar porque parte de esta Actividad Especial es también modificar cada Provincia o Ciudad en la que se Recaudó 1 nivel hacia Apoyo Activo. Dale la vuelta a los marcadores de Oposición de Quang Tin, Quang Duc, y Binh Tuy de su cara Activa (población x 2) a su cara Pasiva (población x 1). El efecto inmediato es reducir el marcador de victoria del VC en el Contador en 4, de 27 a 23, puesto que el valor de población combinado de las tres Provincias en las que se Recaudó es de 4.

El VC quería Recaudar en la Ciudad de Hue como su 4ª casilla, pero no puede porque está bajo Control COIN. Kien Phong y Kien Giang son candidatas, pero el VC decide no Recaudar en una 4ª casilla para limitar el daño a la Oposición y con ello a su puntuación de victoria.

El turno acaba ahora, así que retira los peones y reestablece las fichas de Elegibilidad (EVN y EE.UU. a Elegible, ARVN y VC a No Elegible). *Gulf of Tonkin* pasa a ser la carta actual para el Turno 4 una vez colocada sobre *Green Berets*. Revela la siguiente carta (que será *Brinks Hotel*) para el próximo turno.



Carta jugada

En el mazo

TURNO DE JUEGO 4, *Gulf of Tonkin*

EE.UU. es la primera en la carta y está Elegible, así que ejecutará el Evento. Mueve la ficha de Elegibilidad estadounidense a la parte Evento de la Secuencia de Juego.

Como se indica en la carta, EE.UU. tiene primero un Ataque Aéreo gratuito (4.2.3) que se realiza de acuerdo a las reglas estándar para Actividades Especiales. EE.UU. decide seleccionar una sola casilla, Quang Tri, que está ocupada por un cilindro de las Fuerzas Especiales estadounidenses y por un cubo de Tropas. Quang Tin, Quang Duc, y Binh Tuy tienen todas una Guerrilla VC Activa (expuesta) debido a la Recaudación recientemente realizada, pero estas casillas no pueden ser el objetivo de un Ataque Aéreo porque no hay fichas COIN presentes. Otras casillas tienen Insurgentes, pero no pueden ser tampoco objetivo de Ataques Aéreos porque todas las fichas son o Guerrillas Ocultas o Bases protegidas por dichas Guerrillas.

Elimina las dos Guerrillas VC Activas de Quang Tri y ponlas en la casilla Disponibles y, como consecuencia (4.2.3) del Ataque Aéreo modifica también la Provincia en 1 nivel hacia Oposición Activa, de Neutral a Oposición Pasiva (coloca el marcador). Esto cambia el marcador de victoria del VC de 23 a 25 porque la Oposición Pasiva por el valor de la población de la localización es de 2 (1.6.2).

Como parte de un Ataque Aéreo normal, EE.UU. puede también Degradar la Ruta. Modifica el marcador de la Ruta de la casilla 2 a la casilla 1.

EE.UU., según el texto del Evento, puede entonces coger 6 de sus fichas de Fuera de Juego y colocarlas en cualquier Ciudad o Ciudades, lo que proporciona aquí toda una serie de opciones. Seleccionando 1 Base y 5 cubos de Tropas, se colocan 2 Tropas en Saigón y 3 Tropas y la Base en la Ciudad de Hue. Esto refuerza Saigón y Hue, y también da a EE.UU. la oportunidad de Pacificar en Hue más tarde cuando llegue la carta de

¡Golpe! (6.3.1), puesto que EE.UU. tiene sus propias Tropas presentes además de la Policía del ARVN y el Control COIN.

Coger las fichas de Tropas directamente desde Fuera del Juego al mapa no impactó al marcador de victoria de EE.UU. (1.9) en el Contador porque esas Tropas no entraron (ni salieron) del apartado de Disponibles de EE.UU. (1.4.1),

El EVN es el siguiente, y realizará Operación y Actividad Especial. Mueve la ficha roja de Elegibilidad a la casilla apropiada de la Secuencia de Juego.

El EVN emite la orden de Marchar (3.3.2) como su Operación. Coloca peones blancos en Quang Tri, Kien Phong, y Kien Giang para indicar las localizaciones escogidas. Esto le cuesta el EVN 1 recurso por Provincia de destino, así que modifica sus recursos en el Contador de 5 a 2.

Marcha con 2 Guerrillas del EVN desde The Parrot's Beak a Kien Phong y también con 2 Guerrillas más desde The Parrot's Beak a Kien Giang. Todas las Guerrillas permanecen Ocultas porque las condiciones necesarias para activarlas debido a la Marcha (3.3.2) no se dan.

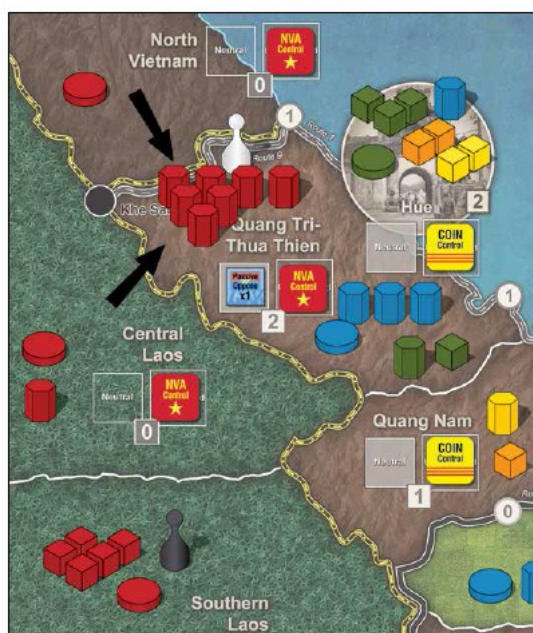
Esto cambia el Control de ambas Provincias, puesto que ahora hay 3 fichas del EVN presentes frente a 1 de las demás facciones (en este caso, el VC). Coloca marcadores de Control EVN en Kien Phong y Kien Giang, y mueve el marcador de victoria del EVN de 4 a 8 (el valor de la población de cada una de esas Provincias es 2, así que $2 + 2 = 4$).

A continuación, Marcha con 2 de las Guerrillas EVN de Central Laos, y con todas las Guerrillas EVN de North Vietnam a Quang Tri. Incluso aunque las Guerrillas del EVN Marcharon desde dos casillas diferentes, sólo cuesta 1 recurso moverlas todas a un destino adyacente, Quang Tri. Las 7 Guerrillas permanecerán Ocultas porque no hay Apoyo (la casilla está actualmente en Oposición Pasiva) que las exponga (3.3.2).

El EVN tiene ahora el Control de Quang Tri, con sus 6 Guerrillas apenas superando al resto de fichas combinadas de las otras facciones (4 del VC, 2 de EE.UU.). Coloca un marcador de Control EVN en Quang Tri y modifica el marcador de victoria del EVN de 8 a 10 para contar el valor de población de la Provincia Controlada.

La única Base del EVN en North Vietnam parece aislada, pero está relativamente a salvo por ahora porque sólo las fichas del EVN y del VC pueden apilarse en North Vietnam (1.3.5). Esto significa que EE.UU. no puede normalmente Atacar por Aire (4.2.3) a North Vietnam puesto que legalmente no puede haber allí fichas COIN.

El EVN aún tiene que realizar la Actividad Especial. No puede Bombardear (4.4.2) porque no tiene en el mapa ninguna de las Tropas que son el prerequisite. La Infiltración (4.4.1) está permitida con la Marcha, así que eso es lo que hará el EVN. Coloca un peón negro en Southern Laos y también en Kien Giang. Al EVN le gustaría Infiltrarse también en Kien Phong, pero esta Actividad Especial en particular está limitada a 2 casillas como máximo, así que no puede.



El sector del I Cuerpo se calienta: después de que el VC y EE.UU. aumenten sus fuerzas, el

EVN Marcha a Quang Tri y se Infiltra en Laos.

En Southern Laos, coloca primero dos cubos de Tropas del EVN, 1 por la Ruta y 1 por la Base. Después, el EVN decide cambiar las 3 Guerrillas por 3 Tropas más tal y como le permite la Infiltración. Southern Laos tiene ahora una Base y 5 de sus Tropas, así que está comenzando a formar a sus fuerzas convencionales.

La Infiltración donde las fichas del EVN superan a las del VC reemplaza una ficha del VC con una del EVN y reduce la Oposición. En Kien Giang, la Infiltración modifica la Oposición en un nivel hacia Neutral, así que dale la vuelta al marcador de Activa a Pasiva. Esto baja el marcador de victoria del VC 2 casillas de 25 a 23 (Kien Giang tiene una población de 2). Reemplaza también la Guerrilla VC allí con una Guerrilla EVN, dejando la Provincia totalmente bajo Control del EVN con 4 Guerrillas presentes y ninguna ficha de otra facción. El EVN podría haberse Infiltrado en Quang Tri para reemplazar la Base VC que hay allí en lugar de sólo una Guerrilla –un movimiento más típico y más potente– pero el jugador del EVN en este caso no quiere enfrentarse abiertamente a su aliado del sur, al menos no todavía.

El turno actual está completo. Retira los peones y modifica entonces las fichas de Elegibilidad (VC y ARVN a Elegibles, EE.UU. y EVN a No Elegibles).

Se pone *Brinks Hotel*, ahora la carta actual, encima de *Gulf of Tonkin*. Revela la siguiente carta para el Turno 6, *Henry Cabot Lodge*.

TURN DE JUEGO 5, *Brinks Hotel*

La 1ª facción Elegible, el VC, decide ejecutar el texto sombreado del Evento (5.2) en Hue, donde tiene una Guerrilla. Modifica la ficha azul de Elegibilidad para reflejar que se juega el Evento.

Modifica primero Hue en 2 niveles, de Neutral a Oposición Activa (coloca marcador). Como resultado, mueve la ficha

de victoria del VC en el Contador de 23 a 27 (la Oposición Activa es el doble del valor de población de 2, o sea 4). Coloca entonces un marcador de Terror en Hue, sin mayor efecto por el momento (el Control de una Ciudad no se ve afectado por el Terror).



El terror prominente del VC en Hue mina la confianza en el régimen de Saigón.

Observa que el Evento representa un dramático acto terrorista del VC en la Ciudad. Para una Operación de Terror Insurgente (3.3.4), una Guerrilla debe girarse de Oculta a Activa, pero esto es diferente. Siguiendo el texto literalmente, se indica sólo que el VC tiene que estar presente en la casilla, así que la Guerrilla VC de Hue permanece en el mismo estatus (es decir, permanece Oculta).

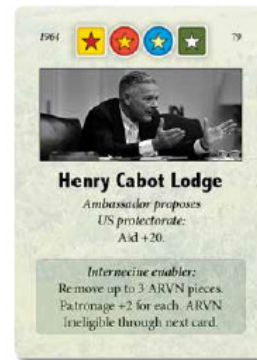
El turno de jugador del VC ha acabado, puesto que acaba de ejecutar el Evento. Como 2ª Elegible, el ARVN decide Pasar; coloca la ficha de Elegibilidad amarilla en la casilla de Pase y modifica el marcador de recursos del ARVN en el contador en 3 casillas (de 24 a 27).

No hay más facciones Elegibles que considerar, así que el turno acaba. Reestablece las fichas de Elegibilidad (3 facciones estarán Elegibles en el siguiente turno, quedando sólo el VC No Elegible), mostrando *Henry Cabot Lodge* como carta actual colocándola encima de *Brinks Hotel*, y revelando la siguiente carta (*Booby Traps*) para el Turno 7.

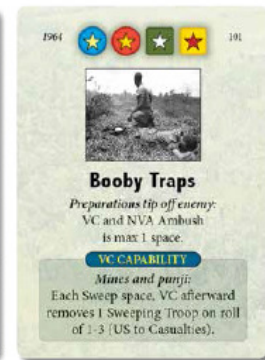
TURN DE JUEGO 6, *Henry Cabot Lodge*

Al haber Pasado previamente y siendo ahora la 1ª Elegible, el ARVN puede seleccionar cualquier opción de la Secuencia de Juego.

Decide realizar Op y Actividad Especial. Coloca la ficha de Elegibilidad amarilla en la casilla apropiada de la Secuencia de Juego.



Carta jugada



En el mazo

Esta vez el ARVN realizará primero la Actividad Especial, concretamente una Incursión (4.3.3). Una facción que ejecuta Op y Actividad Especial puede realizar la Actividad Especial en cualquier momento antes, durante o después de las Operaciones (4.1). Las Incursiones están permitidas en hasta 2 casillas, pero debido a que el ARVN sólo tiene 1 ficha de Rangers actualmente en juego, coloca un peón negro en Quang Tri y pierde la segunda casilla. El Ranger ARVN de Quan Nam mueve a la Provincia adyacente de destino de Quang Tri. El Ranger se Activa (se gira) para eliminar 2 Guerrillas del EVN que se devuelven a la casilla Disponibles del EVN. Para una Incursión, no importa si las Guerrillas enemigas están Activas u Ocultas (como ocurre con Asalto, 3.2.4, por ejemplo); simplemente son eliminadas. Al comprobar cambios en el Control, vemos que el EVN tiene ahora 5 fichas (Guerrillas) en Quang Tri, mientras que las demás facciones tienen 7 (4 del VC, 2 de EE.UU. y 1 del ARVN) combinadas. El EVN pierde por lo tanto el Control de la Provincia, así que retira el marcador de Control y baja el marcador de victoria del EVN en el Contador de 10 a 8 (2 casillas para coincidir con la población de 2 de Quang Tri). Nadie Controla Quang Tri en este momento.

Observa que la unidad Ranger de Quan Bam podía haber realizado la Incursión a Central

Laos en su lugar para eliminar a la Guerrilla y a la vulnerable Base del EVN que hay allí. Esta Incursión hubiera establecido Control COIN de la Provincia laosiana, lo que amenazaría con reducir el nivel de eficiencia de la Ruta de Ho Chi Minh si se mantenía hasta la siguiente Ronda de Golpe (6.2.2, 6.7). Sin embargo, cualquier ficha del ARVN o de EE.UU. cogidas en las neutrales Laos o Camboya son eliminadas en la Ronda de Golpe (6.4.1), así que el ARVN opta por la más cauta Incursión en Quang Tri en su lugar.

Para su Operación, el ARVN Barrerá (3.2.3), que es una Operación adjunta a Incursión. Se colocan peones blancos en las Provincias de Tierras Altas de Binh Dinh y Pleiku. A un coste de 3 Recursos cada una, baja el marcador de recursos del ARVN en el Contador de 27 a 21. Durante el Barrido, el ARVN sólo puede mover sus propios cubos de Tropas, y no Policías ni Rangers, aunque cualquier Policía o Ranger que ya estuviera presente en una casilla seleccionada para Barrido podría ayudar a Activar (exponer) las Guerrillas Ocultas enemigas (3.2.3).



El ARVN Barre la populosa Provincia de Binh Dinh.

Las Tropa que Barren pueden primero mover a una LdC (Autopista o Mekong) que no tenga VC o EVN en ella antes de entrar a la Provincia o Ciudad de destino. Las 2 Tropas del ARVN en Qui Nhon no necesitan mover a una LdC, sin embargo, porque van a Barrer directamente en la casilla adyacente, concretamente en la Provincia de Binh Dinh.

Al hacerlo, los cubos de Tropas Activan (le dan la vuelta) a las 2 Guerrillas VC que hay allí en proporción de 1 por 1.

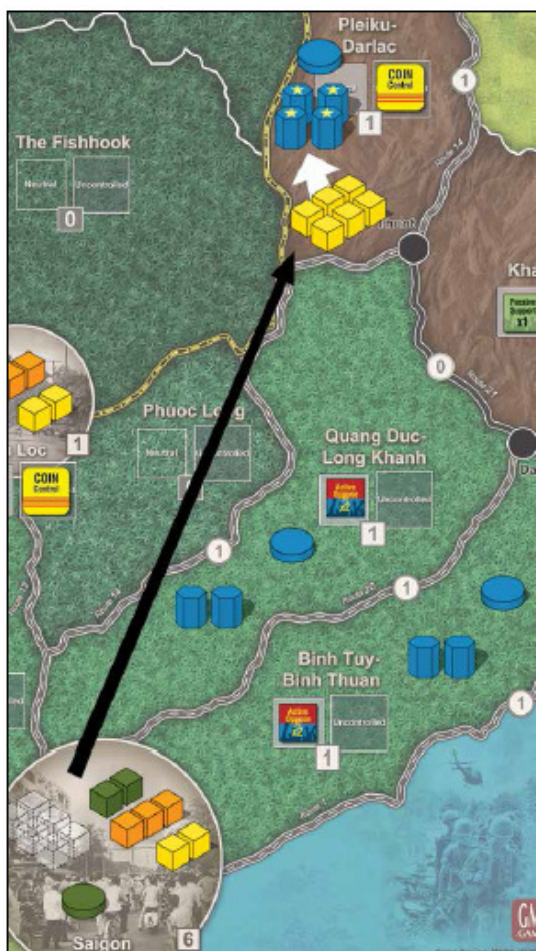
De los 8 cubos de Tropas de Saigón, 6 tomarán una LdC para salir de la Ciudad y 2 permanecerán detrás. Las Tropas ARVN de Saigón mueven a la LdC de valor Econ 1 que conecta no sólo a la Ciudad de An Loc, sino también hasta el pueblo (punto negro grande) de Ban Me Thuot. Los pueblos sólo existen para proporcionar adyacencia (no son casillas en sí mismos, sino que sirven como terminales para las LdCs, 1.3.6), así que estos 6 cubos podrán Barrer en Pleiku (que está adyacente al pueblo de Ban Me Thuot). Hay cubos del ARVN más que suficientes para Activar a todas las 4 Guerrillas Ocultas del VC de Pleiku en una proporción de 1 por 1, así que dales la vuelta a las 4 fichas VC.

Puesto que ahora Pleiku contiene 9 fichas COIN (6 del ARVN y 3 de EE.UU.) frente a 5 fichas Insurgentes (5 del VC), se logra el Control COIN. Coloca un marcador de Control COIN en Pleiku y avanza el marcador de victoria del ARVN 1 casilla en el Contador de 37 a 38 por la población de 1 de Pleiku. (No hay cambios en el Control de la Provincia de Binh Dinh como resultado del Barrido.)

El EVN, como 2ª Elegible, puede ahora ejecutar el Evento, realizar una Op Limitada o Pasar. Estando bajo de recursos, el EVN decide Pasar de nuevo y obtener un recurso, moviendo su marcador de 2 a 3 en el Contador. Coloca la ficha roja de Elegibilidad en la casilla de Pase del mapa. EE.UU. es ahora la 2ª Elegible, así que realizará una Op Limitada. Coloca la ficha verde de Elegibilidad en la casilla “2ª Facción Op Lim o Evento” de la Secuencia de Juego. EE.UU. coloca un peón blanco en Pleiku, donde declara un Asalto (3.2.4). Esto le cuesta 0 recursos de realizar a EE.UU.

Normalmente en una Provincia de Tierras Altas, EE.UU. elimina 1 ficha enemiga activa por cada 2 cubos de Tropas estadounidenses cuando Asalta. Puesto que EE.UU sólo tiene

1 cubo de Tropa en Pleiku (el cilindro de Fuerzas Especiales que hay allí no puede participar en el Asalto), la Op de EE.UU. puede parecer un desperdicio a primera vista. Sin embargo, EE.UU. tiene una Base presente que le permite eliminar 2 fichas enemigas Activas por cubo de Tropas, indistintamente del terreno (representando el efecto del fuego de numerosas bases de artillería estadounidenses). Así que coge 2 de las Guerrillas VC Activas de Pleiku y devuélvelas a la casilla Disponibles.



Tropas frescas del ARVN se desplazan rápidamente por la Ruta 14 para preparar una estrategia de yunque y martillo contra el VC en Pleiku-Darlac.

No puede realizarse Actividad Especial con una Op Limitada (2.3.5), pero EE.UU. no ha acabado aún. Parte de la Op de Asalto es la opción de añadir un Asalto con el ARVN en 1 misma casilla seleccionada. Puesto que hay

6 cubos del ARVN en Pleiku, EE.UU. gastará 3 Recursos (bajando el marcador del ARVN en el Contador de 21 a 18) para Asaltar con el ARVN. El ARVN no es tan eficaz en los Asaltos como EE.UU., y la Base estadounidense presente no ayuda al ARVN de ninguna manera. Así que sólo puede eliminar a 1 ficha enemiga Activa por cada 3 cubos de Tropas ARVN, porque el Asalto del ARVN tiene lugar en una Provincia de Tierras Altas. Tras eliminar a las 2 Guerrillas Activas (por los 6 cubos del ARVN), la única ficha Insurgente que queda en la casilla es una Base VC. El Control en Pleiku no cambia como resultado del Asalto COIN.

El turno ha acabado, así que reposiciona las fichas de Elegibilidad y retira el peón del mapa. Se cubre *Henry Cabot Lodge* con *Booby Traps*, que se convierte entonces en la carta actual. Revela la siguiente carta del mazo como próxima carta... ¡Es un *Golpe!* (Nguyen Khan, un líder RVN).

TURN DE JUEGO 7, *Booby Traps*

Una carta de Evento antes de una de *¡Golpe!* es siempre Estación del Monzón (2.3.9), así que coloca el marcador de Monzón proporcionado encima de la carta *Booby Traps* como recordatorio. Curiosamente, sólo las facciones Insurgentes resultan estar Elegibles en esta carta, puesto que ambas facciones COIN están No Elegibles.

Booby Traps está resaltada como Capacidad VC; al contrario que una carta de Impulso elegida (5.4), que dura sólo hasta la Fase de Reinicio (6.5) de la siguiente Ronda de Golpe, una Capacidad (5.3) en un Evento que permanece vigente durante toda la partida una vez ejecutado.

El VC quiere ejecutar la parte inferior sombreada del Evento, así que pone *Booby Traps* en juego colocando el marcador recordatorio pertinente por su lado más oscuro (sombreado) en la casilla de Capacidades localizada en el tablero. Para el resto de la partida, el VC tiene una probabilidad 50/50 (tirada de 1-3) de eliminar un cubo COIN que Barra en cada casilla que

esté siendo Barrida. Sin embargo, no hay beneficio inmediato: la Capacidad es una inversión a largo plazo. El turno del jugador VC ha acabado. El EVN pretende realizar una Op y Actividad Especial, pero está restringido por el Monzón (es decir, no puede haber Marcha Insurgente, 2.3.9). Coloca un peón blanco en Quang Tri para indicar su intención de Atacar (3.3.3) allí únicamente, y reduce con ello sus recursos de 3 a 2 en el Contador.

El EVN puede elegir qué tipo de Ataque llevar a cabo. Para un Ataque normal, debe Activar las cinco Guerrillas de la casilla para una probabilidad de 5/6 (una tirada de 1-5) para eliminar 2 de las 3 fichas COIN presentes. Si tiene éxito, podría seleccionar 2 cubos y cilindros de Fuerzas Especiales enemigos cualesquiera, pero también perdería 1 de sus Guerrillas por desgaste para igualar el cubo de Tropas estadounidense si se elimina a EE.UU. (no se eliminan fichas Insurgentes por Fuerzas Especiales o fichas del ARVN, 3.3.3).



Guerrillas del EVN infligen bajas a EE.UU.

O el EVN puede Emboscar (4.3) en lugar del Ataque normal para asegurarse (no se tira el dado en Emboscada) la eliminación de una ficha COIN sin la pérdida por desgaste de una de las suyas propias. Puesto que el único cubo de EE.UU. es el objetivo principal del Ataque para el EVN, Emboscará. Dale la vuelta a Activa a 1 Guerrilla EVN y envía el cubo de Tropas estadounidense a la casilla de Bajas EE.UU.

El Control de Quang TRi no cambia debido al Ataque del EVN, y el turno de este jugador se ha acabado.

El turno de juego (y la Estación del Monzón) se han acabado, así que retira cualquier peón del mapa y pon la carta *Booby Traps* frente al VC como recordatorio de su efecto duradero. Una Ronda de Golpe (6.0) interrumpirá ahora la Secuencia de Juego normal. Antes de hacerlo, revela la siguiente carta de Evento, *Sihanouk*.

PARTE DOS: Ronda de Golpe



Carta jugada

En el mazo

Ahora que está a punto de ocurrir una ronda de ¡Golpe!, consulta la mitad inferior de la hoja de ayuda con la Secuencia de Juego que describe la secuencia de la Carta de Golpe en detalle. Es importante llevar a cabo estas fases cuidadosamente, siguiendo el orden y paso a paso. También puedes seguir las fases con el marcador de Carta de Golpe en el contador de Secuencia de Juego del tablero.



Prepárate para seguir la primera Ronda de Golpe.

Primero debemos consultar la situación del Líder RVN. Nuestra carta de ¡Golpe!, Nguyen Khanh, se coloca en al casilla Líder RVN del mapa (cubriendo Minh, que ya no está en juego). Khanh limita la Actividad Especial del ARVN Transporte (4.3.2) al uso de una sola LdC, y no más, para la siguiente campaña. Esto no tiene efecto en este momento, sin embargo, así que continuamos:

¿Victoria? (6.1): Comprobando la sección de las reglas 7.2, vemos que ninguna de las cuatro facciones ha llegado a sus umbrales de victoria, así que esta fase se ha acabado.

Recursos (6.2): Ningún Insurgente ocupa ninguna LdC y hay Control COIN en todas las Ciudades del mapa, así que no habrá Sabotaje (6.2.1) esta ronda. El Valor Económico de Vietnam del Sur permanece en 15 (esta es la suma total de todas las LdCs del mapa, 1.3.4).

A continuación, se Degradaría la Ruta 1 casilla si hubiese Control COIN en cualquier casilla de Laos o Camboya (6.2.2). Puesto que no lo hay, la Ruta no se ve afectada.

Las ganancias del ARVN serán igual a la Ayuda actual (que está en 14) y al Valor Económico de todas las LdCs sin Sabotear (que es de 15), por un total de 29 (6.2.3). Modifica el marcador de recursos del ARVN de 18 a 47 (observa que los recursos máximos para cualquier facción son de 75, 1.8).

Las ganancias Insurgentes (6.2.4) difieren entre el VC y el EVN, y se calculan por separado. El VC obtiene 1 recurso por cada Base (incluidas las Bases Subterráneas) que tiene en el mapa, que en este caso es de 7. Modifica el marcador de recursos del VC de 10 a 17. El EVN recibirá 3 recursos por sus Bases en Laos/Camboya (pero no por su Base en North Vietnam), más el doble del Valor actual de la Ruta, que es 1 ($2 \times 1 = 2$). Así que sube el marcador de recursos del EVN 5 casillas ($3 + 2$), hasta 7.

Hay 1 cubo de Tropas de EE.UU. en la casilla de Bajas, así que reduce la Ayuda en 3 (3×1), moviendo ese marcador de 14 a 11 (6.2.5). Deja el cubo de Tropas estadounidense en la casilla de Bajas por el momento; nos ocuparemos de él en breve.

Apoyo (6.3): Primero EE.UU., después el ARVN, pueden gastar recursos en hasta 4 casillas (en total entre las dos facciones) para llevar a cabo Pacificación (6.3.1) donde exista Control COIN, Tropas de esa Facción

y también Policía del ARVN. Si no se cumple alguna de estas tres condiciones, la Pacificación en esa casilla no puede tener lugar. Una casilla apta puede ser Pacificada en hasta 2 niveles hacia Apoyo Activo en esta fase.

EE.UU. considera primero Hue, que cumple los requisitos enumerados para Pacificar. Hay un marcador de Terror presente, así que EE.UU. debe gastar primero 3 recursos del ARVN para eliminar el marcador. Modifica el marcador de recursos del ARVN de 47 a 44. EE.UU. continúa entonces gastando 6 recursos más del ARVN (un coste de 3 recursos por nivel) para modificar Hue dos niveles hacia Apoyo Activo (bajando los recursos del ARVN de 44 a 38). Puesto que Hue está actualmente en Oposición Activa, esto resulta en que el marcador de Oposición Activa se retira. Baja la ficha de puntos de victoria del VC “Oposición+Bases” de 27 a 23 (2 modificaciones $\times$ 2 de población) para reflejar este cambio. La ficha de puntos de victoria estadounidense no cambia porque no hay Apoyo en Hue (la Ciudad ha vuelto a ser Neutral).

La Pacificación de EE.UU. de 1 nivel en Saigón reduce los recursos del ARVN de 38 a 35 (modifica el marcador). Dale la vuelta al marcador de Apoyo Pasivo de la casilla a Apoyo Activo. Puesto que la población de Saigón es de 6 y el Apoyo aumentó en 1 nivel, la ficha de puntos de victoria estadounidense se modifica 6 casillas, de 42 a 48. EE.UU. está sólo a unas pocas casillas de su objetivo de victoria de exceder 50. Pero incluso si hubiese pasado ese umbral, no hubiera importado hasta que se resolviera la siguiente carta de *¡Golpe!*, puesto que ya hemos evaluado la victoria (6.1) para esta Ronda de Golpe en particular. La excepción a esto sería si esta fuera la última carta de *¡Golpe!* de la partida (véase 6.4.5).

EE.UU. ha llevado a cabo Pacificación en 2 casillas; podría continuar (en hasta 2 casillas candidatas más), pero decide no hacerlo. El ARVN tiene ahora la oportunidad de Pacificar en 2 casillas (lo que haría un total

de las 4 casillas permitidas como máximo), pero decide no hacerlo porque quiere conservar recursos y tampoco quiere que su aliado estadounidense se catapulte hacia muy adelante en la partida.

El VC puede ahora llevar a cabo Agitación (6.3.2) en hasta 4 casillas en las que tenga alguna ficha y en donde no haya Control COIN, modificando potencialmente en hasta 2 niveles. Aunque el VC tiene una Guerrilla en Hue, no puede Agitar allí debido al Control COIN. Las Provincias de Quang Tri, Quang Tin, Quang Duc, y Binh Tuy muestran todas Oposición Pasiva; Agitando en esas casillas el VC podría modificar cada una en 1 nivel hacia Oposición Activa. Lo hace así, gastando 1 recurso por casilla para Agitar, bajando sus recursos des 17 a 13. Dale la vuelta a los marcadores de Oposición de esas 4 casillas a Oposición Activa, y aumenta los puntos de victoria del VC en 6 (+2 +2 +1 +1, la suma de la población total de las cuatro casillas que recibieron la modificación de 1 nivel de Oposición), de 23 a 29.

Redeespliegue (6.4): Todas las fichas de EE.UU. y del ARVN en Laos y Camboya son ahora eliminadas, yendo los cubos de Tropas estadounidenses (y, en el improbable caso, las Bases de EE.UU.) a Fuera del Juego y el resto de fichas a Disponibles (6.4.1). Puesto que no hay actualmente fichas COIN en Laos/Camboya, podemos saltarnos este paso.

Ahora el ARVN (no EE.UU.) efectuará un Redespliegue (6.4.2). Todos los cubos de Tropas ARVN que estén en Provincias sin Base del ARVN o de EE.UU. y en LdCs (no en Ciudades) deben Redesplegar (otros pueden hacerlo) a Ciudades sin Control EVN, casillas con Base EE.UU./ARVN o Saigón (vuelven a la guarnición). Al comprobar Binh Dinh, los 2 cubos de Tropas que hay allí deben irse: el ARVN decide mover 1 cubo de Tropas a la Ciudad de Qui Nhon y 1 a Da Nang. Las 6 Tropas del ARVN en Pleiku pueden quedarse debido a la presencia de la Base EE.UU., o éstas o cualquier Tropas ARVN podrían elegir Redesplegar. El ARVN decide dejar las restantes Tropas donde están.

El Ranger ARVN de Quang Tri no es un cubo de Tropa, así que no se ve afectado por el Redespliegue, y también permanece en su lugar.

El ARVN tiene entonces la opción de mover a su Policía a cualquier LdC o a cualquier casilla con Control COIN de Vietnam del Sur. El ARVN decide coger 1 Policía de Saigón y colocarlo en la vital LdC de Econ 2 que conecta hacia el oeste con la Ciudad de Can Tho; coloca el cubo en el círculo (2) de la LdC. Esto ayudará a proteger la LdC contra posibles ataques Terroristas Insurgentes (Sabotajes) en futuros turnos.

Contento con la ubicación de sus unidades de Policía, el ARVN no lleva a cabo más reposicionamientos. EE.UU. sugiere Redesplegar Policía para ayudar a Pacificar Pleiku-Darlac, pero el ARVN declina hacerlo. El EVN puede ahora Redesplegar (6.4.3) sus Tropas (no Guerrillas) a cualquier Base EVN, incluso a casillas con Control COIN. El EVN tiene 5 Tropas en Southern Laos; decide coger 4 de esos cubos y llevarlos a North Vietnam con la esperanza de reforzar su invasión de Vietnam del Sur (Provincia de Quang Tri) en un futuro turno. Hasta este punto, no hemos modificado el Control de ninguna casilla a causa de los Redespliegues, y esto es intencional, pero ahora es el momento de hacerlo (6.4.4). Examinando todo el mapa, vemos que no ha cambiado el Control en ninguna casilla, así que este paso se ha acabado.

Si esta fuera la última carta de *¡Golpe!* de la partida, efectuaríamos una determinación de victoria final (6.4.5). Puesto que no lo es, no saltamos también este paso.

Compromiso (6.5): Esto se aplica sólo a la facción estadounidense. Tenemos que determinar si alguna de las Bajas de EE.UU. se va a Fuera del Juego. EE.UU. tiene 1 cubo de Tropas en la casilla de Bajas, y cuando lo dividimos por 3 (redondeando hacia abajo), obtenemos 0, así que ningún cubo de Tropas estadounidense abandonará el juego en esta ronda. En su lugar, el cubo de Tropas se

coloca en la casilla de Fuerzas Disponibles de EE.UU.; este cubo otorga a EE.UU. 1 punto de victoria, así que modifica su ficha de 48 a 49.

Ahora EE.UU. puede mover gratuitamente hasta 10 de sus Tropas y 2 de sus Bases entre la casilla de Fuerzas Disponibles de EE.UU., cualquier casilla con Control COIN, LdCs y/o Saigón. Sacar Tropas de la casilla de Fuerzas Disponibles de EE.UU. para situarlas en el mapa (desplegarlas “en el campo”) reducirá sus puntos de victoria, mientras que retirarlas del mapa (llevarse las “a casa”) y colocarlas en Fuerzas Disponibles EE.UU. aumentará los puntos de victoria de EE.UU. Por supuesto, esos puntos de victoria serán a costa de poder influir en los asuntos de Vietnam del Sur, incluido aumentar el Apoyo para la República de Vietnam que también forma parte de la victoria estadounidense. EE.UU. coge su cubo de Tropas de Binh Dinh y lo coloca en la Ciudad de Qui Nhon. De la misma manera, 1 Tropa estadounidense de Saigón se reubica a la Ciudad de Can Tho, mientras que otra Tropa de Saigón va a parar a la Ciudad de Cam Ranh. Finalmente, 1 Tropa de las Disponibles despliega en la Ciudad de An Loc; reduce el marcador de puntos de victoria de EE.UU. de 49 a 48 por la colocación en el mapa de este cubo. Estas modificaciones de Tropas permitirán potencialmente a EE.UU. Pacificar en estas Ciudades en un futuro punto de la partida, ganando puntos de victoria adicionales.

Reinicio (6.6): Nos prepararemos para la siguiente carta de Evento (que es *Sihanouk*) llevando a cabo unos cuantos pasos más. Si la Ruta está en 4 o en 0, se modifica una casilla, pero la nuestra está en 1, así que no hay cambios. No hay marcadores de Terror o Sabotaje que retirar. Todas las Guerrillas y Fuerzas Especiales de todas las Facciones se giran a Ocultas. Cualquier carta de Evento de Impulso se descartaría ahora (sus efectos de Evento ya no se aplican), pero no tenemos ninguna en juego (la Capacidad del VC *Booby Traps* permanece vigente). Se mueven las fichas de Elegibilidad de todas las Facciones a la casilla Elegible. Finalmente,

Sihanouk se convierte en la carta actual para el Turno 8, y se revela *Claymores* como carta para el próximo Turno 9.



Vietnam del Sur, a comienzos de 1965: ¿la víspera de una escalada estadounidense?

Pues ya está: has completado tu primera campaña en Vietnam. El equipo de *FIRE IN THE LAKE* en su totalidad se ha dedicado a ofrecerte la mejor experiencia de juego posible, ¡y esperamos sinceramente que disfrutes de este producto!

GUÍA PARA LOS JUGADORES DE LA Serie COIN

¿Conoces Andean Abyss, Cuba Libre o A Distant Plain? ¡Lee lo que viene a continuación!

Esta sección resume las principales diferencias de FIRE IN THE LAKE con los anteriores volúmenes, con unas cuantas reflexiones sobre las estrategias.

Estados Unidos



En el Volumen IV de la Serie COIN aparece una Facción Contra-insurgente expedicionaria: EE.UU. De manera similar a la Coalición en *A Distant Plain*, EE.UU. está intentando estabilizar el país anfitrión aumentando el apoyo popular por el régimen a la vez que mantiene su Compromiso de fuerzas lo más bajo posible. Contra más Tropas y Bases tenga EE.UU. en su casilla de Fuerzas Disponibles, mayor su puntuación de Victoria. (1.9, 7.2, 7.3).

EE.UU. modifica su compromiso con el país principalmente durante la Fase de Compromiso durante cada “Ronda de Golpe” (similar a la Ronda de Propaganda de los juegos anteriores) en lugar de hacerlo durante la campaña (6.5). Además, la cantidad de fuerzas estadounidenses que puede llegar o salir cada Ronda está limitada, aunque no demasiado estrictamente, lo que refleja la escala graduada de la política de EE.UU. en la época. Así que los EE.UU. de los 60 y los 70 no son tan ágiles como la moderna Coalición en su propensión a entrar en oleada o a retirarse rápidamente de un teatro de guerra.

En el tablero aparece una casilla Fuera del Juego para fichas estadounidenses, del ARVN y (raramente) del EVN (1.4.1): cualquier ficha que no está disponible para una Facción hasta que pueda volver a entrar al juego mediante Eventos. Al contrario que las fuerzas de los anteriores juegos, las fichas estadounidenses desplegarán y entrarán o saldrán del juego para representar la alta discrepancia del apoyo político y popular en EE.UU. respecto al compromiso con Vietnam del Sur. Una casilla de Bajas aparte contiene las pérdidas en combate de EE.UU., una parte de las cuales irán a fuera del juego, y el resto volverá a casa (a Disponibles): parecido a las Bajas de la Coalición en *A Distant Plain*, pero normalmente mayores en número.

Por primera vez en la Serie, las Facciones Contrainsurgentes tienen unidades similares a las Guerrillas, llamadas Fuerzas Especiales (1.4). Para EE.UU., son los Irregulares

guiados por EE.UU, que representa, entre otras fuerzas, a los miembros de las tribus Montagnard, anticomunistas guiados por asesores estadounidenses.

EE.UU. tiene una Facción amiga (1.5): el ARVN, con una relación no muy distinta a la de la Coalición con el Gobierno afgano en *A Distant Plain*. EE.UU. gasta Recursos del ARVN, pero sólo aquellos proporcionados por la Ayuda, y no los de la propia economía de Vietnam del Sur (1.8.1). Para muchas de sus operaciones, EE.UU. tiene en efecto Recursos ilimitados, porque las acciones que no impliquen a las fuerzas del ARVN ni a la Pacificación (el equivalente a la Acción Cívica, 3.2.1 & 6.3.1) cuestan 0.

Como en *A Distant Plain*, el Entrenamiento de EE.UU. puede aumentar las fuerzas aliadas, y puede reducir el Patrocinio: la corrupción que contribuye a la victoria del ARVN, pero no a la de EE.UU. El Entrenamiento de EE.UU., como alternativa a la reducción del Patrocinio, puede Pacificar (en efecto, llevar a cabo Acciones Cívicas) en 1 área donde haya Control COIN incluso si no hay Policía (3.2.1). Pero cada ocasión en la que se Pacifica, al contrario que en *Andean Abyss* o *Cuba Libre*, está limitada a una modificación máxima de 2 niveles en el Apoyo/Oposición por Provincia o Ciudad (6.3.1).

Las Bajas estadounidenses en *Fire in the Lake* son más altas porque, entre otras razones, las fuerzas aliadas no protegen a las fuerzas estadounidenses del Ataque Insurgente (3.3.3) hasta el grado en el que las fuerzas del Gobierno lo hacen con la Coalición en *A Distant Plain*. Además, EE.UU. Barre sólo con sus fuerzas. EE.UU. puede Transportar por Aire cantidades limitadas del ARVN, sin embargo, y puede influenciar todavía más al ARVN por medio de la Actividad Especial Asesoramiento (4.2.1). Las acciones de Asesoramiento no sólo proporcionan acciones gratuitas a los Irregulares guiados por EE.UU. o a las fuerzas del ARVN, sino que también generan Ayuda para aumentar los futuros Recursos

del ARVN. Las ocasiones para Asesorar, sin embargo, pueden ser restrictivas, porque la acción sólo puede acompañar a las Operaciones de Entrenamiento y Patrulla, y no puede tener lugar en las áreas en las que se esté Entrenando.

Las Actividades Especiales de EE.UU. Transporte Aéreo y Ataque Aéreo (4.2.2, 4.2.3) son similares a las de la Coalición o a las del Gobierno de *Andean Abyss*, pero incluso más potentes, reflejando las cantidades relativas de aviación implicadas y las más liberales aplicaciones de fuerza. El Ataque Aéreo de EE.UU. representa no sólo el apoyo aéreo cercano a gran escala en Vietnam del Sur, sino también el bombardeo estratégico de Vietnam del Norte y de la Ruta de Ho Chi Minh, así que la Actividad Especial Ataque Aéreo puede como bonificación Degradar un contador del EVN (La Ruta, 6.7) que es crítico para el aumento de tropas del EVN en el Sur. Los Ataques Aéreos contra fuerzas enemigas en *Fire in the Lake*, no obstante, precisan normalmente de observadores –fuerzas amigas en contacto con objetivos enemigos– y tienen un precio: el daño colateral causado por la liberal aplicación puede costar apoyo popular. Los Asaltos estadounidenses son también más potentes, doblando las pérdidas enemigas donde EE.UU. tiene Bases, lo que representa las abundantes bases de artillería de EE.UU., el apoyo aéreo local, y el reabastecimiento. Una Estación del Monzón recurrente (2.3.9) restringe el Transporte Aéreo y el Ataque Aéreo de EE.UU. y prohíbe el Barrido y la Marcha, algo parecido a las restricciones al Evento final en los juegos anteriores, pero que ocurre en la última carta de Evento antes de cada Ronda de Golpe, no sólo al final de la partida.

República de Vietnam



Facción Contrainsurgente compañera de EE.UU., la República de Vietnam (abreviada ARVN en el juego, “Ejército de la República de Vietnam”) también se beneficia del Apoyo, pero menos directamente. El ARVN gana manteniendo o expandiendo el Control Contrainsurgente

(COIN) y acumulando Patrocinio, lo que representa los medios del liderazgo para recompensar a sus amigos (similar a la victoria del Gobierno afgano en *A Distant Plain*).

El Control COIN precisa de que EE.UU. y el ARVN juntos tengan más fichas que los enemigos Insurgentes combinados (1.7). Así que las fuerzas estadounidenses en el campo tienden a beneficiar a la victoria del ARVN a la vez que reducen la puntuación de EE.UU. porque no están en su casilla de Disponibles (7.2). Observa que la Facción enemiga del EVN está luchando por lo contrario: el Control del EVN.

Con el tiempo, las fuerzas estadounidenses tenderán a marcharse, así que “vietnamizar” por medio del Evento Crucial del ARVN (véase a continuación) y Entrenar a todas las fuerzas del ARVN disponibles es crítico para la victoria del ARVN en los escenarios más largos.

El ARVN comienza con el Control de las Ciudades de Vietnam del Sur, con la mayoría o todas ellas en algún nivel de Apoyo. Mantener ese Control a la vez que expandir el Control COIN por el campo son vías clave adicionales para la victoria del ARVN.

El ARVN amasa el Patrocinio principalmente mediante la Actividad Especial Gobierno (4.3.1), que puede aumentar la Ayuda o Malversarla para convertirla en Patrocinio. En cualquier caso, puesto que depende de que haya casillas en Apoyo, al menos ocasionalmente necesitará Pacificar para generar ese Apoyo, incluso aunque eso aumente temporalmente la puntuación de EE.UU. En el caso de la malversación de la Ayuda, se reduce el Apoyo, porque la gente de la zona puede ver que se le están denegando los beneficios de la Ayuda. Gobernar para reducir el Apoyo es una de las maneras en las que el ARVN puede minar a EE.UU., si llegara a ser necesario. También empuja parcial o totalmente a la población hacia la Neutralidad, lo que puede permitir a

los Insurgentes un más fácil acceso y aumenta el riesgo de la Subversión del VC.

EE.UU. gastará Recursos del ARVN para algunas acciones, pero el ARVN tiene su propia reserva que EE.UU. no puede tocar. Cada Fase de Recursos, un marcador Econ registra el número de Recursos que la economía doméstica de Vietnam del Sur generó para esa campaña (hasta 15 del valor total de las LdCs del Sur). Sólo el ARVN puede gastar Recursos por encima del valor Econ (1.8.1).

El ARVN despliega las habituales Tropas, Policía y Bases, pero añade Fuerzas Especiales propias: los Rangers. Los Rangers pueden, por medio de la Actividad Especial del ARVN Incursión, entrar a áreas adyacentes y eliminar incluso a Guerrillas Ocultas. Forman por lo tanto las más potentes fuerzas de ataque del ARVN, a pesar de ser pequeñas en número, y especialmente puesto que las Tropas y Policía del ARVN eliminan enemigos a menos de uno por uno.

Una tercera Actividad Especial del ARVN, Transporte, no sólo mueve Tropas rápidamente a nuevas áreas, especialmente a lo largo de LdCs libres de enemigos, sino que también les da la vuelta a todos los Rangers del ARVN del mapa a Ocultos para prepararlos para futuras Incursiones.

El enemigo norvietnamita estará aumentando sus fuerzas en las vecinas Laos y Camboya, y el ARVN puede a veces querer invadir estos países para reducir la amenaza del EVN en ellos. Si cualquier parte de Laos o Camboya está bajo Control COIN durante la Ronda de Golpe, la Ruta Ho Chi Minh del EVN degradará su eficacia (6.2.2). EE.UU. también puede invadir Laos y Camboya, pero la penalización para las fuerzas estadounidenses que permanecen demasiado tiempo en territorio ostensiblemente neutral es más severa que para el ARVN: durante una Ronda de Golpe, todas las Tropas estadounidenses en esos países van fuera del juego, mientras que las fuerzas del ARVN

simplemente van a la casilla Disponibles (6.4.1).

Hablando de la Ronda de Golpe: las Cartas de Golpe sustituyen en *Fire in the Lake* a las de Propaganda de los anteriores volúmenes. También añaden Eventos separados propios en la forma de un nuevo Líder de la República de Vietnam (RVN) o del Intento Fallido de instalar uno (2.4.1). Los efectos del actual o nuevo Líder RVN duran hasta la siguiente Ronda de Golpe y pueden ayudar a u obstaculizar ciertas acciones del ARVN (y en algunos casos de EE.UU.). Los intentos fallidos dan como resultado la inmediata Deserción de una parte de las fuerzas del ARVN, algo muy parecido a la rutina de deserción de las fuerzas del Gobierno afgano en *A Distant Plain*.

Vietnam del Norte



La Facción norvietnamita de *Fire in the Lake* es única hasta ahora en la Serie, una insurgencia con el suficiente respaldo material para intentar una transición a una guerra móvil y después posicional. Precisa de un nuevo estilo estratégico enteramente nuevo para ser guiada hasta el éxito.

Como otros insurgentes, parte de la victoria del Ejército de Vietnam del Norte (EVN) depende de la infraestructura logística y política que sea capaz de mantener: el número de sus Bases y, como el Directorio en *Cuba Libre*, también debe buscar el control militar de tanta población —en este caso, población de Vietnam del Sur— como pueda defender para prepararse para su ofensiva final para liberar el Sur. El Control EVN precisa que las fuerzas del EVN en un área superen a todas las demás fuerzas, incluyendo las de los aliados del Viet Cong del Sur.

Por primera vez en la serie, los insurgentes pueden alinear a sus propias Tropas para medirlas con las de los contrainsurgentes. Las Tropas del EVN son numerosas y contundentes. Pueden Redesplegar en cualquier Base EVN, incluso para obtener el Control. Pero, con todo su equipamiento,

también son vulnerables. Al contrario que las Guerrillas, las Tropas del EVN nunca están Ocultas. Y los Asaltos y Ataques Aéreos enemigos pueden eliminarlas antes que a cualquier Guerrilla del EVN o del VC en el área.

Puesto que tanto de la capacidad del EVN para atacar y obtener el control de la población sureña depende de las numerosas y vulnerables Tropas, el uso de Santuarios para aumentar las fuerzas por parte del EVN es crítico. El territorio norvietnamita ofrece uno de estos santuarios: adyacente a la Provincia de Quang Tri y cerda de la antigua Ciudad clave de Hue, las fuerzas de EE.UU. y del ARVN nunca pueden entrar en Vietnam del Norte, siendo los ocasionales Ataques Aéreos la única amenaza para el desarrollo del EVN allí, e incluso eso está severamente limitado por la incapacidad de detectar objetivos por medio de los contrainsurgentes locales (1.3.5, 1.4.2, 4.2.3).

Pero para alcanzar la parte principal del territorio sureño, el EVN tendrá que desarrollar santuarios en las neutrales Laos y Camboya también. Puede que tenga que defender estos santuarios contra invasiones periódicas de EE.UU. o del ARVN, que pueden arriesgarse a éstas (6.4.1).

La capacidad del EVN para aumentar fuerzas y recuperarse de las bajas depende sobre todo de la eficacia de la Ruta Ho Chi Minh a través de Laos y Camboya (y del abastecimiento costero), representada por el contador de Ruta (6.7). La Ruta es vulnerable a la degradación debido a las invasiones en Laos/Camboya (6.2.2) y especialmente debido a los Ataques Aéreos estadounidenses. Será interesante para el EVN guarnicionar Laos/Camboya para protegerse contra las primeras y para mantener la eficacia de la Ruta reparándola constantemente por medio de Operaciones de Reagrupamiento.

El estatus de la Ruta determinará lo rápido que las fuerzas del EVN crecerán, cuántos Recursos recibirá el EVN por sus operaciones en el Sur (también determinado por el

número de Bases que tiene en Laos y Camboya), y lo rápido que el EVN puede Marchar (3.3.2). A menos que la Ruta esté en “0”, las unidades del EVN pueden Marchar repetidamente desde casillas de Laos y Camboya durante una sola Operación (similar a la Marcha de los Talibanes a través de áreas Pastún en *A Distant Plain*). Si la Ruta está en su máximo de “4”, el EVN Marcha a o desde Laos y Camboya por 0 Recursos.

La velocidad para Reagruparse del EVN no depende, como en el caso de otros Insurgentes de la Serie, de la densidad de la población local en torno a las Bases Insurgentes, sino en el valor de la Ruta combinado con las Bases EVN en el área (3.3.1). El Reagrupamiento del EVM, como el Reagrupamiento del VC, permite colocar nuevas guerrillas donde quiera que no haya Apoyo al régimen enemigo, incluso en la costa de Vietnam del Sur (lo que representa el abastecimiento marítimo desde el norte). No permite, sin embargo, restaurar el estatus de Ocultas de varias Guerrillas Activas de la manera que el VC nativo sí puede.

Para aumentar las Guerrillas EVN con Tropas será necesaria una Actividad Especial: Infiltración. El primer significado de “Infiltrarse” es de norte a sur. Dependiendo como en el Reagrupamiento del valor de la Ruta más las Bases EVN en el área, la Infiltración añade Tropas, y después también equipo para mejorar a las más ligeras unidades de Guerrilla en Tropas convencionales.

El segundo significado de “Infiltrarse” es en las unidades VC sureñas. La Infiltración permite a los norteños tomar el mando de las unidades de Guerrillas del VC y especialmente de sus Bases –incluso de los casi invulnerables complejos subterráneos del VC– donde las fuerzas locales del EVN superen ya a las del VC. Para bien o para mal, la Infiltración de estos oportunistas del norte también enfría el celo revolucionario local, es decir, modifica la Oposición a la que el VC busca incitar hacia la Neutralidad.

La 2ª Actividad Especial del EVN – Bombardeo– aprovecha la potencia de fuego pesada de esas Tropas del EVN, incluso cuando están quietas en sus santuarios al otro lado de las fronteras internacionales (4.4.2). Las concentraciones de 3 o más unidades de Tropas del EVN pueden Bombardear su área o áreas adyacentes donde las Tropas enemigas estén concentradas en las que haya o 3 unidades de Tropas de EE.UU. y del ARVN o donde haya cualquier número de Tropas enemigas en una Base de EE.UU. o del ARVN. El Bombardeo causa bajas enemigas sin suponer ningún riesgo o exposición para el EVN.

El Ataque del EVN puede decidir emplear a las Tropas o a las Guerrillas del EVN en el área (3.3.3). El Ataque de Tropas eliminará 1 enemigo por cada 2 unidades de Tropas EVN: tan mortal como las fuerzas convencionales del ARVN (y aún más en Tierras Altas, donde el ARVN elimina sólo 1 por cada 3). Un Ataque del EVN puede seleccionar sus objetivos –EE.UU. o el ARVN, y Fuerzas Especiales, Tropas o Policía– libremente mientras que las Bases sean eliminadas las últimas. Una precaución: la potencia de fuego defensiva de EE.UU. significa que los atacantes del EVN sufrirán desgaste, perdiendo 1 unidad del EVN por cada Tropa o Base estadounidense eliminada en el Ataque.

Por suerte para las fuerzas EVN, sus Emboscadas evitan este desgaste, aunque estas acciones más cautas sólo eliminan a 1 enemigo cada una (4.4.3). La Emboscada del EVN no sólo puede reemplazar al Ataque, sino que puede hacerse tras una Marcha para permitir un rápido ataque en la nueva área. Y Emboscar a lo largo de Autopista o Mekong puede eliminar enemigos de áreas adyacentes (lo que representa Emboscadas a lo largo de las LdCs que las fuerzas cercanas están usando). ¡La combinación de fuerzas veloces y contundentes y de formaciones altamente vulnerables significa que calcular el momento de las ofensivas y el grado de concentración a emplear se convertirá en una importante cuestión para la estrategia del EVN!

Viet Cong



Los indígenas insurgentes del Viet Cong (VC) de Vietnam del Sur operan de manera muy parecida a los ejércitos de guerrillas revolucionarias de anteriores volúmenes de la Serie COIN (las FARC, el Directorio y, especialmente, el 26 de Julio o los Talibanes). La búsqueda de Oposición al régimen títere de Saigón y de desarrollo de la infraestructura del VC – Bases– resultará familiar a los jugadores de cualquier volumen anterior. Pero el VC ofrece diversos giros.

El VC comienza cada escenario con un complejo de Bases Subterráneas comunicadas por Túneles y, como sus aliados del EVN, puede añadir más por Evento (1.4.4). Las Bases Subterráneas actúan de la misma manera que otras Bases, pero son más difíciles de eliminar para el enemigo, tanto por Asalto como por Evento (los Túneles son inmunes a los Ataques Aéreos y a las Incursiones).

Las Operaciones Terroristas del VC pueden modificar las áreas hacia la Oposición, no sólo minar el Apoyo hacia el régimen (3.3.4). Pero el Terror repetido (ya sea por Guerrillas VC o Guerrillas o Tropas del EVN) coloca un máximo de 1 solo marcador de Terror por área (y hay sólo 15 marcadores de Terror/Sabotaje en total).

La Agitación del VC, como la Pacificación, está limitada a 4 casillas en cada Fase de Apoyo, y modifica cada casilla como máximo en 2 niveles una vez eliminado el Terror (6.3.2).

El VC puede Recaudar impuestos como Actividad Especial para aumentar sus Recursos durante una Campaña, de manera similar a la Extorsión de los Insurgentes en anteriores volúmenes (4.5.1). Pero la Recaudación del VC produce el valor Econ de una LdC o el doble de la Población de una Provincia o Ciudad. Hay, sin embargo, un coste político en donde se Recauda a la Población: la Recaudación del VC modifica

las Provincias y Ciudades hacia Apoyo por el régimen de Saigón.

La 2ª Actividad Especial del VC – Subversión– es a menudo la más poderosa que tiene. La Subversión del VC elimina fuerzas del ARVN del combate, puede añadir fuerza al VC, y erosiona el Patrocinio, que es una medida del poder del régimen de Saigón (4.5.1). Y hace todo esto sin exponer las Guerrillas Ocultas del VC.

Finalmente, la Emboscada del VC es al menos tan potente como la del EVN (4.4.3, 4.5.3). Las Emboscadas del VC también eliminan sólo a 1 enemigo cada una y evitan el desgaste cuando provocan bajas a EE.UU., pueden ser efectuadas por Guerrillas VC que acaben de Marchar, y cuando son empleadas por Guerrillas VC en Autopistas o en el Mekong pueden eliminar enemigos de áreas adyacentes.

Eventos Cruciales

Totalmente nuevo en la serie, *Fire in the Lake* añade 4 cartas de Evento Crucial que representan momentos decisivos de la guerra (2.3.8). Cada Facción comienza automáticamente los escenarios Medio y Completo con su propio Evento Crucial, que puede ser jugado bajo ciertas condiciones. Cuando la Facción ejecuta su Evento Crucial, la carta de Evento actual es cancelada, junto con el orden de iniciativa de Facciones de la carta. En su lugar, la Facción ejecutora pasa a ser la 1ª Elegible y ejecuta su (normalmente muy ventajoso) Evento Crucial. Ciertos Eventos Cruciales pueden vencer a otros, retrasando el Evento Crucial al que se han adelantado.

Facciones Sin Jugador

Fire in the Lake proporciona reglas para Facciones Sin Jugador para las 4 Facciones, así como varios modos de juego en solitario. Un jugador en solitario puede representar a

cualquiera de las 4 Facciones contra las otras 3, o a 2 de las Facciones aliadas contra las otras 2. Se proporciona también una opción de dificultad aumentada.

Hemos proporcionado una más elaborada explicación de las acciones de las Facciones Sin Jugador esta vez. Por ello, esa sección de las reglas es más larga de lo normal, pero esperamos que no más compleja (8.0). Consulta primero las tablas de flujo y mira sólo las reglas correspondientes cuando sea necesario aclarar las versiones abreviadas de las cartas.

Hay también listas más largas de las instrucciones para los Eventos para las Facciones Sin Jugador (8.4.1) que en los anteriores volúmenes, localizadas en el reverso del desplegable de Casillas Aleatorias y necesarias principalmente para cubrir el más voluminoso mazo de cartas de Evento. Aureolas de color claro alrededor de los símbolos de las Facciones en las cartas te indican que se aplican instrucciones para Facciones Sin Jugador.

Las Facciones Sin Jugador funcionan de manera similar a las de los otros volúmenes, con nuevas mecánicas para cubrir cuándo las Facciones Sin Jugador ejecutan sus Eventos Cruciales (8.4.6) y para representar las diferentes políticas de EE.UU. con respecto al conflicto de Vietnam (8.8.1). Esperamos que encuentres tremenda variedad narrativa en las partidas con 1 jugador a *Fire in the Lake*. ¡Buena suerte!

INTERACCIÓN ENTRE FACCIÓNES

Por Mike Owens

La interacción de las Operaciones y Actividades Especiales de las Facciones en este juego es diferente a las otras de previos volúmenes, así que en la página 92 se adjunta una tabla que muestra las diferentes maneras en las que acciones específicas ayudan u obstaculizan de manera directa a las condiciones de victoria de otras Facciones.



Observa que esta tabla no es una lista completa de cómo interactúan las facciones. Por ejemplo, el EVN puede ayudar al VC de manera indirecta usando el Terror contra el Apoyo para que ayude posteriormente a que la Agitación del VC lleve las casillas hacia la Oposición.

Habrán muchas situaciones inusuales en las cuales afectarás indirectamente a la posición o a los planes de otra Facción por las operaciones que realices o las cartas de Evento que juegues. Tales casos se harán más evidentes con la experiencia jugando al juego, pero esta tabla de Interacciones proporciona un útil recordatorio tanto de las cosas que puedes hacer como de las que tienes que observar en los otros jugadores.

Muchos de los efectos negativos pueden ser evitados si los prevés. Por ejemplo, EE.UU. puede protegerse contra el Gobierno del ARVN –que elimina el Apoyo– manteniendo las suficientes Tropas estadounidenses en esa Provincia o Ciudad.

EJEMPLOS DE PARTIDAS CON FACCIÓNES SIN JUGADOR

Esta sección proporciona detalladas revisiones paso a paso de 6 acciones representativas de Facciones Sin Jugador, para que vayas conociendo el juego en solitario o para cualquier partida en la que quieras que el sistema sustituya a alguno/s de los jugadores. Con intenciones didácticas, hemos seleccionado algunos casos particularmente intrincados. Por ejemplo, prepara el tablero según el Escenario Medio: 1968-1972 (sin Capacidades de Eventos de Período) de las últimas páginas del Reglamento, además de cualquier modificación indicada a continuación. No es necesario que prepares el mazo completo, pero ten las cartas de Evento y las ayudas para los jugadores a mano, especialmente los desplegados de Operaciones de Facciones Sin Jugador y de Casillas Aleatorias. Consulta la sección 8 de las reglas como ayuda.



Ejemplo 1:

El VC Juega Su Evento Crucial

Estamos jugando una partida con 1 jugador, llevando éste a EE.UU. y al ARVN. El escenario de 1968 usa los 4 Eventos Cruciales (2.3.8 y 5.1.4), y comienza con el Evento Crucial del VC –carta n°124, “Tet Offensive”– siendo ya jugable (si no hay Monzón): hay 2 o más cartas en la casilla Líder RVN, y el VC tiene más de 20 Guerrillas en Vietnam del Sur: el VC está Elegible.

Una Facción Sin Jugador con un Evento Crucial jugable lo ejecuta inmediatamente si la 1ª Facción Elegible es un jugador (8.4.6). Esta regla se resume en gris en las secciones del VC tanto del desplegable de Facciones Sin Jugador como en el de Casillas Aleatorias.

Pon el Evento n°20 “Laser Guided Bombs” como primera carta jugada, y el n°97 “Brinks Hotel” como la siguiente.

EE.UU. –una Facción con jugador– es la 1ª Elegible, y no hay Monzón (no hay carta de “¡Golpe!” a la vista, 2.3.9). El VC puede por lo tanto jugar “Tet Offensive”, cancelando “Laser Guided Bombs”. (El EVN Sin Jugador no juega “Easter Offensive” ahora porque todavía no es jugable –las Tropas del EVN en el mapa no superan a las de EE.UU.–, una cuestión discutible en cualquier caso, porque “Tet Offensive” retrasaría (“superaría”) “Easter Offensive” del EVN si ambas Facciones Sin Jugador jugaran sus Eventos Cruciales.

“Tet Offensive” muestra una aureola alrededor del símbolo del VC, así que –como con cualquier otro Evento de una Facción Sin Jugador– se aplican instrucciones especiales (8.4.1). Mira en la sección del VC del desplegable de Casillas Aleatorias y busca “Tet Offensive”. (Está descrita junto a “APC” porque las instrucciones son las mismas.) Las instrucciones dicen: “Para el alzamiento General, coloca Guerrillas, después Bases, en Saigón, Hue y en 4 Ciudades aleatorias (posiblemente las mismas).” Ahora, ¡hagamos que el VC lance la OFensiva de Tet!

El “Alzamiento General” de las instrucciones del Evento para Facciones Sin Jugador se refiere simplemente al texto de ambiente del texto del Evento que vamos a poner en práctica. “Coloca Guerrillas, después Bases...” cambia el procedimiento habitual, sin embargo: normalmente, las Facciones Sin Jugador colocan Bases amigas antes que otras fichas si tienen la oportunidad (8.1.2 y 8.4.4). Esta instrucción especial implica que el VC Sin Jugador al ejecutar “Tet” colocará Guerrillas si tiene Disponibles, y sólo colocará Bases cuando se quede sin Guerrillas. (Esto les ayuda, porque cualquier Base colocada por el Evento en Ciudades no contribuiría a los Ataques y sería de inmediato vulnerable al Asalto contrainsurgente.) El resto de las instrucciones describen cómo seleccionar el lugar en el que se colocarán las fichas del VC.

Ninguna de esas instrucciones se aplica a lo primero que ocurre en el Evento, sin embargo. Como todos los Eventos, “Tet Offensive” debe ser implementado literalmente (5.1), incluido el orden indicado en la carta. El texto del Evento comienza con “Realiza Terror gratuitamente con 1 VC Oculta por casilla.” Normalmente, las Operaciones gratuitas precisan de la consulta de la tabla de flujo para Operaciones de la Facción para ver las prioridades respecto a dónde y cómo ocurrirán esas Operaciones (8.4.4). Pero no hay elección aquí: para “Tet”, el VC, tanto si es un jugador como si

es una Facción Sin Jugador, debe ejecutar Terror donde tenga una Guerrilla Oculta, así que no es necesario seguir consultando. Una Guerrilla VC Oculta por casilla se Activa, modifica la casilla en 1 nivel hacia Oposición Activa si hay Población, y coloca un marcador de Terror (o de Sabotaje en LdCs, 3.3.4). Adelante, ejecútalo en el tablero: una oleada de Terror, montones de Guerrillas VC expuestas, un salto en la Oposición, y una quiebra en el Apoyo...

La siguiente parte del texto del Evento “Tet” dice: “Coloca 6 fichas VC en cualquier número de Ciudades.” ¡Aquí es donde hace falta consultar las instrucciones del Evento para una Facción Sin Jugador! El VC necesita seleccionar fichas y Bases. Debido a las instrucciones de 8.4.1 –y debido a que hay suficientes Guerrillas VC en la casilla de Disponibles– colocará 6 Guerrillas. ¿Dónde? Las instrucciones dicen “... coloca Guerrillas, después Bases, en Saigón, Hue y en 4 Ciudades aleatorias (posiblemente las mismas).” Siguiendo las instrucciones, coloca la 1ª nueva Guerrilla VC en Saigón, y la 2ª en Hue. Ahora mira la tabla de Casillas Aleatorias: tenemos que seleccionar “4 Ciudades aleatorias (posiblemente las mismas)”, y la palabra “aleatorias” nos indica que usemos la tabla (8.2). Cogemos los 3 dados (rojo, amarillo y azul) y los tiramos todos a la vez y los leemos en el orden “rojo, amarillo y azul”. A efectos ilustrativos, digamos que la primera tirada es rojo “1”, amarillo “2” y azul “3”, o “1, 2, 3”. En la tabla de Casillas Aleatorias, esto indica la 1ª columna de casillas, el 1º grupo de 3 casillas de esa columna, y la 2ª casilla de ese grupo: ¡“Da Nang”! Coloca la 3ª nueva Guerrilla VC en Da Nang. Tirando de nuevo para la 4ª Guerrilla, la tirada es “5.3.1”: Southern Laos. Eso es una Provincia, no una Ciudad, así que sigue bajando por la columna hasta encontrar una Ciudad: Hue. Coloca la 4ª nueva Guerrilla VC en Hue, uniéndose a la que ya hay allí. La siguiente tirada es “3, 2, 3”: Binh Tuv, lo que da como resultado una 5ª Guerrilla colocada en Qui Nhon, un poco más abajo en la tabla. Finalmente, la última tirada

de Casilla Aleatoria es “6, 6, 4”: Hue, lo que añade una 3ª y última Guerrilla VC allí.

“Tet Offensive” instruye a continuación que “las Guerrillas VC+EVN Atacan gratuitamente donde haya enemigos (elimina VC primero)”. De nuevo, no hay elección aquí sobre dónde, sólo Ataques obligatorios en donde sea posible tanto con Guerrillas del VC como del EVN. Donde haya éxito, sin embargo, puede haber opción con respecto a qué fichas de EE.UU. o del ARVN se eliminan. Para ello, prevalece la regla 8.1.2 (también resumida en un recuadro en el desplegable de Casillas Aleatorias). Presumamos que, de entre todos los Ataques con Guerrillas VC y EVN, los únicos éxitos son en Hue (con un 3 o menos), Tay Ninh (5 o menos), y Saigón (con un “2”).

Comencemos con Hue. Una guarnición de 3 cubos allí –1 Tropa EE.UU. y 2 Policías– va a tener que soportar la violenta arremetida del VC: el Ataque con éxito del VC eliminará a dos de ellos. Según 8.1.2 (1º punto), las Tropas y la Policía enemigas se eliminan de la forma más equitativa posible, comenzando con aquel tipo del que haya menos en la casilla. Hay menos Tropas que Policía en Hue, así que el primer cubo eliminado es la Tropa estadounidense (una Baja), después una Policía. También es eliminada una Guerrilla VC, porque se eliminó 1 Tropa de EE.UU. en el Ataque (Desgaste, 3.3.3). ¡Se ha perdido el Control COIN de Hue!

En Tay Ninh también se perderán 2 fichas de EE.UU. o del ARVN en el Ataque. Según el mismo punto 8.1.2, las Fuerzas Especiales enemigas son eliminadas antes que los cubos: en este caso, la unidad Ranger del ARVN que hay allí. No hay Policía, y la Base estadounidense todavía no puede ser eliminada debido al Ataque porque hay cubos protegiéndola (3.3.3). Hay Tropas tanto de EE.UU. como del ARVN en Tay Ninh. El Ataque elimina un cubo estadounidense según la regla por la cual se debe eliminar a EE.UU. antes que al ARVN, siendo todas las prioridades anteriores iguales. Según “Tet”, el VC debe sufrir Desgaste, y se elimina

además una Guerrilla VC de Tay Ninh. ¡Tay Ninh también pierde el Control COIN!

Finalmente, las afortunadas Guerrillas de Saigón eliminan a otras 2 fichas de EE.UU. o del ARVN. De nuevo, los Rangers van primero, después –puesto que hay menos Tropas en total (3) que Policía (4) en la Ciudad– un cubo de Tropas, de EE.UU. primero. Una unidad de Guerrilla paga el precio por someterse al fuego defensivo estadounidense y es también eliminada.

Una exitosa ofensiva del VC, puesto que su puntuación en “Oposición+Bases” ha saltado de 23 a 30, mientras que las puntuaciones de EE.UU. y del ARVN han caído ambas varios puntos. El jugador no tendrá la opción de “Laser Guided Bombs” en esta partida. Y, además, el siguiente es el EVN Sin Jugador, con Operación y Actividad Especial: el EVN será libre de aumentar sus fuerzas mediante Reagrupamiento e Infiltración mientras el jugador responde a la acción del VC.

Ejemplo 2:

El VC se Reagrupa y Recauda

Es de nuevo el principio del escenario Medio (no hay Eventos de Período o Capacidades), con el jugador llevando EE.UU./ARVN contra el EVN/VC Sin Jugadores. Esta vez, modifica el despliegue a efectos ilustrativos eliminando la Base y las Guerrillas del VC en Saigón y dejándolas en Disponibles; moviendo las 2 Guerrillas VC de Phu Bon a Quang Nam; moviendo 1 Guerrilla VC de Binh Dinh, de Pleiku y de Khanh Hoa a Phuoc Long; y reduciendo los Recursos del VC de 15 a 5. Prepara el Evento nº97, “Brinks Hotel” como primera carta jugada. (La siguiente carta no tiene importancia para este ejemplo.)

Esta vez, la 1ª Facción Elegible es una Sin Jugador, así que el VC Sin Jugador no ejecuta de inmediato su Evento Crucial (8.4.6). Vemos que el VC es la 1ª Elegible, así que comprobamos qué hará en lugar de eso. Según la regla 8.1, una Facción Sin Jugador elige jugar el Evento si puede hacerlo, a menos que éste resultara “Inefectivo” (8.1).

El VC juega las versiones sombreadas de los Eventos de uso dual (5.2, 8.1). La carta no tiene aureola alrededor del símbolo del VC, así que no hay instrucciones especiales para Facciones Sin Jugador y, en teoría, podría indicarle que jugara el texto sin sombrear (8.4.1). Al no tener el VC fichas en ninguna Ciudad en este momento, el texto sombreado de “Brinks Hotel” ni modificaría ninguna Ciudad ni añadiría marcadores de Terror: no haría nada, así que se ajusta a la definición de “Inefectivo”. Por lo tanto, el VC Sin Jugador comenzará 1968 con Operaciones uyActividad Especial en lugar del Evento.

Consultando la tabla de flujo del “VC Sin Jugador” en el desplegable de Operaciones y Actividades Especiales del VC –y, según sea necesario, la sección correspondiente de las reglas, 8.5– comenzamos con la pregunta del rombo superior izquierdo: “¿Puede el VC realizar Terror donde haya Apoyo sin activar la última Guerrilla VC y donde haya Base VC?” (La regla correspondiente está al principio de 8.5.1) El VC podría ejecutar Terror donde hay Apoyo, pero sólo en las 3 Provincias de Tierras Altas centrales, donde usaría su últimas Guerrillas Ocultas protegiendo Bases. Así que la respuesta es “No”, y seguimos la flecha hasta el 2º rombo. Esa condición comprueba si el VC se Reagruparía y pregunta: ¿Tiene el VC 12+ Guerrillas en Disponibles o podría colocar 2+ Bases?” (La regla es 8.5.2 Reagrupamiento.) El VC tiene menos de 12 Guerrillas en su casilla de Fuerzas Disponibles, así que tenemos que mirar un poco más adelante, en la parte superior del recuadro de Reagrupamiento a la derecha, para ver si el VC podría o no colocar 2+ Bases si se Reagrupara. Vemos por el 1º punto que el VC se Reagrupará para colocar Bases donde pueda y tenga al menos 4 Guerrillas VC. Esto se cumple en Quang Nam y en Phuoc Long (únicamente), así que el VC cumple por los pelos la condición para Reagruparse y lo hará.

En la parte superior del recuadro de Reagrupamiento, “máx 6” nos indica que el VC Sin Jugador seleccionará como mucho 6

casillas cuando ejecuta una Operación de Reagrupamiento. Según el 1º punto, reemplaza 2 Guerrillas VC por una Base en Quang Nam y en Phuoc Long, pagando 2 Recursos y bajando a 3 y aumentando su puntuación en 2 puntos.

Quedando todavía 4 casillas para el Reagrupamiento del VC, procedemos al 2º punto del recuadro del Reagrupamiento. Instruye al VC para que se Reagrupe para colocar Guerrillas en 2 casillas con cubos del ARVN y que aún no tengan Guerrillas VC. (Esto ayudará a establecerse al VC para Subvertir posteriormente.) El Reagrupamiento en casillas con Apoyo está descartado, así que la única casilla candidata es An Loc, que resulta ser Neutral y tiene cubos ARVN y ninguna Guerrilla VC. El VC coloca una guerrilla allí y paga 1 Recurso, bajando a 2. Quedando aún 3 casillas para Reagrupamiento, pasamos al 3º punto: colocar Guerrillas donde haya Base VC y <4 VC Ocultas. Las únicas candidatas son Tay Ninh y Binh Tuy-Binh Thuan, así que el VC coloca Guerrillas en cada una (eliminando el Control COIN de Tay Ninh) y gastando sus 2 últimos Recursos, quedándose a 0.

Al VC aún le queda su 6ª casilla en la que Reagrupar, pero ahora tiene 0 Recursos, y por lo tanto no puede pagarla. Explorando el recuadro, sin embargo, encontramos la indicación “si tiene 0 Recursos, Recauda antes de seguir Reagrupando” (8.5.2, 1º punto). Al igual que podría hacer un jugador, el VC Sin Jugador interrumpirá su Operación de Reagrupamiento para Recaudar una vez se quede con 0 Recursos mientras se Reagrupa (incluso al comienzo o al final de una Operación de Reagrupamiento).

Así que cambiamos todavía más a la derecha en la tabla de flujo para consultar el recuadro “Recaudación” en la columna de Actividades Especiales (8.5.1, RECAUDACIÓN). El VC Recaudará en hasta un máximo de 4 casillas (igual que un jugador). Según el 1º punto, el VC Recauda si y sólo si tiene entre 0 y 9 Recursos, que es el caso (0). Según el 2º punto, Recauda primero en LdCs (donde no

se dañará la Oposición); puesto que no hay VC en LdCs todavía, nos saltamos este punto.

El 3º punto dice que se Recaude en donde haya la mayor Población posible que ya esté en Apoyo Activo. La presencia del VC donde hay Apoyo Activo y no Control COIN (que bloquearía la Recaudación del VC, 4.5.1) es una rara circunstancia. Un rápido vistazo al mapa confirma que todas las casillas con Apoyo Activo también tienen Control COIN. Así que seguimos.

El 4º punto del recuadro de Recaudación comienza con “finalmente, si el VC todavía tiene 0 Recursos...” –lo que es así– “en donde haya Oposición Activa...”. Se Activa una Guerrilla VC en Tay Ninh y otra en Quang Nam, modificando cada casilla a Oposición pasiva; los Recursos del VC saltan a 6.

Quedando todavía 2 posibles casillas adicionales en las que Recaudar, continuamos con el 4º punto. A continuación dice: “después al azar, donde haya mayor Pob primero en cada caso”. Así que el VC Recaudará en hasta 2 casillas, elegidas al azar de entre las casillas con más Población en las que la Recaudación sea posible. Con tanta población bajo Control COIN en 1968, las candidatas restantes están limitadas a 3 Provincias en el Delta, 2 de las cuales tienen la mayor población (2): Kien Phong y Kien Hoa. La Recaudación en ellas aumenta los Recursos del VC en 8 hasta un saludable total de 14 –el VC probablemente no necesite Recaudar en mucho tiempo– al coste de modificar las casillas de Oposición Pasiva a Neutral y de una considerable caída de la puntuación del VC, al menos por ahora.

La Recaudación del VC ha llegado a su máximo de 4 casillas y por lo tanto ha acabado. El Reagrupamiento puede reanudarse donde se dejó cuando los Recursos llegaron a 0, con el 4º punto del recuadro de Reagrupamiento. Ese punto comienza: “después coloca Guerrillas para eliminar el Control COIN... donde haya al menos +1 Pob.” Puesto que el VC, en este

caso, ya se ha reagrupado en todas las Bases en las que podía, eliminar Control COIN precisará de casillas con Control COIN sin Apoyo en donde añadir 1 ficha VC eliminaría ese Control. No hay tales casillas para Reagruparse.

La otra parte del 4º punto dice que coloquemos Guerrillas para eliminar el Control EVN si el EVN es un jugador. El EVN no es un jugador, así que esa prioridad no se aplica.

Así que finalmente llegamos al 5º punto del Reagrupamiento: colocar Guerrillas donde haya de 1 a 3 Guerrillas VC, después en cualquier casilla de Vietnam del Sur. Resulta que 5 Provincias tienen entre 1 y 3 Guerrillas VC y son candidatas para el Reagrupamiento: las 4 Provincias del Delta y Quang Duc-Long Khank. El VC seleccionará una de estas 5 como su última casilla para Reagrupamiento.

Siempre que existe la misma prioridad para que una Facción Sin Jugador haga algo entre varias casillas candidatas, surte efecto la rutina de Casillas Aleatorias (al azar, 8.2 y 8.3). Así que echemos un vistazo al desplegable de “Casillas Aleatorias”. Puede seleccionarse una Provincia o Ciudad aleatoria usándose esta tabla o, si se prefiere, simplemente con una tirada equitativa del dado cuando haya 6 o menos candidatas (8.2, NOTA PARA EL JUEGO). En este caso, probemos la tabla.

El jugador tira los 3 dados que vienen con el juego, leyéndolos en el orden rojo, amarillo y azul. El dado rojo determina con qué columna de la tabla comenzar; el amarillo qué fila de grupo de casillas usar; y el azul qué casilla (Provincia o Ciudad) dentro de ese grupo de 3 seleccionar.

En este caso, el jugador saca un “4” rojo, “4” amarillo, y “3” azul. Eso indica la columna central, el grupo de casillas central, y la casilla central del grupo: Saigón. Saigón no es candidata para el Reagrupamiento, así que lo siguiente es seguir las flechas columna abajo hasta The Parrot’s Beak. Esa casilla

tampoco es candidata (no hay de 1 a 3 Guerrillas VC en ella), así que bajamos hasta la siguiente casilla: Kien Hoa. La Provincia de KienHoa-Vinh Binh es candidata, así que se selecciona para el Reagrupamiento, recibiendo una nueva Guerrilla VC por el coste de 1 Recurso.

El VC se ha Reagrupado en 6 casillas, el máximo para un VC Sin Jugador (8.5.2), y ya ha completado su Actividad Especial, Recaudación, así que ha acabado. El jugador, como EE.UU., podrá elegir ahora entre una Operación Limitada, ejecutar “Brinks Hotel” o Pasar.



El Reagrupamiento (peones blancos) y la Recaudación (peones negros) del VC Sin Jugador han aumentado las fuerzas cerca de Saigón y rellenado sus sacos de arroz, pero les cuesta el respaldo del pueblo.

Ejemplo 3:

El EVN Marcha y entonces Embosca

Despliega esta vez el escenario Medio (sin Capacidades de Período), pero, para nuestro ejemplo, por favor:

- Modifica la Ruta de “3” a “4”.
- Añade 2 Tropas EVN de Disponibles a The Parrot’s Beak.
- Elimina 1 Guerrilla EVN de Phuoc Long y todas las fichas de Kien Giang excepto la Base ARVN.

- Señala las Facciones EE.UU. y ARVN como No Elegibles.

Al establecer la Ruta en “4” –una situación atípica– estamos proporcionando a la Marcha de este EVN Sin Jugador un caso particularmente complejo y por lo tanto instructivo de implementar.

Prepara el Evento nº34 “SA-2s” como primera carta jugada y el nº97 “Brinks Hotel” como la siguiente. El jugador en solitario es de nuevo EE.UU./ARVN contra el EVN/VC Sin Jugadores.

El EVN es la 1ª Elegible en “SA-2s”. No hay aureola alrededor del símbolo rojo, así que no hay instrucciones especiales (8.1.4). Pero la carta es un Evento de Capacidades (5.3). Como se observa en gris en todas las tablas para Facciones Sin Jugador, éstas sólo optan por Capacidades después de una tirada inferior al número de cartas de Golpe que quedan en el mazo (8.1, 4º punto). Al no haberse jugado cartas de Golpe en el escenario de 1968, quedan 3 en el mazo. El jugador tira un dado: un resultado de “3”, no inferior a las restantes cartas de Golpe, así que el EVN ejecutará Ops y Actividad Especial.

Al comprobar los dos rombos superiores de la tabla de flujo del EVN Sin Jugador, vemos rápidamente que ni el Ataque con Tropas EVN ni el Terror del EVN cumplen ninguna de las condiciones enumeradas. Así que bajamos hasta el 3º rombo. Hay exactamente 20 Tropas en la casilla de Disponibles del EVN, no >20. Ni hay >10 Guerrillas. Ni la Ruta está <2. Así que la respuesta a la condición del 3º rombo es “No” y –puesto que no es Monzón (2.3.9)– el EVN Marchará (8.6.1-.5).

Con cualquier acción de una Facción Sin Jugador que implique movimiento, puede ser más sencillo determinar primero cuáles de las fichas de la Facción podrán mover según sus prioridades (8.1.1 NOTA PARA EL JUEGO). El 1º punto del recuadro de Marcha del EVN especifica que el EVN tendrá que

dejar detrás las suficientes fichas para mantener el Control EVN si lo tiene, incluyendo al menos 2 Guerrillas o Tropas EVN para proteger las Bases EVN (8.6.5), Esta primera prioridad determinará el límite de fichas del EVN que podrán Marchar, con la excepción (según el mismo punto) de que el EVN puede abandonar momentáneamente su Control o sus Bases si es seguro que otro grupo posterior va a Marchar para reestablecerlos.

Mirando más adelante en el 1º punto, observamos que el EVN sólo usará su capacidad para Marchar con fichas varias veces por la Ruta si las casillas extra no le cuestan más Recursos. Este resulta ser el caso ahora, porque la Ruta está en “4” (3.3.2, 6.7).

Así que el EVN Sin Jugador tendrá amplias oportunidades usando movimientos repetidos y gratuitos a través de Laos y Camboya para dejar fichas detrás en donde tenga Control y Bases. Con la Ruta a su máximo nivel de eficacia, ¡casi todas las Tropas y Guerrillas del EVN podrían mover! Así que pasamos al siguiente punto del recuadro de Marcha: “si hay Base EVN Disponible, coloca 4 Guerrillas EVN en 1 casilla de Laos o Camboya sin Base EVN.” Eso es bastante, así que veámoslo poco a poco. Primero, si el EVN no tiene más Bases en la casilla de Disponibles, no se puede aplicar todo el punto. Pero ahora mismo hay 1 Base EVN Disponible.

Así que, según el resto de ese punto, el EVN necesita seleccionar 1 casilla de Laos o Camboya que todavía no tenga una Base ni 4 Guerrillas del EVN y Marchar con Guerrillas EVN allí hasta que haya 4 (para prepararse para el Reagrupamiento y colocar una base más tarde). Una mirada al mapa muestra que, en este momento de 1968, el EVN ya posee Bases en todas las casillas de Laos y Camboya, así que no hay manera de escoger un destino que cumpla la prioridad, y podemos pasar al siguiente punto.

El punto nos dice que “entonces llevemos 1 Guerrilla Oculta a 1 LdC, Hue-Da Nang,

después al azar”. El EVN en este punto Marchará con sólo 1 Guerrilla a 1 casilla LdC que no tenga aún una Guerrilla Oculta del EVN. Lo hará así a la LdC entre Hue y Da Nang si es posible (para obstaculizar el refuerzo por parte de EE.UU./ARVN a Hue o Quang Tri-Thua Thien). Mirando la situación del mapa, una Guerrilla EVN puede Marchar de Quang Tri a esa LdC y quedarse Oculta, sin que se pierda el Control EVN y sin dejar menos de 2 fichas protegiendo una Base EVN en el origen, así que lo hace (coste 0).

Hemos llegado a las instrucciones del recuadro que dicen “Marcha entonces con 1 grupo a cada casilla,” pertenecientes a los 2 puntos finales que siguen. Las instrucciones significan simplemente que cada grupo que Marcha de Tropas y Guerrillas EVN (3.3.2, PROCEDIMIENTO) intentará hacerlo a una casilla diferente mientras que se cumplan las siguientes prioridades (8.6.5, 5º y 6 puntos). Comprobemos esas prioridades (los dos puntos restantes) para ver dónde intentarán ir estos grupos. El primero de los 2 puntos es Marchar “primero para añadir Control EVN a las 3 casillas con mayor Población.” seguido de algunas prioridades dentro de esta. Con tantas Tropas y Guerrillas capaces de Marchar todo lo larga que es la frontera con Vietnam del Sur, tendremos que mirar la Población, después considerar esas siguientes prioridades para descubrir cuáles de las muchas casillas fronterizas serán destinos.

Puesto que no podemos llegar a Saigón, vamos a buscar casillas de Población 2 primero. Las casillas con Población 2 potencialmente alcanzables sin Control EVN incluyen Hue, Quang Tri, Quang Tin, Binh Dinh, Tay Ninh, Kien Phong, y Kien Giang.

Las prioridades dentro de este punto nos ayudarán a estrechar la búsqueda. La primera de estas prioridades es evitar Bases estadounidenses si es posible (¡porque las bases de artillería estadounidenses pueden resultar muy letales para el EVN!). Eso descarta Quang Tri, Quang Tin, y Tay Ninh de momento (además de casillas costeras como Kien Hoa-Vinh Binh, que no pueden

alcanzarse en esta Operación de Marcha). Eso nos deja Hue, Binh Dinh, Kien Phong, y Kien Giang. Pero observa que el EVN –ni siquiera usando la Ruta– podrá llevar suficientes fichas a Hue para tomar el Control (incluso si otras Tropas EVN suplen a las 2 Guerrillas que quedan en Quang Tri). Así que hemos limitado el primer destino del EVN que no sea LdC a Binh Dinh y a las 2 Provincias del Delta ligeramente defendidas.

La siguiente prioridad es Marchar donde haya Control COIN. Eso es en Binh Dinh o Kien Giang, pero no en Kien Phong. Una tirada aleatoria selecciona Kien Giang primero.

Así que el EVN Marchará con un grupo de Tropas y/o Guerrillas para tomar el Control del Kien Giang. Pero, ¿con qué grupo? ¡Casi todo el ejército norvietnamita está listo para Marchar!

Siempre que una Facción Sin Jugador tenga igual prioridad de elección entre varias casillas –en este caso, las casillas origen de la Marcha– acudimos a las Casillas Aleatorias (8.2). Tiradas de rojo “3”, amarillo “1” y azul “6” señalan a Quang Duc –no hay fichas EVN allí–, lo que finalmente nos lleva a la casilla de origen para la Marcha del EVN de The Parrot’s Beak.

¿Cuántas fichas se unirán al grupo que mueve a The Parrot’s Beak? Normalmente, según el primer punto del recuadro de Marcha, 2 Guerrillas se quedarían atrás para proteger la Base, Pero, con la Marcha a través de la Ruta en juego, el EVN Marchará seguro –por el último punto del recuadro– con al menos 2 fichas para proteger a la Base EVN que está sola en The Parrot’s Beak. Resulta que The Parrot’s Beak está justo adyacente al destino pretendido de Kien Giang. (¡El grupo del EVN podría haber Marchado incluso desde Vietnam del Norte!) Así que las 2 Tropas y las 2 Guerrillas de The Parrot’s Beak simplemente mueven directamente a Kien Giang (con coste 0, permaneciendo las Guerrillas Ocultas) y reemplazan el Control COIN allí con Control EVN.

Hemos añadido Control EVN a 1 de las 3 casillas que el EVN debe escoger. Binh Dinh será la 2ª: tiene Población 2, ninguna Base estadounidense y (al contrario que Kien Pong) Control COIN.

Para que el EVN Controle Binh Dinh, necesitaremos que lleguen al menos 8 de sus fichas (1.7), que pueden provenir de grupos que Marchen desde North Vietnam o de Central Laos únicamente. Una tirada aleatoria selecciona el grupo de Central Laos.

¿Cuántas fichas se unirán al grupo que Marcha a través de la frontera? Ya no es seguro que queden suficientes grupos que puedan Marchar para sustituir al grupo de Laos si abandona la Base que hay allí: todavía hay que escoger una 3ª casilla para añadir Control EVN, y la Base de The Parrot’s Beak ya ha sido cubierta. Todavía quedan 2 grupos que van a Marchar: 1 desde North Vietnam y –puesto que no están protegiendo ni una Base ni Control EVN– las dos Guerrillas de Tay Ninh. Estos dos grupos no son adecuados para tomar el Control de una 3ª casilla y además proteger 2 Bases del EVN.

Así que la Guerrilla y 1 Tropa de Central Laos se quedarán detrás para proteger la Base EVN. Las otras 8 Tropas que quedan allí, permaneciendo juntas como un grupo (8.5.6, 6º punto), Marchan a Binh Dinh, siendo suficientes para darle la vuelta al Control COIN allí a Control EVN.

Ahora, a añadir Control EVN a una 3ª casilla: Kien Phong, una prioridad inferior a Kien Giang o Binh Dinh sólo porque no tiene Control COIN y por ello daña al ARVN y a EE.UU. menos para que la invada el EVN. (Las únicas otras casillas con Pob 2 alcanzables tienen Bases estadounidenses, así que son una prioridad inferior según 8.6.5, 7º punto.)

Se necesita que Marchen al menos 3 fichas EVN, lo que sólo se puede cumplir con 1 de los grupos que quedan por Marchar: el de North Vietnam. Dejando 1 Guerrilla y 1



Tropa con la Base que hay allí, 8 Tropas EVN Marchan por la Ruta hasta Kien Phong, añadiendo allí el Control EVN (por coste 0).

Añadido el Control EVN con éxito a 3 casillas, todo lo que le queda a la operación de Marcha es Marchar con grupos a casillas donde las Bases EVN sean las únicas fichas

EVN. Eso ocurre ahora en The Parrot's Beak (únicamente). El grupo de 2 Guerrillas EVN de Tay Ninh mueve a The Parrot's Beak, y la Marcha del EVN acaba.

Pero esta dramática invasión del EVN todavía tiene un golpe que asestar: la tabla de flujo muestra que Emboscada o Infiltración seguirán a la Marcha del EVN (8.6.5, EMBOSCADA). Una condición para la Emboscada, según el 1º punto del recuadro Emboscada, es que sea eliminada una Base enemiga. Esa condición se cumplirá raramente, lo que significa (siguiendo “si no hay”) que el EVN casi siempre se Infiltrará después de Marchar.

Sin embargo, hemos modificado el despliegue para proporcionar esa situación dejando una Base ARVN sola en el destino de la Marcha Kien Giang, ¡donde hay preparadas Guerrillas Ocultas del EVN!

El siguiente punto en el recuadro de Emboscada nos dice que sigamos las prioridades para Ataque del EVN Sin Jugador. Comprobando la casilla de Ataque, el primer texto que se aplica a nuestra actual posición en el tablero es el comienzo del 3º punto de Ataque: “escoge como objetivo Bases para eliminar” (8.6.2). La 1ª de las 2 posibles casillas para la Emboscada del EVN será Kien Giang, donde podrá eliminarse la Base del ARVN sin defender.

La otra única casilla con una Guerrilla Oculta que haya Marchado es la LdC, el tramo de autopista 1 entre Hue y Da Nang. La Guerrilla EVN Embosca ahora, casualmente, contra una ficha en una casilla adyacente (4.4.3). Es imposible para esta Emboscar para eliminar una Base, así que la siguiente prioridad –Fuerzas Especiales– tendrá que ser (8.6.2). Los Irregulares de Quang Tri –las únicas Fuerzas Especiales dentro del alcance– pasan a Bajas,

Sí, ¡ha sido una larga evolución para Marchar con el EVN Sin Jugador! Por suerte, no Marcha tan a menudo, e incluso aún es más raro que utilice la Ruta para hacerlo.

Habiendo acabado su invasión con todo un éxito, y con EE.UU. y el ARVN No Elegibles, el EVN Sin Jugador pasa el turno a su aliado el VC Sin Jugador.

El símbolo del VC en la carta jugada nº34, “SA-2s”, lleva una aureola, que nos indica que comprobemos las instrucciones especiales en el reverso del desplegable de Casillas Aleatorias (8.4.1). Bajo el VC Sin Jugador encontramos “SA-2s” en la lista de Eventos ordenada alfabéticamente según su título, con las instrucciones “elige Op y Actividad Especial en su lugar”. Así que el VC ni siquiera tira para la Capacidad SA-2 (centrada en el EVN); en su lugar, Operará. Un jugador podría seguir la Operación y Actividad Especial del EVN con una Op Lim, el Evento o Pasando (2.3.4). Pero las Facciones Sin Jugador pueden en este caso “hacer trampas” (8.1, 1º punto). Una Operación Limitada en la Secuencia de Juego les ofrece toda una Operación con Actividad Especial en su lugar. Si continuásemos nuestro ejemplo, consultaríamos ahora la tabla de flujo para Operaciones del VC Sin Jugador para determinar como continuaría el VC tras la invasión del norte...



Ejemplo 4: **EE.UU. Barre y después realiza Transporte Aéreo**

Echemos a continuación un vistazo a una Facción Contrainsurgente Sin Jugador. Despliega el escenario de 1968 (sin

Capacidades de Período), pero modifica la Política de EE.UU. de “LBJ” a “Nixon” (8.8.1). Este cambio nos permitirá observar un algo más intrincado procedimiento de Transporte Aéreo en lugar del más sencillo Ataque Aéreo.

Despliega el Evento nº23, “Operation Attleboro” como primera carta jugada y el nº97 “Brinks Hotel” como la siguiente. El jugador en solitario es esta vez el EVN/VC contra EE.UU./ARVN Sin Jugador.

El jugador del VC mantiene de momento “Tet Offensive” enfundada, así que EE.UU. Sin Jugador es la 1ª Elegible. Observamos de inmediato que la carta “Operation Attleboro” tiene una aureola alrededor del símbolo de EE.UU., así que comprobamos la sección de EE.UU. Sin Jugador de las Instrucciones para Eventos en el reverso del desplegable de Casillas Aleatorias (8.4.1). Allí encontramos “Operation Attleboro” entre los diversos títulos de Evento listados alfabéticamente con las instrucciones “Si está en juego ‘Nixon’, elige en su lugar Op y Actividad Especial.” Bajo la Política estadounidense de Nixon de operaciones a gran escala más selectivas, EE.UU. no comprometerá su esfuerzo contra los complejos de túneles del VC representados por este Evento. Pero sus fuerzas, no obstante, estarán activas en el campo, ¡tal y como estamos a punto de ver!

EE.UU. Sin Jugador opta por Ops y Actividad Especial, así que consulta la tabla de flujo de EE.UU. Sin Jugador. El primer rombo de decisiones pregunta: “¿El Asalto solo podría eliminar Control EVN, Base, Túnel o 6+ enemigos?” (8.8.2). Por suerte, para determinar la respuesta, no tenemos que seguir comprobando para ver lo que la tabla de flujo hará para posicionar las fuerzas estadounidenses por medio del Transporte Aéreo para ningún Asalto. “Asalto solo” en la pregunta significa que simplemente tenemos que mirar el mapa y ver qué podría un Asalto inmediato con Tropas estadounidenses, quizá seguidas por el ARVN en 1 casilla (3.2.4), matar.

En este caso, no hay Tropas estadounidenses colocadas con enemigos Activos a los que un Asalto pudiera eliminar, sólo con Guerrillas Ocultas y Bases que las protegen. Así que la respuesta a la pregunta del primer diamante es “No” a todos los efectos, y pasamos al 2º rombo.

El 2º rombo nos pregunta si “Barrer en el lugar podría Activar a la última Guerrilla Oculta del EVN/VC donde haya Apoyo o Base?” (8.8.3) Eso parece cumplirse en todos los sitios: las Tropas e Irregulares de EE.UU. ya están colocados con Guerrillas Ocultas del EVN y del VC que protegen sus Bases, en las mismas Provincias que Bases EE.UU., y en Provincias con Apoyo. ¡Incluso en la mismísima capita, Saigón! ¡cualquiera de estas casillas que albergara suficientes Tropas o Irregulares de EE.UU. para poder Activar la última de tales Guerrillas Ocultas en ella con un Barrido en el lugar bastaría para responder “Sí” y dar pie a un Barrido de EE.UU. No es Estación de Monzón (2.3.9), así que... ¡Barrido será!

El recuadro de Barrido de EE.UU. Sin Jugador comienza aconsejándonos: “si la Política de EE.UU. es JFK/Nixon, Transporta por Aire antes del Barrido si ayuda y conforme sea necesario” (8.8.3). Esto significa que, bajo la política “Nixon”, EE.UU. Transportará por Aire antes de ejecutar su Barrido para sacar el máximo provecho a su Actividad Especial. La flecha “si es JFK/Nixon” del recuadro de Barrido al de Transporte Aéreo confirma esta instrucción. (En su lugar, “LBJ” habría hecho que las fuerzas estadounidenses solicitaran un Ataque Aéreo para azotar a los enemigos localizados en la zona del Barrido.)

Así que aquí es donde el Barrido con Transporte Aéreo se complica un poco: “si ayuda y conforme sea necesario” significa que ejecutaremos el Transporte Aéreo pre-Barrido según el recuadro de Transporte Aéreo conforme comprobemos las prioridades del recuadro de Barrido para ver dónde los movimientos mediante Transporte Aéreo podrían ayudar a conseguir que esas

prioridades para el Barrido fuesen más efectivas (8.8.2, TRANSPORTE AÉREO). Veamos como va...

Comenzando en el recuadro de Transporte Aéreo, observa que los puntos aparecen bajo 2 encabezamientos, el primero “desde 2 casillas”, el segundo “a 2 casillas objetivo del Asalto/Barrido”. Así que moveremos Tropas estadounidenses y posiblemente otras fuerzas COIN de 2 casillas a otras 2 casillas, siendo las últimas casillas seleccionadas para el Barrido.

Aquí hay otro caso que implica movimiento de una Facción Sin Jugador (como el ejemplo anterior de Marcha del EVN), por lo que puede ser más sencillo determinar primero cuáles de las fichas de la Facción pueden mover según sus prioridades (8.1.1, NOTA PARA EL JUEGO). Así que leemos el punto bajo el encabezamiento “desde”: “Laos/Camboya con todas...” No hay fuerzas COIN ni en Laos ni en Camboya, así que eso está acabado.

A continuación “[desde] Vietnam del Sur con la mayoría de Tropas más allá de las necesarias para el Control COIN o para Op allí” significa que estamos buscando casillas de origen para el Transporte Aéreo con montones de Tropas estadounidenses. Queremos identificar esas casillas con mayoría de Tropas por encima de las fichas COIN necesarias para mantener el Control. Eso significa que sólo tenemos que mirar en casillas con Control COIN con Tropas de EE.UU.:

- En este caso, vemos que Quang Tri-Thua Thien tiene 4 Tropas estadounidenses por encima de las necesarias para el Control COIN: si todas esas 4 Tropas dejan la casilla, el resto de fuerzas mantendrían la casilla bajo Control COIN.
- Después, Phu Bon-Phu y la Ciudad de Can Tho tienen ambas 3 Tropas de EE.UU. por encima del Control COIN.

Observa que Tay Ninh también tiene 3 Tropas estadounidenses, pero EE.UU. y el ARVN apenas mantienen el Control COIN de

ese lugar tan reñido: con que 1 Tropa de EE.UU. saliera, se perdería el Control COIN, así que allí no hay Tropas por encima de las necesarias para el Control.

Así que tenemos 3 posibilidades para nuestras 2 casillas de origen del Transporte Aéreo: Quang Tri, Phu Bon y Can Tho. Pero hay una segunda parte a considerar en el punto “desde” de Transporte Aéreo: “Tropas estadounidenses más allá de las necesarias.... Operación allí.” (8.8.2, TRANSPORTE AÉREO) Esas 2 últimas palabras significan que EE.UU. no hará Transporte Aéreo con Tropas que son actualmente necesarias para cualquier operación adjunta en esa casilla de origen, en este caso, Barrido. Eso significa que tendremos que mirar un poco más adelante, para ver que al final del recuadro de Barrido dice “después en todas”. En otras palabras, las Tropas estadounidenses, una vez realizado el movimiento del Transporte Aéreo y del Barrido Barrerán todas en el lugar si hay Guerrillas Ocultas que localizar (8.8.3). (¿Por qué no hacerlo así? A menos que la parte sombreada de “Booby Traps” esté vigente, ¡el riesgo y el coste son cero!)

Así que, volviendo a nuestras 3 posibles casillas de origen de destino para el Transporte Aéreo:

- Un Barrido en Quang Tri requeriría a 2 de esas 4 Tropas para que ayuden a los Irregulares que hay allí a exponer a las 3 Guerrillas EVN del área, dejando sólo 2 Tropas más allá de las necesarias para la Op.
- Phu Bon sólo tiene 1 cubo de Tropa extra, los otros 2 harán falta para Barrer a las 2 Guerrillas VC que hay allí.
- Can Tho está despejada de enemigos, así que aún muestra 3 Tropas más de las necesarias.

Can Tho permanece como ganadora, mientras que Phu Bon está descartada. Necesitamos una 2ª casilla desde la que hacer el Transporte Aéreo, y antes de decidimos por las 2 Tropas estadounidenses de Quang Tri, necesitamos comprobar si hay otras casillas en las que sobren 2 Tropas de EE.UU. La mayoría estará ocupada Barriendo al VC, pero las 2

Tropas en el enlace actualmente pacificado entre Quang Tin-Quang Ngai enlazan con los 2 cubos estadounidenses sueltos de Quang Tri.

Así pues, ¿a dónde podría volar este total de 5 Tropas de EE.UU.? El encabezado sobre el 2º grupo de puntos en el recuadro de Transporte Aéreo –“a 2 casillas objetivo del Asalto/Barrido”– nos dice que primero tenemos que saber dónde Barrerá EE.UU. para responder a esa pregunta. Así que volvemos al recuadro de Barrido...

El 1º punto del recuadro de Barrido tiene que ver con qué Tropas estadounidenses pueden mover mediante Barrido (en lugar de por Transporte Aéreo) y desde dónde (8.8.3, 1º y 2º puntos). La estipulación es la misma que consideramos para Transporte Aéreo, excepto por que el Barrido sólo moverá Tropas que serán inmediatamente útiles en el destino, y el movimiento de Barrido dejará al menos 3 cubos o Fuerzas Especiales EE.UU./ARVN guardando la casilla original en Vietnam del Sur.

Con estas restricciones más estrechas para mover por Barrido en lugar de Transporte Aéreo, las únicas Tropas estadounidenses adicionales que son candidatas para salir a Barrer desde sus áreas son los 2 cubos estadounidenses de Quang Tin. ¡Todas las demás Tropas estadounidenses tienen ya bastante de lo que ocuparse donde están! Para destinos del movimiento de Barrido, tendremos que considerar sólo casillas que las Tropas de Quang Tin puedan alcanzar, poniendo en práctica el Barrido más fácilmente desde este punto.

Ahora, continuando al 2º punto del recuadro de Barrido –¿De dónde, adónde y con qué Tropas estadounidenses Barrer?–, el punto completo es:

- A dos casillas para añadir Control y darle la vuelta a la última Oculta, primero donde haya Apoyo, después la mayor Pob, después Bases, Laos/Camboya sólo si “Nixon”; después en todas.

EE.UU. Sin Jugador moverá por Barrido a al menos 2 casillas, y esas casillas deben de ser de manera que EE.UU. añada Control COIN donde no haya ninguno y que gire a Activa la última Guerrilla en ellos (8.8.3, 3º y 4º puntos). Son un montón de requisitos para que EE.UU. entre a una casilla mediante Barrido, así que veamos si esas 2 Tropas que pueden Barrer desde Quang Tin pueden alcanzar alguna de tales casillas...

Esas 2 Tropas sueltas de EE.UU. pueden alcanzar a las Guerrillas Ocultas de Quang Nam y Southern Laos. Las Tropas podrían Activar a la última Guerrilla de Quang Nam pero –debido a la Jungla (3.2.3)– no a las dos Guerrillas de Southern Laos. Y las 2 Tropas por sí solas no son suficientes para añadir Control COIN a ninguna de las casillas, algo que deben poder hacer para Barrer allí. (De lo contrario, ¡EE.UU. Sin Jugador podría fácilmente querer abarcar más acción de la que puede!)

Pero, ¡espera! Recuerda que, según la parte superior del recuadro de Barrido, ¡debemos primero Transportar por Aire “si ayuda y conforme sea necesario” para cumplir las prioridades de Barrido que hemos estado discutiendo! Recuerda que 5 Tropas estadounidenses están esperando abordar los *choppers*... El primer destino para Transporte Aéreo debería de ser la primera casilla para Barrido donde la llegada de fuerzas aerotransportadas ayudaría a cumplir las prioridades del Barrido. (Esto se indica también en el 2º punto del recuadro de Transporte Aéreo, 8.8.2, TRANSPORTE AÉREO, 2º punto.) Eso significa o Quang Nam o Southern Laos, puesto que definitivamente esas 5 Tropas son necesarias para poder ayudar a Activar la última Guerrilla de Southern Laos y podrían establecer Control COIN de alguno de esos destinos potenciales del Barrido. Tenemos que seleccionar Quang Nam o Southern Laos, así que consultamos las prioridades en el resto del 2º punto del Barrido (8.8.3, 3º y 5º puntos). La primera estipulación es mover a donde haya Apoyo: ninguna casilla lo tiene. La siguiente es mover a donde haya mayor

Población: eso es Quang Nam. Observa que Barrer en Souther Laos sería normalmente descartado enteramente, pero bajo “Nixon” habría habido opción si Quang Nam no hubiese sido el objetivo más urgente. Señala Quang Nam con un peón blanco para recordarnos que es un destino para Barrido, y con un peón negro también para mostrar que recibirá los refuerzos transportados por helicóptero. Casi hemos acabado con la parte complicada: determinar adónde moverán las fuerzas. Recuerda, sin embargo, que estábamos aún a mitad de hacerlo para el Transporte Aéreo que precederá al Barrido, lo que requiere que volvamos a comprobar que casillas será Barridas. Hemos determinado que el Transporte Aéreo ayudará con el Barrido de Quang Nam. Pero, ¿qué pasa con el 2º destino para el Transporte Aéreo, que aún está por determinar? Según esa 1ª instrucción del recuadro del Barrido y el 2º punto del recuadro de Transporte Aéreo, tenemos que preguntar, ¿hay otras casillas para Barrido (en este caso, Barridos en el lugar) donde Transportar Tropas estadounidenses por Aire ayudaría a cumplir las prioridades del Barrido? Explorando las muchas áreas que las Tropas EE.UU. podrían barrer, vemos que Barrerán Guerrillas en las junglas de Tay Ninh y Binh Tuy-Binh Thuan; en ambos casos, las Guerrillas permanecerán Ocultas a menos que esas Tropas consigan alguna ayuda, y Activar a todas las Guerrillas Ocultas posibles es una prioridad del Barrido (8.8.3, 6º punto). Estos Barridos en el lugar son simplemente parte de las instrucciones “en todas” al final del recuadro del Barrido. No hay más instrucciones sobre qué casilla elegir; una tirada aleatoria selecciona Ninh Tuy para que reciba los últimos refuerzos Aerotransportados. Coloca un peón negro allí.

El 3º punto del Transporte Aéreo comienza: “si queda 1 desitno...” (8.8.2, TRANSPORTE AÉREO, 5º punto). Esta frase se refiere al 2º de los 2 posibles destinos del Transporte Aéreo, y Transportaría por Aire una unidad de Fuerzas Especiales (si hubiese en una casilla de origen de Transporte Aéreo) a Laos o Camboya para

disputar la Ruta. Pero ambos destinos de Transporte Aéreo han sido ya asignados: Quang Nam y Binh Tuy, así que ignoramos el resto de este punto.

Habiendo determinado las 4 casillas para Transporte Aéreo, despeguemos. Según el 2º punto del Transporte Aéreo (8.8.2, TRANSPORTE AÉREO, 2º punto), sólo Transportaremos tantas Tropas como sean necesarias para ayudar, primero de EE.UU., después del ARVN. Quang Nam necesitará 2 Tropas, además de las 2 que Barren desde Quang Tin, para establecer el Control COIN. Binh Tuy también necesitará 2 Tropas para Activar a la última Guerrilla VC que hay allí. Eso deja 1 Tropa detrás y ninguna necesidad de Aerotransportar Tropas ARVN. El primer origen del Transporte Aéreo era aquel con más Tropas estadounidenses de sobra –Can Tho–, así que las 3 Tropas de Can Tho más 1 cubo de Tropas estadounidense de Quang Tri son distribuidos entre Quang Nam y Binh Tuy, 2 y 2.

La siguiente parte del 2º punto del recuadro de Transporte Aéreo nos dice que Transportemos a Irregulares, después Rangers. El correspondiente punto en el libro de Reglas (8.8.2, TRANSPORTE AÉREO, 4º punto), nos proporciona algo más de detalle: tenemos que transportar a tantos Irregulares y después Rangers como sea posible desde las casillas de origen a las de destino, distribuyéndolos entre estas últimas de la forma más homogénea posible y sin perder el Control COIN: ¡un poco de ayuda extra para las Tropas que se dirigieron a las reñidas zonas de aterrizaje!

En este caso, un Irregular de Can Tho y otro de Quang Tri pueden mover, así que cada 1 de ellos acaba en Quang Nam y en Binh Tuy respectivamente. El Transporte Aéreo se ha completado, así que ahora ejecutaremos el planeado Barrido. Dos Tropas estadounidenses de Quang Tin Barren en Quang Nam, tomando el Control COIN de la Provincia. Allí, en Binh Tuy y en varias Provincias arriba y abajo del mapa, el Barrido de EE.UU. expone a las Guerrillas enemigas.

En la jungla de Tay Ninh, las Tropas estadounidenses puede encontrar sólo a 1 unidad de Guerrillas. Las directrices estándar para Facciones Sin Jugador, resumidas en un recuadro en la hoja de Casillas Aleatorias (8.1.2, 1º punto) especifican que las Facciones Sin Jugador dentro de una casilla escogen como objetivo al VC antes que al EVN si es posible, así que se Activa 1 Guerrilla VC en Tay Ninh.

El Transporte Aéreo y el Barrido se han acabado, dejando al jugador VC la opción de responder con una Op Lim, el Evento o Pasar.



Los barridos de EE.UU. con tropas transportadas con helicópteros presionan la infraestructura del VN.

Ejemplo 5: El ARVN Ejecuta “ROKs”

Para este ejemplo, vuelve a desplegar el escenario de 1968 (sin Capacidades de Período). Prepara el Evento nº70 “ROKs” como primera carta jugada y el nº130 “¡Golpe!: Intento Fallido” como la siguiente.

El jugador en solitario es de nuevo el EVN/VC contra EE.UU./ARVN Sin Jugador.

Es Estación de Monzón, y el ARVN Sin Jugador es la 1ª Elegible. El ARVN no tiene instrucciones especiales para “ROKs” y el Evento tendrá efecto (¡y bastante!). Así que el ARVN ejecuta ROKs” siguiendo las rutinas y prioridades que se aplican generalmente (8.1, 8.4.1).



El ARVN Sin Jugador ejecuta la parte no sombreada de un Evento de Uso Dual (5.2, 8.4.2). Según el texto, EE.UU. o el ARVN ejecutarán ciertas Operaciones gratuitas. Cuando hay elección respecto a quién obtiene los beneficios de un evento, como Operaciones gratuitas, una Facción Sin Jugador ejecutora se elige a sí misma para recibirlos si es posible (8.4.4, 1º punto). Así que el ARVN Sin Jugador, en lugar de EE.UU., ejecutará Operación gratuitas y hará las elecciones pertinentes a los detalles de esa ejecución.

Lo primero para el ARVN Sin Jugador es Barrer gratuitamente “Phu Bon y las casillas adyacentes como si fuera EE.UU. y como si todos los cubos ARVN fueran Tropas estadounidenses.” Para cualquier elección como parte de Operaciones gratuitas concedidas a una Facción Sin Jugador por un Evento, usa las prioridades de esa Facción Sin Jugador (8.4.4, 2º punto). Con este evento, el ARVN Sin Jugador va a Barrer

gratuitamente y después Asaltar gratuitamente, así que se aplican las prioridades del ARVN para el Barrido y el Asalto (8.7.4 y 8.7.5). Aunque el texto del Evento también dice que EE.UU. o el ARVN Barren y Asaltan “como si fuera EE.UU.”, la frase se refiere a los efectos de estas Operaciones (como por ejemplo cuántas fichas enemigas son eliminadas) ya sea por un jugador o por una Facción Sin Jugador, no a las elecciones posibles. Una idea detrás de las prioridades de una Facción Sin Jugador es realizar las elecciones más beneficiosas para esa Facción, como si esa Facción realizara decisiones con un jugador. Así que usaremos los recuadros del Barrido y el Asalto del ARVN Sin Jugador y no los de EE.UU. Sin Jugador, a pesar de la especial naturaleza de este Evento que permite a las unidades del ARVN combatir con la eficacia de las unidades de EE.UU.

También, a la hora de seleccionar casillas cuando se va a realizar más de una Operación gratuita –en este caso, Barrido y después Asalto– las Facciones Sin Jugador usan las prioridades para el 1º tipo de Operación donde pueda haber alguna diferencia (8.4.4, 2º punto). De esa manera, podemos proceder a seguir el texto del Evento paso a paso, conforme consultamos las prioridades del ARVN Sin Jugador primero para Barrido, después para Asalto sólo si es necesario

La parte superior del recuadro de Barrido del ARVN dice “no en Monzón”. Sin embargo, el texto del Evento “ROKs” diciendo que “EE.UU. o el ARVN Barren gratuitamente” tiene prioridad sobre la regla del Monzón (5.1.1), así que ignoramos eso. El recuadro del Barrido dice a continuación “antes del Barrido, realiza Incursión o Transporta”. Sin embargo, el texto del Evento “ROKs” dice que EE.UU. o el ARVN “Barre gratuitamente y después Asalta gratuitamente”, no dice nada sobre ninguna Actividad Especial. Así que ni la Incursión ni el Transporte son una posibilidad para el ARVN aquí, así que ignoramos esa parte del recuadro también.

El recuadro del Barrido dice entonces que Barras “hasta en 3 casillas”. Pero no tenemos que preocuparnos sobre el máximo aquí. ¿Por qué no? Porque el total de casillas a Barrer no es una elección –lo que haría que las prioridades surtieran efecto (8.4.4, 2º punto) –. En su lugar, las casillas a escoger como objetivos están especificadas en el texto – “Phu Bon y las casillas adyacentes”– y el texto tiene prioridad sobre las reglas normales (5.1.1), incluyendo la regla de que el ARVN Sin Jugador selecciona un “máximo de 3” casillas para Barrido (8.7.5). Así que llegamos al 1º punto del recuadro del Barrido del ARVN, que comienza diciéndonos el orden en el que el ARVN Sin Jugador Barrerá gratuitamente las casillas especificadas en el Evento: “primero en el lugar contra VC o EVN Ocultas...” (8.7.5, 1º punto). Mirando en el mapa, no hay EVN en el área, pero hay VC Ocultas en las siguientes de las casillas objetivo del Evento: Phu Bon, Binh Dinh, Pleiku, y Khanh Hoa.

Las 4 casillas tienen suficientes cubos de EE.UU. o del ARVN para Activar a todas las Guerrillas que hay en ellas, porque el Evento permite al ARVN Barrer “como si fuese EE.UU. y como si todos los cubos ARVN fuesen cubos EE.UU.” ¡Todos esos cubos surtirán efecto para el Barrido como si fuese un Barrido de EE.UU. con todos esos cubos como Tropas estadounidenses! El hecho del que el ARVN Sin Jugador esté ejecutando el Evento y tomando las decisiones concernientes al Barrido es irrelevante. Puedes señalar esas 4 Provincias con peones blancos como recordatorio de que los Barridos serán allí.

Leemos a continuación que el 1º punto del Barrido del ARVN tiene algunas prioridades a la hora de elegir dónde se Barre primero. Pero en este caso no tienen importancia, porque ya sabemos que el ARVN Barrerá en las 4 casillas.

El 2º punto del Barrido del ARVN es sobre qué Tropas pueden mover a otras casillas durante el Barrido; los dos últimos puntos son sobre a qué casillas podrían mover las Tropas

durante el Barrido (8.7.5, 2º a 4º puntos). El ARVN Barrerá a casillas ya seleccionadas antes para Barrer en el lugar, primero para Activar la mayoría de Guerrillas Ocultas adicionales, después para añadir la mayoría de Control COIN (si lo hay). Finalmente, si queda algún destino potencial para Barridos, el ARVN Barrerá en sólo 1 casilla adicional, primero donde más Control COIN se añadiera; después, si no hay tal casilla, en algún lugar con una Base del EVN o del VC.

Así que pongamos en práctica todas esas prioridades para el movimiento para “ROKs” en la actual situación de nuestro mapa. Todos los cubos de las 4 Provincias están ya asignados según el 1º punto del Barrido de que Barran en el lugar, así que podemos ignorarlos por ahora. Además –gracias a los efectos del Evento– hay cubos suficientes en cada una de esas 4 casillas para Activar a todas las Guerrillas Ocultas en ellas, así que mover más cubos en cualquiera de esas 4 Provincias no conseguiría Activar más Guerrillas, como pide el 2º punto. Aún más, las 4 Provincias están ya bajo Control COIN, así que no hay razón para mover cubos allí para añadir Control. Así que llegamos al último punto del Barrido, que pide que se añada Control COIN a otra casilla si es posible, y si no, que se Barra en una casilla con una Base enemiga. Según el texto del Evento “Phu Bon y casillas adyacentes”, los únicos otros destinos del Barrido son Kontum y Qui Nhon, ambos ya bajo Control COIN y sin ninguna Base enemiga. Así que no habrá más movimiento de Barrido.

El Barrido gratuito le da ahora la vuelta a Activas a todas las VC de Phu Bon, Binh Dinh, Pleiku, y Khanh Hoa. A continuación, según el texto del Evento, toca el Asalto gratuito usando de nuevo todos los cubos EE.UU. y ARVN como si Asaltaran Tropas de EE.UU.! Así que comprobamos el recuadro del Asalto del ARVN, pero realmente no afecta a nada. El texto del Evento nos obliga a Asaltar Phu Bon y todas las casillas adyacentes que tengan cubos estadounidenses o del ARVN y que eliminemos a cualquier enemigo Activo. Así

que el Asalto gratuito del ARVN elimina a las Guerrillas VC de Phu Bon-Phu y a 1 Guerrilla VC de cada una de las 3 Provincias de Tierras Altas seleccionadas.

La acción del ARVN acaba, y EE.UU. Sin Jugador seguiría con su Operación y Actividad Especial (restringidas por el Monzón).



Las fuerzas coreanas se suman al balance de víctimas del II Cuerpo del VC.

Ejemplo 6

El ARVN Ejecuta “MACV”

Vuelve a ser una partida con 1 jugador, llevando éste al EVN y el VC. Despliega 1968 (sin Capacidades de Período), pero modifica la Política de EE.UU. de “LBJ” a “Nixon” (8.8.1), como en el ejemplo 4, para que podamos discutir un caso ligeramente intrincado. Prepara la n°69 “MACV” como 1ª carta jugada y la n°97 “Brinks Hotel” como siguiente carta.

El jugador, de nuevo como el VC, decide no ejecutar “Tet Offensive” esta vez, dejando al ARVN Sin Jugador como 1ª Elegible. El ARVN no tiene instrucciones especiales para “MACV” (8.4.1), y el Evento surtirá efecto, así que el ARVN ejecuta el Evento (8.1). El

texto del Evento comienza con “o bien EE.UU. y después el ARVN, o el EVN y después el VC ejecutan cada uno 1 Actividad Especial gratuita cualesquiera.” Las Facciones Sin Jugador siempre cogen para ellos los beneficios de los Eventos cuando pueden (8.4.4, 1º punto) y, a menos que se especifique otra cosa, usan sus propias prioridades para determinar qué Operaciones o Actividades Especiales ejecutarán y cómo lo harán (8.4.4, 2º punto). Por lo tanto, el ARVN Sin Jugador selecciona “EE.UU. y después el ARVN” en lugar del “EVN y después el VC” para que ejecuten 1 Actividad Especial cada uno. EE.UU. Sin Jugador va primero.

Siempre que una Facción Sin Jugador vaya a ejecutar Operaciones gratuitas o Eventos debido al texto de un Evento, sigue sus propias prioridades, excepto si se especificara de otra manera (8.4.4, 2º punto). Es decir, usa su propia tabla de flujo como si ejecutara Operaciones y Actividad Especial de manera normal. En este caso, EE.UU. Sin Jugador va a ejecutar “1 Actividad Especial gratuita cualesquiera” sin Operación. Así que consultaremos la tabla de flujo de EE.UU. Sin Jugador, incluidos los rombos de decisiones, y simplemente nos saltaremos los recuadros de Operaciones para llegar al recuadro de la Actividad Especial apropiada (8.4.4, 2º punto, NOTA).

Mirando la situación en el mapa, según el mismo razonamiento seguido para la Operación y Actividad Especial de EE.UU. Sin Jugador del Ejemplo 4, vemos que la respuesta al primer rombo es “No”, y que la respuesta al 2º rombo sobre el Barrido es “Sí”. Siguiendo las flechas, bajo “Nixon”, la Actividad Especial adjunta sería Transporte Aéreo, si es posible y si ayudara con las prioridades del Barrido.

Así que las prioridades de la tabla de flujo de EE.UU. Sin Jugador nos han llevado a la Actividad Especial Transporte Aéreo. Pero, ¿hay alguna posible para cumplir más prioridades del Barrido o que ayuden a éstas? Aquí viene la parte complicada, y por la que

elegimos este ejemplo: en el caso especial del texto del evento “MACV”, EE.UU. no va a Barrer, sólo a ejecutar la Actividad Especial. Las prioridades del Barrido incluyen todas la Activación de Guerrillas Ocultas (8.8.3), pero –sin un Barrido adjunto– el Transporte Aéreo de EE.UU. no ayudará a Activar nada. Cuando el Transporte Aéreo no puede ayudar a cumplir más prioridades de un Barrido, EE.UU. ejecuta en su lugar Ataques Aéreos (8.8.2, ATAQUE AÉREO), como muestra el último punto del recuadro de Transporte Aéreo y la flecha verde “si no hay” cercana.

El recuadro de Ataque Aéreo expone las prioridades referentes a qué casilla elegir entre las posibles para el ataque. En la situación actual del mapa, EE.UU. no tiene objetivos legales: las fuerzas de EE.UU. y del ARVN están colocadas solamente con enemigos Ocultos o Bases protegidas por ellos.

Pero el Ataque Aéreo de EE.UU. también incluye la Degradación de la Ruta siempre que sea posible, según el penúltimo punto del recuadro de Ataque Aéreo (8.8.2, ATAQUE AÉREO, 5º punto). Así que EE.UU. usa la Actividad Especial gratuita para Degradar la Ruta de “3” a “2”.

Por cierto, si no hubiese sido posible Degradar la Ruta (por ejemplo, porque ya estuviese en “0”), la única Actividad Especial que le hubiese sido posible ejecutar a EE.UU. Sin Jugador hubiera sido Asesoramiento. EE.UU., en la situación actual del tablero, puede de hecho Asesorar de manera consecuente con sus prioridades eliminando algunas de las Guerrillas Ocultas con sus Irregulares y añadiendo Ayuda (8.8.4, ASESORAMIENTO). Por lo tanto, EE.UU. hubiera hecho eso para cumplir el requisito normal de implementar todo lo que pueda ser implementado del texto de un Evento ejecutado (5.1.3), en este caso, la instrucción de que “EE.UU... ejecuta 1 Actividad Especial gratuita cualesquiera”.

De vuelta al caso que tenemos a mano: completada la Actividad Especial gratuita de

EE.UU., el ARVN Sin Jugador ejecuta una Actividad Especial gratuita según el texto de la carta. Usamos la tabla de flujo del ARVN Sin Jugador esta vez para determinar qué Actividad Especial ejecutar (8.4.4, 2º punto, NOTA). Siguiendo los rombos de decisiones, descubrimos que ninguna de las condiciones sobre fichas ARVN Disponibles, EVN/VC en LdCs o Asalto se cumplen, lo que nos lleva a Barrido con Incursión. Así que el ARVN realizará una Incursión como su Actividad Especial gratuita.

El 1º punto del recuadro de la Incursión limita cuántos y cuáles Rangers podrían mover en una Incursión. Una rápida comprobación muestra que los 3 Rangers en el mapa podrían mover si las prioridades lo dictan, porque no se perdería ningún Control COIN (8.7.4, INCURSIÓN, 1º punto).

El 2º punto del recuadro de la Incursión nos dice que el ARVN Sin Jugador la hará primero para eliminar Bases enemigas si es posible (8.7.4, INCURSIÓN, 3º punto). Eso es posible contra el VC en Saigón (únicamente), así que Saigón será 1 de las 2 casillas de la Incursión, empleando al Ranger que hay allí. El 2º punto del recuadro de la Incursión nos dice que la siguiente prioridad es el mayor cambio en el Control: añadir Control COIN, eliminar Control EVN, o ambos, de donde haya tanta Población como sea posible (8.7.4, INCURSIÓN, 3º punto). ¡El ARVN está intentando aumentar su propia puntuación de victoria, al fin y al cabo!

Los 2 Rangers aún sin asignar del mapa están en casillas que ya tienen Control COIN. Sin embargo, ambos podrían mover a casillas adyacentes y eliminar enemigos para añadir Control COIN. Esto ocurriría en Kien Phong si cualquiera de los Rangers moviera allí. Ocurriría en The Parrot's Beak si ambos movieran allí, y la Incursión eliminaría a las Guerrillas EVN que hay allí. Dado que Kien Phong tiene 2 de Población, mientras que The Parrot's Beak tiene 0, una Incursión en Kien Phong significaría el mayor cambio en el

Control, así que Kien Phong será la 2ª de las localizaciones para Incursión.

Observa que la siguiente prioridad es eliminar la mayoría de Guerrillas Ocultas posibles. Una Incursión en The Parrot's Beak eliminaría más Guerrillas que en Kien Phong. Pero no importa, porque la prioridad de eliminar Guerrillas es inferior a la de cambiar la mayoría de Control posible.

Sería legal para ambos Rangers –el de Tay Ninh y el de Kien Giang– mover a Kien Phong. Sin embargo, el 1º punto del recuadro de la Incursión nos dice que movamos sólo a 1 a menos que sean necesarios más para añadir el Control COIN (8.7.4, INCURSIÓN, 3º punto).

Sólo es necesario 1 Ranger para tomar el Control de Kien Phong, así que necesitamos determinar cuál moverá. Sin más guía para las prioridades del ARVN, hacemos una tirada en Casillas Aleatorias (o una equitativa), obteniendo en este caso Tay Ninh. El Ranger de Tay Ninh se lanza sobre Kien Phong, añade Control COIN y elimina al VC que había allí.



Bajo la influencia de MACV, los Rangers del ARVN hacen Incursiones contra objetivos VC en el Delta y en la región de la capital.

Finalmente, el ARVN Sin Jugador según el texto del Evento, permanece Elegible, como hubiera ocurrido con el ARVN con jugador. La acción continuaría con EE.UU. Sin

Jugador realizando Op y Actividad Especial...

La media docena de ejemplos anteriores no son exhaustivos: hay muchas, muchísimas posibilidades respecto a lo que las Facciones Sin Jugador podrían hacer. Pero esperamos que te hayan proporcionado un útil comienzo sobre cómo implementar las rutinas de las Facciones Sin Jugador, incluyendo algunas de las circunstancias más difíciles de implementar. ¡Buena suerte con las Facciones Sin Jugador!

TEXTO Y TRASFONDO DE LOS EVENTOS Y CONSEJOS

Esta sección reproduce el texto completo de cada carta de Evento, algunos consejos para implementarlos, y comentarios y trasfondo histórico. NOTA: Las letras de iniciativa de Facciones subrayadas denotan instrucciones especiales para su ejecución por parte de Facciones Sin Jugador (8.4.1).

1. Gulf of Tonkin (Golfo de Tonkin) UNAV 1964

Incident and resolution (Incidente y resolución): EE.UU. Ataca por Aire gratuitamente, después mueve 6 de sus fichas de fuera del juego a cualquier Ciudad/es.

Congressional regrets (Lamentaciones del Congreso): Ayuda -1 por Baja. Todas las Bajas a fuera del juego.

Consejos. El Ataque Aéreo gratuito sigue por lo demás la regla normal (4.2.3), así que puede ser en cualquier casilla con fichas EE.UU./ARVN, modifica el Apoyo/Oposición y puede Degradar la Ruta. “Fichas” incluye Bases (1.4).

Trasfondo. El 2 de agosto de 1964, el UUS Maddox entabló combate con elementos del 135° Escuadrón Torpedero de Vietnam del Norte. Dos días después, se informó de un segundo incidente, pero basándose en informes desclasificados no hubo enfrentamiento real. Estos dos encuentros declarados entre Vietnam del Norte y la USN fueron la base para la resolución del Golfo de Tonkin, que dio a la administración Johnson justificación legal para las operaciones militares en Vietnam.

2. Kissinger UNAV 1968

Operation Menu (Operación Menú): Elimina una tirada de fichas Insurgentes de entre Camboya y Laos.

“Secret bombing” revealed (“Bombardeo secreto” revelado): El EVN coloca 2 fichas en Camboya, EE.UU. mueve 2 Tropas suyas cualesquiera a fuera de juego. Ayuda -6.

Consejo. “Fichas” incluye Bases Subterráneas (1.4, 5.1.1). “Tropas cualesquiera” incluye aquí Bajas, Disponibles o en el mapa.

Trasfondo. Henry Kissinger fue Consejero de Seguridad Nacional durante la administración Nixon. Fue y sigue siendo un brillante estratega que ayudó a crear las condiciones que permitieron a EE.UU. retirarse de Vietnam. La expansión de la guerra de la administración Nixon a Camboya y Laos para cortar la Ruta incluyó controvertidas incursiones contra y el bombardeo de reductos del EVN en Camboya. También llevaron a la desastrosa ofensiva de Lam Son 719 (Evento 74).

3. Peace Talks (Conversaciones de Paz) UNAV 1968

Haiphong mined (Haiphong minado): Recursos del EVN -9. Linebacker II permitido cuando Apoyo+Disponibles >25 (señalar).

Bombing halt (Bombardeo detenido): Recursos del EVN +9. Si la Ruta 0-2, Mejórala a 3.

Consejo. Para el efecto sin sombrear, coloca el marcador “Peace Talks” sobre la carta de Evento Crucial “Linebacker II” como recordatorio de su condición disponible.

Trasfondo. La administración Nixon usó una serie de incentivos (bombardeos detenidos) y amenazas (minado/bombardeo) para llevar a Hanoi a la mesa de negociaciones. Parece que el minado de Haiphong –un componente de la campaña de bombardeo Linebacker II (Evento Crucial 121)– aceleró las conversaciones de paz.

4. Top Gun (Arma Superior) UNAV 1968 CAPACIDAD EE.UU.

Air combat maneuver (Maniobra de combate aéreo): Cancela la parte sombreada de MiGs. El Ataque Aéreo Degrada la Ruta 2 casillas.

Mediocre tactics (Tácticas mediocres): El Ataque Aéreo Degrada la Ruta solamente con una tirada de 4-6.

Consejos. La Capacidad sin sombrear “Top Gun” puede impedir que se ejecute “MiGs” sombreada o eliminarla una vez ha sido ejecutada. La parte sombreada quiere decir que EE.UU. primero anuncia si intenta Degradar la Ruta, después tira un dado para determinar el efecto.

Trasfondo. El análisis del combate aéreo sobre Vietnam demostró que EE.UU. había perdido su ventaja táctica frente a los MiGs 33 del enemigo (Evento 33). Esto se debió a una excesiva y errónea confianza en la tecnología de misiles aire-aire guiados por radar. El programa Top Gun de la Armada estadounidense comenzó el proceso de desarrollar y reconvertir a aviadores estadounidenses para tácticas de combate reñido que cambiara la situación existente.

5. Wild Weasels UNAV 1965

Air defense suppression (Supresión de la defensa aérea): Elimina SA-2s sombreado o, si no está SA-2s sombreado, Degrada la Ruta 2 casillas y Recursos EVN -9.

Complex strike packages (Agrupaciones de vuelo complejas): Hasta el Golpe, el Ataque Aéreo sólo Degrada la Ruta si no se seleccionaron casillas.

IMPULSO

Consejos. La parte sin sombrear de “Wild Weasel” puede eliminar “SA-2s” sombreada sólo en el momento en el que se ejecuta “Wild Weasels”. El efecto sombreado quiere decir que EE.UU. tiene que elegir con cada Actividad Especial de Ataque Aéreo si eliminar fichas enemigas o Degradar la Ruta, no ambas.

Trasfondo. *Wild Weasels* (“Comadreja salvajes”) era el apodo dado a la aviación asignada a misiones de contramedidas electrónicas (ECM). Las misiones ECM tenían como objetivos a los radares e

instalaciones de misiles superficie-aire enemigos.

6. Aces (Ases) UNVA 1965

Robin Olds ambushes MiGs (Robin Olds embosca a los MiGs): Realiza un Ataque Aéreo gratuito en 1 casilla cualesquiera fuera del Sur, degradando la Ruta en 2 casillas.

MiG ace “Colonel Tomb” (As de MiG “Colonel Tumba”): 2 Tropas estadounidenses Disponibles a Bajas. Mejora la Ruta en 2 casillas.

Consejos. “En 1 casilla cualesquiera fuera del Sur” significa 1 Provincia cualquiera de North Vietnam, Laos o Camboya, incluso si no hay fichas de EE.UU. o del ARVN allí. La Degradación de la Ruta es de 2 casillas en total en lugar de lo normal.

Trasfondo. Esta carta rinde homenaje a los muchos aviadores que combatieron en los cielos sobre Vietnam. Robin Olds es un icónico as de caza estadounidense que combatió en la II GM y en Vietnam. El Coronel Tumba, por otro lado, probablemente no es una persona real, sino un icono propagandístico. Representa a los pilotos mejor entrenados de Vietnam del Norte, que en muchos casos eran “voluntarios” extranjeros.

7. ADSID UNVA 1965

Air-delivered seismic intrusion detector (Detector de intrusión sísmica lanzado desde el aire): Hasta el Golpe, -6 Recursos EVN cada vez que se modifique la Ruta.

IMPULSO

Dubious technology (Tecnología dudosa): Mejora la Ruta en 1 casilla hasta un mínimo de 2. Recursos ARVN -9.

Consejo. La parte sin sombrear del texto baja los Recursos EVN tanto al Mejorar como al Degradar la Ruta por cualquier medio (acción del jugador, Evento o Secuencia de la Ronda de Golpe).

Trasfondo. Los ADSIDs representan el comienzo de la revolución de los sensores electrónicos, que estaban en su infancia durante el conflicto. La idea era crear una cuadrícula electrónica que pondría mantendría al tanto a la potencia aérea estadounidense de los convoyes de ataque

conforme se movían a lo largo de la Ruta Ho Chi Minh. Aunque esta estrategia tuvo algunos éxitos, experimentó baja fiabilidad y falsificación por parte del EVN.

8. Arc Light (Arco Voltaico) UNVA 1965

CAPACIDAD EE.UU.

Guided B-52 tactical bombing (Bombardeo táctico guiado con B-52): 1 casilla en cada Ataque Aéreo puede ser en una Provincia sin fichas COIN.

Moonscape (Paisaje lunar): Las casillas en las que el Ataque Aéreo elimine >1 ficha se modifican en 2 niveles hacia Oposición Activa.

Consejo. “Provincias” incluye casillas en North Vietnam, Laos y Camboya (1.3.5). Una Base es una “ficha” (1.4).

Trasfondo. Arco Voltaico era el término utilizado para el uso de bombarderos estratégicos estadounidenses (B-52s) en un rol de intercepción y apoyo terrestre. El EVN y el VC temían enormemente los Arcos Voltaicos, puesto que los ataques sucedían a menudo sin previo aviso debido a la gran altitud de descarga de las bombas. Incluso hoy, cuando se miran mapas topográficos de Vietnam, el distintivo patrón de estos ataques puede a veces todavía discernirse.

9. Psychedelic Cookie (Galleta Psicodélica)

UNVA 1968

9th Division (9ª División): EE.UU. mueve hasta 3 Tropas suyas de fuera del juego a Disponibles o a Vietnam del Sur, o del mapa a Disponibles.

Worn out formation (Formación agotada): EE.UU. retira 3 de sus Tropas del mapa a fuera de juego.

Consejo. Modifica el marcador de puntuación “Apoyo+Disponibles” cuando Tropas o Bases estadounidenses entren o salgan de Disponibles (7.2).

Trasfondo. El apodo de la 9ª División en la época de Vietnam era la “Galleta Psicodélica” por su colorido parche circular azul y rojo, algo relacionado con su nombre de “Old Reliables” durante la II GM. Operó en el Delta del Mekong en estrecha coordinación con la Fuerza de Operaciones 116 (Evento 25) y la 7ª División del ARVN.

10. Rolling Thunder (Trueno Rodante)

UNVA 1965

Sustained bombing (Bombardeo prolongado): Degrada la Ruta 2 casillas. Recursos EVN -9. El EVN queda No Elegible durante la siguiente carta.

Assets to restricted strategic air campaign (Efectivos para campaña aérea estratégica restringida): Recursos ARVN -5. No es posible al Ataque Aéreo hasta el Golpe.

IMPULSO

Consejo. La pérdida de Recursos del ARVN es inmediata e instantánea; la prohibición de Ataques Aéreos dura hasta la siguiente Ronda de Golpe (5.4).

Trasfondo. Este era el nombre en clave de la campaña de bombardeo estadounidense contra la infraestructura y las rutas de abastecimiento de Vietnam del Norte. El propósito de la campaña era convencer al Norte para que negociara. Su premisa era que las misiones de bombardeo se intensificarían, con pausas periódicas basadas en la percepción de las respuestas de Hanoi. Comenzó en marzo de 1965 y se ejecutó hasta noviembre de 1968, habiendo fracasado no sólo a la hora de obligar a negociar, sino también a la hora de invertir la infiltración norteña en el Sur.

11. Abrams UANV 1968

CAPACIDAD EE.UU.

Counter-logistics (Contralogística): 1 casilla de Asalto estadounidense elimina 1 Base enemiga sin Túnel primero, no lo último.

No more big-unit war (No más guerra a gran escala): EE.UU. puede seleccionar un máximo de 2 casillas por Asalto.

Consejo. El texto sin sombrear cambia el Asalto estadounidense eliminando la restricción “Bases lo último” por 1 Base en 1 casilla. El número total de fichas eliminadas y otras restricciones (3.2.4) siguen igual.

Trasfondo. Creighton Abrams fue el tercer comandante del MACV (Mando de Asistencia Militar en Vietnam). Fue conocido por sus innovativas tácticas y trazó un curso muy diferente para el Ejército de EE.UU. en Vietnam. Abrams fue el comandante de aproximadamente la tercera parte del período cubierto por este juego. Fue decisivo para

implementar el programa de vietnamización de Nixon (Evento Crucial 123) y se dedicó a una estrategia contra-logística a la que se acredita de ahogar la fuerza del VC basada en los indígenas en el momento de la retirada de EE.UU.

12. Capt Buck Adams (Capitán Buck Adams) UANV 1968

Strategic reconnaissance (Reconocimiento estratégico): Fuera del Sur, dale la vuelta a Activos a todos los Insurgentes y elimina 1 Base EVN.

SR-71 pilot must outrun SA-2s (Piloto de SR-71 debe sobrepasar a SA-2s): Coloca 1 Base EVN donde haya Control EVN fuera del Sur y dale la vuelta a Ocultas a 3 Guerrillas EVN.

Consejo. “Donde haya Control EVN fuera del Sur” significa que coloques 1 Base EVN disponible en cualquier Provincia de North Vietnam, Laos o Camboya que ya tenga Control EVN y donde no haya ya 2 Bases. (1.3.5, 1.4.2, 5.1.1).

Trasfondo. El SR-71 Blackbird fue un avión de diseño revolucionario y tecnológicamente muy avanzado. Los Blackbirds proporcionaron reconocimiento estratégico de Vietnam del Norte durante el último tercio de la guerra. Aunque el Blackbird es renombrado por su capacidad para volar por encima de cualquier defensa enemiga y sobrepasarla, en ocasiones algunos SR-71s fueron atacados por lo SA-2 de alta altitud del Norte (Evento 34). En una de tales ocasiones, el Capitán Buck Adams de la USAG (ahora General retirado) había acabado su primera pasada sobre el país y en su segunda pasada fue atacado por dos misiles SA-2 a los que consiguió dejar atrás.

13. Cobras UANV 1968

CAPACIDAD EE.UU.

Gunships (Helicóptero de combate): En cada una de 2 casillas de Barrido EE.UU./ARVN se elimina 1 enemigo activo no Subterráneo (Tropas primero, Bases lo último).

Close air support losses (Pérdidas en el apoyo aéreo cercano): En cada casilla de Asalto de EE.UU., 1 Tropa estadounidense va a Bajas con una tirada de 1-3.

Consejo. Un Asalto añadido del ARVN en una casilla de Asalto de EE.UU. no tendría efecto en las Bajas de EE.UU.

Trasfondo. El AH-1 Cobra estaba basado en los requisitos para apoyo aéreo cercano para un helicóptero de combate que reemplazara al UH-1 Huey modificado que está sirviendo en ese papel. Disponía de tandem piloto-artillero que le proporcionaba una silueta más estrecha y estaba armado con un cañón, cohetes y posteriormente en la guerra misiles antitanque TOW.

14. M-48 Patton UANV 1965

CAPACIDAD EE.UU.

Armored Punch (Puñetazo Blindado): En cada una de 2 casillas de Asalto que no sean de Tierras Bajas, elimina 2 ficha enemigas extra.

RPGs: Tras usar Patrulla EE.UU./ARVN, el EVN, con una tirada de 1-3 elimina 1 de los cubos que movieron (EE.UU. a Bajas).

Consejo. El texto sin sombrear cambia el Asalto estadounidense aumentando el número de fichas eliminadas en algunas casillas. Las restricciones sobre qué fichas pueden ser eliminadas (3.2.4) siguen siendo las mismas. “(EE.UU. a Bajas)” significa que cualquier ficha estadounidense eliminada va a la casilla de Bajas, mientras que las del ARVN eliminadas va a Fuerzas Disponibles del ARVN de la manera habitual (1.4.1).

Trasfondo. A comienzos de los 60, el M-48 Patton era el Principal Tanque de Batalla del Ejército estadounidense, seguido a principios de los 70 por el M-60. Las operaciones con blindados en Vietnam siempre se veían desafiadas por el terreno, pero en el entorno táctico adecuado eran muy eficaces.

15. Medevac UANV 1964

Dustoff (Limpieza del Polvo): En este Compromiso, todas las Tropas de Bajas están Disponibles (señalar).

IMPULSO

Hueys Diverted (Hueys Desviados): La Facción ejecutora permanece Elegible. Hasta el Golpe, no hay Transporte Aéreo (señalar).

IMPULSO

Consejo. Coloca el marcador “Medevac” por su cara correspondiente en la carta de

Impulso que se ha dejado apartada como recordatorio de qué texto fue ejecutado. Para el no sombreado, al llegar la siguiente Fase de Compromiso, mueve de inmediato todas las Tropas estadounidenses que estén en Bajas a la casilla de Disponibles; ninguna Tropa va a fuera del juego; las Bases en Bajas sí siguen haciéndolo. Las Bajas ya habrán reducido la Ayuda en la Fase de Recursos precedente (6.2.5, 6.5). Si tiene lugar la parte sin sombrear del Evento 73 “High Society” mientras está vigente la parte sin sombrear de “Medevac”, “Medevac” afecta a la inmediata Fase de Compromiso y después se queda vigente para afectar a la Fase de Compromiso de la próxima Ronda de Golpe también. Observa además que la parte sin sombrear de “Medevac” jugada durante la última campaña no tendría efecto a menos que la parte sin sombrear de “High Society” ocurra posteriormente, porque si no no habrá normalmente Fase de Compromiso (6.4.5, 6.5).

Trasfondo. Originada en la campaña de Birmania durante la II GM, la capacidad Medevac estadounidense permitió la evacuación a tiempo de bajas del combate para ser llevadas directamente a tratamiento médico moderno.

16. Blowtorch Komer UAVN 1968

Pacification czar (Zar de la Pacificación): Ayuda +10. En esta Fase de Apoyo, Pacificar cuesta 1 Recursos por paso o Terror.

IMPULSO

Brusque Manager (Administrador brusco): Ayuda -10. Modifica 1 casilla con Tropas y Policía 1 nivel hacia Oposición Activa.

Consejo. La Ayuda se añade al instante, el coste reducido de la Pacificación se aplica solamente durante la siguiente Ronda de Golpe (5.4).

Trasfondo. Robert Komer tenía un estilo de administración directo que le ganó la simpatía de LBJ, pero que llevó a que fuera llamado Blowtorch Bob (“Soplete Bob”). Era el director del componente CORDS del MACV (Evento 19) y de su controvertido programa Fénix (Evento 27).

17. Claymores UAVN 1964

Perimeter (Perímetro):

Permaneces Elegible. Hasta el Golpe, no hay Emboscada; elimina 1 Guerrilla de cada grupo que Marche que se active.

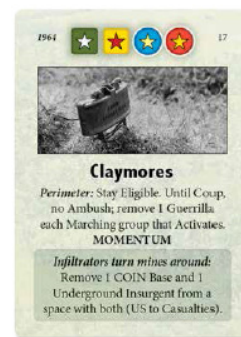
IMPULSO

Infiltrators turn mines around (Infiltrados activan las bombas a

su alrededor): Elimina 1 Base COIN y 1 Insurgente de una casilla que tenga ambos (EE.UU. a Bajas).

Consejo. La Elegibilidad se aplica instantáneamente para la Facción ejecutora; los efectos de la Emboscada y la Marcha duran hasta la siguiente Ronda de Golpe (5.4).

Trasfondo. La mina direccional estadounidense M18 Claymore fue un dispositivo antipersonal icónico y eficaz usado durante la mayor parte de la Guerra de Vietnam. La Claymore arroja bolas de acero hasta a unos 100 metros con la intención de incapacitar o matar a la infantería enemiga. Hay una escena en la película *Platoon* que muestra el empleo y uso de este arma durante un enfrentamiento nocturno.



18. Combined Action Platoons (Pelotones de Acción Combinada) UAVN 1965

CAPACIDAD EE.UU.

Hamlet defense (Defensa de aldea): El Entrenamiento estadounidense coloca o reubica una Policía extra en 1 casilla con Tropas estadounidenses cualesquiera.

Passive posture (Postura pasiva): EE.UU. puede seleccionar un máximo de 2 casillas por Barrido.

Consejo. Para la capacidad sin sombrear, sólo 1 Policía se coloca o reubica por Operación de Entrenamiento, sea cual sea el número de casillas en las que EE.UU. Entrene.

Trasfondo. El programa CAP fue una iniciática del Cuerpo de Marines que conjugaba una escuadra de fusileros marines con una unidad de defensa local para proteger las aldeas de la infiltración y la coerción del

VC. Se veían como una de las mejores respuestas a la contrainsurgencia desarrolladas por EE.UU. durante la guerra.

19. CORDS UAVN 1968

CAPACIDAD EE.UU.

Civil Operations and Revolutionary Development Support (Apoyo a las Operación Civiles y al Desarrollo Revolucionario): El Entrenamiento de EE.UU. permite Pacificar en 2 casillas seleccionadas.

Civilian programs subordinated to military (Programas civiles subordinados a los militares): El Entrenamiento de EE.UU. permite Pacificar sólo donde haya Apoyo Pasivo.

Consejo. Los costes de Pacificación por marcador de Terror o nivel permanecen iguales.

Trasfondo. El Apoyo a las Operación Civiles y al Desarrollo Revolucionario fue un componente ejecutado por civiles bajo el MACV, formado en 1967 y dirigido por Bob Komer (Evento 16), después por Bill Colby. Consolidó una serie de programas para cubrir necesidades económicas rurales y de seguridad de los campesinos, restringir la infraestructura del VC, agotar el reclutamiento del VC, y con ello pacificar el campo. El controvertido Programa Fénix (Evento 27) estaba entre sus muchos elementos.

20. Laser Guided Bombs (Bombas Guiadas por Láser) UAVN 1968

CAPACIDAD EE.UU.

Dawn of precision strike (El amanecer del ataque de precision): El Ataque Aéreo no modifica el Apoyo/Oposición en las casillas en las que sólo se elimina 1 ficha.

Camouflage (Camuflaje): El Ataque Aéreo no elimina más de 4 fichas,

Consejo. Una Base es una “ficha” (1.4).

Trasfondo. Los cielos sobre Vietnam presenciaron el amanecer de la guerra guiada con precisión. La destrucción del famoso y difícil de impactar Puente de Thanh Hoa (Evento 35) fue el primer éxito destacado de este nuevo armamento.

21. Americal UVNA 1968

23rd Division (23ª División): EE.UU. mueve hasta 2 Tropas propias tanto del mapa como de fuera de juego a 1 casilla cualesquiera o a Disponibles.

US divisions “clean out” NLF (Las divisiones estadounidenses “limpian” el FLN): En 1 o 2 Provincias con Tropas estadounidenses, elimina 1 ficha VC para cambiar a Oposición Activa.

Consejos. Para el Evento sombreado, la “ficha” VC podría ser una Guerrilla o una Base sin Túnel (1.4, 5.1.1). Si hay Provincias que tienen Tropas estadounidenses, VC, y que podrían ser cambiadas a Oposición Activa, dichas Provincias tienen que ser elegidas primero. ¡Observa que las Facciones COIN podrían usar el texto sombreado (5.2) para su provecho!

Trasfondo. La División Americal fue creada en 1942 en Nueva Caledonia para amalgamar a diversos regimientos que se desprendieron de las divisiones de reserva en una reorganización. En Vietnam, la Americal (23ª División de Infantería) fue reactivada uniéndose una brigada de las Divisiones 25ª y 101ª más la Brigada independiente 196ª. La Americal participó en 1969 con otras divisiones diversas en los barridos contralogísticos del General Abrams (Evento 11), como parte de la Campaña de Pacificación Acelerada (Evento 96) que acabó con el control que el FLN tenía sobre varias regiones pero que también defolió y destruyó cosechas, obligando a los campesinos que vivían allí a dejar sus tierras.

22. Da Nang UVNA 1965

US Marines arrive (Llegan los marines estadounidenses): EE.UU. coloca hasta 6 Tropas en Da Nang, hasta 3 de fuera del juego.

VC fire closes air base (El fuego del VC cierra base aérea): Elimina el Apoyo dentro de 1 casilla de distancia de Da Nang. No hay Ataques Aéreos hasta el Golpe.

IMPULSO

Consejo. La eliminación del Apoyo es instantánea y de una vez, la prohibición de los Ataques Aéreos dura hasta la siguiente Ronda de Golpe (5.4).

Trasfondo. Da Nang fue usada como base de apoyo estadounidense desde 1957, y con el tiempo creció hasta rivalizar en importancia con la base aérea de Tan San Nhut. Su posición a 85 millas de la ZDM (Zona Desmilitarizada) la convertía en localización ideal desde la que lanzar ataques de misiles contra el I Cuerpo y contra el Norte. El Cuerpo de Marines de EE.UU. desembarcó en Da Nang en 1965 inicialmente para proteger la base aérea, pero posteriormente se convirtió en uno de los principales ejes de operaciones de EE.UU.

23. Operation Attleboro (Operación Attleboro) **UVNA 1965**

Stab at Iron Triangle (Puñalada al Triángulo de Hierro): EE.UU., gratuitamente, Transporta por aire, Barre y después Asalta una casilla con Túnel, eliminando Bases Subterráneas como si no hubiese Túneles.

Heavy casualties, few results (Graves pérdidas, escasos resultados): Selecciona una casilla con Túnel: elimina una tirada de Tropas estadounidenses dentro de 1 casilla de ella y déjalas en Bajas.

Consejo. Este es uno de los pocos Eventos que puede provocar la eliminación de Bases Subterráneas (5.1.1). El Barrido puede tener lugar incluso en Monzón. El Asalto gratuito de EE.UU. puede añadir un Asalto ARVN por coste 0 (3.2.4).

Trasfondo. La Operación Attleboro fue una operación de Búsqueda y Destrucción que tuvo lugar entre septiembre y noviembre de 1966. La primera fase contempló cómo la 196ª Brigada, con elementos de la 1ª División de Infantería, se enfrentaba a la 9ª División del VC en una gran batalla en el Triángulo de Hierro. Más tarde, la operación consiguió arrasar un campamento base del VC, con la captura y destrucción de un gran alijo de suministros, pero la provincia permaneció bajo el control del VC.

24. Operation Starlite (Operación Starlite) **UVNA 1965**

VC caught off guard (El VC sorprendido con la guardia baja): Elimina todo el VC de una Provincia costera con o adyacente a Tropas estadounidenses.

Slipped away (Escabullido): En hasta 3 Provincias, dales la vuelta a todas las Guerrillas VC a Ocultas. Permanece Elegible.

Consejo. Provincias “costeras” son aquellas que tocan o atraviesan una autopista que viene desde el océano (1.3.7). Para el texto sombreado, la Facción ejecutora del Evento permanece Elegible.

Trasfondo. La Operación Starlite (18 de agosto de 1965) fue la primera operación de combate del USMC en la Guerra de Vietnam. Los Marines se enfrentaron al 1ª Regimiento del VC en el área del I Cuerpo del ARVN y lograron una victoria táctica pero una derrota operacional, ya que el VC consiguió evadirse del combate.

25. TF-116 Riverines (Vehículos Fluviales de la FC 16) **UVNA 1965**

Delta boats (Barcas en el Delta): Elimina todos los EVN/VC de LdCs del Mekong. EE.UU. o el ARVN Barre gratuitamente a/en todas las Tierras Bajas que tocan el Mekong y después las Asalta gratuitamente.

VC river fortifications (Fortificaciones fluviales del VC): Coloca 2 Guerrillas VC por casilla de LdC del Mekong. Sabotea entonces todas las que tengan más VC que COIN.

Consejos. Sea cual sea la Facción que ejecute el texto sin sombrear elegirá a EE.UU. o al ARVN para que Barra y Asalte, y esa Facción que Barra/Asalte elegirá cómo (5.1). El Barrido podría suceder incluso en Monzón. El Asalto gratuito de EE.UU. puede añadir un Asalto ARVN por coste 0. (3.2.4), “Mekong” significa cualquier de las 3 casillas de LdCs de río que toca Can Tho. “COIN” significa fichas EE.UU. o ARVN.

Trasfondo. La Armada de EE.UU. operó un gran grupo de vehículos fluviales en el Delta del Mekong bajo el mando de la Fuerza de Operaciones 116. El concepto era unir a una Brigada de Infantería (2ª Brigada de la 9ª División) con vehículos navales de “agua marrón” para interceptar y combatir a las fuerzas enemigas en los canales del Delta. Una de sus más famosas operaciones fue Game Warden en diciembre de 1965.

26. LRRP **UVAN** 1964

Long Range Recon Patrol (Patrulla de Reconocimiento de Larga Distancia): EE.UU. coloca 3 Irregulares fuera del Sur, y después realiza Ataques Aéreos gratuitos, eliminando Bases primero.

Patrols ambushed (Patrullas emboscadas): 3 Irregulares del mapa a Bajas. Modifica cada casilla en la que estuvieran en 1 nivel hacia Oposición Activa.

Consejos. Los “Irregulares” son las Fuerzas Especiales de EE.UU., no los Rangers del ARVN. “Fuera del Sur” significa Provincias de Laos o Camboya. El Ataque Gratuito sigue por lo demás la regla normal (4.2.3), así que puede ser en cualquier casilla con fichas EE.UU./ARVN (no sólo en aquellas que recibieron a los Irregulares o de fuera del Sur), modifica Apoyo y Oposición y puede Degradar la Ruta.

Trasfondo. Las fuerzas veteranas o especialmente entrenadas aumentaron con los irregulares vietnamitas, que llevaban a cabo Patrullas de Reconocimiento de Larga Distancia en Territorio Enemigo. El Grupo de Estudios y Observación o SOG fue el elemento terrestre de la guerra aérea estadounidense contra la Ruta Ho Chi Minh, tal y como ilustró el Proyecto Tigre que detectó y señaló la actividad enemiga en la ruta para que fuera procesada por efectivos aéreos estadounidenses.

27. Phoenix Program (Programa Fénix) **UVAN** 1968

Cadres assassinated (Cuadros asesinados): Elimina 3 fichas VC cualesquiera de casillas con Control COIN.

Misdirected (Mal encauzados): Añade un marcador de Terror a 2 casillas cualesquiera fuera de Saigón que tengan Control COIN y VC. Cámbialas a Oposición Activa.

Consejo. “Fichas” incluye Bases sin Túneles (1.4, 5.1.1).

Trasfondo. El Programa Fénix usó el asesinato dirigido de líderes del VC y el apoyo en las zonas rurales. Los comunistas atribuyeron al Fénix la destrucción sustancial de su infraestructura. Una de las debilidades del proreame, desde la perspectiva contrainsurgente, sin embargo, fue que las

vendettas locales daban a menudo como resultado que civiles inocentes fueran identificados como insurgentes. El Director del CORDS Colby estimó que había causado unas 20.000 bajas, algunas cuya culpabilidad era ambigua.

28. Search and Destroy (Búsqueda y Destrucción) **UVAN** 1965

CAPACIDAD EE.UU.

Mobile counter-guerrilla ops (Operaciones móviles contraguerrilleras): Cada casilla de Asalto de EE.UU. puede eliminar 1 Guerrilla Oculta.

Villagers in the crossfire (Aldeanos en el fuego cruzado): Cada Provincia en la que EE.UU. o el ARVN Asaltan se modifica en 1 nivel hacia Oposición Activa.

Consejo. El efecto sin sombrear cambia el Asalto de EE.UU. permitiendo la inclusión de 1 Guerrilla Oculta por casilla entre las fichas eliminadas (3.2.4). Sólo aumenta el total eliminado si ese número hubiera sido de otra manera 0. El efecto sombreado se aplica sólo a Provincias, no a Ciudades, y a Asaltos de EE.UU. sólo, del ARVN sólo, o de EE.UU más el ARVN.

Trasfondo. Este término caracterizó un tipo de operaciones de contrainsurgencia. La idea era que una serie de pequeñas fuerzas buscaran y fijaran a fuerzas enemigas de Guerrillas, después usaran refuerzos, artillería y ataques aéreos para eliminar a la formación enemiga. El impacto de esta doctrina fue diverso, ya que a menudo creó más guerrillas que eliminó.

29. Tribesmen (Miembros de Tribu) **UVAN** 1964

Minority fighters (Guerreros de una minoría): Elimina un total de 4 fichas Insurgentes cualesquiera de casillas que tengan Irregulares.

Tribal secession (Secesión tribal): Reemplaza todos los Irregulares con Guerrillas VC. 1 Tierra Alta Neutral pasa a Oposición Activa. -3 de Patrocinio.

Consejos. “Fichas” incluye Bases sin Túneles (1.4, 5.1.1). “Insurgentes” significa el EVN o el VC. “Irregulares” son las Fuerzas Especiales estadounidenses únicamente, no

los Rangers del ARVN. Reemplaza a Irregulares que estén en el mapa (únicamente) con Guerrillas 1 a 1 en donde estén (Irregulares a Disponibles). “1 Tierra Alta” significa 1 casilla de Tierras Altas.

Trasfondo. Vietnam es un país políglota poblado por múltiples minorías que incluyen entre otras a los Montagnards, que todavía funcionaban con una arcaica economía de cazadores-recolectores. Estas tribus estaban a menudo en desacuerdo con sus compatriotas urbanos, que lucharon como irregulares para ambos bandos.

30. USS New Jersey UVAN 1968

Fire support (Fuego de apoyo): EE.UU. o el ARVN Atacan por Aire gratuitamente 1-3 casillas costeras cualesquiera, eliminando hasta 6 fichas por casilla (no tiene efecto en la Ruta).

Frightening free fire (Fuego libre aterrador): Modifica 2 Provincias costeras que tengan Tropas estadounidenses en 2 niveles hacia Oposición Activa cada una.

Consejos. “Costeras” significa Provincias, Ciudades y LdCs que toquen el océano, incluyendo North Vietnam, así como Provincias cruzadas por una Autopista que venga del océano (1.3.7). Para el texto sin sombrear, “1-3 casillas cualesquiera” significa que las casillas no tienen por qué tener fichas EE.UU. o ARVN. La Facción ejecutora elige si ataca EE.UU. o el ARVN, y esa Facción decide los detalles; debe atacar al menos a 1 casilla. Los Ataques Aéreos tienen por lo demás todas las restricciones y efectos habituales en las casillas, incluida la eliminación de fichas Activas y sólo Bases lo último, y también modificando el Apoyo/Oposición (4.2.3).

Trasfondo. Motivado por las altas pérdidas en aviación, el secretario Mc-Namara autorizó que se volviera a poner en servicio el BB-62, el USS New Jersey, para aumentar la guerra aérea a lo largo de la extensa línea costera vietnamita. Los destructores bombardearon por primera vez objetivos del VC en la parte central de Vietnam del Sur en mayo de 1965, y el New Jersey se unió a ellos más tarde con parte de la Fuerza de Combate 70.8, alcanzando su punto álgido

con unos 22 navíos en la línea de fuego durante la Ofensiva del Tet en 1968 (Evento Crucial 124).

31. AAA NUA 1964

CAPACIDAD DEL EVN

Assets to protection from close air attack (Efectivos destinados a la protección contra el ataque aéreo cercano): El Reagrupamiento que mejora la Ruta puede seleccionar sólo 1 casilla.

Point air defense of logistic hubs (Defensa puntual de ejes logísticos): El Ataque Aéreo no degrada la Ruta por debajo de 2.

Consejo. Para la Capacidad sin sombrear, el EVN puede seguir Reagrupándose en más de una casilla pero, si lo hace, entonces esa Operación de Reagrupamiento no puede Mejorar la Ruta.

Trasfondo. El incidente del Golfo de Tonkin (Evento 1) espoleó la ayuda china y soviética a Vietnam del Norte con varias formas de material militar. Uno de los efectivos AAA (artillería antiaérea) clave fue el AZP S-60 de 57 mm, con un alcance de 1.500 metros. Aunque extremadamente impreciso, al ser disparado en cantidad contra aviones de caza realizando pasadas para bombardear a bajo nivel o contra helicópteros que volaban bajo, su proyectil de calibre pesado era muy letal.

32. Long Range Guns (Cañones de Largo Alcance) NUA 1968

CAPACIDAD EVN

US M-107 175mm counterbattery (Contrabatería estadounidense M-107 de 175 mm): El EVN Bombardea como máximo en 1 casilla.

Soviet M-46 130mm artillery (Artillería soviética M-46 de 130 mm): El EVN Bombardea un máximo de 3 casillas.

Consejo. Las demás restricciones se aplican al Bombardeo de manera normal (4.4.2).

Trasfondo. Conforme la guerra progresaba, los regulares del EVN recibieron una serie de artillería de última generación de sus aliados (Evento 49). El M-46 soviético fue diseñado originalmente como cañón naval estriado y podía superar en alcance a cualquier artillería estadounidense entonces en escena. Como respuesta. EE.UU. desplegó los M-175 para

recuperar la igualdad en el alcance de la artillería.

33. MiGs **NUAV 1968**

CAPACIDAD EVN

Expensive interceptors (Interceptadores caros): Los Recursos del EVN -6 en cada Fase de Reinicio.

High US loss ratio (Alta proporción de bajas estadounidenses): A menos que *Top Gun* sin sombrear esté vigente, cuando el Ataque Aéreo Degrade la Ruta, EE.UU. elimina 1 Tropa de Disponibles y la pasa a Bajas.

Consejo. La Capacidad sin sombrear “Top Gun” puede evitar que la parte sombreada de “MiGs” sea ejecutada o eliminarla totalmente si ya ha sido ejecutada.

Trasfondo. China y la URSS proporcionaron a Vietnam del Norte cantidades limitadas de aviones a reacción como los MiG-15, MiG-17, MiG-19, y MiG-21, suficientemente avanzados como para desafiar a los aviones a reacción estadounidenses en combates sobre el norte. En la actualidad, se cree que “voluntarios extranjeros” pilotaban algunos de esos MiGs.

34. SA-2s **NUAV 1965**

CAPACIDAD EVN

Fiddly Soviet gear (Equipamiento soviético complicado): Cuando el Ataque Aéreo Degrade la Ruta, EE.UU. elimina 1 ficha del EVN fuera del Sur.

SAMs guard infrastructure (MSA protegen la infraestructura): El Reagrupamiento del EVN Mejora la Ruta en 2 casillas y no en 1 (la capacidad sin sombrear *Wild Weasels* la elimina)

Consejos. “Ficha” puede incluir una Base sin Túnel (1.4, 5.1.1). “Fuera del Sur” incluye North Vietnam (1.3.5). La parte sin sombrear de “Wild Weasels” (carta de Evento n°5) puede eliminar la parte sombreada de “SA-2s” sólo en el momento en que “Wild Weasels” es ejecutada.

Trasfondo. El Dvina S-75 soviético (nombre en clave en la OTAN Directriz SA-2) es un misil superficie-aire de alta altitud que irrumpió en la escena mundial cuando consiguió abatir un avión de reconocimiento U-2 pilotado por Gary Powers. Durante la

Guerra de Vietnam, se desplegó al SA-2 principalmente para defender la región clave de Hanoi-Haiphong.

35. Thanh Hoa **NUAV 1968**

Bridge busters (Destruyores de puentes): EE.UU. Ataca por Aire gratuitamente, degradando la Ruta en 3 casillas. Recursos EVN -6.

Stubborn targets (Objetivos obstinados): Mejora la Ruta en 1 casilla. Después añade tres veces el valor de la Ruta a los Recursos EVN.

Consejo. El Ataque Aéreo Degrada la Ruta 3 casillas en lugar de la cantidad normal (“4” pasaría a “1”)

Trasfondo. El Puenteo Thanh Hoa se extendía sobre el río Song Man y era la puerta de acceso en el norte a la ruta Ho Chi Minh. Como consecuencia, siempre fue un objetivo de alta prioridad para EE.UU. Fue objeto de 873 salidas aéreas y disponía de extensas defensas aéreas que supusieron la pérdida de 104 aviones abatidos en sus cercanías. Fue finalmente destruido más allá de toda reparación posible en 1972 con bombas guiadas por láser de las primeras generaciones (Evento 20) y trachado de la lista de objetivos.

36. Hamburger Hill (La Colina de la Hamburguesa) **NUVA 1968**

A Shau Valley campaign (Campaña en el Valle A Shau): Mueve 4 Tropas estadounidenses desde cualquier casilla/s a una Tierra Alta. Elimina 1 Base EVN o VC allí, incluso Subterránea.

Prepared defenses (Defensas preparadas): Coloca un Túnel en una Base EVN o VC en una Tierra Alta. 3 Tropas estadounidenses en ella van a Bajas.

Consejos. “Tierras Altas” significa 1 casilla de Tierras Altas. “Base en Tierra Alta” significa una casilla de Tierras Altas con una Base. Este es uno de los pocos Eventos que pueden obligar a eliminar una Base Subterránea (5.1.1).

Trasfondo. La Colina 937 (Montaña Ap Bia) en la frontera con Laos fue tomada tras un sangriento asalto por parte de la 101ª División de Infantería en mayo de 1969. Las

altas bajas sufridas por un trozo de terreno que fue pronto abandonado y por lo tanto parecía de poco valor causaron una violenta reacción pública.

37. Khe Sanh **NUVA 1968**

Northern casualties (Bajas del norte): Selecciona una Base estadounidense con Tropas estadounidenses. Elimina 10 Tropas EVN dentro de 1 casilla de ella.

US Marines pinned (Marines estadounidense inmovilizados): Hasta 3 Tropas estadounidenses de 1 casilla con EVN van a Bajas. EE.UU. queda No Elegible en la siguiente carta.

Consejo. Las 10 Tropas EVN totales eliminadas pueden venir de más de 1 casilla adyacente, incluida la misma en la que están las fichas estadounidenses.

Trasfondo. La base estadounidense de Khe Sanh cerca de la ZDM, estaba sentada a horcajadas sobre la Ruta 9, la ruta de evacuación más al norte de la Ruta Ho Chi Minh. Desde el 21 de enero a principios de marzo de 1968, la base fue repetidamente asaltada por los regulares del EVN, incluyendo uno de los primeros usos de blindados por parte del Norte (véase Evento 45). LBJ se obsesionó con el asedio, viéndolo como un potencial Dien Bien Phu. Análisis más recientes ven el ataque como una diversión para apoyar los asaltos de la Ofensiva del Tet a los centros urbanos de Vietnam del Sur.

38. McNamara Line (Línea McNamara) **NUVA 1965**

Fortification mentality (Mentalidad de fortificación): Redespliega todas las fuerzas COIN de fuera de Vietnam a Ciudades con Control COIN. Los Recursos ARVN -12. No es posible la Infiltración ni la Mejora de la Ruta mediante Reagrupamiento hasta el Golpe.

IMPULSO

Consejos. “Fuera de Vietnam” significa Provincias de Laos y Camboya. La Facción ejecutora elige qué fichas de las que han de redesplegar van a qué Ciudades con Control COIN (5.1). El redespliegue y la pérdida de Recursos son instantáneos e inmediatos; los

efectos de la Infiltración y Reagrupamiento duran hasta la siguiente Ronda de Golpe (5.4).

Trasfondo. Este era un término asociado con la estrategia estadounidense de desplegar una valla con sensor electrónico apoyada por potencia aérea para aislar el Sur de cualquier infiltración del norte. Aunque tuvo algunos éxitos periódicos, en general la visión histórica que es que no logró cumplir su objetivo principal de interceptar la Ruta.

39. Oriskany **NUVA 1965**

“Alpha” strikes on North Vietnam (“Alfa” ataca a Vietnam del Norte): Elimina 4 fichas cualesquiera de North Vietnam o, una vez no quede ninguna, Laos. Degrada la Ruta 2 casillas.

Explosion on CV-34 (Explosión en el CV-34): 1 Tropas Disponible de EE.UU. va a fuera del juego. Hasta el siguiente Golpe, no se puede Degradar la Ruta.

IMPULSO

Consejos. “Fichas” incluye cualquier Base sin Túneles así como Tropas o Guerrillas (1.4, 5.1.1). La Tropa de EE.UU. va a fuera del juego inmediatamente; la prohibición de Degradar la Ruta dura hasta el final de la siguiente Ronda de Golpe (así que bloquea el efecto del Control COIN en Laos/Camboya y dejaría “4” en “4”, 6.2.2 y 6.6).

Trasfondo. La Armada Estadounidense operaba continuamente Fuerzas de Combate de Portaaviones desde la Estación Yankee, cuya misión era proporcionar apoyo aéreo al MACV y a la Trueno Rodante. Aunque el Norte no tenía una armada de alta mar para disputar estas operaciones, no transcurrieron sin incidentes. El 26 de octubre de 1966, se inició un fuego en el USS Oriskany que se cobró la vida de 44 marinos y pilotos.

40. PoWs (Prisioneros de Guerra) **NUVA 1968**

Release negotiations keep US at war (Las negociaciones para la liberación mantienen a EE.UU. en la guerra): Realiza un Ataque Aéreo gratuito. 2 Tropas estadounidenses de Bajas a Disponibles.

Air campaign creates hostages (Campaña aérea causa rehenes): 3 Tropas estadounidenses de Disponibles a Bajas.

Consejo. La Facción que ejecuta el Evento sin sombrear decide los detalles de la Actividad Especial Ataque Aéreo (casillas objetivo, si la Ruta es degradada, etc).

Trasfondo. Los pilotos de EE.UU. abatidos sobre Vietnam del Norte comprendían la mayoría de prisioneros de guerra cautivos del Norte, aunque todos los servicios tenían personal retenido allí. Peones en las negociaciones, hizo falta el Acuerdo de la Paz de París para que fueran liberados del cautiverio. Hasta el día de hoy, no se ha dado cuenta de todos los militares estadounidenses desaparecidos.

41. Bombing Pause (Pausa en el Bombardeo) **NAUV 1968**

Tet holiday gesture (Gesto para con la fiesta del Tet): Modifica dos casillas a Apoyo Pasivo. Patrocinio +2. No hay Ataque Aéreo hasta el Golpe.

IMPULSO

Consejo. El Apoyo y el Patrocinio surten efecto enseguida; la prohibición con respecto al Ataque Aéreo dura hasta la siguiente Ronda de Golpe.

Trasfondo. Durante el transcurso de las Operaciones Trueno Rodante y Linebacker I y II, EE.UU. empleó una política de incentivos y amenazas. Aunque el propósito de las pausas en los bombardeos era proporcionar al Norte la oportunidad de modificar la agresión, sólo sirvieron para que éste se reconstruyera.

42. Chou En Lai **NAUV 1968**

Chinese opening to US (China se abre a EE.UU.): Recursos del EVN -10. El EVN debe eliminar una tirada en Tropas.

Chinese boost aid to North (Aumento de la ayuda china al Norte): El EVN suma +10 Recursos. El VC suma el valor de la Ruta a sus Recursos.

Consejo. Para el Evento sin sombrear, el EVN elige cuáles de sus Tropas son eliminadas del mapa.

Trasfondo. Chou En Lai (o Zhou Enlai) fue un capaz estadista y estratega geopolítico que

supervisó la mayoría de la participación de China en la Guerra de Vietnam. China proporcionó importantes fuerzas para la defensa aérea y suministros a Hanoi durante el transcurso de la guerra. Fue el espectro de la intervención abierta de China en la guerra lo que impidió que EE.UU. considerara seriamente la invasión de Vietnam del Norte. Lai también ayudó a orquestar la visita de Richard Nixon a China en 1972.

43. Economic Aid (Ayuda Económica) **NAUV 1964**

Free World aids Saigon (El Mundo Libre ayuda a Saigón): 2 Bases del ARVN o de EE.UU. de fuera del juego a Disponibles. Después, los Recursos ARVN +6 o la Ayuda +12.

Moscow aids Hanoi (Moscú ayuda a Hanoi): Mejora la Ruta en 1 casilla. Después mejórala en 1 casilla más o añade +10 Recursos al ARVN.

Consejo. Elige o 2 Bases ARV o 2 Bases EE.UU., no 1 Base ARVN y 1 Base EE.UU.

Trasfondo. La Guerra de Vietnam fue una Guerra Civil que tuvo lugar en el contexto de la Guerra Fría. Los antagonistas vietnamitas fueron estimulados y apoyados por la ayuda económica de los diversos actores internacionales en la guerra, principalmente EE.UU., China y la URSS.

44. Ia Drang **NAUV 1965**

Silver Bayonet (Bayoneta de Plata): EE.UU. realiza un Transporte Aéreo a 1 casilla que tenga cualquier número de fichas del EVN, y después Barre y Asalta gratuitamente allí.

Dong Xuan campaign—hot LZs (Campaña de Dong Xuan: ZA caliente): Selecciona una Provincia que tenga Tropas del EVN: elimina una tirada de Tropas estadounidenses dentro de 1 casilla y pásalas a Bajas.

Consejos. Para el texto sin sombrear del Evento, EE.UU. decide los detalles de las acciones gratuitas, pero debe Transportar por Aire, Barrer y Asaltar con algo. El Barrido podría ocurrir incluso en Monzón. El Asalto gratuito de EE.UU. puede añadir un Asalto ARVN por coste 0 (3.2.4). Para la parte sombreada, las Tropas estadounidenses

pueden estar en la misma casilla que las Tropas EVN o en una adyacente.

Trasfondo. A mediados de noviembre de 1965, una operación del 7º de Caballería se convirtió en la primera prueba importante de la nueva doctrina de helicópteros de EE.UU. La batalla contempló como la 1ª División de Caballería entablaba combate con varias formaciones de regulares del EVN en las Tierras Altas centrales. Esta batalla fue immortalizada en el libro y en la película *Cuando éramos soldados*.

45. PT-76 **NAVU 1968**

CAPACIDAD EVN

Light armor target (Objetivo con blindaje ligero): En cada casilla de Ataque del EVN, elimina primero 1 cubo de Tropa EVN.

Communist armored assault (Asalto blindado de los comunistas): El Ataque del EVN en 1 casilla elimina a 1 enemigo por Tropa.

Consejos. La Capacidad no tendrá efecto en los Ataques del EVN con Guerrillas donde no haya Tropas del EVN. La versión sin sombrear eliminará Tropas EVN incluso cuando Ataquen o Embosquen Guerrillas EVN en una casilla con Tropas EVN.

Trasfondo. El PT-76 soviético es un tanque ligero con capacidad anfibia suministrado a Vietnam del Norte durante la guerra. Uno de sus primeros usos en combate fue contra Khe Sanh en 1968 (Evento 37).

46. 559th Transport Grp (559º Grupo de Transporte) **NAVU 1965**

Tough terrain (Terreno peligroso): Degrada la Ruta en 2 casillas. Hasta el Golpe, la Infiltración como máximo en 1 casilla.

IMPULSO:

The way through (El camino): El EVN se Infiltra gratis. Después, el EVN añade 3 veces y el VC 2 veces el valor de la Ruta en Recursos.

Consejo. La Ruta se Degrada inmediatamente; el límite a la Infiltración dura hasta la siguiente Ronda de Golpe.

Trasfondo. El 559º Grupo de Transporte era una organización combinada de transporte y seguridad que informaba directamente al Comité Central de Hanoi. La principal función del Grupo era operar, expandir y

asegurar las rutas de infiltración que acabaron siendo conocidas como la Ruta Ho Chi Minh. Dividió su área de operación (Laos y el NE de Camboya) en unidades subordinadas llamadas binh trams. Cada una de estas consistía en puestos en el camino responsables del cuidado y de la alimentación de tropas, expansión y reparación de carreteras, y seguridad local. En 1967, el 559º Grupo dirigía 11 binh trams que empleaban a 7.000 porteadores. A mediados de los 90, una organización hermana, el 470º Grupo de Transporte, asumió la responsabilidad en Camboya.

47. Chu Luc **NAVU 1965**

Southerners resist invasion (Los sureños resisten la invasión): Añade Tropas ARVN para que doblen a las fichas ARVN en una casilla con EVN. Todas las ARVN Asaltan gratuitamente al EVN.

NVA professional soldiers (Soldados profesionales del EVN): Coloca hasta 10 Tropas EVN en cualquier sitio dentro de 1 casilla de North Vietnam.

Consejos. Para el Evento sin sombrear, en la casilla seleccionada, cuenta el número de fichas ARVN (incluyendo Bases) y coloca ese número de Tropas ARVN allí de Disponibles. Entonces las Tropas y Policía Asaltan para eliminar al EVN (únicamente) en cada casilla del mapa que contenga tanto EVN Activas como ARVN. Para el Evento sombreado, coloca las Tropas en cualquier sitio de North Vietnam, Central Laos, Quang Tri, y la LdC de Khe Sanh to Hue (Autopista 9), incluso aunque haya Apoyo o Control COIN.

Trasfondo. Desde la época de la lucha entre el Viet Minh y los franceses, Chu Luc era el término que los vietnamitas utilizaban para los soldados profesionales a tiempo completo del Frente de Liberación Nacional (EVN y VC).

48. Nam Dong **NAVU 1964**

CIDG camp holds out (El campamento del CIDG resiste): Elimina hasta 3 Guerrillas de una Provincia con una Base COIN. Cambia la casilla a Apoyo Activo.

Camp overrun (Campamento arrasado): Elimina una Base COIN de una Provincia con 0-2 cubos COIN (EE.UU. a Bajas) y cámbiala a Oposición Activa.

Consejo. “COIN” significa EE.UU. o el ARVN. “EE.UU. a Bajas” significa que cualquier ficha de EE.UU. eliminada va al apartado Bajas, mientras que las fichas del ARVN eliminadas van a Fuerzas Disponibles del ARVN de la manera normal (1.4.1).

Trasfondo. El 5 de julio de 1964, el campamento del CIDG de Nam Dong fue atacado por fuerzas del EVN y del VC. La base estaba a 32 millas de Da Nang. La batalla de 5 horas terminó con el campamento resistiendo y el Capitán R. C. Donlon recibiendo la primera Medalla de Honor durante la guerra.

49. Russian Arms (Armas rusas) NAVU 1968

Soviet escalation matched (Escalada soviética igualada): Coloca 6 fichas cualesquiera del ARVN en cualquier sitio de Vietnam del Sur.

Heavy divisions, big guns (Divisiones pesadas, grandes cañones): El EVN coloca en 3 casillas las suficientes Tropas para doblar su número. Después Bombardea gratuitamente.

Consejos. “Fichas” incluye Bases. Para el Evento sin sombrear, la Facción ejecutora decidiría las fichas y localizaciones. Para la sombreada, el EVN decide; en cada casilla seleccionada, coloca el mismo número de Tropas del EVN que ya haya allí, y después ejecuta la Actividad Especial Bombardeo. No es necesario que el Bombardeo implique a ninguna de las Tropas que se acaban de colocar.

Trasfondo. Dependiendo del entorno político, Moscú suministró a Hanoi sustanciales envíos de armamento a través de China o Haiphong. El minado de Haiphong por parte de EE.UU. (Evento 3) evitó este apoyo.

50. Uncle Ho (El Tío Ho) NAVU 1964

Known communist (Comunista conocido): 4 Tropas de EE.UU. de fuera del juego a Vietnam del Sur, o Recursos ARVN +9. El

ARVN ejecuta 2 Operaciones Limitadas gratuitas cualesquiera.

Revolutionary unifier (Unificador revolucionario): El VC, y después el EVN, ejecutan cada uno 3 Operaciones Limitadas cualesquiera gratuitas.

Consejos. La Facción que ejecuta el Evento sin sombrear decide dónde van las Tropas estadounidenses. Las Operaciones Limitadas pueden ser las mismas o diferentes, e incluir las mismas casillas, y pueden ser seleccionadas conforme van sucediendo, de manera que se puedan tener en cuenta los resultados de anteriores elecciones.

Trasfondo. Nacido el 19 de mayo de 1890 como Nguyen Sinh Con, murió en 1969 como Ho Chi Minh, presidente de Vietnam del Norte. Llevó una vida de resistencia al dominio extranjero de Vietnam, primero como Nguyen That Thanh y después con el nombre que inmortalizó. Siempre fue el alma de la resistencia vietnamita, y fue su visión la que finalmente prevaleció en el conflicto.

51. 301st Supply Bn (301° Bat. de Abastecimiento) NVUA 1964

Combat units diverted to logistics (Unidades de combate desviadas a logística): Elimina 6 fichas Insurgentes que no sean Bases de fuera de Vietnam del Sur.

Trail construction unit (Unidad de construcción de la Ruta): Mejora la Ruta en 2 casillas y añade una tirada a los Recursos del EVN.

Consejo. “Fichas Insurgentes que no sean Bases” incluye Tropas del EVN y Guerrillas del EVN y del VC.

Trasfondo. El 301° Batallón de Abastecimiento fue la primera unidad a la que se le encargó infiltrar suministros en Vietnam del Sur. La organización creció con el tiempo para convertirse en el 559° Grupo de Transporte.

52. RAND NVUA 1968

Whiz-kid corporation (Corporación prodigio): Dale la vuelta a 1 Capacidad sombreada de EE.UU. a su cara sin sombrear. *Systems analysis in ignorance of local conditions (Análisis de sistemas ignora las condiciones locales):* Dale la vuelta a 1

Capacidad sin sombrear de EE.UU. a su cara sombreada.

Consejo. Un jugador puede ejecutar cualquiera de las versiones (5.2), así que el ARVN podría darle la vuelta a una Capacidad sin sombrear de EE.UU. a su cara sombreada.

Trasfondo. La Corporación RAND es una organización de investigación y desarrollo financiada federalmente que había ayudado a desarrollar y articular la doctrina nuclear de EE.UU. Durante la Guerra de Vietnam, Rand aplicó sus métodos analíticos para comprender y recomendar nuevas estrategias para ganar la guerra. Daniel Ellsberg, un antiguo empleado de Rand, filtró los “Documentos del Pentágono” a la prensa en 1971.

53. Sappers (Zapadores) **NVUA 1965**

Ineffective tactics (Tácticas ineficaces): Elimina 2 Tropas EVN de cada una de hasta 3 casillas de Vietnam del Sur. Permanece Elegible.

Facilities damaged (Instalaciones dañadas): Elimina hasta 1 Base de EE.UU. y 2 del ARVN de cualquier Provincia/s (EE.UU. a Bajas).

Consejo. La eliminación de las fichas puede cambiar el Control (1.7). Las Bases no pueden ser eliminadas de Ciudades. “EE.UU. a Bajas” significa que cualquier Base estadounidense va al apartado Bajas, mientras que las Bases ARVN eliminadas van a Fuerzas Disponibles del ARVN de manera normal (1.4.1).

Trasfondo. Los zapadores eran tropas de asalto altamente entrenadas y motivadas para infiltrarse y penetrar en las posiciones contrainsurgentes.

54. Son Tay **NVUA 1968**

Daring rescue (Rescate temerario): 2 Tropas de Bajas a Disponibles. El EVN No Elegible en la siguiente carta. EE.UU. Elegible.

No prisoners there (No había prisioneros allí): 2 Bajas cualesquiera a fuera del juego. EE.UU. No Elegible en la siguiente carta.

Consejo. Para el texto sin sombrear, coloca el Cilindro de Elegibilidad estadounidense de donde esté a la casilla de “Facciones Elegibles”. Si EE.UU. ejecutó el Evento y el

ARVN es la 2ª Elegible, el ARVN puede ejecutar Ops y Actividad Especial de manera normal.

Trasfondo. El famoso “Hanoi Hilton” fue una de las diversas localizaciones de Vietnam del Norte donde se mantuvo cautivos a los prisioneros de guerra estadounidenses. La noche del 21 de noviembre de 1970, las Fuerzas Especiales estadounidenses lanzaron un asalto en helicóptero sobre el campamento de prisioneros de Son Tay, al oeste de Hanoi. La incursión logró tomar el campamento, pero por desgracia los aproximadamente 61 prisioneros habían sido trasladados recientemente a otra localización.

55. Trucks (Camiones) **NVUA 1964**

Bottlenecks (Embotellamientos): Degrada la Ruta en 2 casillas. El EVN selecciona y elimina 4 de sus fichas tanto de Laos como de Camboya.

Convoys (Convoyes): Suma el doble del valor de la Ruta tanto a los Recursos del EVN como del VC. El VC mueve sus Bases sin Túnel a cualquier sitio dentro de Laos/Camboya.

Consejos. Para el Evento sombreado, el EVN puede tener que eliminar hasta un total de 8 fichas, 4 de Laos y 4 de Camboya; “fichas” incluye Bases. Para el sombreado, el EVN puede elegir todas sus Bases sin Túnel en casillas de Laos y Camboya, y después reposicionarlas en cualquier casilla de Laos y Camboya, dentro de los límites de apilamiento (1.4.2).

Trasfondo. Aunque la mayor parte del esfuerzo empleado en la Ruta Ho Chi Minh fue realizado a base de músculo humano y potencia animal, fue la introducción de camiones lo que aumentó dramáticamente el rendimiento de los caminos reduciendo las bajas militares debidas a la fatiga y a la enfermedad.

56. Vo Nguyen Giap **NVAU 1965**

Premature conventional buildup (Concentración convencional prematura): En cada una de hasta 3 casillas, reemplaza 3 Guerrillas cualesquiera con 1 Tropa EVN.

Military strategist (Estratega militar): El EVN Marcha gratuitamente a hasta 3 casillas

y después ejecuta una Op o Actividad Especial gratuita en cada una, pero no en la misma casilla.

Consejo. Las 3 casillas deben de ser 3 diferentes, no la misma casilla más de una vez. El EVN Marcharía incluso en Monzón.

Trasfondo. Vo Nguyen Giap fue el genio militar y arquitecto tras la victoria del Viet Minh en Dien Bien Phu. Fue responsable de organizar y liderar la mayoría de ofensivas comunistas realizadas durante la guerra. Giap nació en 1911 y murió en 2013 a la edad de 102 años.

57. International Unrest (Descontento Internacional) **NVAU 1968**

Protests ignored (Protestas ignoradas): 2 Bajas cualesquiera de EE.UU. pasan a Disponibles.

US accused of neocolonialist war (EE.UU. acusado de guerra neocolonialista): 2 Tropas de EE.UU. Disponibles pasan a fuera del juego. El EVN se suma una tirada en Recursos.

Consejo. “Bajas de EE.UU.” incluye Tropas, Bases e Irregulares.

Trasfondo. El conflicto de Vietnam tuvo lugar dentro del contexto de la Guerra Fría. Conforme se fue alargando el compromiso de EE.UU. con Vietnam y su propósito se fue haciendo más ambiguo, las protestas contra el conflicto crecieron, no sólo en Estados Unidos, sino internacionalmente.

58. Pathet Lao **NVAU 1968**

Drive on Vientiane (Camino a Vientiane): El EVN elimina 6 de sus fichas en total de Vietnam del Norte y Laos.

Trail security (Seguridad en la ruta): Si no hay Bases COIN en Laos, Mejora la Ruta en 2 casillas. Si las hay, EE.UU. y el ARVN las Redespliegan en Vietnam.

Consejos. “Fichas” puede incluir Bases. “COIN” significa EE.UU. o el ARVN. El ARVN Redespliega sus Tropas a Ciudades sin Control EVN, cualquier Base en Vietnam del Sur o Saigón, y la Policía a LdCs o Control COIN en Vietnam del Sur (6.4.2). EE.UU. Redespliega sus Tropas a cualquier sitio de Vietnam del Sur (incluido LdCs si lo desea).

Trasfondo. El Pathet Lao era un movimiento comunista que finalmente prevaleció durante la Guerra Civil Laosiana, haciendo de Laos uno de los dominós que parecieron validar la Teoría del Dominó. La existencia del Pathet Lao proporcionó al EVN algo de cobertura política y militar para la ocupación de partes de Laos necesarias para el mantenimiento y la defensa de la Ruta Ho Chi Minh del norte al sur de Vietnam.

59. Plei Mei **NVAU 1965**

CIDG interdict NVA (El CIDG intercepta al EVN): Elimina 3 fichas EVN cualesquiera de una casilla con o adyacente a una Base COIN.

Tay Nguyen offensive (Ofensiva de Tay Nguyen): El EVN Marcha gratuitamente desde casillas fuera de Vietnam del Sur, y después Ataca o Embosca gratuitamente 1 casilla cualquiera.

Consejos. “COIN” significa EE.UU. o el ARVN. Para el texto sin sombrear, “una casilla” significa que las fichas deben de ser eliminadas de 1 sola casilla. “Fichas” puede incluir Bases. Para el sombreado, el EVN puede Marchar repetidamente de casillas de Laos/Camboya –por coste 0– si la Ruta está a 1 o más y podría Marchar incluso en Monzón. Cualquier Emboscada debe de tener lugar en donde haya al menos una Guerrilla EVN que pueda Activarse (4.4.3), pero no necesita ser un destino de Marcha ni implicar a las Guerrillas que Marcharon, y puede tener lugar incluso si todas las Guerrillas EVN allí ya están Activas.

Trasfondo. La base de las Fuerzas Especiales de Plei Mei en las Tierras Altas centrales era el objetivo de la ofensiva del EVN en julio de 1965. Esta fue la precursora del combate que llevó a la ofensiva Silver Bayonet del 1º de Caballería en noviembre de 1965 (Evento 44, “Ia Drang”).

60. War Photographer (Fotógrafo de Guerra) **NVAU 1968**

Pulitzer photo inspires (Foto del Pulitzer inspira): 3 fichas estadounidenses fuera del juego a Disponibles.

Photos galvanize home front (Fotografías hacen reaccionar al frente civil): El EVN

coloca 6 Tropas fuera de Vietnam del Sur, suma +6 Recursos y, si es la Facción ejecutora, permanece Elegible.

Consejo. Para el Evento sin sombrear, tanto las Tropas como las Bases en Disponibles de EE.UU. afectan a la puntuación Apoyo+ Disponibles (7.2). Si el EVN es la Facción ejecutora del Evento sombreado, permanece Elegible.

Trasfondo. El fotoperiodismo de combate ha sido romantizado por su búsqueda de la verdad en el crisol de la guerra. Ambos bandos perdieron a mucho de estos fotoperiodistas durante el combate en Vietnam. Para ver una asombrosa mirada a la experiencia y el producto de los fotógrafos de guerra norvietnamitas, recomendamos el documental de 2001 del National Geographic “Vietnam’s Unseen War”.

61. Armored Cavalry (Caballería Blindada) CAPACIDAD ARVN

Shock force (Fuerza de Choque): El ARVN, en 1 destino de Transporte tras realizar Ops, puede Asaltar gratuitamente.

Sedentary sinecures (Sinecuras sedentarios): Sólo se Transporta a los Rangers.

Consejos. La parte sin sombrear “tras realizar Ops” significa que el Asalto del ARVN tiene lugar una vez todo el Transporte y las Operaciones adjuntas se han completado. El efecto sombreado significa que ninguna Tropa del ARVN –sólo los Rangers– puede mover mediante la Actividad Especial Transporte para el resto de la partida.

Trasfondo. EE.UU. suministró al ARVN una serie de vehículos blindados ligeros, proporcionándole una capacidad ofensiva mejorada cuando eran apoyados por asesores estadounidenses y por potencia aérea, especialmente cuando estaban bajo el mando agresivo del ARVN.

62. Cambodian Civil War (Guerra Civil Camboyana)

Lon Nol deposes Sihanouk (Lon Nol destituye a Sihanouk): EE.UU. Transporta por Aire a Camboya gratuitamente y EE.UU. o el ARVN Barren gratuitamente en Camboya. Elimina 2 Bases EVN/VC de Camboya.

NVA invades Cambodia (El EVN invade Camboya): El EVN coloca un total de 12 Tropas y Guerrillas EVN en Camboya.

Consejos. Para el efecto sin sombrear, EE.UU. decidiría los detalles del Transporte Aéreo, y la Facción que Barra decidiría los detalles del Barrido, incluyendo si mover entre casillas de Camboya. El Barrido podría ocurrir incluso en Monzón. Las Bases Subterráneas no pueden ser eliminadas. (1.4.4, 5.1.1).

Trasfondo. Un golpe militar pro-EE.UU. contra el Príncipe camboyano Sihanouk, que había estado tolerando actividades de abastecimiento del EVN en el país (Evento 75), instaló en marzo de 1970 al general y político Lon Nol como presidente. El EVN respondió con una ofensiva contra las fuerzas camboyanas, atrayendo a veces a fuerzas de EE.UU. y del ARVN de Vietnam del Sur. Estimulados por la Guerra de Vietnam y por los suministros del EVN, los Khmer Rouge comunistas camboyanos consiguieron finalmente derrocar al gobierno de Phnom Penh el 17 de abril de 1975.

63. Fact Finding (Investigación)

US sends study teams (EE.UU. envía grupos de estudio): 2 fichas estadounidenses de fuera del juego a Vietnam del Sur, o transfiere una tirada de Patrocinio a los Recursos del ARVN. Ayuda +6.

Duped (Engañados): Elimina el Apoyo de una Ciudad con Control COIN fuera de Saigón. Patrocinio +4 o Recursos VC +4.

Consejo. “Elimina el Apoyo” significa que cambies el Apoyo Activo o Pasivo a Neutral (1.6.2). Observa que tanto la versión sombreada como la que está sin sombrear pueden ser útiles para la Facción del ARVN.

Trasfondo. Durante el transcurso de la Guerra de Vietnam, el gobierno de EE.UU. envió una serie de oficiales y funcionarios superiores para que proporcionaran a la Casa Blanca y al Congreso informes de primera mano sobre los progresos del conflicto

64. Honolulu Conference (Conferencia de Honolulu) **AUNV 1965**

Uneasy allies (Aliados incómodos): Ayuda +10 o -10. Patrocinio +3 o -5. Si EE.UU. o el ARVN es la Facción Ejecutora, esa Facción Pacífica como si estuviese en la Fase de Apoyo. Si la Facción ejecutora es Insurgente, esa Facción permanece Elegible.

Consejo. O EE.UU. o el ARVN únicamente –quien esté ejecutando el Evento– Pacífica, no uno después del otro como en la Fase de Apoyo (6.3.1).

Trasfondo. Durante el transcurso de la Guerra de Vietnam, se mantuvo una serie de conferencias entre altos cargos del gobierno de EE.UU. y la República de Vietnam y el liderazgo del ARVN concernientes a estrategias militares y políticas además de los recursos (ayuda estadounidense) necesarios para apoyar las decisiones. Honolulu, en Hawái, sirvió como adecuado punto de encuentro geográfico a medio camino. Mientras tanto, en el otro lado de la ciudad, Volko iba a la guardería.

65. International Forces (Fuerzas Internacionales) **AUNV 1968**

Free World allies (Aliados del Mundo Libre): Coloca 4 fichas de EE.UU. fuera del juego en el mapa.

Withdrawal (Retirada): EE.UU. debe eliminar una tirada en fichas del mapa y ponerlas en fuera del juego.

Consejo. “Fichas” puede incluir Bases. Para el texto sombreado, EE.UU. decide qué fichas eliminar.

Trasfondo. El conflicto de Vietnam se convirtió en el corral de pelea de la Guerra Fría, con los bloques del Este y del Oeste proporcionando fuerzas y suministros. Los “Aliados del Mundo Libre” de EE.UU. sirviendo en Vietnam incluían australianos (Evento 98), neozelandeses, filipinos, surcoreanos (Evento 70), Thai y otras fuerzas.

66. Ambassador Taylor (Embajador Taylor) **AUNV 1964**

Interventionist (Intervencionista): Ayuda y Recursos del ARVN +9. Hasta 2 fichas de EE.UU. de fuera del juego a Vietnam del Sur o, si se desea, Patrocinio -3.

Saigon seen as US puppet (Saigón visto como un títere de EE.UU.): Elimina el Apoyo de 3 casillas fuera de Saigón. Patrocinio -3.

Consejos. El “si se desea” de la parte sin sombrear significa que la Facción ejecutora puede rechazar tanto las fichas estadounidenses como la bajada en el Patrocinio. “Fichas” incluye Bases. “Elimina el Apoyo” en la parte sombreada significa que elimines el marcador de Apoyo Pasivo o Activo de la casilla, dejándola en Neutral (1.6.2).

Trasfondo. El General Maxwell Taylor fue un veterano condecorado que lideró la 101ª División Aerotransportada estadounidense durante la II GM. Fue el Jefe del Estado Mayor del General Ridgeway durante la Guerra de Corea y el Presidente Kennedy le nombró quinto presidente de la Junta de Jefes de Estado Mayor en 1962. Tras su segundo retiro del servicio militar activo en 1964, Taylor se convirtió en embajador de EE.UU. en Vietnam del Sur hasta 1965.

67. Amphib Landing (Desembarco Anfibio) **AUNV 1965**

Sea power (Potencia naval): EE.UU. o el ARVN reubica a cualquiera de sus Tropas entre casillas costeras, después Barre o Asalta en 1 casilla costera.

Enemy vanished (Enemigo desaparecido): El VC reubica hasta 3 fichas de cualquier casilla costera. EE.UU. y el ARVN No Elegibles durante la siguiente carta,

Consejos. Casillas “costeras” son aquellas que tocan el océano o que son atravesadas por una Autopista que viene del océano (1.3.7). El Barrido podría ocurrir incluso en Monzón. La Facción elegida decide dónde reubicar sus fichas (VC a cualquier casilla del mapa). “Fichas” incluye Bases.

Trasfondo. La larga línea de costa de Vietnam permitió numerosas operaciones anfibias del Cuerpo de Marines estadounidenses y del ARVN para que apoyaran operaciones de combate.

68. Green Berets (Boinas Verdes) 1964

Elite trainers (Entrenadores de élite): Coloca 3 Irregulares o 3 Rangers en una Provincia sin Control EVN. Cámbiala a Apoyo Activo.

Reluctant trainees (Reclutas reticentes): Elimina 3 Irregulares cualesquiera y pásalos a Disponibles, y cambia una de sus Provincias a Oposición Activa.

Consejo. Una Provincia con 0 de Población no puede ser cambiada ni a Apoyo ni a Oposición (1.6).

Trasfondo. Los Boinas Verdes, como fueron romantizados en la película de John Wayne del mismo título, fueron un elemento terrestre estadounidense que operó en el centro de las operaciones de guerra no convencional de EE.UU. Desplegados como equipos A y B en una serie de bases de las Fuerzas Especiales, los Boinas Verdes organizaron y lideraron operaciones de defensa local en el campo vietnamita.

69. MACV 1965

Military Assistance Command, Vietnam spurs coordination (El Mando de Asistencia Militar incita a la coordinación): O bien EE.UU. y después el ARVN, o bien el EVN y después el VC, ejecutan cada uno 1 Actividad Especial gratuita. La Facción que ejecutó el Evento permanece Elegible.

Consejos. El Mando de Asistencia Militar de Vietnam se creó en febrero de 1962. Fue el mando más antiguo de EE.UU. en ese escenario, liderado uno detrás de otro por el General Harkins (62). Westmoreland (64), Abrams (68) y Weyand (72). Estaba localizado en Saigón y coordinó la mayoría de los esfuerzos de EE.UU. durante el conflicto.

70. ROKs 1965

Tough Koreans (Coreanos duros): EE.UU. o el ARVN Barre gratuitamente en una casilla, y después Asalta Phu Bon y las casillas adyacentes como si fuera EE.UU. y como si todos los cubos del ARVN fueran Tropas de EE.UU.

UN troops abuse locals (EE.UU. abusa de la gente de la zona): Modifica Qui Nhon, Phu

Bon, y Khanh Hoa en 1 nivel hacia Oposición Activa cada una.

Consejos. Para el texto sin sombrear, la Facción ejecutora escoge a EE.UU. o al ARVN y esa facción decide los detalles de su Barrido y Asalto. El barrido podría ocurrir incluso en Monzón. “Phu Bon y las casillas adyacentes” incluyen Phu Bon, Qui Nhon, Binh Dinh, Kontum, Pleiku, Khanh Hoa, y — para el Asalto— las 3 LDCs que tocan Phu Bon. “Como si fuera EE.UU. y como si todos los cubos del ARVN fueran Tropas de EE.UU.” significa que sea la que sea la Facción seleccionada —EE.UU. o el ARVN— movería y combatiría con todas las Tropas estadounidenses, Tropas del ARVN y Policía como si todos esos cubos fuesen Tropas estadounidenses, lo que incluye doblar las bajas enemigas en casillas con Bases estadounidenses, los efectos de la capacidad “Abrams” si están vigentes, etc. El ARVN Sin Jugador seguiría usando las prioridades del ARVN Sin Jugador (8.4.4).

Trasfondo. La república de Corea apoyó a EE.UU. con el despliegue de varias divisiones que operaron en las cercanías de Qui Nhon. Se labraron una reputación de luchadores agresivos, pero también fueron acusados de masacres.

71. An Loc 1968

ARVN stand firm (El ARVN permanece firme): En una casilla del Sur donde esté el ARVN, elimina todas las Tropas EVN y coloca 3 Tropas del ARVN.

Conventional thrust (Ofensiva convencional): El EVN Marcha gratuitamente con Tropas a una Ciudad y Ataca allí dos veces gratuitamente.

Consejos. “El Sur” significa cualquier casilla de Vietnam del Sur, incluidas las LdCs. La Marcha del EVN puede ocurrir incluso en Monzón y costar 0, pero por lo demás sigue las reglas de Marcha, incluido movimientos repetidos a través de Laos/Camboya si la Ruta está por encima de 0 y también la posibilidad de que se Activen las Guerrillas que mueven (3.3.3). Los Ataques también siguen las reglas normales, incluido el usar Tropas EVN o Activar las Guerrillas Atacantes.

Trasfondo. Durante la ofensiva “Nguyen Hue” de 1972, también conocida como la “Ofensiva de Pascua” (Evento Crucial 122), la ciudad de An Loc sufrió asedio durante 66 días, durante los cuales el ARVN detuvo el avance del EVN hacia Saigón.

72. Body Count (Recuento de Cadáveres) **ANUV 1965**

Crossover point (Punto de conexión): Hasta el Golpe, el Asalto y la Patrulla añaden +3 de Ayuda por Guerrilla eliminada y cuestan 0.

IMPULSO

“If it’s dead, it’s VC” (“Si está muerto, es VC”): Coloca 1 Guerrilla VC en cada casilla con Oposición Activa, 2 Tropas EVN en cada casilla de Laos/Camboya.

Consejo. “Cuestan 0” significa que el ARVN pagará 0 Recursos por estas Operaciones y EE.UU. paga 0 incluso si es un Asalto del ARVN como parte de un Asalto de EE.UU. (3.2.4).

Trasfondo. Una de las desacertadas métricas de combate adoptadas por el Ejército de EE.UU. para mostrar el progreso militar fue la de los soldados enemigos muertos en combate, conocida como “recuento de cadáveres”. Basándose en el viejo adagio de la investigación de operaciones de que eres lo que mides, esta métrica llevó a muchos comportamientos en combate que estaban en desacuerdo con ganar una campaña de “corazones y mentes”, incluyendo –sospechaban algunos– pecar de cautelosos a la hora de declarar cualquier cadáver encontrado como enemigo.

73. Great Society (Gran Sociedad) **ANUV 1965**

LBJ advances social agenda (LBJ adelanta el programa social): Lleva a cabo una Fase de Compromiso.

War wrecks economy (La guerra arruina la economía): EE.UU. mueve 3 fichas de Disponibles a fuera del juego.

Consejos. Para el texto sin sombrear, EE.UU. decide como de costumbre los detalles de la Fase de Compromiso. Si tiene lugar la parte sin sombrear de “Great Society” mientras el Evento 15 “Medevac” está vigente, “Medevac” afecta a la inmediata Fase de

Compromiso y después permanece vigente para afectar a la Fase de Compromiso de la siguiente Ronda de Golpe también. Para la parte sombreada de “Great Society”, EE.UU. decide qué fichas; “fichas” puede incluir Bases.

Trasfondo. La Gran Sociedad de LBJ era el título genérico de su programa doméstico. Se trataba de una audaz iniciativa para reducir la pobreza y aumentar el estándar de la vida en EE.UU. Por desgracia, la necesidad de recursos y de atención política de la Guerra de Vietnam desbarató sus partes más importantes, y finalmente fue visto como un fracaso.

74. Lam Son 719 **ANUV 1968**

Sudden incursion (Incurción repentina): Coloca hasta 6 Tropas del ARVN en una casilla de Laos. El ARVN ejecuta una Op Lim allí. Degrada la Ruta en 2 casillas.

Southern escalation (Escalada en el sur): Recursos del EVN +6 y +1 más por cada ficha del ARVN en Laos.

Consejo. El ARVN decide los detalles de la Op Lim.

Trasfondo. De febrero a marzo de 1971, las fuerzas del ARVN atacaron Laos para saquear la infraestructura de la Ruta Ho Chi Minh. La incursión fue contemplada como una manera de aumentar la moral del ARVN y demostrar que la Vietnamización (Evento Crucial 123) estaba funcionando. Una vez se redujo el avance inicial, las fuerzas de seguridad del EVN en la Ruta contraatacaron vigorosamente e hicieron huir a las fuerzas del ARVN.

75. Sihanouk **ANUV 1964**

Pursuit operations (Operaciones de búsqueda): EE.UU. o el ARVN Barre gratuitamente en cualquier casilla/s de Camboya, después Asalta gratuitamente en una.

Sea supply and sanctuary (Abastecimiento marítimo y santuario): El VC se Reagrupa gratuitamente en cualquier casilla/s de Camboya y después Marcha gratuitamente desde cualquier casilla en que se haya Reagrupado. Entonces el EVN hace lo mismo.

Consejos. Quien quiera que sea quien la Facción ejecutora escoja para el Barrido decide los detalles del Barrido y del Asalto. El Asalto gratuito de EE.UU. puede añadir un Asalto ARVN por coste 0 (3.2.4). El Barrido o la Marcha podrían ocurrir incluso en Monzón. La Marcha EVN podría incluir movimientos repetidos desde casillas de Camboya si cada una de tales casillas sirvió para el Reagrupamiento del EVN y si la Ruta está por encima de 0 (3.3.3).

Trasfondo. La ruta Sihanouk era la parte de la Ruta Ho Chi Ming que operaba en el interior de Camboya y abastecía a las operaciones en la región del Delta del Mekong en Vietnam del Sur. La ruta Sihanouk recibía suministros desde el norte vía Laos y la costa. El Príncipe Norodom Sihanouk de Camboya perseguía una política equilibrada entre los bloques del Este y del Oeste que le permitiera tolerar la presencia del EVN en territorio camboyano y el uso del puerto de Sihanoukville por parte de Vietnam del Norte y una “Ruta Sihanouk” desde allí hasta Vietnam del Sur.

76. Annam ANVU 1965

North-South rivalry lingers (La rivalidad Norte-Sur persiste): EVN y VC -1 Recurso cada uno por casilla que contenga a ambos. Patrocinio +2.

Saigon regime seen as colonial retread (El régimen de Saigón visto como un regreso al colonialismo): Elimina el Apoyo de Hue, Da Nang y una Provincia adyacente.

Consejos. “Casilla que contenga a ambos” significa una casilla tanto con fichas del EVN como del VC. “Elimina el Apoyo” significa que modifiques el Apoyo Activo o Pasivo a Neutral.

Trasfondo. Vietnam está compuesto por varios grupos étnicos distintos. Annam en Vietnam central era un protectorado francés distinto de la Cochinchina al sur y de Tonkin al norte. Hue, la capital regional de Annam, jugó un importante papel durante la guerra como bastión de la oposición budista contra el gobierno católico de Saigón.

77. Détente ANVU 1968

Communist Bloc eases off of war (El bloque comunista se relaja en la guerra): Reduce tanto los Recursos del EVN como los del VC a la mitad (redondeando hacia abajo). 5 Tropas EVN Disponibles a fuera del juego.

Nixon disappointed (Nixon decepcionado): El EVN se suma +9 Recursos o se Infiltra gratuitamente. Después el VC se Reagrupa gratuitamente en hasta 6 casillas.

Consejos. Este evento sin sombrear es la única manera de que fichas que no sean de EE.UU. o del ARVN ocupen la casilla Fuera del Juego (1.4.1). Para el efecto sombreado, la Facción nombrada en cada caso decide los detalles.

Trasfondo. Bajo el mandato de Nixon, parte de la estrategia estadounidense en Vietnam y en la Guerra Fría fue efectuar un acercamiento a China para aislar todavía más a la Unión Soviética. Un objetivo adicional era debilitar el apoyo de China Hanoi (Eventos 42, 43, 49 y otros). Nixon consiguió el acercamiento a la vez que Mark Herman pasaba a estar disponible para el servicio militar. Pero Nixon expresó frustración porque China no le dio tampoco la espalda a Vietnam del Norte.

78. General Lansdale ANVU 1965

Unconventional counterinsurgent (Contrain-surgente no convencional): Cambia una casilla fuera de Saigón con EE.UU. o el ARVN a Apoyo Activo. Añade un marcador de Terror allí. Patrocinio +1.

Bureaucratic infighter (Luchador interno burócrata): Patrocinio +3. No es posible el Asalto de EE.UU. hasta el Golpe.

IMPULSO.

Consejos. Una Provincia con Población 0 no puede ser modificada a Apoyo (1.6). El marcador de Terror se añadiría incluso si ya hubiese uno en la casilla.

Trasfondo. El General Edward Lansdale se retiró de la Fuerza Aérea de EE.UU. en 1963 y trabajó para la Embajada estadounidense en Saigón desde 1965 a 1968. Sirvió como experto en contrainsurgencia que abogó por tácticas no convencionales que a menudo le pusieron en desacuerdo con el ejército estadounidense.

79. Henry Cabot Lodge **ANVU 1964**

Ambassador proposes US protectorate (Embajador propone protectorado estadounidense): Ayuda +20.

Internecine enabler (Facilitador intestino): Elimina hasta 3 fichas del ARVN. Patrocinio +2 por cada una. El ARVN No Elegible en la siguiente carta.

Consejo. “Fichas” puede incluir Bases.

Trasfondo. El embajador Henry Cabot Lodge fue el embajador estadounidense de Vietnam y precedió y también sucedió a Maxwell Taylor en ese puesto (1963-1964, 1965-1967). Abogó por la destitución de Ngo Dinh Diem que llevó a una serie de desastrosos golpes de estado y a la inestabilidad del gobierno que finalmente condujo a la victoria del norte.

80. Light at the End of the Tunnel (La Luz al Final del Túnel) **ANVU 1968**

Wind down seen (Se ve el fin): Elimina 1-4 fichas de EE.UU. del mapa a Disponibles. Por cada ficha, Patrocinio +2, modifica una casilla 1 nivel hacia Oposición Activa, y coloca 4 Tropas EVN fuera del Sur. Permanece Elegible.

Consejos. La Facción que ejecuta el Evento decide los detalles. “Fichas” puede incluir Bases. Una Provincia con Población 0 no puede ser modificada (1.6). “Fuera del Sur” significa cualquier Provincia de Vietnam del Norte, Laos o Camboya. La Facción que ejecuta el Evento permanece Elegible en la siguiente carta.

Trasfondo. A finales de 1967. LBJ dio un discurso en el National Press Club en el que habló sobre la guerra, “cuyo fin se llega a ver”. La Ofensiva del Tet a finales de enero (Evento Crucial 124) pronto frustró las elevadas expectativas públicas. Que la administración alimentara tales expectativas parece haber sido un error crítico, puesto que algunos vieron la Ofensiva del Tet como una victoria defensiva de EE.UU./ARVN pero una derrota estratégica debido al colapso de la moral del frente civil estadounidense.

81. CIDG **AVUN 1965**

Civilian Irregular Defense Groups (Grupos de defensa irregular civil): Reemplaza una

tirada de Guerrillas VC de Vietnam del Sur con Rangers, Irregulares o Policía.

Desertions and defections (Deserciones y cambios de filas): Reemplaza todos los Rangers, Policía e Irregulares de una casilla de Tierras Altas con un total de 2 Guerrillas VC.

Consejo. Para el texto sombreado, los Irregulares (al igual que los Rangers y la Policía) van a su casilla de Disponibles, no a Bajas (1.4.1).

Trasfondo. Los Grupos de Defensa Irregular Civil fueron un programa de la CIA que tuvo cierto éxito a la hora de mejorar las defensas a lo largo de la frontera entrenando y equipando a gente de la zona. El ejército de EE.UU. asumió el programa cuando el 5º Grupo de Fuerzas Especiales entró en escena en masa y cambió el objetivo del programa a tácticas de guerra más convencionales. Los remanentes de estos grupos se convirtieron en Rangers del ARVN en 1970.

82. Domino Theory (Teoría del Dominó)

AVUN 1965

US justifies its war (EE.UU. justifica su guerra): Hasta 3 fichas estadounidenses o 6 del ARVN que estén fuera del juego pasan a Disponibles. O los Recursos ARVN y la Ayuda suben cada uno +9.

US public doubts war's purpose (El público estadounidense duda del propósito de la guerra): 3 Tropas estadounidenses pasan de Disponibles a fuera del juego. Ayuda -9.

Consejo. “Fichas” puede incluir Bases.

Trasfondo. El presidente Eisenhower usó la imagen de los dominós para describir el peligro de dejar que los países cayeran bajo el gobierno comunista. La teoría opinaba que una vez un país en una región cayera, crearía una situación de agresión en cascada similar a la de una ficha de dominó golpeando a otra. Este concepto ayudó a encaminar muchas decisiones a alto nivel en los 60s, incluyendo un compromiso mucho más decisivo con Vietnam del Sur del que probablemente habría pretendido Eisenhower. La caída de Laos y Camboya ante las fuerzas comunistas tras este compromiso dejó la veracidad histórica de la teoría lejos de ser clara. ¿Provocó Hanoi que cayerán las fichas de dominó, o fue la

propia presencia de EE.UU. la que habilitó la teoría?

83. Election (Elecciones) **AVUN 1965**

Clean vote (Voto limpio): 3 casillas en Apoyo Pasivo pasan a Apoyo Activo. Ayuda +10.

Ballot stuffing defeats opposition candidate Druong Dinh Dzu (Los votos fraudulentos derrotan al candidato de la oposición Druong Dinh Dzu): Modifica 2 Ciudades en 1 nivel hacia Oposición Activa cada una. Ayuda -15.

Consejo. Las casillas afectadas pueden incluir Saigón.

Trasfondo. En 1967, Nguyen Van Thieu (carga 128) ganó unas elecciones presidenciales cuyos resultados se vieron obstruidos debido a numerosos ejemplos de manipulación de los votos. Ganó las elecciones contra una serie de candidatos de la oposición, obteniendo Druong Dinh Dzu el 17% de los votos y quedando en segundo lugar.

84. To Quoc **AVUN 1968**

Fear of Northern reprisal (Miedo a represalias del Norte): Coloca 1 Tropa y 1 Policía del ARVN en todas las casillas de Vietnam del Sur que tengan EVN.

Thoroughly penetrated (Penetración a conciencia): El ARVN elimina 1 de cada 3 cubos (redondeando hacia abajo) de cada casilla. Coloca una Guerrilla VC en 3 casillas en las que haya sido eliminado el ARVN.

Consejo. Para la versión sombreada, el ARVN selecciona y debe eliminar 1 de cada 3 de sus propios cubos (Tropas ARVN o Policía), no de EE.UU. ni del EVN. La Facción ejecutora elige las casillas candidatas en las que se colocan las Guerrillas VC.

Trasfondo. To Quoc (Patria) formaba parte de los lemas tanto del Ejército como de la Policía Nacional de la República de Vietnam. El ARVN demostró, para la Ofensiva de Pascua de 1972 (Evento Crucial 122), firmeza en la defensa del territorio sureño, por ejemplo en An Loc (Evento 71). Las fuerzas de la Policía Nacional fueron críticas para la seguridad general en el país. Pero el VC consiguió penetrar en la organización policial a todos los niveles de mando, una

fuerza clave de la ventaja en inteligencia de los insurgentes frente a EE.UU.

85. USAID **AVUN 1965**

Increased help to civilians (Ayuda a civiles aumentada): Modifica 3 casillas con Control COIN en 1 nivel hacia Apoyo Activo cada una.

More aid, more corruption (Más ayuda, más corrupción): Aumenta o reduce cualquiera o todos: Recursos ARVN, Ayuda y Patrocinio en 2 cada uno.

Consejos. Una Provincia con Población 0 no puede ser modificada (1.6). El efecto sombreado puede aumentar algunos totales y reducir otros, y puede por lo tanto resultar útil a cualquier Facción.

Trasfondo. EE.UU. aportó la mayoría de los fondos que alimentaron la guerra. El MACV, el DoD, la CIA y el Departamento de Estado coordinaron la mayoría de estos esfuerzos. Civiles del Departamento de Estado de la Agencia Estadounidense para el Desarrollo Internacional se desplazaron a Vietnam para apoyar la actividad económica allí y mejorar con ello toda la población.

86. Mandate of Heaven (Mandato del Cielo) **AVNU 1965**

CAPACIDAD ARVN

Anger at regime suppressed (Ira hacia el régimen contenida): 1 casilla en la que se Gobierne puede transferir la Ayuda al Patrocinio sin modificar el Apoyo.

Communism seen in harmony with Confucius (Encontrada armonía entre el comunismo y Confucio): El ARVN Gobierne y Pacifica como máximo en 1 casilla.

Consejos. Con la Capacidad sin sombrear, el ARVN puede decidir en cada casilla en la que Gobierne que transfiera a Patrocinio si la modifica o no. Con la sombreada, la Actividad Especial Gobierno será como “máximo 1” en lugar de “máximo 2” casillas (4.3.1) y el ARVN sólo podrá Pacificar en como mucho 1 de las 4 casillas posibles máximas de EE.UU. más el AVN en cada Fase de Apoyo (4.3.1).

Trasfondo. Hay un concepto del confucionismo, importante en la tradición vietnamita, que dice que un gobierno que no

tiene el Mandato del Cielo es ilegítimo y se puede estar en contra de él, lo contrario otorgando legitimidad y exigiendo obediencia.

87. Nguyen Chanh Thi **AVNU 1965**

I Corps Commander (Comandante del I Cuerpo): Coloca 3 fichas del ARVN dentro de 3 casillas de Hue. Modifica las casillas que las reciban en 1 nivel hacia Apoyo Activo cada uno.

Popular general relieved (General popular relevado): Reemplaza 2 ARVN cualquiera con 2 fichas VC cualquiera dentro de 2 casillas de Hue. Patrocinio +4 o -4.

Consejo. Thi fue el eficaz y muy influyente Comandante del I Cuerpo del ARVN. Fue conocido por dirigir su propio mando de una manera que no siempre estaba alineada con la estrategia de Saigón. Debido a persistentes rumores de que Thi iba a destituir a Ky, los dos generales tuvieron una relación comprensiblemente difícil. Eventualmente, la insubordinación de Thi fue el motivo por el que Ky le relevó de mando (cartas 126 y 127).

88. Phan Quang Dan **AVNU 1968**

Dissident becomes RVN minister (Disidente se convierte en ministro de la RVN): Modifica Saigón en 1 nivel hacia Apoyo Activo. Patrocinio +5.

Oppositionist Assemblyman (Asambleísta oportunista): Modifica Saigón en 1 nivel hacia Neutral. Patrocinio -5. El ARVN No Elegible en la siguiente carta.

Consejo. Modifica el marcador de victoria de EE.UU. (Apoyo+Disponibles) cuando cambie el Apoyo y el marcador de victoria del ARVN (Control COIN+Patrocinio) cuando aumente o se reduzca el Patrocinio.

Trasfondo. Phan Quang Dan fue un líder de la oposición de la República de Vietnam que fue hecho prisionero por Diem cuando ganó un escaño en la Asamblea Nacional. Después de que Diem fuera asesinado a finales de 1963, Phan Quang Dan fue liberado de prisión y sirvió posteriormente como Primer Ministro suplente de la RVN.

89. Tam Chau **AVNU 1965**

Catholic backlash (Violenta reacción de los católicos): Modifica Saigón en 1 nivel hacia Apoyo Pasivo. Patrocinio +6.

Saigon Buddhists find leader (Los budistas de Saigón encuentran líder): Coloca una ficha VC en Saigón y modifícalo en 1 nivel hacia Oposición Pasiva. Patrocinio -6.

Consejo. Una Base es una “ficha”.

Trasfondo. Thich Tam Chau fue uno de los líderes de las revueltas budistas de 1966. Dirigió una organización de Saigón llamada el Instituto para la Propagación de la Fe Budista. Chocó con otro líder budista, Thich Tri Quang, con base en Hue (Evento 114) con respecto a las tácticas.

90. Walt Rostow **AVNU 1965**

COIN portfolio (Carpeta COIN): Coloca 2 fichas cualesquiera del ARVN desde cualquier sitio (incluso de fuera del juego) a cualquier casilla con Control COIN.

The enemy owns the night (El enemigo es dueño de la noche): Coloca 1 Guerrilla cualquiera en toda Provincia con ARVN. Las Tropas ARVN Redespliegan como si no hubiesen Bases.

Consejos. “Fichas” incluye Bases. Para el efecto sombreado, el Redespliegue es de una vez e inmediato: el ARVN deja todas las Provincias y LdCs y va a Ciudades sin Control EVN o a Saigón (6.4.2).

Trasfondo. Rostow fue el Asesor de Seguridad Nacional de LBJ desde 1966 hasta que Johnson dejó el cargo. Antes de eso, Rostow sirvió en la administración Kennedy en la organización del Consejo de Seguridad Nacional. Fue un gran defensor a favor de la intervención en la guerra y de la intensificación de la participación en ella. Sigue siendo una figura muy controvertida que hizo uso de su relación con el presidente para tener un impacto significativo en la estrategia de EE.UU. durante su permanencia.

91. Bob Hope **VUNA 1968**

USO: Mueve cualquier número de Tropas estadounidenses de una Provincia a una Ciudad con Control COIN. Por cada 2 movidas (redondeando hacia abajo), 1 ficha pasa de Bajas a Disponible.

Show lowers op tempo (Espectáculo reduce el tempo operacional): El EVN o el VC mueve hasta 3 Tropas estadounidenses de cualquier Provincia/s a Ciudades, colocando una Guerrilla donde estaba cada Tropa.

Consejo. “Fichas” incluye Bases.

Trasfondo. Bob Hope fue un legendario cómico estadounidense devoto del USO (United Service Organizations Inc.). Conforme se desarrollaba el conflicto de Vietnam, continuó su historia entreteniéndolo a las tropas en el frente. En 1997, el Congreso de EE.UU. le recompensó con el estatus de “veterano honorario”, que él vio como uno de los mayores honores que había recibido nunca.

92. SEALORDS **VUNA 1968**

Delta strategy (Estrategia del Delta): El ARVN, y después EE.UU. Barren gratuitamente en donde están o Asaltan en todas las casillas adyacentes a Can Tho.

Sampan (Sampanes): El EVN o el VC mueve cualquiera de sus fichas (incluyendo Bases sin Túnel) desde Camboya/Tay Ninh a casillas adyacentes a Can Tho.

Consejos. El ARVN y EE.UU. deciden cada uno los detalles de sus respectivos Barridos o Asaltos. “Casillas adyacentes a Can Tho” incluye las 3 casillas de LdC del río Mekong.

Trasfondo. La Operación *Southeast Asia Lake, Ocean, River, and Delta Strategy* (SEALORDS) fue liderada por el Almirante Zumwalt (COMNAVFORV: Comandante de las Fuerzas Navales de Vietnam). El objetivo era interrumpir las líneas de comunicaciones del EVN en y alrededor del Delta del Mekong. La operación acabó en 1971.

93. Senator Fulbright **VUNA 1964**

Hearings stoke debate (Las audiencias alimentan el debate): EE.UU. mueve 4 fichas del mapa a Disponibles.

War skeptic (Escéptico de la guerra): 1 Base estadounidense de Disponible a fuera del juego. Ayuda -9.

Consejo. Una Base es una “ficha”.

Trasfondo. El senador Fullbright representó a Arkansas desde 1945 a 1975. El senador fue uno de los patrocinadores de la resolución del Golfo de Tonkin, pero posteriormente se

convirtió en uno de los principales críticos del esfuerzo de guerra estadounidense.

94. Tunnel Rats (Ratas de Túnel) **VUNA 1968**

Subterranean specialists (Especialistas subterráneos): Coloca un marcador de Túnel sobre una Base Insurgente en 2 Provincias, o elimina 1 Base Subterránea de una casilla que tenga Tropas estadounidenses.

Consejo. Este es uno de los pocos Eventos que puede obligar a eliminar Bases Subterráneas (5.1.1).

Trasfondo. “Ratas de Túnel” fue el apodo de los soldados estadounidenses ligeramente armados que penetraron en los complejos de túneles de los insurgentes y se enfrentaron al enemigo de cerca y en la oscuridad.

95. Westmoreland **VUNA 1965**

Root ‘em out (Acabad con ellos): EE.UU. realiza Transporte Aéreo gratuito, después Barre (sin movimientos) o Asalta (sin ARVN) en 2 casillas, después realiza Ataque Aéreo.

Big-unit war bypasses population (La guerra a gran escala sobrepasa a la población): Modifica 3 Provincias sin Policía en 2 niveles hacia Oposición Activa cada una.

Consejos. Para el efecto sin sombrear, EE.UU. dedice los detalles de las acciones sin sombrear, que siguen las restricciones habituales, excepto que la Op de Barrido puede tener lugar incluso en Monzón, el Barrido tiene que ser en el sitio (“sin movimientos”), y el Asalto de EE.UU. no puede añadir un Asalto del ARVN (“sin ARVN”). El Ataque Aéreo podría incluso degradar la Ruta de manera normal (4.2.3). Para la parte sombreada, las Provincias con Población 0 no pueden ser modificadas de Neutral.

Trasfondo. El general Westmoreland se convirtió en 1964 en el segundo comandante del MACV (Evento 69). Creía en una estrategia de gran batalla convencional. Abogó y buscó llevar al EVN a enfrentamientos de acción planificada en los que la abrumadora superioridad de potencia de fuego y tecnología de EE.UU. derrotarían al ejército enemigo. La estrategia de

Westmoreland durante el crítico período del 64 al 67 se cita a veces como una de las razones para la derrota en la guerra.

96. APC **VUAN** 1968

Accelerated Pacification Campaign (Campaña de Pacificación Acelerada): EE.UU. y el ARVN Pacifican de inmediato como si fuese la Fase de Apoyo, pero el coste es 0. Modifica al menos 1 nivel por casilla.

False progress (Falso progreso): Si se ha jugado *Tet Offensive*, devuélvesela al VC. Si no, el VC ejecuta “General uprising” como se indica en la carta (sin usarla).

Consejos. Para el texto sin sombrear, la Pacificación también elimina los marcadores de Terror por coste 0. Para el texto sombreado, si el Evento nº124 “Tet Offensive” no ha sido ejecutado (incluso si es porque no se usa en este escenario), ejecuta el texto del Evento “Tet Offensive” que sigue al texto de ambiente “General Uprising”. La disposición de la carta “Tet Offensive” no se ve afectada.

Trasfondo. La APC o “Campaña de Pacificación Acelerada” fue una campaña estadounidense tras el Tet basada en una estrategia de despejar y conservar (en lugar de buscar y destruir, Evento 28). Básicamente, fuerzas regulares despejaban un área de insurgentes enemigos, después entrenaban y armaban al pueblo para la defensa local. El programa brindó un éxito mixto. Los comunistas pronto habían recuperado la suficiente fuerza después de la derrota del Tet en 1968 (Evento Crucial 124) para lanzar una segunda, aunque más limitada, Ofensiva del Tet, esta vez centrada en provocar bajas a EE.UU. en lugar de en capturar ciudades. La APC fue descartada en los primeros 70 conforme EE.UU. comenzaba a retirarse de Vietnam.

97. Brinks Hotel **VUAN** 1964

NLF terror reconciles GVN-US (El terror del FLN reconcilia al GVN-EE.UU.): Ayuda +10 o 4 de Patrocinio a Recursos ARVN. Dale la vuelta a cualquier carta actual de Líder RVN: su texto se ignora.

US billet car bombed (Coche bomba en alojamiento estadounidense): Modifica una

Ciudad que tenga VC en 2 niveles hacia Oposición Activa y añade un marcador de Terror allí.

Consejos. El texto sin sombrear no tiene efecto en “Duong Van Minh” ni en “Failed Attempt”; una carta de líder RVN a la que se le ha dado la vuelta sigue contando como carta en la casilla de líder RVN, por ejemplo para los prerequisites de los Eventos Cruciales. Para el texto sombreado, cualquier ficha VC en la Ciudad –Guerrilla o Base– convierte esa casilla en candidata. El marcador de Terror se añadiría incluso si ya hubiese uno allí.

Trasfondo. En la Nochebuena de 1964, el VC dispuso un coche bomba que mató a 2 personas e hirió a 60 en el Hotel Brinks. El ataque demostró que el terrorismo del VC podía llegar a la capital cuando se deseara.

98. Long Tan **VUAN** 1965

Royal Australians (Australianos Reales): Coloca 2 Tropas estadounidenses de fuera del juego a una Provincia o elimina todas las Guerrillas de todas las Junglas con Tropas de EE.UU.

VC strike newly arrived troops (El VC ataca a las tropas recién llegadas): 1 Base y 1 Tropa estadounidenses en una Jungla con 2+ Guerrillas VC pasan a Bajas.

Consejo. Para el efecto sin sombrear, las Tropas podrían ir a cualquier Provincia excepto North Vietnam, no necesariamente a jungla.

Trasfondo. La Batalla de Long Tan tuvo lugar el 18 de agosto de 1966 entre Australia y las fuerzas del FLN (EVN y VC) en una gran plantación de caucho. En un enfrentamiento confuso, fragmentado y empapado por el Monzón, el 6º Regimiento Real Australiano prevaleció contra una fuerza enemiga mucho mayor.

99. Masher/White Wing **VUAN** 1965

Sweep flushes enemy into kill zone (El barrido saca de su escondrijo al enemigo y lo lleva a zona de eliminación): EE.UU. o el ARVN Barre gratuitamente 1 casilla que no sea de Jungla con Tropas de EE.UU. y del ARVN. Después Asalta gratuitamente como si fuera EE.UU.

Poor OPSEC (OPSEC pobre): El VC o el EVN Marcha con Guerrillas gratuitamente a 3 casillas cualesquiera, después Embosca gratuitamente en cada una (incluso si están Activas).

Consejo. El Barrido o la Marcha podrían ocurrir incluso durante Monzón. Para el texto sin sombrear, la Facción ejecutora elige a EE.UU. o al ARVN y esa Facción decide los detalles de su Barrido y Asalto. Las Tropas estadounidenses y del ARVN pueden ambas mover y Activar Guerrillas. Las Tropas ARVN contribuirían como si fueran Tropas estadounidenses, lo que incluye el doblar las bajas enemigas por cualquier Base estadounidense en la casilla y demás. Para el texto sombreado, la Facción ejecutora elige al VC o al EVN y esa Facción decide los detalles de la Marcha y la Emboscada. La Marcha del EVN podría incluir múltiples movimientos desde casillas de Laos/Camboya si la Ruta está por encima de 0. Las Emboscadas deben tener lugar en los destinos de las Marchas, pero no necesitan implicar a las Guerrillas que Marcharon y podrían ocurrir incluso si todas las Guerrillas de esa Facción estuviesen ya Activas.

Trasfondo. Masher/White Wing fue una operación de búsqueda y destrucción de EE.UU., la República de Corea y el ARVN en la provincia de Bin Dinh durante el comienzo de 1966. Esta ofensiva vio cómo la 1ª División de Caballería, con apoyo aliado, se enfrentaba al EVN a lo largo de una serie de combates que duraron 42 días. Las bajas estadounidenses fueron de 288 muertos y más de 900 heridos frente a la declarada destrucción de las fuerzas del EVN, que posteriormente resultó no ser correcta.

100. Rach Ba Rai **VUAN 1965**

Riverines hunt Charlie (Las lanchas fluviales cazan a Charlie): Elimina todo el VC o todo el EVN que no sea Tropas de una Tierra Baja que tenga Tropas estadounidenses.

VC river ambush (Emboscada fluvial del VC): En una Tierra Baja con VC, elimina una tirada de cubos EE.UU./ARVN (EE.UU. a Bajas). Coloca 1 ficha VC.

Consejos. “Una Tierra Baja” significa 1 Provincia de Tierras Bajas. Una “ficha”

puede incluir una Base. “EE.UU. a Bajas” significa que cualquier ficha estadounidense eliminada va a la casilla de Bajas, mientras que las fichas del ARVN eliminadas van a Fuerzas Disponibles del ARVN como es habitual (1.4.1).

Trasfondo. Conocidos por las fuerzas contrainsurgentes como Coronado V, los enfrentamientos en Rach Ba Rai tuvieron lugar en septiembre-octubre de 1966 en el Delta del Mekong. La lucha se caracterizó por una serie de barridos y combates con el 263º Batallón de la Fuerza Principal del VC (el tipo de unidad representada por el Evento 104).

101. Booby Traps (Bombas Trampa) **VNUA 1964**

CAPACIDAD VC

Preparations tip off enemy (Las preparaciones avisan al enemigo): El VC y el EVN Emboscan como máximo en 1 casilla. *Mines and punji (Minas y punji):* En cada casilla de Barrido, el VC elimina tras ello 1 de las Tropas que Barrieron con una tirada de 1-3 (EE.UU. a Bajas).

Consejo. “EE.UU. a Bajas” significa que cualquier ficha estadounidense eliminada va a la casilla de Bajas, mientras que las fichas del ARVN eliminadas van a Fuerzas Disponibles del ARVN como de costumbre (1.4.1).

Trasfondo. El VC era sobre todo una fuerza ligeramente armada que desplegó una serie de antiguos y modernos artefactos antipersonal para acosar y eliminar a las fuerzas COIN durante el conflicto. El VC era ingenioso a la hora de usar material de guerra descartado por EE.UU. y munición de artillería sin explotar para construir estos dispositivos, pero muchos otros artefactos eran primitivas trampas construidas con palos afilados que empleaban fosos o la tensión de las plantas para atrapar a sus objetivos.

102. Cu Chi **VNUA 1965**

Clear and secure (Seguro y despejado): Elimina todas las Guerrillas de 1 casilla con un Túnel y Control COIN.

Iron Triangle (Triángulo de Hierro): Coloca marcadores de Túnel en todas las Bases

Insurgentes de 1 Provincia. Coloca 1 Guerrilla EVN y 1 Guerrilla VC allí.

Consejo. “Un Túnel” se refiere a una Base Subterránea.

Trasfondo. Localizado en la provincia de Binh Duong (entre Tay Ning y Phuoc Long), el complejo de túneles cercano a Cu Chi se extendía a lo largo de varios cientos de millas y permaneció bajo Control del VC durante toda la guerra. Las fuerzas de EE.UU. y del ARVN llevaron a cabo varias famosas ofensivas para reclamar la región como las Operaciones Attleboro (Evento 23), Cedar Falls y Junction City.

103. Kent State VNUA 1968

National Guard imposes order (La Guardia Nacional impone el orden): 2 Bajas estadounidenses cualquiera pasan a Disponibles. 1 Op Lim para EE.UU. EE.UU. permanece Elegible.

National Guard overreacts (La Guardia Nacional reacciona exageradamente): Hasta 3 Tropas estadounidenses de Bajas a fuera del juego. Ayuda -6. EE.UU. No Elegible en la siguiente carta.

Consejo. Para el texto sin sombrear, coloca el Cilindro de Elegibilidad de EE.UU. de donde esté al recuadro “Facciones Elegibles”. Si EE.UU. ejecutó el Evento y el ARVN es la 2ª Elegible, puede ejecutar Ops y Actividad Especial de manera normal.

Trasfondo. En respuesta a la invasión estadounidense de Camboya (Evento 62), surgió una oleada de protestas contra la guerra a lo largo de los campus de EE.UU. El 4 de mayo de 1970, los Guardias Nacionales de Ohio dispararon contra estudiantes que protestaban en la Universidad Estatal de Kent, matando a cuatro e hiriendo a nueve. La reacción del público al tiroteo y el miedo a más represalias gubernamentales hicieron que se cerraran las universidades por todo el país.

104. Main Force Bns (Batallones de Fuerza Principal) VNUA 1965

CAPACIDAD VC

Larger footprints (Huellas de pisadas más grandes): La Marcha a Apoyo/LdC Activa si las fichas que mueven las COIN >1 (en lugar de >3), sin contar las Bases.

Hard-hitting guerrillas (Guerrillas contundentes): 1 casilla de Emboscada VC puede eliminar a 2 fichas enemigas.

Consejo. La Capacidad sombreada permitirá a cada Actividad Especial del VC Emboscada eliminar hasta un total de 3 fichas enemigas entre su máximo de 2 casillas.

Trasfondo. Debido a los éxitos iniciales de EE.UU. con sus Barridos, el VC trabajó para mejorar el armamento y las tácticas de sus Batallones de Fuerza Principal. Un buen ejemplo es el de la eficacia del 261º Batallón de Fuerza Principal en Ap Bac contra un asalto de la 7ª División del ARVN en la región del Delta del Mekong.

105. Rural Pressure (Presión Rural) VNUA 1965

Onerous VC Taxation (Recaudación del VC onerosa): Modifica 4 Provincias con VC en 1 nivel hacia Apoyo Activo cada una.

Local government corruption (Corrupción del gobierno local): Modifica 3 Provincias que tengan Policía en 1 nivel hacia Oposición Activa cada una. Patrocinio +6 o -6.

Consejo. Una Provincia con Pbl 0 no puede ser modificada desde Neutral (1.6).

Trasfondo. Este evento reconoce el intenso conflicto que tuvo lugar en los corazones y mentes de la cultura de las aldeas rurales de Vietnam. Los mismos aldeanos que tradicionalmente habían visto la poca presencia gubernamental de ningún uso para ellos, posteriormente se resintieron de las restricciones del VC, que necesitaba un apoyo en constante aumento para combatir al invasor.

106. Binh Duong VNAU 1965

Revolutionary land reform seeks traction in prosperous districts (La reforma agrícola revolucionaria busca tracción en los distritos prósperos): En cada una de 2 Provincias adyacentes a Saigón, modifica el Apoyo/Oposición en 1 nivel en cualquier dirección para colocar una Guerrilla VC o Policía.

Consejo. Ambos bandos predicaron la reforma agrícola en un intento de redistribuir la tierra de los ricos terratenientes entre una clase más amplia de granjeros. La provincia de Binh Duong, cerca de la capital regional,

fue el escenario relativamente próspero de dicha iniciativa. Mientras que los terratenientes poderosos neutralizaron los intentos referentes a la reforma agraria por parte del ARVN, los intentos de adoctrinamiento del VC, la intimidación y la ejecución resultaron más efectivos.

107. Burning Bonze (Bonzo en Llamas) VNAU 1964

Gruesome protests close elite ranks (Horribles protestas cierran las filas de la élite): Patrocinio +3 o, si Saigón está en Apoyo Activo, +6.

Anti-regime self-immolation (Autoinmolación anti-régimen): Modifica Saigón en 1 nivel hacia Oposición Activa. Ayuda -12.

Consejo. Modifica el marcador de victoria del ARVN (Control COIN+Patrocinio) cuando se aumente o reduzca el Patrocinio, el marcador de victoria estadounidense (Apoyo+Disponibles) si cambia el Apoyo, y el marcador de victoria del VC (Oposición+Bases) si se añade Oposición.

Trasfondo. Diem y los gobiernos que le siguieron en Saigón tenían un importante núcleo de católicos que se oponía al liderazgo budista centrado en la antigua capital de Hue. Una de las imágenes icónicas de Vietnam fue la autoinmolación llevada a cabo por cinco monjes budistas para protestar por la política católica de Saigón.

108. Draft Dodgers (Prófugos) VNAU 1965

Public furor sparks enlistment (El furor público provoca el alistamiento): Si hay menos de 3 fichas en Bajas, 3 Tropas estadounidenses de fuera del juego a Disponibles.

Recruiting sags (El reclutamiento se hunde): Mueve 1 Tropa estadounidense por ficha en Bajas, hasta un máximo de 3, de Disponible a fuera del juego.

Consejo. “Fichas” incluye Bases.

Trasfondo. Conforme crecía la impopularidad de la Guerra de Vietnam en EE.UU., algunos de los hombres que habían sido llamados a filas abandonaron el país para evitar el reclutamiento militar. El presidente Carter perdonó a todos los prófugos al poco de asumir el cargo.

109. Nguyen Huu Tho VNAU 1965

Party control of NLF draws anti-communist reaction (El control del FLN por parte del partido provoca reacción anticomunista): Modifica todas las Ciudades con VC en 1 nivel hacia Apoyo Activo.

National Liberation Front leader (Líder del Frente de Liberación Nacional): Coloca una Base y una Guerrilla VC en Saigón.

Consejo. La Base VC no puede ser colocada si ya hay 2 Bases de cualquier Facción en Saigón (1.4.2, 5.1.1).

Trasfondo. Tho era un líder estacionado en Saigón que consiguió organizar células revolucionarias. Tho dispuso los trabajos preliminares para la infraestructura que apoyó los ataques de la ofensiva del Tet en Saigón en 1968. Algunos le han descrito como un simple testaferro, que ocultó el control que el Norte tenía del FLN bajo la apariencia de un liderazgo indígena sureño.

110. No Contact (Sin Contacto) VNAU 1964

Respite (Respiro): Coloca 2 Bajas en el mapa. Todos los Rangers e Irregulares se Ocultan.

Charlie bugs out (Charlie se larga): Dale la vuelta a todas las Guerrillas VC y EVN a Ocultas.

Consejo. El texto sin sombrear permite la selección de 2 fichas cualesquiera de la casilla de Bajas –Tropas, Irregulares o Bases– y su colocación en cualquier casilla del mapa en la que puedan apilarse (1.4.2).

Trasfondo. Una táctica militar clave es encontrar e inmovilizar al enemigo para eliminarlo. En general, el VC y el EVN tenían una inteligencia táctica superior en las localizaciones donde estaban las fuerzas COIN y, cuando se enfrentaban a números superiores, evitaban a menudo el contacto.

111. Agent Orange VAUN 1968

Counter-sanctuary chemical (Contra-santuario químico): Todos los Insurgentes en Jungla se Activan. EE.UU. efectúa un Ataque Aéreo gratuito en hasta 2 casillas cualesquiera de Jungla (sin efecto en la Ruta).

Industrial defoliation (Defoliación industrial): Modifica cada Jungla y Tierra

Alta con Insurgentes en 1 nivel hacia Oposición Activa.

Consejos. Para el texto sin sombrear, EE.UU. decide los detalles del Ataque Aéreo, pero no puede Degradar la Ruta. Para el sombreado, una Provincia con Población 0 no puede ser modificada de Neutral (1.6).

Trasfondo. El Agente Naranja era un defoliante químico llamado así por las bombonas con rayas naranjas en las que era entregado desde Monsanto y Dow Chemicals. El producto químico se empleó en la Operación Ranch Hand, cuyo objetivo era denegar cobertura y ocultación a los insurgentes. Aunque técnicamente no era una forma de guerra química, ha sido documentado que los soldados y civiles expuestos a fuertes concentraciones del Agente Naranja sufrieron significativos efectos en su salud a largo plazo.

112. Colonel Chau VAUN 1964

Census-grievance teams (Equipos de queja de censos): Coloca 1 Policía en 6 Provincias.

Local Viet Minh tradition (Tradición Viet Minh local): Modifica 3 casillas en 1 nivel hacia Oposición Activa. Coloca una Guerrilla VC en cada una.

Consejo. Una Provincia con Población 0 no puede ser modificada de Neutral (1.6).

Trasfondo. Tran Ngoc Chau fue un antiguo miembro del Viet Minh que debido a sus ideas budistas cambió de bando y se distinguió como un innovativo administrador y táctico contrainsurgente. Ideó los “equipos de queja de censos” para establecer el primer gobierno benigno en pueblos disputados por el VC, y con ello ganar información sobre la infraestructura del VC, a menudo frente a la tradición de resistencia local del Viet Minh y por lo tanto de sentimientos pro-VC.

113. Ruff Puff (Hojaldres*) VAUN 1968

RF/PF–Regional and Popular Forces (FR/FP: Fuerzas Regionales y Populares): Coloca hasta 8 Policías en el Sur.

Ill-trained, thoroughly subverted (Mal entrenadas, totalmente subvertidas): Reemplaza 5 Policías fuera de Ciudades con 1 ficha VC cada una. 1 de las fichas VC puede ser una Base.

Consejo. En el texto sin sombrear, “en el Sur” significa cualquier casilla de Vietnam del Sur, incluidas LdCs. Para el texto sombreado, sólo 1 de las fichas VC colocadas puede ser una Base, las otras deben de ser Guerrillas.

Trasfondo. La respuesta estadounidense a la insurgencia del VC a nivel de aldeas fue canalizada poniendo en servicio elementos de fuerzas de seguridad locales conocidas como *Ruff Puffs*. La eficacia de estas unidades recorrió toda la gama desde alta calidad hasta ineptitud. Aunque fue un componente significativo del programa CORDS (Evento 19), las RF/PF demostraron ser incapaces de superar la inestabilidad que irradiaba Saigón. (*: Juego de palabras en inglés con las iniciales de estas formaciones, N. del T.)

114. Tri Quang VAUN 1965

Buddhists counter Communists (Los budistas se enfrentan a los comunistas): Modifica hasta 3 Ciudades Neutrales o en Oposición a Apoyo Pasivo.

People’s Revolutionary Committee (Comité Revolucionario del Pueblo): Modifica Hue, Da Nang y Saigón en 1 nivel hacia Oposición Activa. Coloca una ficha VC en Saigón.

Consejo. Una “ficha” puede ser una Base.

Trasfondo. Tri Quang fue un líder no comunista de la oposición budista de Hue. Lideró la revuelta budista en la que 5 bonzos se inmolaron a sí mismos para protestar contra la política de Diem. Después de Diem, siguió siendo una potente fuerza política, siendo finalmente arrestado durante el mandato de Ky.

115. Typhoon Kate (Tifón Kate) VAUN 1968

Year of storms (Año de tormentas): Hasta el Golpe, no son posibles el Transporte Aéreo, ni el Bombardeo, y otras Actividades Especiales se hacen como máximo en 1 casilla. La Facción ejecutora permanece Elegible.

IMPULSO

Consejo. Cuando “Typhoon Kate” está vigente durante el Monzón, no está permitido ningún Transporte Aéreo, y el Ataque Aéreo está limitado a 1 casilla y no a 2 (5.1.1).

Trasfondo. Ha habido varios tifones llamados Kate a lo largo de las décadas. En 1970, un súper tifón Kate devastó las Filipinas y Vietnam. Este evento representa un tiempo extremo más allá del Monzón anual que está incorporado en el sistema de juego.

116. Cadres (Cuadros) VANU 1964

CAPACIDAD VC

Manpower to political sections (Personal para las secciones políticas): El VC, para el Terror o la Agitación, debe eliminar 2 Guerrillas VC por casilla.

NLF village committees (Comités de pueblo de FLN): El Reagrupamiento del VC en 1 casilla donde el VC ya tenga una Base puede Agitar como si fuera una Fase de Apoyo incluso si hay Control COIN.

Consejo. Para el efecto sin sombrear, si el VC tiene menos de 2 Guerrillas en una casilla, no puede ejecutar Terror ni Agitar allí hasta que tenga 2 Guerrillas que eliminar.

Trasfondo. Como está descrito en el famoso libro de Frances Fitzgerald, las tácticas del VC enfatizaban la inserción de cuadros politizados en las aldeas rurales, donde estos trabajaban, primero para para congraciarse con la población local, y después para movilizarla para el conflicto. El núcleo de la campaña estadounidense corazones y mentes giraba en torno a neutralizar esta potente infraestructura de guerrillas.

117. Corps Commanders (Comandantes de Cuerpos) VANU 1968

ARVN general takes initiative (General del ARVN toma la iniciativa): El ARVN coloca 3 de sus Tropas de fuera de juego o Disponibles en 1 o 2 casillas adyacentes, después Barre gratuitamente en ellas.

Corps CO ignores Saigon (Oficial al mando de Cuerpo ignora Saigón): Elimina 1 tirada de fichas del ARVN de 1 o 2 casillas adyacentes. El ARVN No Elegible en la siguiente carta.

Consejo. Para el texto sin sombrear, la Facción ARVN decide desde dónde y dónde colocar las Tropas.

Trasfondo. Debido a la inestabilidad existente en el núcleo del gobierno de la

RVN, los Comandantes de Cuerpos del ARVN tendían a poseer un cierto grado de autonomía de Saigón. Este evento caracteriza el impacto en las operaciones de estos oficiales generales poderosos y potencialmente volátiles.

118. Korean War Arms (Armas de la Guerra de Corea) VANU 1964

Obsolete (Obsoletas): El VC debe eliminar 1 Guerrilla VC de toda casilla donde haya al menos 2 y no haya Base EVN.

NLF gets US arms captured in Korea (El FLN obtiene armas de EE.UU. capturadas en Corea): Coloca 1 ficha VC en 3 casillas.

Consejos. Para el texto sin sombrear, puesto que el VC decide la eliminación, puede eliminar Guerrillas VC Activas en lugar de Ocultas. Para el texto sombreado, una “ficha” puede ser una Base.

Trasfondo. Al principio del conflicto, fueron entregadas al EVN, y con ello al VC, toda clase de viejas armas de la II GM y de la Guerra de Corea. Estas armas diferían en calidad dependiendo de dónde estuvieron almacenadas y cómo fueron mantenidas.

119. My Lai VANU 1968

US LT convicted (Teniente estadounidense convicto): 2 Tropas de EE.UU. de Disponibles a fuera del juego. Patrocinio +2.

Massacre (Masacre): Modifica una Provincia con Tropas de EE.UU. a Oposición Activa. El VC coloca allí una Base y una Guerrilla. Ayuda -6.

Consejo. Las Provincias con Población 0 no pueden ser modificadas de Neutral.

Trasfondo. El 16 de marzo de 1968, un pelotón de la 23ª División de Infantería bajo el mando del 2º Teniente William Calley Jr. masacró a 22 aldeanos durante una misión de combate. Inicialmente, se ocultó el accidente, pero finalmente salió a la luz en noviembre de 1969. La revelación y el posterior juicio de Calley ocasionaron grandes protestas en todo el mundo, y contribuyó al debilitamiento del apoyo público para que EE.UU. se mantuviera en la guerra.

120. US Press Corps (Cuerpo de Prensa de EE.UU.) **VANU 1968**

Initial support (Apoyo inicial): Mueve fichas estadounidenses de fuera del juego al mapa, 4 si hay 0-2 cartas en la casilla Líder RVN, 2 si hay 3-5.

Building skepticism (Escepticismo creciente): Tropas estadounidenses en Bajas hasta el número de cartas en la casilla Líder RVN más todas las Bases estadounidenses en Bajas van a fuera del juego.

Consejos. “Fichas” puede incluir Bases. Para el texto sombreado, cuenta el número de cartas de Golpe (incluidas las de “Intento Fallido”) en la casilla Líder RVN: la Facción ejecutora selecciona ese número de fichas que no sean Bases de la casilla de Bajas –además de todas las Bases que haya allí– y las mueve a la casilla Fuera del Juego.

Trasfondo. La Guerra de Vietnam llegó a ser conocida como la primera guerra televisada cuando, todas las noches, corresponsales como Walter Cronkite llevaban la guerra a todas las salas de estar de EE.UU. Tanto si reflejaba como si contribuía al sentimiento público, el periodismo de guerra de EE.UU. dejó progresivamente de apoyar el compromiso de EE.UU. conforme transcurría el conflicto.

121. Linebacker II **UAVN**

Evento Crucial de EE.UU: Jugar si hay 2+ cartas en la casilla Líder RVN y Apoyo+Disponibles >40.

Unrestricted air war (Guerra aérea sin restricciones): El EVN elimina 2 Bases, baja sus Recursos -15, queda No Elegible en la siguiente carta. 6 Bajas o 3 fichas estadounidenses de fuera del juego pasan a Disponibles. No puede jugarse si la siguiente carta es ¡Golpe!

Consejos. No cuentes a Duong Van Minh – Líder RVN, pero no carta– para el prerequisite (2.4.1). La Facción EVN decide cuáles de sus 2 Bases eliminar, después pierde 15 Recursos y queda señalada como No Elegible. EE.UU. decide cuáles de sus Bajas o fichas fuera del juego (Bases inclusive) mueve a Disponibles.

Trasfondo. Tras años de bombardeo gradual, limitado y pausado de Vietnam del Norte por

parte de EE.UU., el presidente Nixon, el 18 de diciembre de 1972, desató toda la potencia convencional de la Fuerza Aérea de EE.UU. en una campaña de bombardeo de 11 días para que Hanoi volviera a la mesa de negociaciones de París y finalmente devolviera a su hogar a los prisioneros de guerra estadounidenses (Evento 40).

122. Easter Offensive (Ofensiva de Pascua) **NVAU**

Evento Crucial del EVN: Jugar si hay 2+ cartas en la casilla de Líder RVN y más Tropas del EVN que de EE.UU. en el mapa.

Invasion (Invasión): El EVN Marcha gratuitamente. Después, las Tropas EVN en LdCs en las que no haya EE.UU./ARVN pueden mover 1 casilla. Después, todas las Tropas EVN pueden Atacar gratuitamente. No puede jugarse si la siguiente carta es ¡Golpe! Puede anular el Evento Crucial U.

Consejos. No cuentes a Minh como carta para el prerequisite. “en el mapa” significa en Vietnam del Sur, Vietnam del Norte, Laos y Camboya combinados. La Marcha del EVN puede incluir múltiples movimientos a o desde casillas de Laos/Camboya (a menos que la Ruta esté en “0”, 3.3.2). Las Tropas EVN deben Atacar donde haya enemigos; las Guerrillas EVN pueden Marchar, pero no Atacar.

Trasfondo. La campaña “Nguyen Hue” de 1972 fue una ofensiva de guerra total del Norte que puso a prueba severamente la fuerza del ARVN tras el vacío dejado por la retirada de EE.UU. La arremetida del EVN ilustró su emergente capacidad mecanizada. El reverso de la mecanización es que la potencia aérea de EE.UU. estaba designada para derrotar una fuerza de este tipo. Aunque se perdió algo del territorio del Sur, la potencia aérea cambió la suerte de la batalla y neutralizó la ofensiva contra Saigón.

123. Vietnamization (Vietnamización) **AUNV**

Evento Crucial del ARVN: Jugar si hay 2+ cartas en la casilla Líder RVN y <20 Tropas estadounidenses en el mapa.

Mechanization (Mecanización): +12 Recursos ARVN. +12 Ayuda. Todas las

fichas ARVN fuera del juego a Disponibles. Coloca 4 cubos ARVN donde quieras. No puede jugarse si la siguiente carta es ¡Golpe! Puede anular los Eventos Cruciales **NU**.

Consejos. No cuentes Minh como carta para el prerequisite. “En el mapa” significa en Vietnam del Sur, Laos y Camboya combinados.

Trasfondo. Vietnamización fue el término de la administración Nixon para entregar la guerra al ARVN y comenzar la retirada de EE.UU. Aunque esta estrategia se había buscado en cierto modo desde el principio de la guerra, fue la determinación de Nixon de cambiar la relación de EE.UU. con el ARVN la que hizo su puesta en práctica una necesidad. Materialmente, significó mecanizar el ARVN y proporcionarle armamento bastante más actualizado de lo que EE.UU. había hecho hasta entonces. La debacle de Lam Son 719 (Evento 74) demostró que su éxito llevaría tiempo, pero la resistencia de 1972 contra la Ofensiva de Pascua (Evento 71 y Evento Crucial 122) pareció justificar la estrategia.

124. Tet Offensive (Ofensiva del Tet) **YNUA**

Evento Crucial del VC: Jugar si 2+ cartas en la casilla Líder RVN y >20 Guerrillas VC en el Sur.

General uprising (Alzamiento general): Ejecuta Terror gratuitamente con 1 Guerrilla VC Oculta por casilla. Coloca 6 fichas VC en Ciudades. Las Guerrillas VC+EVN Atacan gratuitamente donde haya enemigos (elimina VC primero). No puede jugarse si la siguiente carta es ¡Golpe! Puede anular los Eventos Cruciales **ANU**.

Consejos. No cuentes Minh como carta para el prerequisite. “En el Sur” significa en todas las casillas Vietnam del Sur, incluidas las LdCs. Sigue los pasos en orden. El Terror es obligatorio donde haya Guerrillas VC Ocultas – incluso aunque el VC no se beneficie de ninguna modificación–



Activando 1 Guerrilla VC Oculta en cada casilla. Si se acaban los marcadores de Terror, queda a elección del VC (al azar si es una Facción Sin Jugador) decidir el orden de las casillas en las que hace Terror. Los Ataques son obligatorios donde haya Guerrillas VC o EVN con enemigos, Activándose todas esas Guerrillas, e incluyendo VC que acabe de ejecutar Terror. Si tanto Guerrillas VC como del EVN ocupan tales casillas, súmalas para determinar la tirada necesaria para acertar, eliminando VC antes que EVN si es posible donde las bajas de Tropas y Bases estadounidenses resulten en Desgaste (3.3.3). Véase también el Ejemplo con Facciones Sin Jugador 1 en este mismo Manual.

Trasfondo. En 1968, el FLN (VC y EVN) lanzó una gran ofensiva que coincidía con un período de fiesta cultural. El objetivo era capturar los principales centros urbanos y hacer que el populacho se levantara contra el gobierno de la RVN. La contraofensiva diezmó las filas del VC, permitiendo a Hanoi que tomara mayor control del esfuerzo bélico. Las operaciones de contraofensiva del ARVN en particular también causaron tremendo daño a la infraestructura civil, mientras que las bajas de EE.UU. y el impacto en el público estadounidense originaron una irrecuperable espiral descendente en lo referente al respaldo a la guerra.

125. Coup! Nguyen Khanh (¡Golpe! Nguyen Khanh)

Corps commanders ascendant (Comandante de cuerpos en auge): El Transporte usa como máximo 1 casilla de LdC.

Lleva a cabo una Ronda de Golpe: de ¿Victoria? hasta Reinicio.

Monzón: Si esta carta es la siguiente, no hay Barridos ni Asaltos, y el Ataque Aéreo y el Transporte Aéreo como máximo en 2 casillas.

Consejo. “Nguyen Khanh” restringe el Transporte durante la siguiente campaña, hasta que Khanh sea reemplazado por una carta de Golpe que no sea de “Intento Fallido” (2.4.1). Normalmente, el Transporte permite mover Tropas y Rangers del ARVN a lo largo de una cadena de LdCs y ciudades, pero “Khanh” limita estas cadenas, que sólo

pueden incluir 1 casillas de LdC en cada Actividad Especial Transporte (4.3.2).

Trasfondo. Véase “Duong Van Minh” a continuación.

126. Coup! Young Turks (¡Golpe ! Jóvenes Turcos)

Thi, Ky, & Thieu wag the US dog (Thi, Ky, & Thieu distraen al perro estadounidense): Cada Actividad Especial Gobierno añade +2 de Patrocinio.

Realiza una Ronda de Golpe: de ¿Victoria? hasta Reinicio.

Monzón: Si esta carta es la siguiente, no hay Barridos ni Asaltos, y el Ataque Aéreo y el Transporte Aéreo como máximo en 2 casillas.

Consejo. La bonificación es de +2 al Patrocinio en cada ocasión en que se utilice la Actividad Especial Gobierno, no por casilla.

Trasfondo. Véase “Duong Van Minh” a continuación.

127. Coup! Nguyen Cao Ky (¡Golpe ! Nguyen Cao Ky)

Brash brass Ky (Ky, el Intrépido Amarillo): La Pacificación cuesta 4 Recursos por Terror o nivel.

Realiza una Ronda de Golpe: de ¿Victoria? hasta Reinicio.

Monzón: Si esta carta es la siguiente, no hay Barridos ni Asaltos, y el Ataque Aéreo y el Transporte Aéreo como máximo en 2 casillas.

Consejo. El coste de 4 Recursos de la Pacificación reemplaza al coste normal de 3 Recursos, tanto para EE.UU. como para el ARVN, en la siguiente Fase de Apoyo y durante la siguiente campaña.

Trasfondo. Véase “Duong Van Minh” a continuación.

128. Coup! Nguyen Van Thieu (¡Golpe ! Nguyen Van Thieu)

Stabilizer (Estabilizador): Sin efecto.

Realiza una Ronda de Golpe: de ¿Victoria? hasta Reinicio.

Monzón: Si esta carta es la siguiente, no hay Barridos ni Asaltos, y el Ataque Aéreo y el Transporte Aéreo como máximo en 2 casillas.

Consejo. “Nguyen Van Thieu” cancela el efecto del líder anterior.

Trasfondo. Véase “Duong Van Minh” a continuación.

129. & 130. Coup! Failed Attempt (¡Golpe! Intento Fallido)

Desertion (Deserción): El ARVN elimina 1 de cada 3 de sus cubos por casilla (redondeando hacia abajo). Colócala bajo cualquier carta de Líder RVN.

Monzón: Si esta carta es la siguiente, no hay Barridos ni Asaltos, y el Ataque Aéreo y el Transporte Aéreo como máximo en 2 casillas.

Consejo. A diferencia de otras cartas de Golpe, “Intento Fallido” tiene un efecto inmediato no duradero. La Facción del ARVN elimina sus cubos –modificando el Control según corresponda (1.7)– antes de que comience la Ronda de Golpe con la Fase de Victoria. Tras llevar a cabo ese efecto, coloca la carta de “Intento Fallido” bajo la carta superior de la casilla Líder RVN, o simplemente en la casilla si no hay ninguna carta allí. “Intento Fallido” sólo cancela “Duong Van Minh” (dando como resultado que no haya ningún efecto duradero). Deja vigente a cualquier otro Líder RVN. No obstante, cada “Intento Fallido” jugado cuenta como una carta en la casilla de Líder RVN (por ejemplo para los prerequisites de los Eventos Cruciales, 2.3.8).

Trasfondo. Véase “Duong Van Minh” a continuación.

Casilla de Líder RVN: Duong Van Minh

General pledges democracy (General promete democracia): Cada Operación de Entrenamiento del ARVN añade una bonificación de +5 a la Ayuda.

Consejo. La bonificación de +5 a la Ayuda es por cada ocasión en la que tiene lugar una Operación de Entrenamiento del ARVN, no por casilla.

Trasfondo. El 1 de noviembre de 1963, una serie de confusos movimientos por parte del ejército survietnamita resultaron en el derrocamiento y asesinato de Ngo Dinh Diem, el presidente de la República de Vietnam (RVN) desde 1953. La administración Kennedy apoyó el golpe tácitamente, pero no la ejecución de Diem. El trágico asesinato del presidente Kennedy tres

semanas más tarde dejó a LBJ con las castañas por sacar del fuego. El líder del golpe fue Duong Van Minh, conocido en los Estados Unidos por su apodo “Big Minh”. Big Ming lideró una junta militar con un elenco de generales y almirantes que jugarían a un juego de sillas musicales que contemplaría a una serie de estos miembros compitiendo por el poder. Minh no fue un líder dinámico, y fue destituido tras sólo 3 meses por otro líder del golpe de Diem, Nguyen Khanh (carta 125), en enero de 1964.

Khanh era un antiguo miembro del Viet Ming que, al principio de su carrera en el ARVN, ayudó a Diem a frustrar un intento previo de derrocarlo, lo que permitió el rápido ascenso de Khanh. Como líder de una nueva junta post-Minh, Khanh fue asesorado por el embajador estadounidense Lodge (Evento 79). Khanh intentó crear un gobierno más inclusivo, pero encontró la navegación entre los católicos y los budistas liderados por Thich Tri Quang (Evento 114) una carretera difícil de circular.

Durante el mandato de Khanh, hubo varios intentos de golpe fallidos (cartas 129 y 130), el más notable el de los generales Phat y Duc. Continuó una lucha entre los miembros de la junta y los comandantes de cuerpos del ARVN y las relaciones entre Khanh y EE.UU. se deterioraron, lo que redujo su popularidad doméstica. En agosto de 1964, Khanh hizo limpieza, haciendo uso de un grupo de un círculo interior conocido como los “Jóvenes Turcos”, originalmente compuesto por el general Nguyen Van Thieu, el mariscal del aire Nguyen Cao Ky, el general del I Cuerpo Nguyen Chanh Thi, y el almirante de la Armada Chung Tan Cang. Bajo esta alineación de la junta, se declaró un estado de emergencia con muchas medidas represivas.

La represión trajo grandes demostraciones budistas (Eventos 89 y 114) y aumentó la inestabilidad doméstica. Khanh reaccionó y eliminó muchas de sus más represivas medidas, pero esto sólo le debilitó políticamente. En diciembre de 1964, los

Jóvenes Turcos hicieron salir a Khanh de su cargo (carta 126). Para 1965, el enormemente impopular Nguyen Cao Ky como Primer Ministro (carta 127), junto con Nguyen Van Thieu como Cabeza de Estado ceremonial, dominaban el grupo. Los golpes y contragolpes habían frustrado los esfuerzos del embajador Taylor para trabajar con el liderazgo de la RVN para establecer un gobierno civil legítimo y popular (Evento 66), demostrando vívidamente los límites de EE.UU. sobre sus clientes de Saigón.

El esfuerzo político de EE.UU. en Saigón continuó, sin embargo, incluso a medida que su contrainsurgencia militar se redoblaban. En 1967 unas elecciones (Evento 83) convirtieron finalmente a Thieu en presidente civil de la República, con Ky como vicepresidente, estabilizando el liderazgo de la RVN durante el resto de la guerra (carta 128).



COMENTARIOS DE LOS DISEÑADORES

Volko Ruhnke:

Ya he discutido varios aspectos del diseño de *Fire in the Lake* en el N°27 de C3i y en otros sitios. Pero me gustaría añadir algo más aquí.

El origen del diseño fue una llamada de Gene Billingsley de GMT para sugerirme que trabajara con Mark Herman para diseñar un juego dirigido por cartas sobre Vietnam (jese es una Oportunidad, con O mayúscula!). Como es bien conocido, Mark había estado contemplando dicho diseño usando su sistema de *We the People* durante algunos años, pero nunca lo consiguió. Mark y yo nos

encontramos pronto en la “bat cueva” de su casa de Maryland, donde me explicó su visión. Tal y como entendí, el juego estaría protagonizado por dos jugadores que serían los vietnamitas comunistas y los anticomunistas, entrando fuerzas externas en su momento y, en efecto, secuestrándoles el conflicto a los jugadores. Al contrario que otros juegos de Vietnam, en este diseño puede que EE.UU. no siempre fuera la estrella del espectáculo: proporcionar una perspectiva más profunda en el conflicto precisaría que los jugadores se centraran bastante más en el conflicto civil entre los propios vietnamitas. Mark también quería mostrar la actividad política de los cuadros del VC en las aldeas, así como las ventajas de las fuerzas móviles contrainsurgentes a lo largo de las autopistas en comparación a cuando estaban en los matorrales.

Ese encuentro fue anterior a la publicación de *Andean Abyss*. Una vez posteriores volúmenes de la Serie COIN con múltiples diseñadores se hicieron realidad, llegué rápidamente a la conclusión de que mi Sistema COIN podría expresar las dinámicas que Mark había imaginado, ¡con 4 jugadores compitiendo cada uno por distintas medidas de éxito, quizás incluso más! Mark y yo nos encontramos de nuevo en la épica y selvática 2012 World Boardgaming Championships y estuvimos de acuerdo en seguir adelante. Después de un *brainstorming* inicial allí con el experto en la Serie COIN Jordan Kehr, que sugirió la adición de unidades tipo Guerrilla para las facciones contrainsurgentes, ¡nos pusimos en marcha!

Siempre es emocionante ver cómo un diseñador diferente implicado puede llevar un sistema de juego en nuevas direcciones con un nuevo tema. Ahora el padre de todos los juegos dirigidos por cartas estaba llevándose a la madre de todas las contrainsurgencias de EE.UU., junto a mí, a mi serie de juegos. La vida no puede ser mejor. ¿Hasta dónde podríamos presionar el sistema y a nosotros mismos para añadir mayor variedad de eventos, más modos de juego en solitario, y más giros del diseño?

Mark aportó inmediatamente las innovaciones clave del sistema de los Líderes RVN que reemplazarían a las anteriores cartas genéricas de Propaganda, y la de los Eventos Cruciales que permitirían a los jugadores anticiparse a la iniciativa. Esta última innovación, especialmente, no sólo añade una capa de estrategia y drama única en la Serie, sino que también nos ayuda a identificar y representar decisiones decisivas en el conflicto.

Mientras tanto, Gene –un experto diseñador de juegos de Vietnam por sí mismo– proporcionó ideas para llevarnos todavía más río arriba, con aspectos como los Monzones, desgaste debido a la potencia de fuego defensivo de los EE.UU., el uso del terreno de Ciudad para representar centros logísticos de EE.UU. a largo plazo, autopistas con nombres, un mazo de cartas expandido, y más. El desarrollador de la Serie COIN Mike Bertucelli juntó y dirigió a una serie de *playtesters* incluso más impresionante que en anteriores volúmenes. Y Örjan Ariander –ya desde *Cuba Libre*– nos volvió a salvar haciéndose cargo de la mayor parte del comportamiento atrozmente complejo del desarrollo del algoritmo para el juego en solitario. Aunque yo estaba seguro en cierto sentido de que la Serie COIN podría proporcionarnos la historia de la insurgencia de Vietnam, no conocía por adelantado cómo manejaríamos ciertos desafíos específicos del tema. ¿Podría un sistema diseñado como simple representación de las operaciones de guerrilla y contraguerrilla adaptarse para modelar al menos de una manera aproximada las campañas fuerza a fuerza convencionales que también sucedían en la Guerra de Vietnam? ¿Podríamos integrar la importancia del bombardeo sobre el Norte, el estado de las rutas de abastecimiento del EVN hasta el Sur, la “especie de santuario” de Laos y Camboya, las oleadas de invasiones del EVN con la insurgencia regular dentro de Vietnam del Sur? ¿Podríamos ampliar suficientemente los efectos de la acumulación de las bajas estadounidenses y los cambios en el apoyo y la oposición a la guerra en el frente civil? En resumen, ¿podríamos proporcionar una

simulación convincente de Vietnam por medio de las todavía desconocidas mecánicas de la Serie COIN a jugadores que tenían una visión profunda y dedicada del conflicto?

Creemos que lo hemos conseguido. Ahora será tu turno de juzgarlo. Aquí, incluso más que en otros volúmenes de la Serie COIN, me basé en gran medida en mi experiencia formativa jugando a *Vietnam 1965-1975* de Nick Kart, producido, no por casualidad, bajo la tutela de Mark Herman por Victory Games en los 80s. Ese es el juego que originalmente atrajo mi interés por jugar a guerra de guerrillas en la jungla, un interés que finalmente llevó al desarrollo de la propia Serie COIN. El diseño de Nick estableció mi comprensión base con respecto a lo que un juego sobre la Guerra de Vietnam a nivel nacional debe incluir. Los jugadores familiarizados con ese diseño deberían detectar el homenaje en *Fire in the Lake*. También me basé en gran medida en las lecciones aprendidas el año anterior con *A Distant Plain*, mi co-diseño con el diseñador experimentado en juegos de guerras internas Brian Train sobre el moderno Afganistán. Los jugadores de *A Distant Plain* reconocerán rápidamente las similitudes en las mecánicas de *Fire in the Lake*: fuerzas disponibles como parte de una victoria contrainsurgente extranjera, control militar como parte del gobierno anfitrión, y fuerzas fuera del juego, patrocinio, gobierno, marchas múltiples y a veces gratuitas a través de santuario, y demás. Conforme Mark y yo contemplábamos cómo necesitamos que funcionara el sistema para representar el conflicto de Vietnam, las soluciones que habían funcionado en *A Distant Plain* a menudo encajaban. Esto no debería sorprender, quizás, puesto que las dos situaciones eran esfuerzos contrainsurgentes expedicionarios liderados por los Estados Unidos.

Una diferencia clave en los dos diseños, sin embargo, explica el gradualismo estadounidense de moda durante la época de la Guerra de Vietnam: al contrario que la repentina “Oleada” para entrar o salir de la que disponía la Coalición en el juego de

Afganistán, EE.UU. puede por lo general modificar su “Compromiso” con la guerra sólo al comienzo de cada campaña de 1-2 años, aumentando los dilemas. Probablemente el aspecto de diseño más controvertido que surgió durante el desarrollo de *Fire in the Lake* es uno del que Mark y yo ya hemos hablado online y en las páginas de C3i. Es la premisa en el juego de que hay una escisión entre las facciones del EVN y del VC, que sólo una de ellas puede ganar en una partida de 4 jugadores. Como he observado antes, la incorporación de tensiones regionales, religiosas y étnicas entre los vietnamitas más allá de aquellas de las que se ha ocupado otros wargames sobre Vietnam fue un punto de partida para el diseño. Pero una visión que prevalece parece que es la de que el VC era una extensión del régimen de Hanoi, y por lo tanto cualquier cosa excepto los intereses y resultados plenamente compartidos entre el EVN y el VC estaría históricamente descartada.

Parece haber un acuerdo histórico sobre que los líderes de Hanoi crearon el Frente de Liberación Nacional (el Viet Cong) en el Sur. Y esta claro que los comunistas tonkineses, annamitas y cochinchinos fueron íntimos compañeros de viaje en su lucha por la unificación vietnamita. Pero también parece claro que las tensiones y el regionalismo borbotearon entre ellos, que no fue la guerra del pueblo del FLN entre los campesinos, sino más bien la invasión convencional del EVN lo que unificó Vietnam, y que hubo consecuentes ganadores y perdedores en la posguerra entre las fuerzas de liberación.

Como un eminente comunista del sur explicó a un periodista estadounidense que le visitó en 1981, siguiendo las pérdidas del Viet Cong en la Ofensiva del Tet y en el Programa Fénix:

Cantidades cada vez mayores de agentes norvietnamitas fueron enviadas al Sur para llenar el vacío. Reconstruyeron el aparato comunista sureño, y se quedaron tras la guerra para dirigirlo, a menudo oponiéndose a sus camaradas del sur quienes, a pesar de un abstracto compromiso para la cohesión

nacional, se aferraron a su identidad regional. Muchos los vieron como rígidos, doctrinarios, extraños e incluso corruptos oportunistas... “Se comportaban como si nos hubiesen conquistado.” (Stanley Karnow, *Vietnam – A History*, Penguin Books, 1984, página 534.)

Menos controvertido en las pruebas de juego de *Fire in the Lake* fue la idea de que EE.UU. y Vietnam del Sur fueron “aliados incómodos”, como dijo Michael MacLear en *The Ten Thousand Day War* (St. Martin’s Press, 1981).

Abundan los testimonios sobre la frustración de EE.UU. con las acciones de la República de Vietnam y viceversa. El excelente *Vietnam Declassified* (The University Press of Kentucky, 2010), del oficial de operaciones de la CIA Thomas Ahern, por ejemplo, está repleto de informes sobre una misión estadounidense constantemente en desacuerdo con el gobierno anfitrión sobre lo que se tiene que hacer, con qué prioridad, particularmente en lo referente a la pacificación y a la relación entre el régimen militar (es decir, el ARVN) de Saigón y la gente del campo. En cuanto a las tensiones entre los comunistas, el problema era qué vietnamitas estarían arriba, así que los líderes del ARVN mostraron bastante menor interés en cumplir los deseos del campesinado, de los activistas budistas o de las minorías étnicas tribales de lo que hicieron con los de Estados Unidos. Un juego modelo completo sobre el conflicto de Vietnam a nivel nacional debe de alguna forma ilustrar esta divergencia de intereses y enfoques.



Las buenas noticias para los jugadores preocupados por cualquier tergiversación en

el juego sobre tales asuntos es que amplias permutaciones para implementar la propia visión del jugador vienen directamente en la caja. Tanto los dos comunistas, como los dos contrainsurgentes, o ambos pueden ser representados en estrecha alianza bajo el control de un solo jugador (o equipo de jugadores).

¿Dudas de las divisiones entre los comunistas del norte y del sur, pero no de aquellas entre Washington y Saigón? Juega una partida con 3 jugadores. ¿Quieres jugar una contienda a 4 bandas, pero sólo tienes 2 o 3 jugadores disponibles? Asigna las restantes facciones a los “bots” Sin Jugador. Y así.

Las partidas y el diseño, cuando funcionan, siempre son viajes para mí. O bien me transportan a una época y lugar diferentes, o fracasan. *Fire in the Lake* ha sido un absorbente viaje para mí, quizás el más absorbente que haré por algún tiempo. Estoy muy agradecido a mis compañeros viajeros: Mark, Gene, los dearrolladores Mike y Örjan, los artistas y otros profesionales de GMT, así como a los voluntarios para las pruebas y el playtesting. En cuanto a mi propio papel en este diseño, se lo dedico a los Veteranos de Vietnam de América, especialmente a la sección 227ª de Virginia del Norte, por su servicio continuado a las generaciones que siguieron, incluida la mía: gracias.

Volko F. Ruhnke
Vienna, Virginia, EE.UU., marzo de 2014

Mark Herman:

Hace cuarenta y dos años recibí mi carta de alistamiento y un probable billete de viaje a Sudasia cancelado por la paz. La guerra está ahora lo suficientemente lejos en mi retrovisor como para que cierta cantidad de perspectiva histórica sea posible. Estas notas deberían leerse en el contexto de la entrevista sobre *Fire in the Lake* para el n°27 de la revista C3i y de las notas de Volko que cubren los asuntos principales en el viaje de diseño y algunas de las cuestiones principales consideradas y resueltas. Con todo eso como preámbulo, me centraré en el contexto del

conflicto y en cómo los eventos intentan capturar su ritmo.

Todos los juegos tienen un comienzo y un final. *Fire in the Lake* (FITL) cubre el período de intervención de EE.UU. desde 1964-1972, pero esto fue sólo un capítulo más de una saga mucho mayor. El Imperio Chino en el norte dominó el sudeste de Asia durante siglos. Esto dejó una base filosófica (Confucionismo) y religiosa (Budismo) que yace en el centro de la identidad de las regiones. La otra tradición significativa fue una sociedad en continua lucha por su identidad primero con China, después con el conflicto étnico intestino, el colonialismo y finalmente con el caos tras el resultado de la II Guerra Mundial.

El preámbulo de FITL fue testigo de las últimas agonías del Imperio Francés. Tradicionalmente, el colapso de los imperios había revuelto el paisaje político de una manera violenta. La lucha de Francia para reafirmar su control sobre sus antiguas colonias en África, Oriente Medio y la Cochinchina demostró que el mundo había cambiado. El año en que yo nací (1954) contempló a los franceses enfrentándose a los desastres gemelos de Argelia y Dien Bien Phu, creando vacíos de poder durante el segundo invierno de la Guerra Fría. El resultado fue la creación de una división “temporal” norte-sur que reflejaba la más amplia división entre el Mundo Libre y los Comunistas. Contemplo el conflicto de Vietnam a través de la lente de varios debates dialécticos. Si la República de Vietnam (RVN) era o no un gobierno legítimo se sigue debatiendo hoy en día, pero debería recordarse que existió durante una década bajo el liderazgo del hombre fuerte Ngo Dinh Diem, que luchó para mantener una oligarquía romano católica entrenada por los franceses junto a una cultura budista (Mandate of Heaven [86]). Después estaba la lucha del Viet Cong (VC) contra la RVN. El punto de fricción aquí es hasta qué punto era el VC una simple extensión de Hanoi o un actor independiente. Para mí la respuesta depende de dónde haces la pregunta. Al

comienzo de FITL (1964), el VC, aunque apoyado por el Norte, era culturalmente diferente y estaba físicamente aislado excepto por la rudimentaria línea de comunicaciones que acabaría siendo conocida popularmente como la Ruta Ho Chi Minh. Mi opinión es que desde 1954 hasta la Ofensiva del Tet (1968), el VC había creado un programa político que, aunque fundamentalmente alineado con el del Hanoi en cuanto a la eliminación de la RVN, difería en cómo la situación tras el conflicto evolucionaría. Esta es una visión minoritaria, y si no estás de acuerdo, puedes jugar a FITL con 2 o 4 jugadores, pero, por favor, consiénteme un momento.

Una de las contradicciones históricas que no puedo cuadrar es que el plan oculto de Hanoi durante el Tet era diezmar las filas del VC en un violento combate urbano. Aunque la eficacia de esto puede debatirse *ad nauseum*, la realidad es que donde hay humo hay normalmente fuego. De hecho, el origen de la mecánica de eventos cruciales fue la Ofensiva del Tet y cómo el carácter de la guerra giró tras su final. Esta era la base para mi opinión de que el período de 1954 a 1964 tuvo todas las características de una Guerra Civil que se continuó hasta que el fracaso militar del Tet neutralizó el plan del VC.

El último eje del conflicto fue la propia Guerra Fría. Tanto si ves la situación de 1964 como la RVN contra el movimiento de liberación unificada (FLN) o como una batalla a tres bandas entre el ARVN, el VC y el EVN, el golpe contra Diem es en donde Volko y yo entramos en la historia. En noviembre de 1963 los presidentes Diem (RVN) y Kennedy (EE.UU.) fueron asesinados. El legado de Kennedy en Vietnam fue principalmente una política de asesoramiento y entrenamiento COIN para apoyar a un gobierno del mundo libre contra una insurgencia liderada por el bloque comunista. La nueva administración LBJ se vio pronto enfrentada con el incidente del Golfo de Tonkin, que dio lugar a un debate halcón contra paloma que continuó a través

de los acuerdos de la Paz de París hasta la caída de Vietnam del Sur en 1975.

Una opción es jugar FITL barajando todos los eventos juntos y que pase lo que sea. Deberías saber que la arquitectura de los eventos fue construido en torno a tres diferentes políticas de EE.UU. como se refleja en el diseño del bot estadounidense (tabla de Facción Sin Jugador para el juego en solitario). El conjunto de eventos de 1964 representa la transición de Estados Unidos de asesor a participante directo en la guerra. Las cartas de 1965 cubren el período de la concentración de fuerzas y de las operaciones a gran escala de EE.UU. El último grupo (1968) cubre las políticas de la administración Nixon para acabar con la implicación de EE.UU. en la guerra.

Las cartas de 1964 pueden ser divididas en líneas generales en tres categorías. La primera es el debate estadounidense sobre cómo responder al incidente del Golfo de Tonkin (1) y convencer a Hanoi de que cesara y desistiera, tal y como ilustran *Taylor* (66), *Fulbright* (93), *Lodge* (79), y *Fact Finding* (63). A continuación viene la guerra logística que captura la evolución de la Ruta (*301st Supply Bn* [51], *Trucks* [55], *AAA* [31], *Korean War Arms* [118]) y el apoyo estadounidense (*Economic Aid* [43]). Finalmente, está el carácter de los comienzos del conflicto, ilustrado por una mezcla de tácticas y tecnología (*Green Berets* [68], *Cadres* [116], *Uncle Ho* [50], *Claymores* [17], *Tribesmen* [29], y *Booby Traps* [101]). Cuando juegas el escenario de Campaña, tus primeras 12 cartas salen de este grupo de 24 eventos.

Los 48 eventos de 1965 se centran en las mismas tres dimensiones del conflicto más las grandes operaciones militares de EE.UU. (*Starlite* [24], *Attleboro* [23], *Giap* [56], *Ia Drang* [44]). Añadida al debate estadounidense (*Domino Theory* [82], *Rostow* [90], *Westmoreland* [95], *Great Society* [73]) está la resistencia en aumento a estas políticas (*Draft Dodger* [108], *Lansdale* [78], *Tri Quang* [114], *Tam Chau* [89]). Las tácticas

cambian firmemente hacia el conflicto COIN en el campo (*Rural Pressure* [105], *Search and Destroy* [28], *Body Count* [72], *Main Force Bns* [104]), mientras que grandes operaciones aéreas estadounidenses luchan una guerra estratégica por la Ruta (*Rolling Thunder* [10], *Arc Light* [8], *SA-2s* [34], *Wild Weasels* [5], and *559th Transport Grp* [46]).

La última fase (1968) comienza con *Tet* [124] y acaba con *Linebacker II* [121]. Este período sigue la misma construcción de eventos que el de 1965, caracterizando la estrategia de salida de escalada (*Kissinger* [2], *Cambodian Civil War* [62], *Lam Son 719* [74]), retirada (*Vietnamization* [123]), y aislamiento (*Détente* [77], *Chou En Lai* [42]) de la administración Nixon para llevar a Hanoi a la mesa de negociaciones (Peace Talks [3]). Estas políticas se ejecutan contra una marea creciente de desilusión estadounidense con este capítulo de la historia americana (*Kent State* [103], *My Lai* [119]). Jugando el escenario de Campaña usando esta arquitectura de segmentación de tiempo, deberías sentir el flujo de la narrativa de la guerra conforme intentas alcanzar la gloria como jugador.

Voy a poner fin a esto con unas cuantas reflexiones finales. Se cumple ahora el 50 aniversario de la Resolución del Golfo de Tonkin, aunque este conflicto todavía provoca respuestas viscerales en muchos. Es mi esperanza que este esfuerzo de Volko (con el que ha sido un placer colaborar) y mío aumentará la calidad del debate permitiéndote jugar la historia de una manera que es una divertida experiencia de juego y proporciona a la vez narrativas infinitas para la guerra. Ha sido un privilegio trabajar con muchos veteranos de la guerra como el *General 'Buck' Adams* (12), TC Bob Statz (*LRRP* [26]), y el Cor. Bob Seitz (*Hamburger Hill* [36]). Les dedico mi papel en este diseño a ellos y a los otros veteranos de Vietnam de Booz, Allen & Hamilton.

Mark Herman
NY, 2014

DISEÑO DE FACCIONES SIN JUGADOR

Por Örjan Ariander

Trasfondo

Hola, mi nombre es Örjan y soy COINcólico.

En el otoño de 2012 vi un nuevo juego anunciado por el vendedor de la tienda como un Juego Dirigido por Cartas (CDG) con un completo sistema para jugar en solitario. Puesto que yo estaba interesado principalmente en las guerras del siglo 19 y anteriores, el tema de este juego –la guerra civil colombiana de los 90– no era mi preferido. Por otro lado, los CDGs han sido mi tipo favorito de juegos de tablero desde que compré una copia de *Hannibal* de Avalon Hill en 1996, reconocí el nombre de este diseñador por otro par de CDGs que tenía en la estantería, y estaba desempleado, así que tenía un montón de tiempo que matar mientras mis amigos y conocidos estaban trabajando, lo que hacía el aspecto solitario del juego muy atractivo. (Hmm... Eso eran tres “manos más”, ¿no?) Tras cierta deliberación, Compré el juego. Y me enganché. La descripción como “CDG” no era muy exacta, pero no importaba; ¡este nuevo sistema COIN era incluso más divertido! Jugué unas 50 partidas en solitario a *Andean Abyss* aquel otoño, hasta que me aburrí de jugar siempre con el Gobierno y comencé a escribir un ‘bot (es decir, una tabla de flujo) para jugar con esa Facción también sin jugador. Antes de que acabara, sin embargo, me enteré de que el diseñador estaba buscando playtesters para un par de juegos nuevos que usaban el mismo motor básico, así que me uní. Volko y los demás resultaron ser gente muy divertida con la que trabajar, y creo que los resultados finales fueron además bastante buenos (¡por supuesto puedo estar siendo un poco partidista aquí!). Más adelante, unos pocos meses después de que *Cuba Libre* y *A Distant Plain* fueran enviados a la imprenta, oí que Volko estaba trabajando en un nuevo juego COIN, esta vez junto con Mark Herman, que comenzó el género de los CDGs hace tantos

años... Oh, Dios mío, ¿cómo podría resistirme?

Cuando me uní al playtesting de *Fire in the Lake*, Volko y Mark todavía no habían comenzado con las reglas para Facciones Sin Jugador, así, una vez se establecieron las reglas para el juego principal, me ofrecí para trazar los esbozos iniciales para los ‘bots. Una cosa llevó a otra, y de repente me encontré nombrado ¡¿“Desarrollador del Sistema para Facciones Sin Jugador”?! Aunque los ‘bots han pasado todos por muchas, muchas iteraciones desde aquellos borradores, sus estructuras básicas han sobrevivido prácticamente intactas.

Notas Generales

Estaba claro desde el principio que los ‘bots de *Fire in the Lake* tendrían que ser mucho más complejos que los de los anteriores juegos COIN debido a las muy flexibles Actividades Especiales y Capacidades disponibles para las diversas facciones, el mayor número de Eventos, los Eventos Cruciales que rompían la elegibilidad COIN habitual, y una mezcla de Tropas y Guerrillas en tres de las facciones. (Nota al margen: Las Fuerzas Especiales de las facciones COIN fueron originalmente llamadas “Guerrillas” también, antes de que fueran rebautizadas para evitar tener que especificar “Guerrillas Insurgentes” o “Guerrillas COIN” en todos los sitios de las tablas de flujo para las Facciones Sin Jugador). Era muy tentador usar toda esa flexibilidad hasta el máximo con los ‘bots, especialmente la capacidad del Transporte Aéreo de EE.UU., pero eso hubiera hecho a los ‘bots efectivamente injugables. ¡La insistencia de Volko de que cada tabla de flujo de los ‘bots debía caber en una sola página de los despleables me sirvió como un muy útil freno! Como resultado, los ‘bots no efectúan necesariamente los mejores movimientos posibles, pero su capacidad para efectuar Ops y Actividades Especiales en lugar de OpsLims compensaba a la larga.

Mi objetivo global era hacer que los ‘bots funcionaran con cualquier combinación de jugadores y Facciones Sin Jugador. *Andean*

Abyss no tiene 'bot para el Gobierno siquiera, que fue siempre mi mayor queja respecto al juego. *Cuba Libre* tiene 'bots para todas las facciones, pero fueron diseñados asumiendo que los dos primeros jugadores elegirían las facciones de Castro y del Gobierno (es decir, el ganador y el gran perdedor históricos respectivamente), lo que conduce a comportamientos de 'bots pobres cuando los jugadores deciden usar otras facciones. Esto ocurrió en una de las primeras demostraciones del juego... Con esto en mente, los 'bots de *Fire in the Lake* están diseñados para luchar solos si tienen que hacerlo.

Una de las partes principales para cumplir este objetivo era hacer que cada 'bot proporcionara el mismo desafío para los jugadores aliados como lo haría para los enemigos. Proporcionar un desafío a los enemigos simplemente requiere que el 'bot luche lo mejor que pueda, pero esto a menudo permite a su aliado llegar a la victoria “a hombros del 'bot”, por así decirlo. Proporcionar un desafío sólo para el aliado también es fácil: basta con hacer al 'bot un gilipollas poco cooperativo que arruine los planes y perspectivas de su aliado y allane el camino a las facciones enemigas. Necesitábamos equilibrar estos dos extremos y encontrar un punto intermedio, ¡así que los 'bots están diseñados para que luchen para reprimir a sus enemigos, pero también para traicionar a un jugador aliado que tiene demasiado éxito! Llegar a un nivel de traición interna correcto se consiguió a base probar y equivocarse muchas veces, particularmente con las facciones COIN. (Los 'bots no traicionarán deliberadamente a los 'bots aliados sin embargo, puesto que esto haría el juego demasiado fácil para un jugador enemigo.)

Con los Eventos Cruciales, primero intentamos que los 'bots los usaran en el momento óptimo para cancelar Eventos verdaderamente desagradables o cuando el 'bot pudiera obtener la mayor ventaja de ellos. Por desgracia, estos “momentos óptimos” resultaron ser tan raros (o tan

fáciles de perder) ¡que los 'bots raramente usaban sus Eventos Cruciales para nada! En lugar de esto, Volko tuvo la idea de que los 'bots usaran sus Eventos Cruciales la primera vez que pudieran y a la vez anularan el evento de un jugador. Este podría no ser el momento óptimo desde la propia perspectiva del 'bot, pero es mejor eso a que no jueguen nunca los Eventos, y puede ser verdaderamente molesto para el jugador cuyo evento es anulado.

VC

El 'bot del VC fue en muchos aspectos el más fácil de diseñar. El VC es el que tiene el menor número tanto de unidades como de tipos de unidades en el juego, y sus Condiciones de Victoria y capacidades son similares a las de las principales facciones insurgentes de los anteriores juegos COIN (FARC, M26 y Talibanes, respectivamente). Este hacía la lógica principal de este 'bot muy sencilla: usar Terror inmediatamente cuando tuviera la oportunidad de hacerlo en las casillas con Apoyo (p.e., al comienzo de los escenarios Corto y Medio), abrir esas casillas a Reagrupamientos VC antes de que las células terroristas puedan ser Barridas por las Facciones COIN; después aumentar tanto las fuerzas como la infraestructura para que permitan la Agitación, Marchar a nuevas casillas para propagar la palabra, y Atacar sólo como último recurso.

Pero, los problemas se esconden en los pequeños detalles. La habilidad del VC para Emboscar desde LdCs o después de Marchar no tiene equivalente en ninguno de los anteriores juegos COIN, y la capacidad para Reacondar es mucho más poderosa (¡y de doble filo!) que las otras Actividades Especiales para conseguir dinero de esos juegos. La Recaudación significa que el 'bot VC raramente tiene que preocuparse por sus finanzas, pero hacer que el 'bot la usara sin arruinar sus propios PVs o sin que se bloqueara a sí mismo el Reagrupamiento al modificar las casillas a Apoyo llevó algún tiempo. Los adversarios del VC en *Fire in the Lake* son también muy diferentes, y requieren otras prioridades para que el 'bot VC

aproveche mejor las oportunidades que se le den. La Actividad Especial Subversión es importante, puesto que el VC es la única facción Insurgente capaz de reducir el Patrocinio del ARVN. Pero, para dejar que el 'bot Recaude cuando lo necesite y que Embosque cuando pueda, pusimos sin embargo el recuadro de Subversión el último en la tabla de flujo.

EVN

Aunque el VC le será familiar a los jugadores COIN veteranos, el EVN es algo completamente nuevo: una facción "Insurgente" con Tropas. Las pruebas de juego con 4 jugadores mostraron que el EVN es muy vulnerable a los Asaltos y Ataques Aéreos de EE.UU., lo que hacía crítica la elección del momento adecuado para aumentar la infraestructura, las invasiones (Marchas), y los Ataques.

La incapacidad para Mover y Atacar en la misma Operación (aparte de hacer Emboscadas menores) hace extremadamente peligroso para el EVN invadir casillas con Bases estadounidenses (excepto con algunos pocos Eventos especiales como "Vo Nguyen Giap" o "Easter Offensive"). Pero estas Bases tienden a estar en las áreas más jugosas y con mayor Población, así que no pueden ser evitadas para siempre.

Infligir bajas a EE.UU. es importante, tanto para enviar sus fichas fuera del juego como para reducir el nivel de la Ayuda; pero los métodos más seguros para hacer eso – Emboscada y Bombardeo – reducen ambos la capacidad del EVN para aumentar su infraestructura (Bases) y la fuerza de sus Tropas, porque cada Actividad Especial Emboscada o Bombardeo niega al EVN la oportunidad de Infiltrarse en su lugar.

Construir nuevas Bases es importante para ganar más Recursos, crear nuevas fuerzas, y Redespargar Tropas, pero al mismo tiempo gasta guerrillas que también son necesarias como cuadros para las nuevas Tropas y para proteger las Bases existentes de las Incursiones de los Rangers. El Terror no

ayuda realmente al EVN a conseguir sus objetivos, pero puesto que al VC le cuesta normalmente mucho mover Guerrillas Ocultas a áreas recién liberadas con Apoyo alto, el EVN tiene que usar a menudo sus Tropas para suprimir los sentimientos pro-RVN para evitar la victoria de EE.UU. (Sería tonto que los PVs de Apoyo de EE.UU. estuvieran más seguros en casillas Controladas por el 'bot EVN que donde hubiese Control del ARVN, ¿verdad?) Para equilibrar todos estos conflictivos requisitos, el 'bot del EVN Ataca donde quiera que pueda infligir bajas significativas antes de que un contraataque o un Ataque Aéreo destruyan su fuerza de invasión, o para eliminar la última ficha COIN de una casilla para reducir la amenaza de los Ataques Aéreos. Comprueba entonces si necesita hacer Terror, no porque realmente quiera, sino porque probablemente no tenga otra ocasión si lo retrasa demasiado. Las condiciones para hacer Terror son bastante restringidas, sin embargo, para evitar que el 'bot EVN lo haga demasiado. ¡Al fin y al cabo, destruir el Apoyo es trabajo del VC!

Si no es necesario Terror, el 'bot EVN se pasa al negocio del transporte y la construcción (es decir, Marcha y Reagrupa). Aquí la dificultad radicaba en conseguir que el 'bot Marchara frente a los persistentes Ataques Aéreos estadounidenses que reducen las fuerzas de las Tropas y el nivel de la Ruta. En algunas de las primeras pruebas con 'bots, ¡el del EVN lo único que hacía era Reagruparse y jugar Eventos durante toda la partida!

Eso ha sido resuelto, entre otras cosas permitiendo al 'bot Infiltrarse después de las Marchas a menos que tenga disponible un objetivo para Emboscada realmente jugoso, pero sigue siendo susceptible a la elección de un mal momento. He visto a menudo al 'bot EVN alcanzar sus condiciones de Victoria a mitad de una campaña sólo para ser derribado justo antes del Golpe. Por supuesto, rechazar la invasión del EVN atrae la atención de las facciones COIN y les hace olvidarse del VC... ¡y un jugador COIN que permite al

'bot EVN entrar a Saigón tiene serios problemas!

ARVN

Las facciones COIN de *Fire in the Lake* tienen un problema peculiar: los PVs de cualquiera de las dos facciones están estrechamente ligados a lo que la otra facción necesita para aumentar o proteger sus propios PVs. EE.UU. necesita el Control COIN para aumentar el Apoyo, y a menudo tiene que elegir entre, por un lado, Pacificar para aumentar sus propios PVs y, por otro, reducir el Patrocinio del ARVN para permanecer por delante de su aliado. El ARVN por su parte necesita Apoyo en las casillas que Controla, tanto para poder Gobernar como para mantener al VC fuera. Si se vuelve demasiado ambicioso y Governa una casilla hasta bajarla a Neutral, ¡el Reagrupamiento y la Subversión del VC a menudo eliminan los PVs del ARVN que se ganaron primero debido a ese Gobierno codicioso! Al mismo tiempo, dejar demasiadas casillas con Apoyo puede dejar a EE.UU. incómodamente cerca de la victoria, especialmente si la mayoría de fuerzas estadounidenses ha sido retirada a Disponibles. Así que, si el jugador de EE.UU. está en su condición de victoria, el 'bot ARVN se arriesgará a Gobernar en casillas para bajarlas a Neutral en un intento algo suicida de evitar que gane su aliado.

Aparte de este paseo por la cuerda floja entre la Victoria de EE.UU. y la Subversión del VC, la lógica base del 'bot ARVN fue más fácil de determinar. Buscar mantener sus fuerzas y Bases en el mapa Entrenando mucho, Pacificando según sea necesario para mantener sus casillas en Apoyo para su protección pero (esperemos) no tanto como para catapultar a EE.UU. a la victoria. Entoces Patrullar para mantener las LdCs y las Ciudades abiertas, cuidándose de no dispersar demasiada Policía y Tropas en la localizaciones donde podrían ser fácilmente Emboscadas o Subvertidas (de ahí el requisito de poner exactamente 3 cubos en cada LdC sin proteger, para hacer más difícil a los Insurgentes meter allí Guerrillas Ocultas).

Impedir que los Insurgentes entren en LdCs para Recaudar o Sabotear es sin embargo una prioridad baja para el 'bot ARVN, ¡puesto que al fin y al cabo la Ayuda proporciona más ingresos! Comenzar la tabla de flujo con estos dos tipos de Operaciones – Entrenamiento y Patrulla– también permite al 'bot Gobernar mucho para subir el nivel de Ayuda, aumentar sus redes de Patrocinio y, nos atreveremos a decirlo, hacer bajar una o dos muescas a un jugador con EE.UU. que esté teniendo demasiado éxito. Si el 'bot no puede Gobernar en ningún sitio para ganar Patrocinio, y si la Ayuda está por encima de cero, Transporta fuerzas bien para desplegar una nueva Base o bien para tomar el Control de una casilla para una futura Pacificación o combate y para aumentar su Victoria por medio de la Población con Control COIN.

Las Tropas del ARVN no son muy buenas Asaltando, pero aún así las Bases Insurgentes deben de ser eliminadas antes de que los Insurgentes puedan ocultarlas de nuevo, y las invasiones del EVN deben de ser combatidas antes de que el EVN pueda destruir a las Tropas defensoras del ARVN. Por lo tanto, estas dos condiciones activan las Ops de Asalto del ARVN. Si el 'bot ARVN Asalta, también tiene la oportunidad de limpiar pequeñas bolsas de resistencia que quedaran de batallas anteriores.

Si no se presentan objetivos importantes para el Asalto, el 'bot ARVN Barre en su lugar, primero para protegerse contra la Subversión del VC (¡es realmente paranoico con eso!) y después para mover Tropas para expandir el área que Controla. Pero, si no puede hacer nada de eso, vuelve al Asalto para realizar nuevas operaciones de limpieza.

Ejecutar una Actividad Especial antes del Barrido o del Asalto en vez de después, permite las Incursiones de los Rangers para eliminar Guerrillas Ocultas para reducir los requisitos para el Barrido o para exponer una Base antes de un Asalto o para Transportar refuerzos para aumentar la Operación.

EE.UU.

El 'bot de EE.UU. fue el que más cambió desde mi concepto inicial hasta el producto final. La estructura básica comenzó con Asaltos seguidos de Barridos y acabó con Entrenamiento si se seguía allí, pero el orden de las Actividades Especiales y las diversas condiciones y prioridades para las Ops cambiaron un montón. ¡He perdido la cuenta del número de veces que lancé una idea sólo para descartarla de nuevo después de que unas rápidas pruebas demostraran que no era viable!

El boceto original no tenía provisión para Ops de Patrulla del 'bot EE.UU. puesto que no quería que el 'bot dispersara sus preciosas Tropas en localizaciones (LdCs) fácilmente Emboscables, pero Volko volvió a trabajar eso (aunque con restricciones tan severas que raramente ocurre).

Mark añadió el mayor cambio, el concepto de una Política estadounidense semi-aleatoria que hace que el 'bot cambie su patrón de comportamiento ocasionalmente.

Como nota al margen, el desarrollo de la regla de Política de EE.UU. es un buen ejemplo de cómo trabajamos juntos. El sistema original para determinar la Política estadounidense era bastante complejo, con varias tiradas consecutivas y tablas y Modificadores a la Tirada que dependían tanto del escenario que se estaba jugando como del número de Golpes que quedaban en el mazo. A pesar de esa gran complejidad, su principal efecto era determinar cuándo en la partida el 'bot EE.UU. cambiaría a una política Nixon, ¡tras la cual se quedaría con Nixon para el resto de la partida! Se me ocurrió una simple contrapropuesta que comparaba una sola tirada con el número de Cartas de Líder RVN/Golpe jugadas que hacía al 'bot EE.UU. cambiar la política bastante más a menudo; demasiado a menudo, de hecho, ¡puesto que el 'bot se volvió completamente soso en su lugar! Tras algunas discusiones, en las que yo fui lo que Volko llamaba eufemísticamente “muy persuasivo”, pero yo creo que sería más

adecuado “empecinadamente testarudo”, Volko presentó el acuerdo mutuo final que vincula la comprobación de Políticas tanto con el éxito o el fracaso (PVs) del 'bot EE.UU. como con el período temporal (el número de Líderes RVN jugados), y que es a la vez simple y efectivo.

Diseñar una sola tabla de flujo que funcionara con las tres Políticas estadounidenses fue difícil. Fue incluso más difícil dar con unas condiciones para Asalto y Barrido que permitieran al 'bot EE.UU. combatir eficazmente, sin quedarse atascado en el modo “Asalto Helitransportado” toda la partida ni sentarse como un conejo sorprendido por las luces de un camión cuando invadiera el EVN.

Durante mucho tiempo intentamos tener en cuenta el Transporte Aéreo a la hora de determinar o no si el 'bot EE.UU. debía Asaltar o Barrer. Pero eso demostró ser una pesadilla, puesto que los jugadores debían resolver lo que haría el 'bot... ¡para determinar si lo haría o no! Al final establecimos una estructura normal, en la que el 'bot EE.UU. sólo elige Asaltar o Barrer si hay objetivos Insurgentes adecuados en casillas ocupadas por EE.UU., muy raramente Patrulla, y principalmente quiere Entrenar para Pacificar casillas (o reducir el Patrocinio si el jugador ARVN se está dando aires de importancia). El Entrenamiento también permite al 'bot Asesorar bastante al ARVN, usando fichas del ARVN para combatir y aumentar el nivel de Ayuda. El 'bot EE.UU. sólo busca nuevos problemas en la forma de Asaltos a Insurgentes fuera de casillas mantenidas por EE.UU. si también puede Asaltar y Barrer en el lugar, o si puede Entrenar provechosamente en algún sitio.

Últimas Palabras

Desarrollar *Fire in the Lake* ha sido muy divertido, y espero que encuentres a los 'bots tan estimulantes de combatir (¡tanto como aliados como enemigos!) como yo lo he hecho. ¡Muchas gracias a Volko y a Mark por dejarme divertirme con su juego! También quiero dar las gracias a todos los demás que

ayudaron con las pruebas de juego, especialmente a Eric Gutttag y a Kevin Labeeuw, cuyas muchas preguntas y sugerencias sobre las reglas fueron muy valiosas, y cuya paciencia cuando cambiamos las reglas a mitad de partida fue casi angelical. Y ahora, ¿dónde puse mis viejas notas sobre el bot del Gobierno para *Andean Abyss*? Es hora de acabar con ellas ahora, antes de que comience a probarse el próximo juego COIN...

CRÉDITOS

Diseño del Juego

Mark Herman & Volko Ruhnke

Desarrollo de la Serie

Mike Bertucelli

Desarrollo del Sistema de Juego en Solitario

Örjan Ariander

Módulo Vassal

Joel Toppen and Art Bennett

Pruebas de Juego

Paul Aceto, Joe Aguayo, Wendell Albright, Jeremy Antley, Jeff Baker, William Scott Bauer, Jack Bennett, Art Bennett, Bruce Callen, Steve Carey, Greg Denysenko, Paul Dobbins, Eric Gutttag, John Gitzen and the Syracuse TNG, Jeff Grossman, Jonathan Haber, Grant Herman, Chris Janiec, Jordan Kehrer, Antero Kuusi, Magnus Kvevlander, Kevin Labeeuw, Zach Lawrence, John Leggat, Mike Owens, Mike Panikowski, Peter Perla, Rich Phares, Peter Regrut, Stéphane Renard, J. Patrick Riley, Andrew Ruhnke, Daniel Ruhnke, Dan Schreibstein, Joel Tamburo, Roger Taylor, Ken Tee, Jay Volk, Tom Volpe, John Potts, and Marc Guénette, Stéphane Brochu, Benoit Larose, y Matthew Pinchuk con la Stack Académie Montréal.

Director Artístico y Diseño de la Caja

Rodger B. MacGowan

Mapa

Chechu Nieto

Ilustraciones de Cartas y Fichas

Mark Simonitch

Tablas

Charlie Kibler

Productores

Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, y Mark Simonitch

Coordinador de la Producción

Tony Curtis

Traducción al Castellano

Luis H. Agüe

LISTADO DE CARTAS

NOTA: Las letras de Facción subrayadas significa que esos eventos tienen instrucciones especiales para las Facciones Sin Jugador (8.4.1).

1. Gulf of Tonkin UNAV 1964
2. Kissinger UNAV 1968
3. Peace Talks UNAV 1968
4. Top Gun UNAV 1968
5. Wild Weasels UNAV 1965
6. Aces UNVA 1965
7. ADSID UNVA 1965
8. Arc Light UNVA 1965
9. Psychedelic Cookie UNVA 1968
10. Rolling Thunder UNVA 1965
11. Abrams UANV 1968
12. Capt Buck Adams UANV 1968
13. Cobras UANV 1968
14. M-48 Patton UANV 1965
15. Medevac UANV 1964
16. Blowtorch Komer UAVN 1968
17. Claymores UAVN 1964
18. Combined Action Platoons UAVN 1965
19. CORDS UAVN 1968
20. Laser Guided Bombs UAVN 1968
21. Americal UVNA 1968
22. Da Nang UVNA 1965
23. Operation Attleboro UVNA 1965
24. Operation Starlite UVNA 1965
25. TF-116 Riverines UVNA 1965
26. LRRP UVAN 1964
27. Phoenix Program UVAN 1968
28. Search and Destroy UVAN 1965
29. Tribesmen UVAN 1964
30. USS New Jersey UVAN 1968
31. AAA NUAV 1964
32. Long Range Guns NUAV 1968
33. MiGs NUAV 1968
34. SA-2s NUAV 1965
35. Thanh Hoa NUAV 1968
36. Hamburger Hill NUVA 1968
37. Khe Sanh NUVA 1968
38. McNamara Line NUVA 1965

39. Oriskany [NUVA 1965](#)
40. PoWs [NUVA 1968](#)
41. Bombing Pause [NAUV 1968](#)
42. Chou En Lai [NAUV 1968](#)
43. Economic Aid [NAUV 1964](#)
44. Ia Drang [NAUV 1965](#)
45. PT-76 [NAUV 1968](#)
46. 559th Transport Grp [NAVU 1965](#)
47. Chu Luc [NAVU 1965](#)
48. Nam Dong [NAVU 1964](#)
49. Russian Arms [NAVU 1968](#)
50. Uncle Ho [NAVU 1964](#)
51. 301st Supply Bn [NVUA 1964](#)
52. RAND [NVUA 1968](#)
53. Sappers [NVUA 1965](#)
54. Son Tay [NVUA 1968](#)
55. Trucks [NVUA 1964](#)
56. Vo Nguyen Giap [NVAU 1965](#)
57. International Unrest [NVAU 1968](#)
58. Pathet Lao [NVAU 1968](#)
59. Plei Mei [NVAU 1965](#)
60. War Photographer [NVAU 1968](#)
61. Armored Cavalry [AUNV 1968](#)
62. Cambodian Civil War [AUNV 1968](#)
63. Fact Finding [AUNV 1964](#)
64. Honolulu Conference [AUNV 1965](#)
65. International Forces [AUNV 1968](#)
66. Ambassador Taylor [AUVN 1964](#)
67. Amphib Landing [AUVN 1965](#)
68. Green Berets [AUVN 1964](#)
69. MACV [AUVN 1965](#)
70. ROKs [AUVN 1965](#)
71. An Loc [ANUV 1968](#)
72. Body Count [ANUV 1965](#)
73. Great Society [ANUV 1965](#)
74. Lam Son 719 [ANUV 1968](#)
75. Sihanouk [ANUV 1964](#)
76. Annam [ANVU 1965](#)
77. Détente [ANVU 1968](#)
78. General Lansdale [ANVU 1965](#)
79. Henry Cabot Lodge [ANVU 1964](#)
80. Light at the End of the Tunnel [ANVU 1968](#)
81. CIDG [AVUN 1965](#)
82. Domino Theory [AVUN 1965](#)
83. Election [AVUN 1965](#)
84. To Quoc [AVUN 1968](#)
85. USAID [AVUN 1965](#)
86. Mandate of Heaven [AVNU 1965](#)
87. Nguyen Chanh Thi [AVNU 1965](#)
88. Phan Quang Dan [AVNU 1968](#)
89. Tam Chau [AVNU 1965](#)
90. Walt Rostow [AVNU 1965](#)
91. Bob Hope [VUNA 1968](#)
92. SEALORDS [VUNA 1968](#)
93. Senator Fulbright [VUNA 1964](#)
94. Tunnel Rats [VUNA 1968](#)
95. Westmoreland [VUNA 1965](#)
96. APC [VUAN 1968](#)
97. Brinks Hotel [VUAN 1964](#)
98. Long Tan [VUAN 1965](#)
99. Masher/White Wing [VUAN 1965](#)
100. Rach Ba Rai [VUAN 1965](#)
101. Booby Traps [VNUA 1964](#)
102. Cu Chi [VNUA 1965](#)
103. Kent State [VNUA 1968](#)
104. Main Force Bns [VNUA 1965](#)
105. Rural Pressure [VNUA 1965](#)
106. Binh Duong [VNAU 1965](#)
107. Burning Bonze [VNAU 1964](#)
108. Draft Dodgers [VNAU 1965](#)
109. Nguyen Huu Tho [VNAU 1965](#)
110. No Contact [VNAU 1964](#)
111. Agent Orange [VAUN 1968](#)
112. Colonel Chau [VAUN 1964](#)
113. Ruff Puff [VAUN 1968](#)
114. Tri Quang [VAUN 1965](#)
115. Typhoon Kate [VAUN 1968](#)
116. Cadres [VANU 1964](#)
117. Corps Commanders [VANU 1968](#)
118. Korean War Arms [VANU 1964](#)
119. My Lai [VANU 1968](#)
120. US Press Corps [VANU 1968](#)
121. Linebacker II [UAVN](#)
122. Easter Offensive [NVAU](#)
123. Vietnamization [AUNV](#)
124. Tet Offensive [VNUA](#)
125. Coup! Nguyen Khanh
126. Coup! Young Turks
127. Coup! Nguyen Cao Ky
128. Coup! Nguyen Van Thieu
129. Coup! Failed Attempt
130. Coup! Failed Attempt

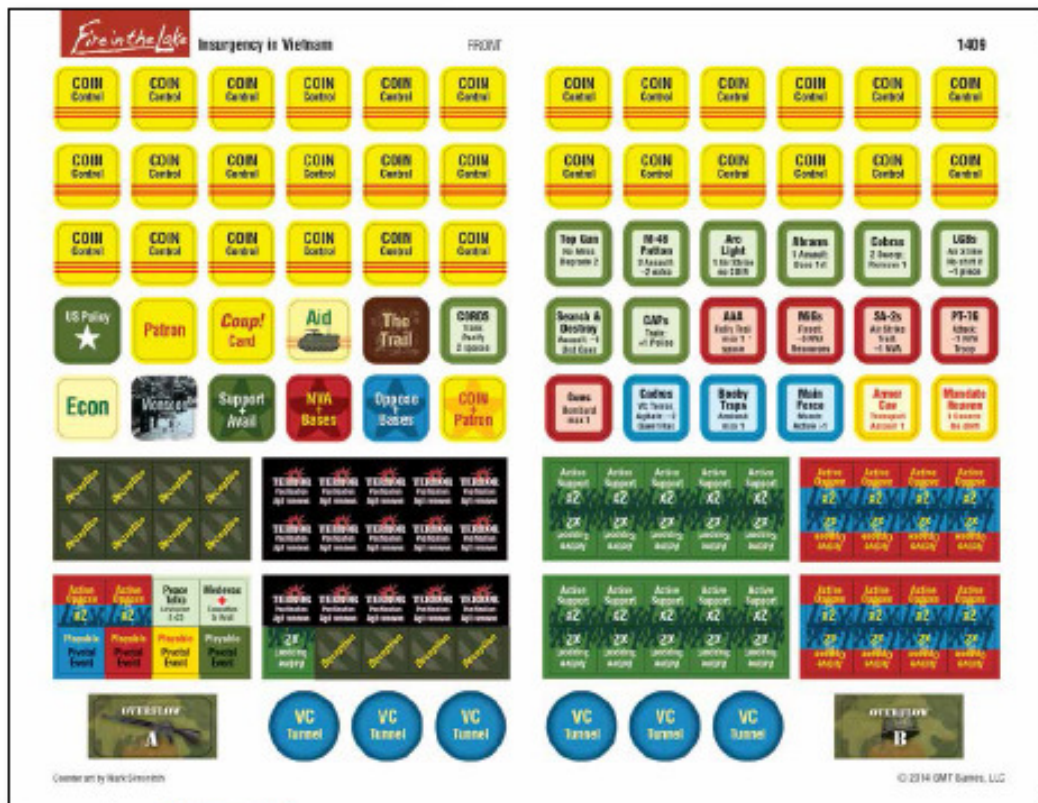


TABLA DE INTERACCIÓN ENTRE FACCIÓNES

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

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

		Facción <i>AFFECTADA</i>			
		EE.UU.	EVN	VC	ARVN
Facción ACTUANTE	EE.UU.	• Pacificación para aumentar Apoyo • Compromiso para retirar fichas a Disponibles • N/P	• Mover fichas COIN para ceder el control al EVN (Patrulla, Barrido, Trans. Aéreo, Compromiso) • Entrenamiento, Barrido, Asalto, Asesoramiento, Trans. Aéreo o Ataque Aéreo para eliminar Control EVN • Asalto, Ataque Aéreo o Asesoramiento para eliminar Bases EVN	(El Ataque Aéreo puede aumentar la Oposición) • Asalto, Ataque Aéreo, o Asesoramiento para eliminar bases VC • Pacificación para reducir Oposición	• Entrenamiento, Asalto, Barrido, Asesoramiento, o Ataque Aéreo para ganar Control COIN • Patrulla, Barrido, Trans. Aéreo o Compromiso para eliminar Control COIN • Entrenamiento para reducir Patrocinio
	EVN	• No hay método directo • Terror para reducir el Apoyo	• Reagrupamiento, Marcha, Ataque, Infiltración, Bombardeo, o Emboscada para ganar Control EVN • Reagrupamiento para colocar Bases • N/P	• No hay método directo • Infiltración para eliminar bases VC y reducir la Oposición	• Marchar para ceder Control a las COIN • Reagrupamiento, Marcha, Ataque, Infiltración, Bombardeo, o Emboscada para eliminar Control COIN
	VC	[La Recaudación puede aumentar el Apoyo] • Terror o Agitación para reducir el Apoyo	• Reagrupamiento o Marcha para ceder el Control al EVN • Ataque, Subversión o Emboscada para ganar Control EVN • Reagrupamiento o Marcha para eliminar el Control EVN	• Reagrupamiento para colocar bases • Terror o Agitación para aumentar la Oposición • N/P	• Marcha para ceder el Control a las COIN • Reagrupamiento, Marcha, Ataque, Subversión o Emboscada para eliminar Control COIN • Subversión para reducir Patrocinio
	ARVN	• Pacificación para aumentar el APoyo • Gobierno para reducir el APoyo	• Patrulla, Barrido, Asalto, Transporte o Incursión para ceder el Control al EVN • Barrido, Asalto, Transporte o Incursión para eliminar el Control EVN • Asalto o Incursión para eliminar bases EVN	• No hay método directo • Pacificación para reducir Oposición • Asalto o Incursión para eliminar bases VC	• Entrenamiento, Barrido, Asalto, Transporte o Incursión para ganar Control COIN • Gobierno para aumentar el Patrocinio • N/P