

Serie COIN, Vol. VII
MANUAL
por Brian Train

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Tutorial.....	2	Texto y Tránsito de los Eventos.....	24
Ejemplos de Partida con la Facción Sin Jugador.....	10	Fuentes Escogidas.....	38
Notas del Diseñador.....	18	Créditos.....	39

TUTORIAL

¡Jugadores noveles, comenzad aquí!

¡Bienvenidos a *COLONIAL TWILIGHT!*

El propósito de este tutorial es enseñar a los jugadores que se inician en el sistema de juegos COIN de GMT cómo jugar mediante una “campana”.

Haz lo siguiente para desempaquetar el juego y prepararte para jugar:

Primero, despliega el tablero del juego. Colócalo en una superficie limpia, plana y seca, asegurándote de tener espacio suficiente alrededor del tablero para poner las fichas del juego. (De ocho a trece centímetros debería valer, más si quieres tener cerca aperitivos y libretas para notas.)

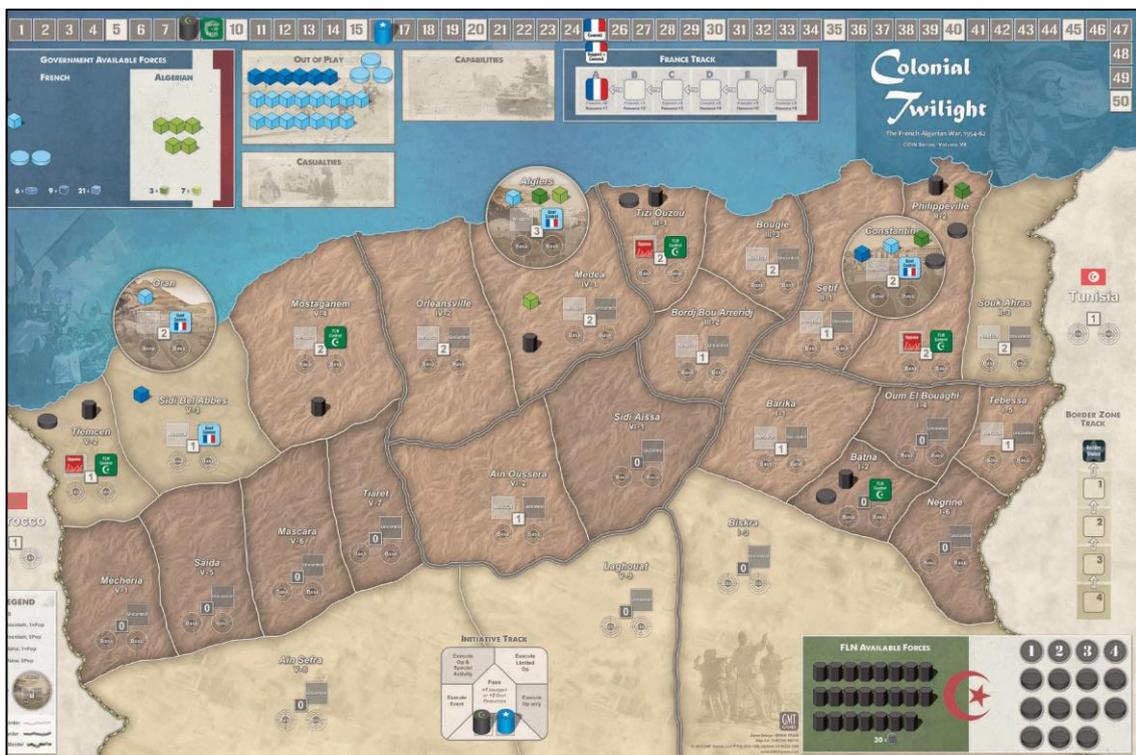
A continuación, destroquila todas las piezas de cartón del juego (llamadas “fichas” o “marcadores”) y ordénalas según tipo. Ordena entonces las piezas de madera por color y forma. Coloca los montones ordenados cerca del tablero. Los pondremos en el mapa en breve.

Finalmente, abre las cartas del juego. Hay tres tipos diferentes de cartas en el juego: cartas de Evento (60 de estas), cartas de Evento Crucial (6 de estas) y Cartas de Propaganda (5 de ellas). Deja las cartas de Propaganda en un mazo, las de Evento Crucial en otro, y las de Evento en un tercer mazo. Construiremos el mazo para el tutorial en un momento.

ALTO. Por favor, lee desde la sección 1.3 hasta la sección 1.9 del reglamento. Cuando hayas acabado comprenderás el despliegue del mapa y las fichas del juego, y podremos comenzar a prepararlo.

Para el tutorial, prepararemos el Escenario Completo. Sigue las instrucciones a continuación o, si estás impaciente, consulta la guía de Despliegue de Escenarios en las ayudas para los jugadores.

- Coloca el marcador “Asignación” en la casilla “25” del Contador General que recorre el perímetro del tablero.
- Coloca un cilindro grande azul en la casilla “16” para señalar los Recursos iniciales del Gobierno, y un cilindro negro en la casilla “8” para señalar los Recursos del FLN.
- Coloca el marcador “Apoyo + Asignación” en la casilla “25”.



- Coloca el marcador “Oposición + Bases” en la casilla “9”.
- Coloca el marcador “Francia” en la casilla “A” del Contador de Francia.
- Coloca el segundo cilindro grande negro en la casilla “Primero Elegible” del Registro de Iniciativa.
- Coloca el segundo cilindro grande azul en la casilla “Segundo Elegible” del Registro de Iniciativa.
- Coge cuatro marcadores “Control Gob” y coloca uno en cada una de las casillas “Sin control” de las Ciudades de Oran, Algiers y Constantine, y en el Sector de Sidi Bel Abbas.
- Coge cinco marcadores “Control FLN” y coloca uno en cada una de las casillas “Sin control” de los Sectores de Batna, Phillippeville, Tizi Ouzou, Tlemcen, y Mostaganem.
- Coge tres marcadores “Oposición” y coloca uno en cada una de las casillas “Neutral” de los Sectores de Phillippeville, Tizi Ouzou, y Tlemcen.

Ahora pasemos al despliegue de las fichas de madera, que representan las fuerzas de los dos jugadores. Pero, primero, deberíamos hacer un inventario de las fichas de madera que separaste antes. Es posible que tengas una o dos fichas de sobra, así que busquémoslas y apartémoslas primero. Tu juego debería de tener:

- 9 cubos azul oscuro (Tropas Francesas)
- 21 cubos azul claro (Policía Francesa)
- 6 discos azul claro (Bases del Gobierno)
- 3 cubos verde oscuro (Tropas Argelinas)
- 7 cubos verde claro (Policía Argelina)
- 30 cilindros negros octogonales (Guerrillas del FLN)
- 15 discos negros (Bases del FLN)

Deja cualquier ficha de madera extra en la caja; son fichas sobrantes. (Pero, ¡no las tires! Pueden venir bien en el caso de que pierdas una ficha.)

Comencemos con el despliegue de fuerzas:

- Coge 2 cubos azul oscuro (Tropas francesas) y coloca 1 en Constantine y otro en Sidi Bel Abbas.
- Coge 3 cubos azul claro (Policía francesa) y coloca 1 en Algiers, Constantine y Oran.

- Coge 3 cubos verde oscuro (Tropas argelinas) y coloca 1 en Algiers, Constantine y Phillippeville.
- Coge 2 cubos verde claro (Policía argelina) y coloca 1 en Algiers y otro en Medea.
- Coloca 6 Tropas francesas, 15 Policías francesas y 3 Bases del Gobierno en la casilla Fuera del Juego.
- Coloca las restantes Tropas, Policías y Bases del Gobierno en la casilla de Fuerzas Disponibles: las fichas azules en la sección francesa, las verdes en la argelina.
- Coge siete cilindros negros (Guerrillas del FLN) y coloca uno en Constantine, Batna, Phillippeville, Tizi Ouzou, Medea, Tlemcen, y Mostaganem. Colócalos con el relieve bocabajo para mostrar su estatus de Ocultas.
- Coge cuatro discos negros (Bases del FLN) y coloca una en Batna, Phillippeville, Tizi Ouzou, y Tlemcen. Colócalas en la casilla circular “Base”:
- Coloca las restantes 23 Guerrillas del FLN en la casilla Fuerzas del FLN Disponibles.
- Coloca las restantes 11 Bases del FLN en las 11 casillas circulares de mayor valor de la casilla de Fuerzas del FLN Disponibles. (Esto mostrará al instante cuántas Bases hay ya en el mapa.)

¡De acuerdo! El mapa ya está preparado. Ahora tenemos que montar el mazo. Para este tutorial, vamos a hacer un mazo especialmente apilado.

Primero, cogemos la carta de Evento Crucial MOBILIZATION y se la damos al jugador del Gobierno (o quédatela, si estás jugando solo). Después coge una carta de Propaganda y déjala aparte. Ahora, coge el mazo de cartas de Evento (que debería de estar en un perfecto orden numérico, puesto que lo acabas de abrir hace un momento), coge las siguientes 11 cartas de Evento, y apílalas para que se jueguen en este orden:

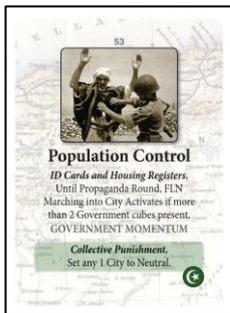
- 23. *Diplomatic Leanings*
- 21. *United Nations Resolution*
- 38. *French Economic Crisis*
- 48. *Ultras*
- 51. *Stripey Hole*
- 32. *Taleb the Bomb-maker*
- 6. *Factionalism*
- 52. *Cabinet Shuffle*
- 36. *Assassination*
- 67. *Propaganda! (mete esta)*

60. Soummam Conference

Coloca el mazo de cartas bocabajo en un lugar adecuado, asegurándote de que *Population Control* queda arriba, seguida de *Diplomatic Leanings*, etc.

Muy bien, casi listo... pero

ALTO. Lee las secciones 2.0 a 2.4 del reglamento para comprender cómo se juega un “turno” de juego. Si ya has jugado antes al sistema COIN de GMT, ten en cuenta que en este juego sólo hay visible una carta de Evento cada vez.



Primera Carta

Un jugador (da igual quién) revela la carta superior del mazo. Es la nº53, *Population Control* (es decir, si lo hiciste todo bien).

El FLN es el Primero Elegible, y puede por

lo tanto elegir cualquier casilla del Registro de Iniciativa.

Básicamente, tiene la opción de ejecutar el Evento de la carta o de hacer algún tipo de Operación.

Las Operaciones se encargan de la mayor parte del “trabajo duro” del jugador durante la partida. Sin embargo, las operaciones no son gratis. Cuestan Puntos de Recursos. Es más, un jugador sólo puede efectuar un tipo de Operación: no puede mezclar dos Operaciones diferentes cuando juega una carta.

Mira el desplegable del jugador del FLN. Como puede ver en la columna izquierda, puede escoger una de cuatro cosas posibles:

- puede Reagruparse para: poner más Guerrillas y Bases en el tablero; Agitar para suscitar la oposición al gobierno, o afectar al Contador de Francia; o
- puede Marchar para mover sus fuerzas por el mapa; o
- puede Atacar para eliminar fichas enemigas; o
- puede efectuar Terror para neutralizar el apoyo al Gobierno de una casilla.

Las Actividades Especiales no cuestan Recurso, pero sólo pueden ir emparejadas con ciertas Operaciones. La Operación ejecutada determina la Actividad Especial que puede acompañarla (también, como con las Operaciones, sólo se puede efectuar un tipo de Actividad Especial). También es importante recordar que una Actividad Especial puede ser ejecutada antes, durante o después de la Operación adjunta.

Las Actividades Especiales se encuentran en la columna derecha del desplegable del jugador. El FLN puede hacer una de estas tres cosas:

- puede Extorsionar para aumentar los Recursos; o
- puede Subvertir para eliminar o convertir fichas argelinas (verdes) del mapa; o
- puede Emboscar, que es un tipo especial de Ataque que tiene éxito automáticamente.

El FLN decide empezar a lo grande y declara un Reagrupamiento en Tizi Ouzou, seguido de una Subversión en Medea.

ALTO. Lee 3.3.1 y 4.3.2 en el reglamento.

Gasta 1 Recurso para colocar 3 Guerrillas (es decir, Pob 2 + 1 Base) en Tizi Ouzou y reemplaza el único cubo de Policía argelina de Medea (se retira y se deja en Disponibles) con una Guerrilla (cogida de Disponibles), lo que le da el Control de ese Sector. Todas las Guerrillas se colocan en estatus Oculto (es decir, con el relieve bocabajo). Muestra el gasto de Recurso bajando el cilindro de Recursos una casilla en el Contador General hacia cero.



Acciones del FLN en Medea (Subversión) y Tizi Ouzou (Reagrupamiento).

Consejo: Señala las casillas con peones negros cuando sean el objetivo de Operaciones y con peones blancos cuando lo sean de Actividades Especiales (o viceversa, pero sé coherente). Sirven como recordatorios de las casillas seleccionadas. No limitan la cantidad de operaciones y Actividades Especiales que pueden ser realizadas.

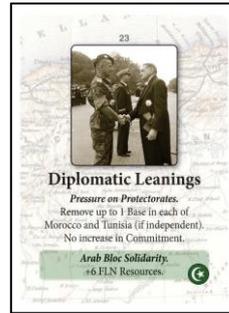
Tras hacer esto, coloca su cilindro de Elegibilidad en la casilla Op + Actividad Especial del Registro de Iniciativa. Puesto que eligió Operación + Actividad Especial, será el Segundo Elegible en el siguiente turno.



El Gobierno puede elegir ahora una acción de cualquier casilla del Registro de Iniciativa que esté adyacente al cilindro del FLN, que son: Evento, Operación Limitada o Pasar. Decide ejecutar el Evento porque tiene miedo de que el FLN se infiltre en el futuro en Algiers y Oran con una sola Guerrilla por medio de la Marcha, y proceda a efectuar una oleada de Terrorismo urbano, lo que complicará los intentos de Pacificar allí. Ejecutar el Evento no cuesta Recursos y, puesto que es una carta de Impulso del Gobierno, sus efectos seguirán vigentes hasta la Ronda de Propaganda (momento para el cual espera haber asegurado y Pacificado estas ciudades).

Coloca la carta en un lugar junto al tablero que ambos puedan ver para recordar que está vigente para el resto de la campaña.

Cuando han terminado, los jugadores actualizan sus cilindros para prepararse para el siguiente turno. El FLN será ahora la Segunda Elegible porque eligió Op + Actividad Especial (observa que esta casilla y Ejecutar Sólo Op tienen diferente sombreado de las demás para recordar esto a los jugadores).



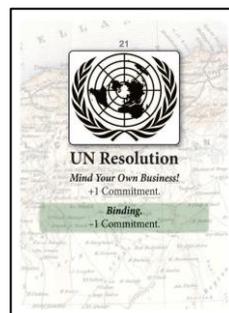
Segunda Carta

Deja la carta jugada a un lado. Revela la siguiente carta, *Diplomatic Leanings*

El Gobierno es el Primero Elegible, así que puede elegir cualquier casilla del

Registro de Iniciativa que quiera. No quiere que el FLN eche mano de los 6 Recursos que conseguiría con el Evento, pero el texto sin sombreado le dice que a él le es inútil, así que decide en su lugar hacer Sólo Op, lo que limitará al FLN a una Operación Limitada o a Pasar. Hace Entrenamiento en Constantine y Oran, colocando 4 cubos de Policía argelina en cada una, y también Pacifica en Constantine (coloca allí un marcador de Apoyo). Todo esto le cuesta 6 Recursos (2 + 2 + 2) y el marcador de Apoyo + Asignación se mueve a 27. Puesto que efectuó una operación en más de una localización, pasará a ser el Segundo Elegible en el siguiente turno. (Observa que el cilindro del Primer jugador Elegible se coloca en la casilla correspondiente a lo que realmente hizo. Si el Gobierno Entrenara en una sola casilla, entonces habría hecho una Op Limitada y su cilindro se hubiese colocado allí.)

El FLN no quiere Pasar, así que efectúa una Operación Limitada: se Reagrupa en Philippeville, colocando 3 Guerrillas (2 de Pob + 1 Base) por 1 Recurso.



Tercera Carta, *United Nations Resolution*

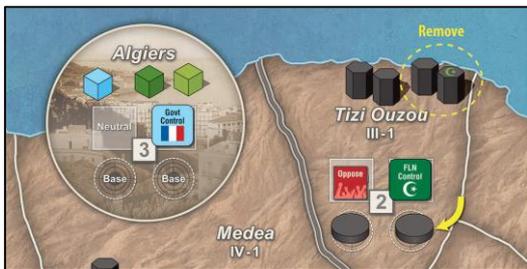
El FLN es la Primera Elegible esta vez. Decide continuar aumentando su fuerza y sus Recursos, así que elige Op + Actividad

Especial. Comienza Extorsionando en Tizi Ouzou y Philippeville, dos Sectores en los que tiene el Control.

ALTO. Lee 4.3.1 en el reglamento.

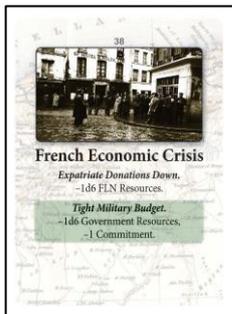
Activa 1 Guerrilla en cada casilla (es decir, gira la ficha para que el lado con relieve

quede hacia arriba) y se suma 2 Recursos. Se Reagrupa en Tlemcen, gastando 1 Recurso para colocar 2 Guerrillas (1 de Población + 1 Base), gasta otro para Reagrupar en Tizi Ouzou para colocar una Base (eliminando 1 Guerrilla Activa y otra Oculta, y moviendo Oposición + Bases a 10 en el Contador General) y gasta 1 más para afectar al Contador de Francia, moviendo el marcador hasta la casilla "B". Será el Segundo Elegible en el siguiente turno debido a su elección.



El FLN construye una base en Tizi Ouzou eliminando dos Guerrillas.

El Gobierno está restringido a una Operación Limitada, Pasar o el Evento. El Evento le daría un barato +1 a la Asignación sin coste en Recursos, así que lo coge: la Asignación aumenta a 26, Apoyo + Asignación sube a 28.



Cuarta Carta, French Economic Crisis

El Gobierno es el Primero Elegible, y se siente tentado por la carta, que reduciría a 0 los Recursos del FLN dependiendo de la tirada, pero en su lugar opta por una Op +

Actividad Especial. Gasta 2 Recursos para efectuar una Guarnición, que le permite mover hasta 6 Policías entre áreas pobladas (es decir, cada casilla con Población de 1 o más).

ALTO. Lee 3.2.2 y 4.2.3 en el reglamento.

Coge 3 cubos de Policía argelina de Constantine y otros 3 de Oran, y coloca los 6 en Phillippeville. Después Activa 3 Guerrillas Ocultas allí (necesita 2 Policías para Activar cada Guerrilla porque Phillippeville es una casilla de Montaña).

Finalmente, Neutraliza, lo que le está permitido porque tiene tanto Tropas como Policía allí. Elimina 2 Guerrillas; la primera va a Disponibles, y la segunda a Bajas. La casilla ya estaba en Oposición, así que Oposición + Bases no se actualiza, pero se coloca un marcador de Terror. En el siguiente Turno, el Gobierno será el Segundo Elegible.



El Gobierno mueve seis Policías argelinas a Phillippeville, donde revelan y después Neutralizan Guerrillas.

EL FLN puede hacer una Operación Limitada, Pasar, o coger el Evento. Decide atacar Phillippeville con sus 2 Guerrillas Activadas (si hubiese habido también alguna Guerrilla Oculta allí, también hubiese tenido que Activarla, lo que hubiera mejorado sus probabilidades de atacar con éxito, pero las expondría a la posterior reacción Gobierno).

ALTO. Lee 3.3.3 en el reglamento.

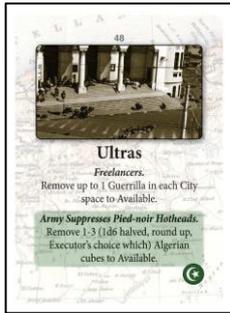
Gasta 1 Recurso y tira un dado. Tiene que sacar igual o menos al número de Guerrillas; milagrosamente, saca un "1" en el dado, que no sólo elimina 2 Policías argelinas y la manda Bajas (Policía antes que Tropas), sino que también permite colocar 1 nueva Guerrilla de Disponibles en el Sector.



Las Guerrillas del FLN atacan a la Policía argelina.

Quinta Carta, Ultras

La carta no es ni demasiado dañina ni demasiado útil para ningún bando en este



punto de la partida, así que el FLN decide efectuar una Operación Limitada, para poder seguir siendo el Primero Elegible y tener la primera oportunidad de coger el siguiente Evento si es mejor (o simplemente

tener libertad de acción). Se Reagrupa en Phillippeville para colocar 3 nuevas Guerrillas (2 de Pob + 1 Base; podría haber usado la Base para girar a Ocultas las 2 Guerrillas Activas, o incluso haber construido una segunda Base, pero tiene la impresión de que las cosas se van a poner difíciles en ese Sector).

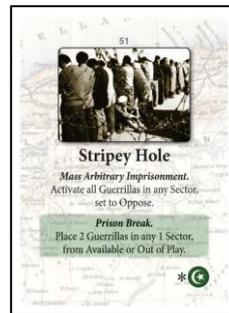
El Gobierno no puede coger el Evento debido a que el FLN eligió una Operación Limitada. Puede hacer una Operación + Actividad Especial o Sólo Op. Decide que necesita más tropas por medio de un Entrenamiento y Despliegue.

ALTO. Lee 4.2.1 en el reglamento.

Efectúa el Despliegue antes del Entrenamiento para colocar los 4 cubos franceses de Disponibles en un máximo de tres casillas seleccionables de Argelia (es decir, Ciudad, o Sector con Base o Control del Gobierno). (También podría Desplegar 2 Bases en este momento, para aprovechar el límite de 6 fichas, pero en su opinión no hay localizaciones apropiadas.) Coloca 1 Policía francesa en Oran, Constantin y Sidi Bel Abbes, y coloca la Tropa francesa también en Sidi Bel Abbes. Finalmente, para su operación de Entrenamiento, gasta 2 Recursos para mover el marcador del Contador de Francia de vuelta a la casilla "A".



Reagrupamiento del FLN en Phillippeville y Despliegue del Gobierno de Policía a Constantine.



Sexta Carta, Stripey Hole

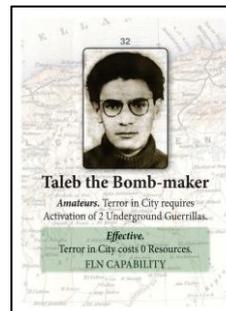
El FLN permaneció Primero Elegible, así que coge el Evento y usa el texto sin sombrear para cambiar Sidi Bel Abbes a Oposición (sí, no había Guerrillas allí, pero ese

no es un requisito de la carta: detenciones arbitrarias y masivas en el Sector en busca de insurgentes que nunca estuvieron allí han puesto a la población nativa en contra del gobierno). Permanecerá como Primero Elegible. Oposición + Bases pasa a 11.

El Gobierno efectúa Op + Actividad Especial. Lleva a cabo un Transporte Aéreo para mover 1 Tropa francesa de Constantine a Tlemcen, y después un Barrido.

ALTO. Lee 3.2.3 y 4.2.2 en el reglamento.

Gasta 2 Recursos para mover las 2 Tropas francesas de Sidi Bel Abbes a Tlemcen, después se Activan las 3 Guerrillas del Sector (porque es un Sector de Llanura).



Séptima Carta, Taleb the Bomb-maker

El FLN se hace con esta Capacidad potencialmente muy valiosa ejecutando el Evento. Coge el marcador correspondiente, "Taleb", boca arriba, y lo coloca en la casilla de

"Capacidades" de la parte superior del mapa para recordar a los jugadores que está

vigente para el resto de la partida. (Un jugador también puede quedarse la carta aparte del montón de descartes si la desea como recordatorio adicional.)



El Gobierno ejecuta un Asalto contra las 3 Guerrillas Activas de Tlemcen.

ALTO. Lee 3.2.4 en el reglamento.

La primera y la tercera Guerrilla van a Disponibles, la segunda a Bajas. El Gobierno considera efectuar otra Transporte Aéreo para enviar 1 o más Tropas a reforzar Philippeville, pero quiere quedarse y eliminar la Base (que le dará +1 de Asignación).



El Gobierno Asalta a las Guerrillas del FLN en Tlemcen.

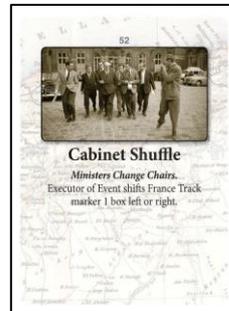
Octava Carta, Factionalism

El FLN se ve tentado por esta carta. Ejecuta el Evento colocando 4 Guerrillas en Tizi Ouzou (2 de Pob + 2 Bases), planeando Marchar en el siguiente turno a Sectores adyacentes. (Han pasado ya ocho cartas y el FLN sospecha que va a ocurrir una Ronda de Propaganda pronto, así que decide maximizar sus ganancias potenciales en la Fase de Apoyo de la Ronda, cuando puede Agitar en varias casillas.)

El Gobierno efectúa Asalto, y después Transporte Aéreo, en Tlemcen. El Asalto elimina la Base del FLN (aumentando la Asignación en 1 a 27 y el Apoyo + Asignación a 29, y reduciendo Oposición +

Bases en 1 a 10). El Transporte Aéreo se usa para mover 1 Tropa a Constantine y otra a Philippeville.

El FLN se Reagrupa en Tizi Ouzou y el Gobierno efectúa Transporte Aéreo a Constantine y Philippeville



Novena Carta, Cabinet Shuffle

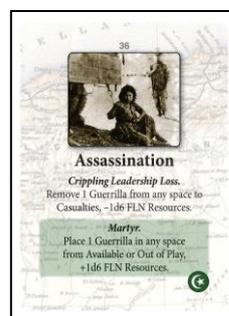
El FLN elige Op + Actividad Especial. Comienza Extorsionando en Philippeville, Medea, Tizi Ouzou, Batna, y Mostaganem, ganando 5 Recursos y aumentando las

posibilidades de que la Ronda de Propaganda llegue antes de que el gobierno tenga muchas oportunidades de reaccionar a todas esas Guerrillas Activadas.

ALTO. Lee 3.3.2 en el reglamento.

Gasta 5 Recursos para Marchar con 7 Guerrillas Ocultas a 5 casillas de destino: 1 de Medea a Orleansville, 2 de Tizi Ouzou a Bougie y otras 2 a Bordj Bou Arreridj, 1 de Philippeville a Souk Ahras y otra a Setif. Este le da ahora el Control de un total de 12 puntos de Población en Sectores actualmente Neutrales.

El Gobierno debe Pasar, puesto que tiene 0 Recursos y prefiere conseguir Recursos que coger el Evento. Gana 2 Recursos.



Décima Carta, Assassination

El Gobierno, ahora Primero Elegible, puede reaccionar a la dispersión del FLN. Escoge Op + Actividad Especial. Gasta 2 Recursos para una Operación de Guarnición para desplazar 6 Policías (2 francesas (1 de Orán y 1 de Sidi Bel Abbes) y 4 argelinas (2 de Philippeville, 1 de Algiers y 1 de Oran)). 1 Policía francesa y 1 argelina se colocan en Medea, 1 Policía francesa va a Souk Ahras, y 2 Policías argelinas van a Mostaganem, recuperando así el Control del

Gobierno en esos Sectores. 1 Policía argelina va a Tlemcen, preparando ese Sector para la planificación en la Ronda de Propaganda. Finalmente, el jugador del Gobierno efectúa Neutralización en Phillippeville, eliminando 2 Guerrillas (la primera a Disponibles, la segunda a Bajas); la casilla ya estaba en Oposición y ya hay en ella un marcador de Terror, así que no se coloca otro.

El FLN gasta sus 3 últimos Recursos para Reagruparse en Bougie, Bordj Bou Arreridj y Tizi Ouzou. Elimina 2 Guerrillas de cada uno de los 2 primeros Sectores para crear Bases (aumentando Oposición + Bases en 2 a 12), y coloca 4 Guerrillas (Pob 2 + 2 Bases) en Tizi Ouzou. Sabe que está corriendo un riesgo al dejar estas 2 nuevas Bases sin protección, pero cuenta con que la Carta de Propaganda aparezca a continuación.

Undécima Carta, Propaganda!
Justo a tiempo para ambos jugadores.

ALTO. Lee 6.0 a 6.5 en el reglamento.

Fase de Victoria

No hay comprobación de la Victoria porque esta es la primera Ronda de Propaganda del escenario.

Fase de Recursos y Asignación

El Gobierno se suma 30 Recursos (27 por la Asignación + 3 por las fichas en la casilla de Disponibles).

El FLN se suma 7 Recursos (6 Bases + 1 por el Contador de Francia. La Zona Fronteriza aún no está activa).

El Gobierno puede mover fichas de Fuera de Juego a Disponibles en este momento. Mueve 6 Tropas y 3 Policías a Disponibles, reduciendo la Asignación en 3 (es decir, en 1 por cada 3 fichas movidas) a 24. Apoyo + Asignación se baja a 26. Su plan, en la siguiente campaña, es Desplegar tantas Tropas como pueda en Argelia y atacar metódicamente las posiciones más fuertes del FLN por medio de Transportes Aéreos, Barridos y Asaltos.

Fase de Apoyo

Ten en cuenta que, durante las Campañas, los jugadores puede Pacificar sólo 1 nivel cada vez dentro de un límite restringido de casillas, pero en la Ronda de Propaganda, pueden Pacificar o Agitar en hasta 2 niveles en un mayor límite de casillas.

El Gobierno puede Pacificar en cualquier número de casillas en las que tenga Control y Tropas y Policía. Gasta 4 Recursos para Pacificar Algiers (Pob 3) y Oran (Pob 2), cambiándolas de Neutral a Apoyo. Gasta otros 4 para Pacificar en Tlemcen (Pob 1), cambiando el Sector de Oposición a Neutral. Oposición + Bases baja 1 a 11, Apoyo + Asignación aumenta en 6 a 32.

Ilustración inferior:

Acciones del FLN con la 9ª carta y del Gobierno con la 10ª. El FLN Marcha con 7 Guerrillas a diferentes Sectores (numerados 1-5 en verde). El Gobierno responde con una Operación de Guarnición para mover 6 Policías y con una acción de Neutralización en Phillippeville.



El FLN puede Agitar en cualquier número de casillas que no estén controladas por el Gobierno y que tengan fichas del FLN en ellas. Gasta 4 Recursos para Agitar en Orleansville (Pob 2), Bougie (Pob 2), Bordj Bou Arreridj (Pob 1) y Setif (Pob 1), cambiando todas de Neutral a Oposición, aumentando Oposición + bases en 6 a 17.

Fase de Redespliegue

El Gobierno no quiere mover fichas en esta Fase.

El FLN redespliega 4 Guerrillas de Tizi Ouzou, colocando 2 en Bougie y 2 en Bordj Bou Arreridj (puesto que es la misma Wilaya y ambos Sectores tienen Base), para defender las Bases que hay allí.

Fase de Reinicio

Hay 3 Guerrillas en la casilla de Bajas, así que 1 va a Bajas y 2 vuelven a Disponibles. Los 2 cubos argelinos en Bajas vuelven a Disponibles. El Contador de Francia está en la casilla "A", así que no se mueve. El marcador de Terror de Phillippeville se elimina. Todas las Guerrillas se giran a Ocultas, se descarta la carta "Population Control", y los jugadores ponen sus cilindros para que muestren al FLN como Primera Elegible.



Duodécima Carta,

Soummam Conference

El FLN es el Primero Elegible pero, antes de que pueda escoger nada, el Gobierno declara que va a jugar el Evento Crucial *Mobilization* (cosa que pueda hacer ahora,

puesto que Oposición + Bases es igual o mayor de 15).

ALTO. Lee 2.3.7, 5.1.4 y 5.1.6 en el reglamento.

Juega esta carta sobre *Soummam Conference*, reemplazándola como Evento que va a ser ejecutado. Coloca su cilindro en la casilla Evento del Registro de Iniciativa. Mueve los restantes 12 cubos de Policía de Fuera de Juego a Disponibles (el máximo permitido por su Asignación: 24 dividido

por la mitad), y tiene en cuenta que ahora puede Reasentar Sectores. Finalmente, pasa a ser el Primero Elegible para el siguiente turno.

Un tanto conmocionado, el FLN puede ahora escoger Op + Actividad Especial o Pasar. Efectúa Terror en Constantine.

ALTO. Lee 3.3.4 en el reglamento.

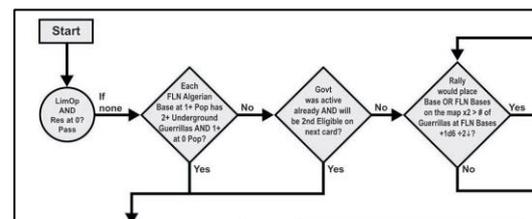
Esto no le cuesta Recursos gracias a la Capacidad TALEB. Activa la Guerrilla, la Ciudad se cambia a Neutral (reduciendo el Apoyo + Asignación a 30) y se coloca un marcador de Terror. Como Actividad Especial, efectúa Subversión en Medea, reemplazando 1 Policía argelina (que va a Disponibles) con 1 Guerrilla.

La partida continúa, pero la situación parece peligrosa para ambos bandos: el FLN está ampliamente extendido por todo el país, pero poco consistentemente y, aunque el Gobierno puede ahora entrar con grandes cantidades de fuerzas en Argelia, le llevará algún tiempo, puesto que está limitado a 6 fichas cada vez por medio de la Actividad Especial Despliegue.

Nota final: ¡este tutorial no ha mostrado jugadas óptimas por parte de ambos jugadores! Hay muchas, muchas tácticas y secuencias de operaciones diferentes que los jugadores podían haber intentado. En lugar de eso, hemos escogido que hicieran tantas Operaciones y Actividades Especiales diferentes como le fuera posible a cada bando para mostrar cómo funcionan.

Ejemplos de Partida con la Facción Sin Jugador

por VPJ Arponen



Interpretación de las Tablas de Flujo

En este ejemplo echaremos un vistazo a los principios básicos relativos a la

interpretación de la tabla de flujo para la Facción Sin Jugador. (En los dos siguientes ejemplos, continuaremos el presente ejemplo para considerar ciertos aspectos específicos relativos a la ejecución de las Operaciones de Reagrupamiento y Marcha del FLN.)

Para este ejemplo, prepara el tablero según las instrucciones para el Escenario Corto. La actual carta de Evento es irrelevante.

El FLN Sin Jugador es el Primero Elegible para jugar. Inspeccionemos la tabla de flujo para la Facción Sin Jugador. Comenzamos en la casilla de Salida en la parte superior izquierda y seguimos la flecha hacia la primera condición con forma de rombo. Sin embargo, antes de llegar al primer rombo, pasamos por un círculo que comprueba los Recursos del FLN. Si el FLN no tuviera Recursos, y sólo pudiera hacer Operación Limitada –después de que el jugador del Gobierno hubiese jugado Operaciones con o sin Actividad Especial– el FLN se vería obligado a Pasar, puesto que no sería posible la Actividad Especial Extorsión, que aumenta los Recursos. Sin embargo, en este ejemplo podemos saltarnos esta comprobación, puesto que el FLN está bien provisto de Recursos.

Al llegar a la primera condición con forma de rombo, leemos la cuestión muy abreviada: “¿Cada Base del FLN en Argelia con 1+ Pob tiene 2+ Guerrillas Ocultas Y 1+ donde haya 0 Pob?” Siempre que haya duda sobre cualquier formulación usada en la tabla de flujo, haz el favor de consultar la sección correspondiente del Reglamento para ver una versión de la tabla de flujo en lenguaje normal. La tabla de flujo está pensada sólo para consulta rápida y la usarás con facilidad una vez hayas llegado a conocer a la Facción Sin Jugador un poquito. Las Reglas también contienen una útil sección, 8.1.3 Abreviaciones y Terminología Usadas, que contiene una lista de las abreviaciones usadas más frecuentemente con aclaraciones sobre su significado. Por ejemplo, “1+” aparece en esta lista. Muy pronto leerás estas aclaraciones rápidamente.

Al leer en detalle el texto complete dentro del rombo, lo que nos pide es que busquemos las casillas del tablero dentro de Argelia que contengan una Base del FLN y que no tengan Guerrillas Ocultas o que tengan uno o más de Población y no más de una Guerrilla Oculta en ellas.

Así pues, ¿cuál es la respuesta a la cuestión dentro del rombo? Al mirar al tablero, observamos que hay cuatro casillas de Argelia con Bases del FLN y que cada casilla tiene una única Guerrilla Oculta. Si todas estas casillas fueran casillas con Población cero, la respuesta a la pregunta del rombo sería “Sí”. Sin embargo, las casillas con Base del FLN que hay ahora mismo en el mapa tienen todas valor de Población de dos, lo que quiere decir que la respuesta a la pregunta es “No”. Sigamos pues la flecha con la palabra “No” en ella.

Llegamos al rombo que pregunta si el Gobierno estaba ya activo Y si será el Segundo Elegible en la siguiente carta. Si miras 8.1.3 para el significado técnico del “Y” en mayúsculas, observarás que simplemente resalta lo que es por lo demás lógico: los dos elementos unidos por el “Y” deben ser considerados verdad para que se pueda responder afirmativamente a la pregunta, es decir, el Gobierno debe haber jugado ya en esta carta, y su jugada debe haberle dejado como Segundo Elegible en la siguiente carta. El Gobierno aún no ha actuado, así que la respuesta al rombo será “No” indistintamente del estatus del Gobierno en la siguiente carta. Observa que, según las reglas habituales relativas a los cambios de la Elegibilidad (2.3), si el Gobierno hubiese estado activo y jugado Operaciones en múltiples casillas y/o una Actividad Especial, hubiera sido seguro el Segundo Elegible en la siguiente carta y la respuesta al rombo sería “Sí”.

Seguimos la flecha del “No” hasta el tercer rombo y encontramos la siguiente pregunta. Si miras más adelante en la tabla, verás que la pregunta está intentando decidir si es seguro para la Facción Sin Jugador efectuar una Operación de Marcha o si en su lugar debería acumular fuerzas Reagrupándose. Este rombo tiene también una pregunta en dos partes, esta vez con un “O” en medio, lo

que significa que una u otra parte (o ambas) de la pregunta deben de ser verdad para que el rombo se considere verdad.

La primera parte pregunta si un Reagrupamiento colocaría Bases. La respuesta a la pregunta precisa de cierto conocimiento sobre lo que definitivamente ocurriría si el FLN ejecutó un Reagrupamiento según se detalla en las prioridades para Reagrupamiento. Si miras dichas prioridades más adelante (8.4.5, primer y segundo puntos), verás que, en las circunstancias actuales, el FLN Sin Jugador no reemplazaría dos Guerrillas con una Base, puesto que sólo lo hace si tiene cuatro Guerrillas en una casilla, a veces tres si la casilla no tiene cubos del Gobierno, o si el FLN está haciendo una Operación Limitada (lo que asegura que será el Primero elegible en la siguiente carta, y podrá por tanto efectuar otro Reagrupamiento protector si fuera necesario). Otra consideración relevante aquí es que, con objeto de no crear jugosos objetivos con múltiples Bases para que sean acosados por el jugador del Gobierno (para una ganancia potencial en Asignación si es eliminada una Base del FLN), el FLN nunca se Reagrupará de manera que coloque una segunda Base del FLN en una misma casilla. Esta es una condición vital a tener en cuenta cuando se efectúa Reagrupamiento con el FLN Sin Jugador.

Todo esto viene a decir, como regla general, que la primera parte de la pregunta que tenemos a mano tiende a ser “Sí” sólo si hay grupos de 3 o más Guerrillas del FLN dando vueltas por el mapa en casillas en las que aún no hay Bases del FLN. Este no es el caso en este momento.

¿Qué hay sobre la segunda parte de la pregunta? Para esta parte, hacemos lo siguiente. Primero comprobamos el número de Bases del FLN que hay actualmente en el mapa, que es 8, y lo multiplicamos por 2, lo que nos da una cifra de 16. Observa que se proporciona un útil marcador para registrar ese número en el Contador General, lo que te ahorra tener que recalcularlo cada vez. Después cuenta el número de Guerrillas junto a Bases del FLN: Túnez y Marruecos tienen 4 y 5 Guerrillas respectivamente, y

cada una de las 4 Bases del FLN tienen sólo una única Guerrilla, un total de 13. Entonces, para aportar cierta aleatoriedad controlada a las acciones de la Facción Sin Jugador, tira un dado de seis caras, divide el resultado por 2 (redondeando hacia el número natural o completo más próximo), y súmalo al número de Guerrillas del FLN en el mapa. El máximo resultado aquí es 3 (una tirada de “6” dividida entre 2), lo que sería una respuesta de “No” a la pregunta del rombo, y el FLN efectuaría Marcha: el doble de las Bases del FLN en el mapa no excede del número de Guerrillas en bases más la tirada. Con otros resultados del dado, el FLN Sin Jugador efectuaría un Reagrupamiento.

Supón que la tirada es cualquier cosa menos un “6”. Entonces la respuesta al rombo es un “Sí”: el doble de las Bases del FLN en el mapa excede del número de Guerrillas en Bases más la tirada, y seguimos la flecha “Sí” hasta la casilla de Operaciones Reagrupamiento.

Reagrupamiento del FLN

Cada casilla de Operaciones tiene la misma estructura. En la parte superior, inmediatamente, bajo el nombre de la Operación, tenemos un texto en gris que especifica una serie de preliminares, es decir, una serie de limitaciones sobre cómo funciona la Operación que sigue. Las casillas de Reagrupamiento y de Marcha también tienen unas directrices de procedimiento extremadamente importantes para ellas (véanse los símbolos * y †). Volveremos a ellas cuando sean relevantes más adelante. Tras las preliminares, tenemos puntos de acción numerados secuencialmente y, dentro de ellos, cláusulas para desempatar (a, b, c y así) que pueden utilizarse en el juego para estrechar las selecciones hechas dentro de las prioridades secuenciales. Entre todo este texto tenemos ocasionalmente recordatorios en color relativos a las reglas de juego relevantes.

Echemos ahora un vistazo detallado a la Operación de Reagrupamiento de la Facción Sin Jugador. Lo primero que hay que comprobar es el número de Recursos que la Facción Sin Jugador gastará en este Reagrupamiento. Dos tercios (redondeando hacia abajo) de los 15 Recursos en el banco

fija el límite en diez Recursos. Tengamos esto en cuenta mientras avanzamos.

Los dos primeros puntos de acción del Reagrupamiento del FLN conciernen al reemplazo de Guerrillas con bases, que observamos antes que no iba a ocurrir, puesto que no hay grupos grandes de Guerrillas en el mapa. El tercer punto de acción, sin embargo, implica colocar Guerrillas en Bases del FLN que la Facción Sin Jugador juzgue insuficientemente protegidas: cualquier Base en casillas con más de uno de Población que tenga menos de 2 Guerrillas Ocultas, y Bases con 0 de Población o en el extranjero en Túnez o Marruecos que no tengan ninguna Guerrilla Oculta, se consideran insuficientemente protegidas. Mirando el mapa, observamos que todas las casillas de 2 de Población de Argelia en las que el FLN tiene Bases cumplen el requisito para Reagrupamiento, puesto que sólo tienen una única Guerrilla cada una. Así que coloquemos un peón en cada una de estas 4 casillas para señalarlas como localizaciones para Reagrupamiento.

A continuación, coloquemos algunas Guerrillas, y aquí entran en juego algunas directrices y limitaciones relativas al procedimiento, algo absolutamente crucial para las acciones competentes de la Facción Sin Jugador, así que prestemos atención a estas.

Miremos las directrices relativas al procedimiento asociadas con la † en la tabla de flujo. Estas especifican que el bot nunca usará Reagrupamiento para tener más Guerrillas que la Población de la casilla más uno en cada casilla con Base del FLN. Así pues, en cada una de las casillas señaladas antes con un peón, coloca Guerrillas de tal manera que, al final del Reagrupamiento, el número máximo de Guerrillas será de 3, y será así incluso a pesar de que, según las reglas para el Reagrupamiento (3.3.1), el FLN podría colocar Guerrillas por valor de hasta la Población más Bases. Eso pone todas las 8 Guerrillas Disponibles en el mapa y cuesta 4 Recursos.

Modifiquemos un poco el ejemplo para ilustrar algunas de las otras implicaciones de las directrices relativas al procedimiento y a

las limitaciones. Vuelve al despliegue inicial del Escenario Corto y modifícalo de la siguiente manera. Pon 3 Guerrillas Activas con la Base del FLN en Orleansville, 2 Guerrillas Activas con la Base del FLN en Tizi Ouzou, 1 Guerrilla Activa con la Base del FLN en Bougie, y 1 Guerrilla Activa en Tlemcen. Distribuye entonces las restantes 4 Guerrillas Disponibles, 1 en cada: Mostaganem, Sidi Aissa, Ain Oussera, y Laghouat, tal y como se muestra en la imagen de la página 16. Gira estas Guerrillas a Activas. Elimina también los cubos de Policía argelina de Barika y Tebessa. Finalmente, cambia el Contador de Francia a la casilla “E”.

En estas circunstancias, el FLN haría lo siguiente en el tercer punto de acción del Reagrupamiento. Primero de todo, con un número limitado de Guerrillas Disponibles, mejor comprobamos el orden preciso en el que la Facción Sin Jugador efectuará los Reagrupamientos. Con una sola Guerrilla en la casilla de Disponibles, probablemente no podremos satisfacer la mayor prioridad de Reagrupar en toda Base del FLN en Argelia que tenga menos de 2 Guerrillas Ocultas en las 4 casillas para Reagrupamiento. Usaremos entonces las condiciones para desempate para estrechar nuestra selección, así como para ver qué casilla se llevará la única Guerrilla Disponible.

El primer punto para el desempate – proporcionado en la tabla de flujo como “(a) en Argelia” – no nos ayuda aquí, puesto que todas nuestras cuatro casillas objetivo están en Argelia. El segundo punto para desempatar – “(b) donde haya cubos” – tampoco ayuda porque todas las 4 casillas para el Reagrupamiento tienen cubos del Gobierno. Lo mismo pasa con “(c) donde haya +1 Pob”, puesto que no hay casillas con Población 0 entre los objetivos.

El cuarto punto para desempatar, sin embargo, es importante: se nos dice que prioricemos las casillas para el Reagrupamiento en las que haya más Guerrillas Activas. Este punto nos da un orden de prioridad. Orleansville, con 3 Guerrillas Activas, se convierte en la primera casilla para el Reagrupamiento, y simplemente procedemos a girar a Ocultas

las tres Guerrillas Activas sin colocar ninguna nueva Guerrilla para no exceder el límite máximo de Guerrillas donde hay Bases. A continuación, Tizi Ouzou, con 2 Guerrillas Activas, supera a Bougie, que sólo tiene una Guerrilla Activa, mientras que Bougie supera a Souk Ahras, que no tiene Guerrillas Activas.

En Tizi Ouzou colocamos la única Guerrilla Disponible para llegar a las 3 Guerrillas límite donde hay Base: la Guerrilla que se acaba de colocar está Oculta, las otras 2 Activas. Esto nos deja sin Guerrillas Disponibles para colocar en Bougie. No hay problema: la directriz para el procedimiento asociada con el * ayuda: una vez nos quedemos sin Guerrillas Disponibles, podemos colocar del mapa (1.4.1). Sin embargo, al contrario que el jugador del FLN, que puede colocar cualquier cantidad de Guerrillas del mapa que desee, el FLN Sin Jugador está limitado a usar sólo Guerrillas Activas, teniendo en cuenta la importante regla de que ni el jugador ni la Facción Sin Jugador puede colocar en Argelia Guerrillas de Túnez o Marruecos (1.4.1).

Bougie necesita pues Guerrillas, pero no hay ninguna Disponible. Hay, sin embargo, varias Guerrillas Activas en el mapa. ¿Cuáles de ellas vamos a usar? Las directrices para colocar desde el mapa incluyen algunos puntos para desempatar en situaciones como esta: se nos dice que coloquemos “(a) según las limitaciones para la Marcha”, una referencia a la directriz de la casilla de la Marcha sobre no colocar una de las dos Guerrillas con una Base del FLN, asegurándose de que al menos quede una Guerrilla Oculta en la Base. Observa que el quinto punto de la sección 8.1.2 del reglamento contiene una descripción más prolija de estas prioridades para la colocación.

El segundo punto para desempatar, (b), nos dice que escojamos dos Guerrillas de las casillas en las que hay más, es decir, Tizi Ouzou. Según (a), Tizi Ouzou puede proporcionar una única Guerrilla Activa para colocar en cualquier otro sitio del mapa. Así que cojamos esa ficha de Guerrilla y coloquemosla Oculta en Bougie.

Bougie sigue necesitando una tercera Guerrilla. Aquí la condición (b) para el desempate no ayuda, así que acudimos a la selección aleatoria usando o bien el Mapa de Casillas Aleatorias o cualquier otro método para elegir entre las Guerrillas Activas que estén solas en el mapa. Supongamos que la Guerrilla de Sidi Aissa es seleccionada. Coloca esa ficha Oculta en Bougie. Usando el mismo método, seleccionamos dos Guerrillas Activas más que se colocarán Ocultas en Souk Ahras; digamos que vienen de Ain Oussera y Laghouat.

Sigamos avanzando en la tabla de flujo. El cuarto punto de acción nos pide que modifiquemos el Contador de Francia hacia la casilla “F”, así que señalamos el Contador con un peón y lo cambiamos a “F”. No hay acción en el quinto punto de acción, puesto que no hay casillas con Apoyo que no sean de Ciudad en las que la Facción Sin Jugador pudiera Reagruparse. Lo mismo pasa con el sexto punto de acción para el Reagrupamiento, al no haber casillas en las que la Agitación sea (aún) posible.

El séptimo punto de acción hace que el FLN coloque Guerrillas en hasta dos casillas con la mayor Población en las que actualmente pueda haber Reagrupamiento. Nos estamos quedando sin Guerrillas Activas en el mapa para colocar; sólo queda una de estas en Tlemcen, así que sabemos que sólo podremos Reagruparnos en una localización más. Hay tres casillas candidatas con mayor Población, dos, puesto que la ciudad de Argelia con apoyo está fuera del alcance del Reagrupamiento del FLN, que son Philippeville, Medea, y Mostaganem. Tendremos que mirar los puntos para desempatar de nuevo y reducir la selección a una sola casilla. El primer punto para desempatar (a) nos sirve, pues de las tres candidatas, un Reagrupamiento en Mostaganem dejaría esa casilla Neutral con Control del FLN. Así que señalamos Mostaganem como localización para Reagrupamiento y colocamos la Guerrilla de Tlemcen Oculta en Mostaganem.

Sin embargo, aún no hemos acabado. Siguiendo las reglas, al final de cada Reagrupamiento, el FLN puede Agitar en una casilla que tenga Control y Base del FLN

y que haya sido señalada y pagada como destino para el Reagrupamiento. ¡Y Mostaganem acaba de convertirse en una de estas casillas! Así que paguemos un séptimo Recurso y modifiquemos Mostaganem un paso hacia Oposición, actualizando el marcador de Victoria del FLN en el Contador General según corresponde. Esto termina la parte del Reagrupamiento de este ejemplo, y ahora comprobamos si va a tener lugar una Actividad Especial.

Actividad Especial del FLN

En la tabla de flujo observamos que, del Reagrupamiento, una flecha nos lleva a la casilla de la Actividad Especial Subversión. El primer punto de acción de esa casilla dice que el FLN Subvierte donde pueda de manera que elimine el último cubo. Según las reglas referentes a la Subversión (4.3.2), el FLN puede eliminar sólo cubos argelinos, no franceses. Mirando en el tablero no vemos casillas en las que se podría eliminar el último cubo.

El segundo punto de acción nos pide que comprobemos el tablero en busca de oportunidades para reemplazar Policía argelina con Guerrillas del FLN. No las hay pero, puesto que no hay Guerrillas Disponibles (y, en relación a la Subversión, la Facción Sin Jugador no quiere colocar del mapa) no podremos reemplazar ninguna. El último punto de acción no tendrá tampoco lugar, puesto que ni los puntos de acción uno ni dos nos llevan a acción alguna ni el jugador del Gobierno ha estado aún activo en esta carta.

Seguimos pues la flecha “Si No” desde la casilla de Subversión a la de Extorsión. En las circunstancias actuales, es importante prestar atención a las limitaciones detalladas en la parte superior de la casilla. Una de ellas dice que el FLN sólo Extorsionará si tiene cuatro o menos Recursos. Este no es el caso, puesto que el FLN tiene ocho Recursos. Por lo tanto, la Actividad Especial Extorsión tampoco tendrá lugar.

Así que sigamos la flecha “Si No” de nuevo hasta Subversión, excepto que ahora tenemos en cuenta la casilla “Bucle: no hay AE”. Esto quiere decir que, en un bucle entre dos Actividades Especiales no ejecutables, el FLN no adjuntará Actividad Especial alguna a la actual Operación de Reagrupamiento. A veces esta es una sabia línea de (in)acción, puesto que ahora el FLN ha efectuado la Operación de Reagrupamiento en múltiples casillas y, aunque esto significa que el FLN será el Segundo Elegible en la siguiente carta, al menos al jugador del Gobierno se le niega la oportunidad de jugar el Evento.

Marcha del FLN

Para este ejemplo usaremos el despliegue inicial del Escenario Corto, modificado como se explica a continuación. Coge las 8 Guerrillas Disponibles y coloca 2 en cada una de las 4 casillas de Argelia con Bases del FLN. Reubica entonces las 2 Policías francesas de Tlemcen a Souk Ahras y Activa las 3 Guerrillas del FLN que hay allí. El FLN permanece como Primera Elegible y el Gobierno segunda. Tras estos cambios, el



mapa queda como en la ilustración de la página anterior.

Volvamos a la tabla de flujo. Debido a la Base del FLN expuesta de Souk Ahras, la respuesta al primer rombo es negativa, y seguimos la flecha “No” hasta el siguiente rombo. Allí la respuesta es “No”, puesto que el Gobierno todavía tiene que jugar en esta carta. Mejor que la Facción Sin Jugador se Reagrupe o Marche para proteger esa Base de Souk Ahras.

En el tercer rombo observamos que el FLN no va a colocar una Base. Como se detalló antes, mientras el FLN tenga algún grupo de Guerrillas de tamaño decente en el mapa, la Facción Sin Jugador no querrá crear ningún objetivo con dos Bases en el mapa para que el Gobierno le acose, así que el Reagrupamiento no colocará Bases esta vez.

A continuación, para resolver la segunda parte del rombo, tendremos que hacer algunos cálculos. Hay 8 Bases del FLN en el mapa, siendo el doble 16. El número de Guerrillas en Bases del FLN, sin embargo, es aún mayor: 21. No necesitamos tirar el dado. El FLN Marchará, en cualquier caso.

El primer punto de acción de la Marcha busca proteger las Bases del FLN sin suficiente protección llevando una Guerrilla Oculta a cada Base que no tenga ya una. En la situación actual, la Base de Souk Ahras es el único objetivo elegible. Pero, ¿qué Guerrilla podrá llegar allí de manera que conserve su estatus de Oculta?

Hay Guerrillas de sobra en Marruecos pero, debido a la regla sobre cruzar la frontera en relación con el Contador Fronterizo (1.3.4, 1.3.7, 3.3.2), ninguno de estos muchachos podrá cruzar la frontera y conservar su estatus de Oculto. A continuación observamos que hay una Guerrilla vecina en Tebessa que puede entrar en Souk Ahras y conservar el estatus de Oculta. Sin embargo, ten en cuenta la limitación impresa en la parte superior de la casilla de Marcha: “Sin da lugar a Control del Gobierno donde haya Pob +1”. Marchar con la Guerrilla de Tebessa haría que el gobierno asumiera el Control, por lo que la Guerrilla no nos sirve para la Marcha. La situación es idéntica con

la Guerrilla que está un poco más lejos, en Barika.

Hay, sin embargo, una tercera posibilidad. La Guerrilla de Setig puede ejercer la capacidad del FLN de Marchar dentro de la misma Wilaya y entrar en Souk Ahras permaneciendo Oculta. Así que señalemos Phillippeville y Souk Ahras como los 2 destinos de la Marcha, paguemos 2 Recursos y reubiquemos la Guerrilla de Setif en Souk Ahras.

El segundo punto de acción de la Marcha mete a las Guerrillas directamente en la boca del lobo, concretamente en hasta 2 casillas con Apoyo, y esto ocurrirá, como la nota en la parte inferior de la casilla de la Marcha deja claro, incluso aunque sean activadas en el proceso. Hay tres casillas con Apoyo en el mapa ahora mismo, las 3 ciudades.

Echemos un vistazo a los puntos para desempatar para ver si algún objetivo tiene prioridad sobre los demás. El primer punto, (a), prioriza la Marcha que permita a la Guerrilla que mueve permanecer Oculta. Constantine tiene Apoyo, pero no el número requerido de cubos para obligar a las Guerrillas que entran a Activarse (3.3.2), aunque tampoco hay ninguna Guerrilla Oculta en toda la Wilaya que pueda elegirse para Marchar (puesto que la única candidata ya Marchó). Sin embargo, el punto para desempate (b) podría resolver el empate: debido a que Phillippeville ya ha sido pagada como destino de Marcha, una de las Guerrillas Activas de Souk Ahras podría llegar a Constantine por el precio de un Recurso y seguir usando la capacidad del FLN de volver a Marchar. Sin embargo, si la Guerrilla Marchara saliendo de Souk Ahras, la casilla devolvería el Control al gobierno, algo que el FLN Sin Jugador busca evitar. Así pues, ¿no es posible Marchar desde Constantine después de todo!

Esto nos deja las otras dos ciudades, Oran y Algiers, como los dos objetivos. Las señalamos, así como a las casillas adyacentes, como destinos de la Marcha según el segundo punto de acción, puesto que el FLN va a usar su capacidad de volver a Marchar para llegar a estos objetivos. Entonces movemos 1 Guerrilla de

Orleansville a través de Medea y a Algiers, y otra de Tlemcen a Oran pasando por Sidi Bel Abbas. Esto cuesta 2 Recursos por Marcha, así que 4 en total. Las Guerrillas que Marchan se giran a Activas.

El tercer punto de acción de la Marcha busca eliminar el Control del Gobierno en un Sector (en lugar de en una Ciudad) que tenga algún nivel de Población. A veces ayuda calcular los objetivos de la Marcha comprobando quién puede Marchar en primer lugar y después hasta dónde puede llegar. Tanto Bougie como Tizi Ouzou tienen una sola Guerrilla de sobra que pueda Marchar. Aparte de esto, las Guerrillas que pueden Marchar están en el extranjero, puesto que todas las demás están inmovilizadas ya sea protegiendo Bases del FLN o impidiendo el Control del Gobierno. Y, mira, si señalamos Bougie como destino de Marcha, movemos una Guerrilla de Tizi Ouzou a Bougie, y después cogemos otra Guerrilla de Bougie y Marchamos con estas dos a Medea, hemos logrado nuestro objetivo. Al mismo tiempo, las Guerrillas de Marruecos o Túnez no pueden llegar a una casilla en la que pudieran eliminar el Control del Gobierno. Por lo tanto, la Marcha de Tizi Ouzou y Bougie es nuestra única opción.

El cuarto y último punto de acción de la Marcha intenta reunir una serie de Guerrillas del FLN con el objetivo de colocar una futura Base. Como se mencionó antes, ahora las únicas Guerrillas que pueden Marchar están localizadas en el extranjero, y ambos países pueden de hecho proporcionar un grupo de tres Guerrillas cada uno. Hay también un puñado de objetivos elegibles: Mecheria y Ain Sefra desde Marruecos, y Negrine y Biskra desde Túnez.

Los puntos para desempatar nos ayudan a elegir la casilla objetivo. El punto (a) descarta Mecheria con sus dos cubos. El punto (b) descarta las casillas no Montañosas de Ain Sefra y Biskra, dejando Negrine como único objetivo elegible. No son necesarias más condiciones para desempatar. Túnez por sí solo puede proporcionar las tres Guerrillas que necesitamos para mover a Negrine. El Contador de Estatus Fronterizo asegura que las tres Guerrillas que Marchan son

detectadas y se giran a Activas al entrar. No importa: puede que el Gobierno decida que es mejor gastar sus Recursos en otro sitio ahora que el FLN se ha extendido también hasta las Ciudades.

Terror del FLN y Uso del Evento

Para este ejemplo, usamos de nuevo el despliegue inicial del Escenario Corto modificado como sigue. Coge las 8 Guerrillas Disponibles y coloca 2 en cada una de las 3 casillas de Argelia con Bases del FLN. Coloca el cilindro del FLN en la casilla de Segundo Elegible de la Secuencia de Juego y el cilindro del Gobierno en la casilla de Operaciones y Actividad Especial. Busca la carta de Evento nº12, *Ventilos*; este Evento es la carta actual.

Esta vez la respuesta a la pregunta del primer rombo es “Sí”, puesto que todas las Bases de FLN están protegidas por una cantidad suficiente de Guerrillas. Seguimos la flecha “Sí” y nos lleva directamente a la casilla del Terror.

No hay oportunidades para el Terror ahora mismo en el tablero, pero detengámonos un momento para reflexionar sobre el contenido de la casilla del Terror. La primera prioridad secuencial es inusual, en tanto que en ciertas circunstancias nos enviaría directamente a través de toda la casilla del Terror hasta el siguiente rombo. Es decir, si el Evento actual eliminara tanto o más Apoyo que si se efectuara una Operación de Terror ahora mismo, la Facción Sin Jugador preferiría jugar el Evento.

El segundo punto de acción de la casilla del Terror son las instrucciones normales sobre Terror relativas a que el FLN elimine tanto Apoyo como pueda. (Recuerda que, al contrario que en otros juegos de la Serie COIN publicados, el Terror en *Colonial Twilight* solamente elimina el Apoyo y no crea Oposición, 3.3.4).

El tercer punto de acción es de nuevo un tanto inusual, en tanto que sólo entra en acción en la última Campaña, siendo una Campaña todas las cartas que llevan hasta la última carta de Propaganda de la partida. En este ejemplo, no estamos en la última Campaña, así que podemos saltarnos

también esta prioridad y seguir la flecha “Si No” que sale de la casilla.

Llegamos ahora a un rombo que comprueba si el Evento actual está “señalado para el FLN” (además de poder elegirse según las opciones de Elegibilidad, el FLN puede también jugar el Evento, lo que sucede, puesto que hemos preparado este ejemplo), El Evento nº12, *Ventilos*, es uno de esos Eventos “señalado para el FLN”, tal y como indica el símbolo de la estrella y la luna en la carta. Hay también un pequeño “*” junto al símbolo que indica que hay instrucciones especiales para esta carta. Se proporciona una lista de estos Eventos y de sus instrucciones en la Hoja de Ayuda para el Jugador. Así que sigamos la flecha “Si” hasta la casilla de Jugar el Evento. Esta casilla no contiene demasiado excepto el requisito de ver si hay Instrucciones Especiales para este Evento. Las hay, y dicen: “Si es posible, redistribuye las Guerrillas Ocultas a donde haya más Apoyo, según las limitaciones de la Marcha; si no es así, elige Op (+AE)”. Las limitaciones para la Marcha son la órdenes familiares de no reubicar la última Guerrilla Oculta que protege una Base del FLN ni las dos últimas Guerrillas en cualquier estado que estén con una Base del FLN. Aparte de esto, somos libres de reubicar según nos dicen las Instrucciones para el Evento y la carta.

Las instrucciones para el Evento nos dicen que llevemos Guerrillas Ocultas a tantas casillas con Apoyo como podamos, de las cuales hay dos costeras, Algiers u Oran. Según el texto de la carta, debemos tirar un dado para ver cuántas Guerrillas podemos relocalizar. No hay más instrucciones para priorizar las casillas de origen de las que vendrán las Guerrillas, así que simplemente usaremos el Mapa para Casillas Aleatorias o, si no, elegiremos al azar las Guerrillas.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Por Brian Train

Diferencias entre este juego y otros de la Serie COIN



Estructura: un juego COIN para dos jugadores

La principal y más obvia diferencia entre este juego y los demás de la Serie COIN es que es para dos jugadores. Alguien podría hacer notar los numerosos conflictos políticos que los *pieds-noirs* y el Ejército Francés tuvieron con el gobierno de París, y ciertamente estos grupos se ofrecían como Facciones para una partida con múltiples jugadores, pero al final fue París el que llevó la voz cantante. Similarmente, el *Front de Liberation Nationale* (FLN) no fue la única organización nacionalista interesada en la revuelta armada contra los franceses, pero históricamente su principal competidor, el *Mouvement National Algerien*, quedó militar y políticamente marginado al principio de la guerra tanto por los franceses como por el FLN. Al final, creo que las capacidades, cantidad y aspiraciones de estos grupos no eran diferentes, continuamente activas o lo suficientemente activas para constituir una tercera y cuarta facciones. Sin embargo, muchas de sus acciones y efectos finales han sido incorporados en muchas de las cartas de Evento (*OAS*, *Coup d'Etat*, *Third Force*, *Factionalism*, etc.), o representadas indirectamente en mecánicas del juego como el Contador de Francia.

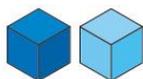
El Registro de Iniciativa es una manera de conservar el orden de turno flexible de las iteraciones entre 4 jugadores del sistema COIN, y parte de las astucias involucradas a

la hora de elegir qué hacer en un turno. Y, como con los otros juegos de la serie, siempre tienes 2 facciones ejecutando operaciones o eventos en un turno. Eliminamos la opción de “mirar la próxima carta del Mazo de Eventos”, puesto que con dos jugadores fomentaba un comportamiento demasiado enérgico.

Líneas de Comunicación

No hay Líneas de Comunicación (LdC) ni Centros Económicos, como ocurre en otros juegos de la serie. La insurgencia nunca cerró de manera decisiva ninguna ruta principal de transporte entre las ciudades argelinas. La economía de Argelia era predominantemente agrícola: sus productos principales eran vino, fruta y grano, y la mayor parte de la producción se enviaba directamente a Francia. Tras la devastación de la II Guerra Mundial, Francia no estaba en una posición económica para reconstruir o desarrollar Argelia de una manera eficaz; de hecho, unos 400.000 hombres argelinos encontraron empleo en la Francia metropolitana, y los salarios que enviaban a sus familias respaldaron una parte significativa de la economía argelina. En resumen, Argelia era un caso perdido que seguía funcionando por medio de Francia, que estaba luchando a su vez con enormes déficits económicos. Por lo tanto, en términos de juego, no hay Centros Económicos de gran valor para que uno y otro jugador exploten o saboteen. El jugador del FLN aún puede recibir importantes ingresos (importantes para él, porque no hay comparación entre un punto de Recursos del Gobierno y uno del FLN) tanto por su control de casillas pobladas (Extorsión) como por medio de la acción entre los trabajadores argelinos emigrados a Francia (el Contador de Francia).

Fichas francesas



Francia envió cientos de miles de soldados de la Francia metropolitana a servir en Argelia: casi medio millón de ellos en 1958-59, el período más intenso. La gran mayoría de estos eran reclutas y reservistas que estaban dispersos en pequeños puestos avanzados a lo largo del país en una táctica llamada *quadrillage* (por el patrón de cuadrículas impreso en los mapas militares).

Estas “tropas de sector” pasaban la mayoría del tiempo patrullando las áreas inmediatas, esperando que algo ocurriera —cuando ocurría, era un contacto rápido las más de las veces no iniciado por el enemigo—, o actuando como fuerza de bloqueo. La gran mayoría del combate real la llevaron a cabo las “fuerzas de intervención”, los regimientos bien entrenados y eficaces de la Legión Extranjera, tropas paracaidistas e infantería naval, quizás el 10% o menos del número total de soldados franceses.

Así pues, en términos de juego, las fichas francesas están representadas por grandes cantidades de Policía (soldados, pero de menor calidad y usados como fuerza estática de un área, también pequeñas cantidades de policía regular y antidisturbios desplegada en las ciudades), cantidades más pequeñas de Tropas (las unidades de intervención de élite) y una cantidad de Bases (que representan instalaciones logísticas y de entrenamiento y centros de administración civil, como en los otros juegos de la serie).



Fichas argelinas



Por miedo a las deserciones y a la traición, el Ejército Francés mantuvo deliberadamente su contingente de fuerzas argelinas reducido: en el período más intenso (1959), unos 175.000 soldados, o poco más de un uno por cien de la población argelina. A pesar de la actitud del ejército, la cantidad de argelinos no europeos al servicio de Francia excedió el número de combatientes del FLN en todo momento durante la guerra hasta el mismísimo final, cuando hubo una gran cantidad de deserciones para evitar represalias. Estas tropas estaban divididas en cinco tipos de unidades:

- Regimientos regulares de *Tirailleur* y *Spahi* (unos 60.000 profesionales y reclutas);

- *harkis*, fuerzas auxiliares que a menudo eran asignadas a unidades de tropas de sector (unos 60.000 en el período más intenso);
- *moghazni*, o milicia estática organizada por oficiales de las SAS (unos 20.000);
- *commandos de chasse*, pequeñas unidades (tamaño entre pelotón y compañía) compuestas por voluntarios que se “convirtieron” en tropas insurgentes, y que actuaron como exploradores y rastreadores y normalmente trabajaron con unidades de intervención (unos 10.000);
- como 25.000 más en otras unidades locales de autodefensa y en grupos de seguridad móviles.

En la mayoría de los casos, los oficiales de los cuadros eran blancos, ya fuesen franceses o *colons* (europeos en Argelia, también llamados *pieds-noirs*). Con el tiempo, a medida que las unidades eran reorganizadas o reagrupadas, las proporciones étnicas de los otros rangos variaron (voluntarios musulmanes, reclutas musulmanes, *colons*, y voluntarios franceses) en un proceso llamado “integración”.

En términos de juego, esto se traduce en un modesto número de Tropas argelinas y en una cantidad algo mayor de Policía. Estas pueden ser situadas en el mapa mediante operaciones de Entrenamiento, pero son vulnerables a la operación Subversión del FLN.



Condiciones de Victoria

Al contrario que las colonias indochina y africana, Argelia era legalmente un departamento de Francia y contenía una gran cantidad de ciudadanos franceses, así que perder este territorio significaba para el prestigio nacional de Francia mucho más que el hecho de que Madagascar o Laos se independizaran. En el juego, el Nivel de Asignación es principalmente un reflejo del “espacio vital” político que el gobierno nacional de París está deseando extender de cara a continuar el conflicto. Está atemperado por muchos factores no militares, pero es principalmente un deseo de verter la mínima sangre francesa para conservar esta parte de su imperio cada vez menor (aunque no es tan sensible a las bajas como la Coalición en *A Distant Plain* o EE.UU. en *Fire in the Lake*), a la vez que se asegura que su administración es todo lo estable y legítima (o, al menos, aceptada) posible. También hay un deseo, en el inevitable período postcolonial, de que la recién independizada Argelia esté tan dispuesta a la influencia de Francia como sus otras posesiones africanas demostraron ser. De aquí las dos condiciones no materiales para la victoria del Gobierno.

Para el FLN, la victoria es una medida de éxito más obvia. El jugador quiere temer un gran “gobierno en la sombra” funcionando para el día en que se le conceda la independencia a Argelia (lo que se mide con el número de Bases), con la aceptación general de su autoridad por parte de la mayoría de la población (una gran Oposición Total).

La opción del Reasentamiento para el jugador del Gobierno fue complicada. El incentivo a corto plazo es que reducir la población total del mapa ahorrará al Gobierno algunos dolores de cabeza operacionales, y añadirá dificultades a las operaciones del FLN (inhibiendo el reclutamiento e impidiendo la Extorsión). Pero hay un coste recurrente en Recursos, puesto que el gobierno debe afrontar las implicaciones políticas, sociales y administrativas/de seguridad que tiene reasentar y controlar a miles de personas (históricamente, los franceses reasentaron a unos dos millones de personas, o alrededor

de un cuarto de la población nativa musulmana).



Mecanismos Psicológicos

Los jugadores observarán que sólo hay un nivel de Apoyo u Oposición en el juego, y no los dos estados Pasivos y Activos que hay en otros juegos del sistema aparte de *A Distant Plain* (2013). Por otro lado, el único segmento de la población argelina que estaba fervientemente a favor de que Argelia permaneciera como parte de Francia era el de los *pieds-noirs*, una minoría numérica; también había apoyo nativo para que continuara el gobierno de Francia, o al menos una guía continua de Francia, pero estaba disperso y era moderado. Mientras tanto, entre la población musulmana mayoritaria, la mayoría de gente quería algún tipo de independencia de Francia, pero los métodos y prácticas del FLN no eran aprobados universalmente; en algunos casos, su Apoyo podía ser considerado una oposición a la Oposición impuesta por el FLN. Por lo tanto, ambos bandos pueden sólo esperar una respuesta moderada a sus respectivas posiciones. El jugador del gobierno tiene lo tiene un poco más cuesta arriba en cuanto a que está limitado a Pacificar en Ciudades o Sectores con bases, a menos que juegue el Evento Crucial *Recall de Gaulle*, que le permite hacerlo en cualquier casilla poblada con Control del Gobierno y Policía y Tropas. Mientras tanto, el FLN necesita sólo Control o una Base para Agitar en una casilla.

Similarmente, el uso del Terror en el juego es también ligeramente diferente del de otros juegos. El jugador del FLN puede usarlo como Operación para eliminar el Apoyo al gobierno, pero no puede usarlo para aumentar la Oposición. Mientras tanto, el Gobierno, Neutralizando una casilla que ya tenga Oposición, colocará Terror sobre la Oposición, lo que refleja el endurecimiento de la actitud hacia las autoridades coloniales. Pero ambos bandos han hecho más difícil su trabajo: debe limpiar cualquier Terror antes de aumentar sus intentos de Pacificar o Agitar.

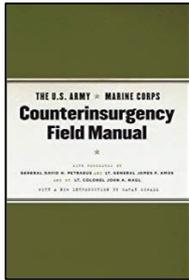
David Galula sobre la COIN; la COIN sobre David Galula



David Galula (1919-67) fue un oficial de infantería francés. Tras servir en la II Guerra Mundial, estudió la guerra de guerrillas en China, Grecia, Filipinas e Indochina. De 1956 a 1958 sirvió como comandante de una

compañía de infantería en el área general de Tizi Ouzou, donde tuvo ocasión de aplicar algunas de las ideas sobre las que había estado trabajando para combatir a los insurgentes. En 1962 se retiró del ejército como Teniente Coronel. Sus dos obras principales sobre la contrainsurgencia, *Counterinsurgency Warfare: Theory and Practice and Pacification in Algeria 1956-58*, fueron publicados después de que se trasladara a Estados Unidos. En ese momento, su trabajo atrajo cierta atención por parte de líderes políticos y militares mientras el conflicto de Vietnam se intensificaba. Tras el 11-S, después de que las intervenciones estadounidenses en Irak y Afganistán se encontraran con prolongadas insurgencias, el trabajo de Galula volvió a saltar a la palestra después de que se hicieran muchísimas referencias a él en el Manual de Campaña de EE.UU. (FM) 3-27, *Counterinsurgency*, escrito en 2005-06 (y revisado en 2014).

La descripción taquigráfica moderna de las ideas de Galula es “COIN centrada en la población”, que forma la base de la



estrategia descrita en FM 3.24. Galula propuso cuatro “leyes” para la contrainsurgencia (*Counterinsurgency Warfare*, págs. 55-58) y podemos ver cómo estas leyes y sus implicaciones pueden ser reflejadas (aunque de una

manera muy abstracta y a alto nivel) en el sistema usado en este juego.

1. “El apoyo de la población es tan necesario para el contrainsurgente como para el insurgente.”

Bajo circunstancias “normales”, se asume que un país en estado de guerra prerrevolucionario tiene el apoyo de la población, en cuanto a que la población obedece las leyes, paga los impuestos, va a votar (si eso es parte del sistema), etc. Esto se consigue con la aceptación cuanto menos tácita por parte de la población y la conformidad con la autoridad tanto de los gobernantes como de las agencias de seguridad. También se hace mediante la extensión, presencia e internalización psicológica del poder del Estado en los niveles más bajos: por ejemplo, el adoctrinamiento en el sistema escolar y en los medios; refuerzo de las “normas” por medio de organizaciones políticas, religiosas y sociales, etc.

Un movimiento insurgente compite con estos mecanismos superando o eliminando la doctrina del gobierno, o moviéndose a un espacio físico o mental en el que el mandato del gobierno no funciona. Ambos bandos están intentando construir, mantener o reconstruir una organización básicamente política desde cero, una que sólo puede sostenerse mediante el pueblo.

Normalmente no es difícil para el contrainsurgente despejar o suprimir la actividad insurgente abierta en un área, pero es mucho más complicado mantener presencia y seguridad en un área lo bastante grande como para borrar la influencia del insurgente sobre la población y reemplazarla con la del gobierno. Pero este es el premio.

Por esto es por lo que hay una distinción en los juegos del sistema COIN entre el Control

de un bando o el de otro, lo que cambia rápida y frecuentemente, y diversos grados de Apoyo u Oposición que son más difíciles y cuestan más tiempo de cambiar, ya sea por medio de distintas operaciones durante una Campaña o durante una Ronda de Propaganda.

2. “El apoyo se gana por medio de una minoría activa de la población.”

Galula aclaró esto: “La técnica del poder consiste en contar con la minoría favorable para reunir a la mayoría neutral y neutralizar o eliminar a la minoría hostil.” Raramente o nunca hay implicación de la población civil en una proposición social o política compleja, y ciertamente no hay unanimidad a favor o en contra por parte de las minorías implicadas. Esto se aplica tanto a la vida y a la política en tiempos de paz como de guerra.

Esto se reconoce tácitamente en las mecánicas del juego. Los jugadores deben recordar que el estado de Apoyo u Oposición de un área refleja sólo las actitudes de una minoría de habitantes (aunque se asume que, contra mayor Valor de Población, más numerosa e influyente será esta minoría). Similarmente, los tres estados de los que puede gozar un Área (Apoyo, Neutral, Oposición) son también una gran simplificación y abstracción de un espectro mucho más amplio de actitudes mixtas.

3. “El apoyo de la población es condicional.”

Cuando los contrainsurgentes establecen o reestablecen un predominio de la presencia y la fuerza en un área, la minoría de la población civil que apoyó al gobierno no reemerge inmediata y espontáneamente. Si el contrainsurgente puede demostrar que puede continuar las acciones de aplicación de la ley y las militares para mantener alejadas a las fuerzas insurgentes, suprimir la política insurgente y las organizaciones encubiertas, y llevar a cabo reparaciones institucionales o reformas políticas/sociales para abordar las necesidades de la población civil, el apoyo para su causa aumentará. Este proceso se refleja en FM 3-24 por medio del marco “despejar – conservar – construir” (Sección 9).

En el juego, esto se refleja mediante el Barrido y la Guarnición para llegar a un área con las cantidades suficientes para identificar al enemigo, el Asalto y la Neutralización para eliminarlo, y finalmente las operaciones de Pacificación. Por supuesto, en la realidad esto no es una secuencia lineal, fase a fase, y los métodos y las ocasiones disponibles para las fuerzas contrainsurgentes variaran considerablemente, un ejemplo más de cómo tantas cosas se generalizan y se abstraen en los wargames para que sean jugables y manejables.

4. “La intensidad de los esfuerzos y la inmensidad de los medios son esenciales.”

Galula señala que las insurgencias son por lo general asuntos de larga duración que precisan proporcionalmente mucho más esfuerzo, recursos y gastos de parte del contrainsurgente. La manera más eficiente de aplicar este esfuerzo es metódicamente, área por área, y no diluido a lo largo de todo el país.

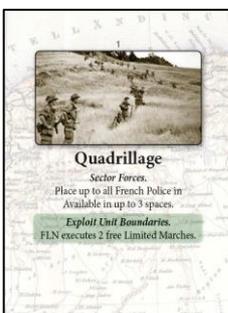
Este método cumple diversos principios de la guerra: Concentración, Objetivo, Ofensiva y Economía de Fuerza. Estos son también buenos principios a tener en cuenta cuando se juega a cualquier wargame, no sólo a este.

Brian Train

26 de septiembre de 2016

TEXTO Y TRASFONDO DE LOS EVENTOS

Esta sección reproduce el texto completo de todas las cartas de Evento junto con trasfondo histórico y comentarios.



1. Quadrillage (Cuadrícula)

Sector forces (Fuerzas de sector): Coloca hasta toda la Policía francesa que haya en Disponibles en hasta 3 casillas.

Exploit unit boundaries (Aprovechar los

límites de las unidades): El FLN ejecuta 2 Marchas Limitadas gratuitas.

Trasfondo: La gran mayoría de fuerzas francesas asignadas a la guerra eran “tropas de sector” que eran desplegadas en un patrón disperso que recordaba a las cuadrículas de un mapa militar del campo (de ahí *quadrillage*) para controlar a la población e interferir con las operaciones del FLN.

2. Balky Conscripts (Reclutas reacios)

Aux armes citoyens!: Entrena gratis en hasta 2 casillas seleccionables.

Pas avec moi: Hasta la Propaganda, el Gobierno no puede Desplegar Policía francesa desde Disponibles.

IMPULSO DEL FLN

Trasfondo: La guerra en Argelia no fue popular en Francia, especialmente entre los jóvenes reclutas que eran enviados a luchar en ella. Hubo numerosos casos de huelgas de brazos caídos y casi motines entre las unidades destacadas en Argelia, especialmente en el momento del período inicial de movilización de 1955-56, cuando decenas de miles de reservistas que habían servido 18 meses antes fueron enviados a servir en Argelia.

3. Leadership Snatch (Secuestro del Liderazgo)

Gotcha! (¡Te tengo!): Activa todas las Guerrillas de 1 Wilaya.

Widespread rage (Furor generalizado): Cambia hasta 2 casillas con Control del FLN a Oposición.

Trasfondo: En octubre de 1956, los franceses capturaron a cinco de los principales líderes del FLN, incluido Ahmed Ben Bella (miembro fundador que se convertiría en el primer presidente de Argelia), desviando su avión a Argelia (estaban viajando a Túnez para reunirse con el presidente Bourguiba). Fue un gran golpe de la inteligencia, pero la reacción local e internacional fue muy hostil.

4. Oil & Gas Discoveries (Descubrimiento de Petróleo y Gas)

La Facción ejecutora del Evento puede aumentar hasta +2 la Asignación. Tantos cubos franceses como el doble de la Asignación aumentada se retiran del mapa o de Disponibles a Fuera del Juego (el jugador

del Gobierno elige exactamente qué cubos van).

Trasfondo: El descubrimiento de importantes depósitos de petróleo en el desierto del Sahara (fuera del mapa, en el borde sur) en 1956 animó al gobierno francés a intensificar sus esfuerzos de conservar Argelia. Este también fue un factor a la hora de que concediera la independencia a Marruecos y Túnez para ahorrar esfuerzos a la hora de resistir los movimientos independentistas en estas colonias. Pero explotar estos recursos requería el despliegue de fuerzas de seguridad para proteger oleoductos y plataformas de perforación.

5. Peace of the Brave (La Paz de los Valientes)

Amnesty (Amnistía): Hasta la Propaganda, en cada casilla seleccionada para Barrido o Asalto, se puede también pagar 1 Recurso extra para eliminar 1 Guerrilla (puede estar Oculta, máximo 1 por casilla, eliminadas a Disponibles).

IMPULSO DEL GOBIERNO

Fight like hell (Luchad como demonios): Reagrupa gratis en 2 casillas cualesquiera seleccionables.

Trasfondo: En octubre de 1958, de Gaulle prometió la amnistía para los miles de prisioneros existentes del FLN, y que acabaría conmutando todas las penas de muerte. También ofreció la “*paix des braves*”, una nueva amnistía a los miembros del FLN que desertaran.

6. Factionalism (Faccionalismo)

Friction (Fricción): Elimina hasta 3 Guerrillas de 1 Wilaya cualesquiera y déjalas en Disponibles, o mueve el Contador de Francia hasta dos casillas hacia “A”.

Lube (Lubricante): Reagrupa gratis en 1 casilla seleccionable cualesquiera que tenga Base.

Trasfondo: Hubo un desacuerdo constante entre el liderazgo político del FLN y el liderazgo del ala militar del movimiento, el *Armée de Liberation Nationale* (ALN), sobre cómo era mejor librar la guerra contra Francia. Esta es una debilidad tan común en

los movimientos insurgentes como lo es en los gobiernos que se les oponen.

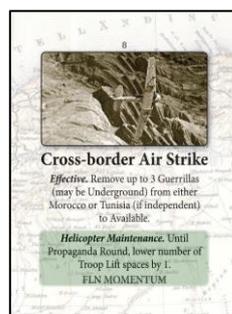
7. 5th Bureau (5º Bureau)

Psychological warfare (Guerra psicológica): Elige 1 Wilaya y tira 1d6; si la tirada \leq que el total de Guerrillas en ella, elimina hasta (el número que salió) en Guerrillas de esa Wilaya y déjalas en Disponibles.

Propaganda flop (Fracaso de la Propaganda): Modifica 2 Sectores cualesquiera en 1 nivel hacia Oposición cada uno.

Trasfondo: El 5º Bureau era la rama de guerra psicológica de la operación militar francesa en Argelia. Además de producir las formas habituales de propaganda impresa y audiovisual, el Bureau también usó frecuentemente a insurgentes “convertidos” para extender información y rumores falsos que se aprovechaban de los miedos y de la desconfianza mutua de los líderes de las Wilayas. El Bureau también creó varias operaciones de “bandera falsa” y de pseudo-guerrilla para confundir todavía más a los insurgentes. Sin embargo, muchos de los oficiales del 5º Bureau fueron identificados como oficiales superiores que se oponían a de Gaulle, y cuando varios de ellos participaron en la “Semana de las Barricadas” en enero de 1960, de Gaulle desbandó la organización al mes siguiente.

La ilustración es del Coronel Roger Trinquier, que escribió *Modern Warfare: A French View of Counterinsurgency* (1961), en la que enfatiza el papel que los grupos de tropas irregulares creados por el gobierno pudieron jugar a la hora de resistir y derrotar a los insurgentes.



8. Cross-border air strike (Ataque aéreo transfronterizo)

Effective (Eficaz): Elimina hasta 3 Guerrillas (pueden estar Ocultas) de Marruecos o de Túnez (si son independientes) y dé-

jalas en Disponibles.

Helicopter Maintenance (Mantenimiento de helicópteros): Hasta la Ronda de Propa-

ganda, reduce el número de casillas del Transporte Aéreo en 1.

IMPULSO DEL FLN

Trasfondo: El FLN operó casi con total impunidad desde campamentos de Marruecos y Túnez. En varias ocasiones, los franceses atacaron a través de la frontera con potencia aérea: el incidente más conocido fue cerca de la ciudad tunecina de Sakiet en febrero de 1958. Tras varios meses de incidentes en el área, la Fuerza Aérea Francesa destruyó la mayor parte de la ciudad usando bombarderos B-26 suministrados por EE.UU. Al menos 68 civiles murieron y ello provocó un importante incidente internacional.

9. Beni-Oui-Oui

El ejecutor cambia 2 casillas Neutrales que no tengan Terror a Apoyo u Oposición.

Trasfondo: “Beni-Oui-Oui” era un término que podría ser traducido como “Tribu de los Hombres-Sí” para caracterizar a los argelinos más viejos, a menudo veteranos que sirvieron durante mucho tiempo en las guerras de Francia, que creían que tenían interés en que el gobierno francés del país continuara.

10. Moudjahidine (Muyahidín)

Braggadocio: Activa todas las Guerrillas de 1 Wilaya cualesquiera.

Sign me up (Reclútame): Hasta la Ronda de Propaganda, trata cada Reagrupamiento en una casilla con Control del FLN sin Base como si contuviera 1 Base.

IMPULSO DEL FLN

11. Bananes (Bananas)

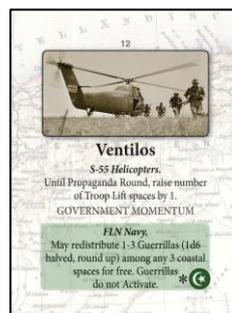
H-21 helicopters (Helicópteros H-21): Hasta la Ronda de Propaganda, aumenta el número de casillas del Transporte Aéreo en 2.

IMPULSO DEL GOBIERNO

Misguided airstrike incident (Incidente por ataque aéreo equivocado): -1 a la Asignación.

Trasfondo: El Piasecki H-21 Shawnee, bautizado como “la banana” por las tropas francesas, fue uno de los primeros helicópteros para transporte de tropas usado en grandes cantidades en la Guerra Fría.

Podía llevar 20 soldados y tenía un alcance de unos 425 km.



12. Ventilos

S-55 helicopters (Helicópteros S-55): Hasta la Ronda de Propaganda, aumenta el número de casillas del Transporte Aéreo en 1.

IMPULSO DEL GOBIERNO

FLN Navy (Armada del FLN): Puedes redistribuir 1-3 Guerrillas (1d6 dividido por dos, redondeando hacia arriba) entre 3 casillas costeras cualesquiera gratis. Las Guerrillas no se Activan.

Trasfondo: El Sikorsky S-55, también conocido como H-19 Chickasaw y bautizado como “el ventilador” por las tropas francesas, fue el primer helicóptero usado por los franceses en Argelia. Llevaba hasta 12 soldados y tenía un alcance de más de 640 km, pero fue reemplazado a finales de 1957 por más fiable H-21 Shawnee. Los franceses también experimentaron armando S-55s con cañones de 20 mm, lanzacohetes y ametralladoras, creando así los primeros helicópteros de combate.

El FLN pudo infiltrar un pequeño número de combatientes y armas a lo largo de la costa de Argelia, a pesar de los mejores esfuerzos de la Armada Francesa.

13. SAS

CAPACIDAD DEL GOBIERNO

Hearts and minds (Corazones y mentes): El Entrenamiento permite Pacificar en hasta 2 casillas seleccionables.

Caution (Cautela): El Asalto sólo puede escoger como objetivo 1 casilla por carta.

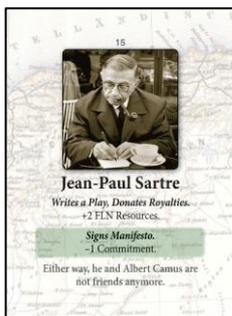
Trasfondo: SAS son las iniciales de *Sections Administrative Spécialisées* (Secciones Administrativas Especiales). Su misión era extender el alcance y la influencia del poder colonial francés en las áreas rurales de Argelia. El programa comenzó en 1955, y se extendió rápidamente. Oficiales franceses llamados *képis bleus* (gorras azules) recibieron entrenamiento especial administrativo y lingüístico, y fueron

enviados a asumir el control de todos los aspectos de la vida en pueblos rurales seleccionados. Un oficial de las SAS era una fuente de autoridad civil y militar y de toma de decisiones, y matarlo era un objetivo común de los insurgentes que operaban en el sector. Los oficiales de las SAS también reclutaban grandes cantidades de tropas irregulares *moghazni* armadas con escopetas y viejos rifles para proteger los pueblos y reunir información. Algunos oficiales de las SAS fueron mucho mejores en su trabajo que otros, pero generalmente el programa fue un éxito.

14. Protest in Paris (Protesta en París)

El ejecutor del Evento puede mover el Contador de Francia hasta 2 casillas a la izquierda o a la derecha.

Trasfondo: París fue testigo de muchas demostraciones en contra del gobierno francés y de la guerra, tanto por parte de expatriados argelinos como por partidos de izquierda y sindicatos. Algunas acabaron volviéndose violentas: en octubre de 1961, la policía francesa atacó una manifestación de más de 30.000 argelinos y murieron más de 200. El efecto de esta carta es suprimir o avivar la reacción a la guerra. También cuenta parcialmente como las “Guerras de los Cafés”, el despiadado y continuo enfrentamiento entre el FLN y el *Mouvement Nationale Algerien*, su principal organización rival, mientras se disputaban el apoyo de cientos de miles de expatriados argelinos que trabajaban en Francia.



15. Jean-Paul Sartre

Writes a play, donates royalties (Escribe una obra, dona los derechos): +2 Recursos al FLN.

Signs manifesto (Firma manifiesto): -1 a la Asignación. (Y, en cualquier caso, él y

Albert Camus ya no son amigos.)

Trasfondo: Esta carta refleja las acciones de los intelectuales y de las figuras culturales francesas opuestas a la guerra, particularmente al uso de tortura por parte de las fuerzas francesas. El “Manifiesto de los

121”, una declaración publicada en septiembre de 1960, es un ejemplo de esto y ayudó a movilizar la opinión pública y las acciones contra la guerra. Sartre fue muy enérgico en su apoyo al FLN y fue el objetivo de al menos un intento de asesinato por parte de la OAS. Mientras tanto, el escritor Albert Camus, nacido en Argelia, defendió las acciones del gobierno francés y apoyó la idea de la coexistencia y de la negociación pacífica. Por ello fue condenado al ostracismo por parte de los intelectuales de izquierdas.

16. NATO (OTAN)

Force de Frappe releases conventional troops (La Force de Frappe envía tropas convencionales): Mueve 1d6 cubos franceses de Fuera del Juego a Disponibles. *Continental war scare (Miedo a la guerra en el continente):* Mueve 1d6 cubos franceses de Disponibles o del mapa a Fuera del Juego (el jugador del gobierno elige cuáles).

En cualquier caso, no hay cambio en la Asignación.

Trasfondo: Hacia 1958, casi la mitad del Ejército Francés estaba desplegado en Argelia. Esto disminuyó seriamente su contribución a la defensa de Europa y dañó sus relaciones con la OTAN y con los EE.UU. La decisión de que Francia desarrollara armas nucleares y las usara como defensa había sido tomada a principios de los 50, y la decisión de de Gaulle en 1958 de crear la *Force de Frappe* (Fuerza de Asalto) como fuerza de armas nucleares independiente bajo el mando de la OTAN fue un paso más en este sentido.

17. Commandos (Comandos)

CAPACIDAD DEL FLN

Commandos de Chasse: Cada cubo argelino que participe en Guarnición o Barrido en un Sector de Montaña Activa a 1 Guerrilla.

Zonal Commandos (Comandos zonales): La Emboscada no Activa la Guerrilla.

Trasfondo: Los Commandos de Chasse eran muy eficaces. Compuestos mayoritariamente por antiguos insurgentes del FLN, operaban en unidades de tamaño entre compañía y pelotón y formaban patrullas de larga distancia en territorio controlado por el

FLN para determinar la localización de unidades del FLN. Cuando localizaban a una unidad del FLN, la seguían y, una vez esta estaba en una localización vulnerable, guiaban a los ataques aéreos y a las fuerzas de intervención para que la destruyeran o la desorganizaran. Por su parte, el FLN agrupaba a sus combatientes mejor entrenados y equipados como comandos “zonales”, que tenían la tarea de ejecutar emboscadas e incursiones complejas.

18. Torture (Tortura)

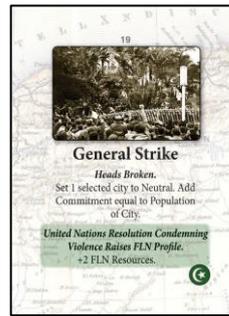
CAPACIDAD DUAL

-1 a la Asignación por cada Neutralización ejecutada. En cada casilla seleccionada para Neutralización, se puede eliminar 1 ficha adicional, que puede estar Oculta. (Sigue aplicándose la regla de Guerrillas antes que Bases, las Guerrillas eliminadas van a Disponibles o a Bajas dependiendo de la secuencia).

Trasfondo: La ilustración de la carta es de una “gégène”, un generador eléctrico de manivela usado normalmente para suministrar electricidad a sistemas de radio o de teléfonos de campaña. Los interrogadores sujetaban los electrodos a diferentes partes del cuerpo de los prisioneros del FLN para arrancarles confesiones; se usaban muchos otros métodos para la coerción física, incluidos el agua, la suspensión, golpes físicos, violación y privación de sueño. Durante y después de la guerra, los militares y los analistas nunca coincidieron al respecto de si la tortura era la manera más efectiva de obtener información, o sobre si valía como medio para demostrar resolución y desmoralizar al enemigo insurgente, o sobre si se lograba alguna cosa además del desmoronamiento moral y de las atrocidades adicionales a aquellas cometidas habitualmente por el FLN (cuyos efectos se han integrado en el juego mediante la operación Terror). Sesenta años más tarde, incluso a medida que la sociedad francesa asume reticentemente la Guerra de Argelia, el debate continúa.

Esta carta se presenta como Capacidad dual que tiene buenos y malos efectos para ambos jugadores cada vez que se usa: el beneficio militar a largo plazo para el jugador del

Gobierno tiene un coste político a largo plazo.



19. General Strike (Huelga general)

Heads broken (Cabezas rotas): Cambia 1 Ciudad seleccionada a Neutral. Añade a la Asignación la Población de la Ciudad.

United Nations resolution condemning violence raises FLN profile (La resolución de las Naciones Unidas condenando la violencia aumenta el perfil del FLN): +2 a los Recursos del FLN.

United Nations resolution condemning violence raises FLN profile (La resolución de las Naciones Unidas condenando la violencia aumenta el perfil del FLN): +2 a los Recursos del FLN.

Trasfondo: Esta carta puede representar una huelga general de cualquier bando. En febrero de 1956, unos enojados pieds-noirs recibieron al entonces Primer Ministro, Guy Mollet, con una huelga y con violencia multitudinaria, lo que le llevó a cambiar su actitud con respecto a la guerra y hacer que se comprometiera con la “misión civilizadora” de Francia en Argelia. Esto dio como resultado que el gobierno obtuviera poderes especiales para suprimir al FLN, y tanto una convocatoria de reclutas como una extensión del servicio militar. Mientras tanto, el clímax de la “Batalla de Argel” en 1957 fue una huelga general por parte de la población musulmana de la ciudad, pensada para demostrar la influencia y la autoridad del FLN, pero que se desmoronó bajo la severa respuesta.

20. Sauve qui peut

Defections and desertions (Deserciones y cambios de bando): El ejecutor del Evento puede eliminar hasta a 3 Guerrillas o Policía argelina y dejarlas en Disponibles, pagando 1 Recurso por cada una.

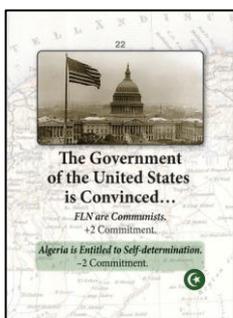
Trasfondo: Con la esperanza de que las tropas enemigas se rindieran, desertaran o simplemente no hicieran nada, ambos bandos ejercitaron considerable presión psicológica, desde propaganda y sobornos a amenazas, chantaje, mutilaciones y masacres.

21. United Nations Resolution (Resolución de las Naciones Unidas)

Mind your own business! (¡Ocúpate de tus asuntos!): +1 a la Asignación.

Binding (Coerción): -1 a la Asignación.

Trasfondo: Las Naciones Unidas discutieron frecuentemente la cuestión de Argelia desde el momento en que comenzó la revuelta en 1954. El 20 de diciembre de 1960, las Naciones Unidas reconocieron formalmente el derecho a la autodeterminación de Argelia. Esto fortaleció la condena internacional a las acciones de Francia, a pesar de que ésta iba a entablar conversaciones de paz con el FLN.



22. The Government of the United States of America is Convinced... (El Gobierno de los Estados Unidos de América está Convencido...)

FLN are Communists (El FLN es comunista): +2 a la

Asignación.

Algeria is entitled to self-determination (Argelia tiene derecho a la autodeterminación): -2 a la Asignación.

Trasfondo: Las relaciones diplomáticas entre los Estados Unidos y Francia fueron mayoritariamente cordiales durante la guerra, aunque hubo episodios de tensión. Los Estados Unidos de la época contemplaban el nacionalismo árabe y africano como una consecuencia de y una reacción a las largas dominaciones coloniales británica y francesa. Esta actitud puso a prueba la larga amistad entre los dos países a medida que Estados Unidos se posicionaba en territorio neutral. Esta posición se complicó aún más por el miedo a que se hubiesen infiltrado comunistas en el FLN, y el ejército estadounidense no tardó en ayudar a Francia en Argelia con suministros valiéndose de la OTAN. (De hecho, aunque hubiera podido estar bien el reconocimiento y la ayuda de los países comunistas, el FLN era de filosofía determinadamente anticomunista.)

23. Diplomatic Leanings (Tendencias diplomáticas)

Pressure on protectorates (Presión a los protectorados): Elimina hasta 1 Base de Marruecos y otra de Túnez (si son independientes). No aumentes la Asignación.

Arab Bloc solidarity (Solidaridad del bloque árabe): +6 a los Recursos del FLN.

Trasfondo: A pesar de que Marruecos y Túnez habían recibido la independencia, Francia aún ejercía considerable influencia sobre los nuevos gobiernos y mantuvo bases militares en ambos países durante algún tiempo.

24. Economic Development (Desarrollo económico)

Constantine Plan (Plan Constantine): Cambia dos casillas con Control del Gobierno a Apoyo.

Military funds diverted to social enterprises (Fondos para el ejército desviados a iniciativas sociales): -6 a los Recursos del Gobierno.

Trasfondo: El Plan Constantine anunciado por Charles de Gaulle en octubre de 1958 fue un ambicioso proyecto para mejorar el nivel de vida de la población musulmana de Argelia. La distribución de tierra, la construcción de casas y escuelas, el aumento de los salarios y otras iniciativas tenían como objetivo atender las reivindicaciones y aumentar el apoyo para que continuara el mandato de Francia.

25. Purge (Purga)

Disloyal commanders (Comandantes desleales): 1-3 fichas enemigas (1d6 dividido entre dos, redondeando hacia arriba; a elección del ejecutor, pero no pueden ser Bases) se mueven del mapa a Disponibles, y -1d6 Recursos enemigos.

Trasfondo: Los comandantes superiores y los líderes de unidades de ambos bandos eran a menudo transferidos o destituidos si se consideraba que no apoyaban las políticas y las decisiones del liderazgo político. Esto tenía normalmente un efecto perjudicial en las operaciones.



26. Casbah

Ratonnade: Elimina hasta todas las fichas del FLN en Argel y déjalas en Disponibles. +1 a la Asignación por Base eliminada, +1 Recurso al FLN por cada ficha eliminada

Urban uprising (Revuelta urbana): Coloca hasta 4 Guerrillas en Argel. Si esto hace que Argel pase a estar controlado por el FLN, puedes Agitar hasta 1 nivel gratuitamente.

Trasfondo: El Casbah era el principal barrio árabe de Argel. Unas 80.000 personas vivían en un laberinto de edificios y estrechos callejones de 40 acres, un santuario natural para la insurgencia en medio de la ciudad. “*Ratonnade*” significa “cacería de ratas”, de la jerga racista francesa para los norteafricanos. En la “Batalla de Argel” de 1957, elementos de la 10ª División Paracaidista al mando del General Jacques Massu dismantelaron exhaustivamente la infraestructura del FLN en el Casbah; sin embargo, en diciembre de 1960, una revuelta casi espontánea devolvió el desorden a la ciudad.

27. Covert Movement (Movimiento encubierto)

Dead Zones (Zonas muertas): Las Guerrillas del FLN no pueden volver a Marchar si están en la misma Wilaya.

Cross-Wilaya coordination (Coordinación entre Wilayas): En la Fase de Redespiegue, las Guerrillas pueden mover de cualquier casilla a cualquier casilla con Bases amigas. Todas las casillas deben de estar en Argelia. CAPACIDAD DEL FLN

Trasfondo: Las guerrillas del FLN tenían por lo general libertad de movimiento, especialmente en áreas pobladas; sin embargo, donde no había una red desarrollada de casas seguras, caminos y escondites en un área, no podía realizarse movimientos de largas distancias fácilmente. Las malas comunicaciones y la desconfianza entre los comandantes de las Wilayas también fue un factor.

28. Atrocities and Reprisals (Atrocidades y Represalias)

El ejecutor del Evento puede colocar hasta 2 marcadores de Terror, que se colocan tras pagar 1 recurso por marcador, en cualquier casilla de Argelia (incluso si ya había Terror presente). Cambia estas casillas a Neutrales. -1 a la Asignación por cada marcador de Terror colocado (no importa quién ejecutó el Evento).

Trasfondo: Ambos bandos fueron responsables de atrocidades salvajes y grotescas durante la guerra, y un accidente violento a menudo provocaba un ciclo de acciones y reacciones brutales. Aunque hubo incidentes terroristas respaldados por el FLN en Francia, fue la gente corriente de Argelia (blancos, árabes y nativos) los que pagaron desproporcionadamente con sus vidas y con su integridad física. Como en casi todas las guerras del siglo 20, la gran mayoría de bajas fueron civiles.

29. The Call Up (La Llamada)

Bonjour M. Bidasse: Mueve cualquier cantidad de Policía francesa de Fuera del Juego a Disponibles; resta a la Asignación = 1/3 del total que se movió (redondeando hacia abajo).

Effective Threats (Amenazas efectivas): Hasta la Ronda de Propaganda, el Entrenamiento no coloca más de 2 cubos por casilla.

IMPULSO DEL FLN

Trasfondo: “*Bidasse*” es el argot militar para un soldado reclutado para la “mili”. Un término más correcto es “*les appeles*” o “los que han sido llamados”. Más de 1.25 millones de franceses sirvieron períodos de dos años, la mayoría como tropas de sector.

Consejo: Esta carta puede preceder o seguir al Evento Crucial “Mobilization” (nº64) para preparar fuerzas Disponibles para usar en Argelia.

30. Change in Tactics (Cambio de Tácticas)

Elimina 1 marcador de Capacidad que esté vigente. Esa Capacidad ya no se aplica.

Trasfondo: Las medidas y las contramedidas son un aspecto continuo de una

insurgencia, y por ello no todas las tácticas o innovaciones técnicas mantienen su impacto en el campo de batalla durante mucho tiempo.

31. Intimidation (Intimidación)

Empty Threat (Amenaza Vacía): Hasta la Ronda de Propaganda, el Terror coloca marcador pero no cambia la casilla a Neutral.

IMPULSO DEL GOBIERNO

Persuasive donation drive (Campaña de donaciones persuasiva): Aumenta los Recursos del FLN hasta el número indicado por el marcador del Contador de Francia.

Trasfondo: EL FLN no se comidió a la hora de utilizar a los civiles argelinos, ya estuvieran en el país o trabajando en Francia, para que apoyaran el movimiento materialmente o para evitar que hicieran cualquier cosa que ayudara a los franceses.

32. Taleb the Bomb-maker (Taleb, el Fabricante de Bombas)

CAPACIDAD DEL FLN

Amateurs: El Terror en Ciudad requiere la Activación de 2 Guerrillas Ocultas.

Effective (Eficaces): El Terror en Ciudad cuesta 0 Recursos.

Trasfondo: Abderrahmane Taleb (en la imagen) fue un estudiante de química que se convirtió en experto en explosivos del FLN y construyó muchas bombas para los insurgentes durante la Batalla de Argel. Fue capturado en junio de 1957 y ejecutado en abril de 1958.

Se proporcionan marcadores para que coloques en las 3 casillas de Ciudad como recordatorio de los efectos de esta Capacidad.

33. Overkill (Destrucción Excesiva)

CAPACIDAD DEL FLN

Let God sort 'em out (Que Dios reconozca a los suyos): La Neutralización elimina hasta 4 fichas (el máximo sigue siendo 2 casillas).

Revenge! (¡Venganza!): Tras el Asalto, el FLN puede colocar 1 Guerrilla Disponible en 1 cualquiera de las casillas del Asalto.

Trasfondo: Las fuerzas militares francesas disfrutaron de una absoluta superioridad en

potencia de fuego y estuvieron dispuestas a usarla, incluso a pesar de que una torpe aplicación pudiera deshacer meses o años de buenas relaciones locales.

34. Elections

Integrationist mandate (Mandato integracionista): +1 a la Asignación o cambia una casilla Neutral sin Terror a Apoyo.

Voter Supression (Supresión de votantes): Cambia 1 Sector a Neutral.

Trasfondo: De 1947 a 1956 se estableció la Asamblea Argelina para servir como consejo de administración electo. La mitad de los miembros fue elegida por los 9 millones de musulmanes en Argelia, y la otra mitad fue elegida entre el 1,1 millón no musulmán. Debido a esta desproporción, y a la manera en la que las elecciones locales eran amañadas para seleccionar a sus miembros, el Gobernador General Lacoste disolvió la Asamblea en 1956; sería posteriormente reemplazada por un sistema de asambleas territoriales. En 1958, por primera vez, los musulmanes, incluidas las mujeres, fueron incluidos en los censos electorales para que también pudieran votar en el referéndum para una nueva constitución para Francia en septiembre, y después de nuevo en las elecciones legislativas de noviembre. El FLN desalentó violentamente la participación musulmana en el referéndum y en las elecciones, puesto que disminuía su papel como portavoz del nacionalismo argelino, y lo reconoció como un juego para ganarse las simpatías de los musulmanes que estaban cansados de la violencia. Al final, de Gaulle tuvo mandatos significativos tanto en Francia como en Argelia para la nueva constitución y muchos candidatos “integracionistas” fueron elegidos.

35. Napalm

CAPACIDAD DEL GOBIERNO

Effective (Eficaz): Elimina 1 Guerrilla por cubo Asaltante en casillas de Montaña.

Scorch the Countryside (Quemad el campo): El Asalto cuesta 3 Recursos por casilla.

Trasfondo: Las fuerzas francesas tuvieron completa superioridad aérea durante la guerra, y llegaron a ser muy competentes a la hora de coordinar operaciones aire-tierra. El napalm demostró ser muy eficaz como

arma de área contra los insurgentes que se escondían en cuevas y túneles.

Se proporcionan marcadores para que coloques en las 19 casillas de Montaña como recordatorio de los efectos de la Capacidad “Napalm Eficaz”.

36. Assassination (Asesinato)

Crippling leadership loss (Grave pérdida en el liderazgo): Elimina 1 Guerrilla de una casilla cualquiera y déjala en bajas, -1d6 Recursos del FLN.

Martyr (Mártir): Añade 1 Guerrilla a una casilla cualquiera de Disponibles o de Fuera del Juego, y añade +1d6 Recursos al FLN.

Trasfondo: La ilustración es de Zoulika Echaib, una de las pocas líderes guerrilleras femeninas del FLN, poco después de su captura en la Wilaya IV. Fue ejecutada en octubre de 1957.

37. Integration (Integración)

Expansion (Expansión): Entrena gratuitamente en hasta 2 casillas seleccionables.

Same old prejudices (Los mismos viejos prejuicios): El FLN efectúa Subversión gratuitamente (no es necesaria una Guerrilla Oculta).

Trasfondo: Después de 1956, el Ejército Francés comenzó a integrar tropas musulmanas, tanto reclutas como voluntarios, en las unidades coloniales que habían estado compuestas mayoritariamente por pieds-noirs. Esto ayudó con el problema de mantener estas unidades al completo, pero las tensiones raciales y religiosas y los obvios desafíos para el liderazgo no mejoraron mucho la calidad de las unidades.

38. Economic Crisis in France (Crisis Económica en Francia)

Expatriate donations down (Las donaciones de los expatriados se reducen): -1d6 Recursos al FLN.

Tight Military Budget (Presupuesto Militar Ajustado): -1d6 Recursos al Gobierno, -1 a la Asignación.

Trasfondo: El precio de mantener la economía de Argelia a flote y de luchar una guerra allí fue extremadamente alto, más teniendo en cuenta que Francia estaba aún

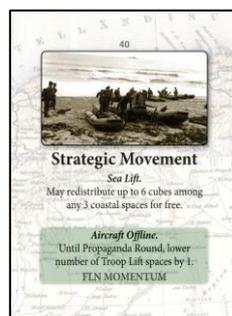
intentando reconstruirse del daño sufrido en la II GM.

39. Retreat into Djebel (Retirada a Djebel)

Harsh terrain (Terreno dificultoso): Selecciona 2 casillas de Montaña que no tengan Base del FLN, elimina todas las Guerrillas en ella y déjalas en Disponibles.

Caves (Cuevas): Gira a Ocultas todas las Guerrillas en casillas de Montaña.

Trasfondo: Aparte de sus llanuras costeras, Argelia es un país abrupto, seco e inhóspito. Los insurgentes siempre podían retirarse a la seguridad de las cadenas montañosas del interior, pero no podían estar allí demasiado tiempo.



40. Strategic Movement (Movimiento Estratégico)

Sea Lift (Transporte por Mar): Puedes redistribuir hasta 6 cubos entre 3 casillas costeras gratuitamente.

Aircraft Offline (Aviones no disponibles): Hasta la Ronda de Propaganda, reduce el número de casillas para el Transporte Aéreo en 1.

IMPULSO DEL FLN

Trasfondo: Francia desplegó fuerzas navales en el Mediterráneo para interceptar el movimiento de hombres y suministros de los insurgentes a lo largo de la costa. Esto les permitió también mover sus fuerzas como quisiera.

41. Egypt (Egipto)

Get Out of Cairo (Sal de El Cairo): -3 Recursos al FLN.

Arab Summit (Cumbre árabe): +1d6 Recursos al FLN

Trasfondo: A finales de 1958, el FLN trasladó sus cuarteles generales de El Cairo y estableció un “Gobierno Provisional de Argelia” en Túnez como gobierno en el exilio. Pronto recibió reconocimiento diplomático como gobierno legítimo de Argelia por parte de Marruecos, Túnez y otros estados árabes y africanos, así como

por parte de la Unión Soviética y de sus países satélite.

42. Czech Arms Deal (Acuerdo de Armamento Checo)

Intercepted (Interceptado): Resta a los Recursos del FLN = el doble del Estatus de Zona Fronteriza actual (resta 2 si Marruecos y Túnez aún no son independientes)

Arrived safely (Llegaron a salvo): +6 Recursos al FLN.

Trasfondo: Durante 1954-55, la Unión Soviética y Egipto negociaron la compra de una gran cantidad de armas soviéticas. La motivación del Presidente Nasser era intentar conseguir más ayuda tanto de EE.UU. como de la URSS, mientras que el Primer Ministro Khrushchev quería ganar influencia en Oriente Medio. El acuerdo aumentó las tensiones árabe-israelíes y contribuyó a la Crisis de Suez el año siguiente. Mientras tanto, para los insurgentes de Argelia, obtener armas y municiones era un problema constante, y el FLN recibió grandes cantidades de excedentes de armas (mayoritariamente viejas armas de mano de la II GM) de Egipto.

43. Refugees (Refugiados)

Flee to the cities (Huid a las ciudades): Coloca un marcador “+1 Pop” en 2 Ciudades cualesquiera. Cada una de estas Ciudades tiene ahora 1 más de Población.

Flee the country (Huid del país): El límite de apilamiento para las Bases de Marruecos y Túnez (si son independientes) aumenta a 3 (coloca un marcador “Base” en cualquier sitio del país para mostrarlo).

Trasfondo: Unos 2 millones de argelinos fueron desplazados de sus pueblos durante la guerra. Como ocurre a menudo en las guerras irregulares, muchos se trasladaron a las ciudades y grandes cantidades abandonaron también el país por completo. Una vez establecidos en campamentos en Marruecos y Túnez, se convirtieron en una fuente de reclutamiento y de apoyo para el FLN, así como una carga y una amenaza para la estabilidad del gobierno de estos dos países.

44. Paranoia

Rampant mistrust (Desconfianza desenfrenada): Hasta la Ronda de Propaganda, el FLN no puede Marchar a un Sector de una Wilaya diferente (sigue pudiendo cruzar Fronteras Internacionales)

IMPULSO DEL GOBIERNO

Trust No One (No confíes en nadie): Gira todas las Guerrillas a Ocultas.

Trasfondo: Incluso sin las actividades del 5º Bureau y otras operaciones de “bandera falsa”, los líderes de las diferentes Wilayas encontraron difícil comunicarse y planear bien entre ellos, lo que llevó a una falta de confianza crónica.

45. Challe Plan (Plan Challe)

Single HQ control (Control de un solo CG): Hasta la Ronda de Propaganda, los cubos de Policía cuentan como Tropas en todos los Asaltos, no sólo en casillas de Ciudad. La Policía no mueve en los Barridos.

IMPULSO DEL GOBIERNO

Worse Coordination (Peor coordinación): Hasta la Ronda de Propaganda, las Tropas y la Policía no pueden combinarse en Barridos o Asaltos (cuenta los unos o los otros, pero no ambos).

IMPULSO DEL FLN

Trasfondo: El General Maurice Challe dirigió la Fuerza Aérea Francesa en Argelia desde 1955 a 1960. En 1959 puso en marcha el Plan Challe, que enfatizaba la movilidad, la cooperación estrecha y las comunicaciones entre las tropas de sector y las unidades de intervención, y que fue diseñado para mantener a las unidades insurgentes en movimiento y separadas de sus bases y santuarios. Posteriormente estuvo implicado en el intento de putsch de 1961 (véase carta nº66).

46. Moghazni

Rural self-defense (Autodefensa rural): Hasta la Ronda de Propaganda, el Gobierno puede Entrenar en cualquier Sector que tenga Apoyo y Control del Gobierno; sin embargo, sólo puede colocar Policía argelina.

IMPULSO DEL GOBIERNO

Force K (Fuerza K): Reemplaza toda la Policía argelina de 1 Sector con el mismo número de Guerrillas.

Trasfondo: Oficiales de la SAS (véase carta n°13) formaban a menudo pequeñas unidades de milicia (25-50 hombres) en los pueblos de las áreas que tenían bajo su responsabilidad como guardaespaldas o fuerzas locales de protección.

La Fuerza K fue un ejemplo de una operación de pseudo-guerrilla: el servicio de inteligencia francesa había creado, equipado y entrenado a una serie de pequeñas unidades que operaban disfrazadas como insurgentes. En el caso de la Fuerza K, tropas del FLN se habían infiltrado en toda ella, interpretando su papel (presentando ocasionalmente cadáveres de nacionalistas disidentes que habían matado como si fueran insurgentes), pero desertando con todas sus armas y equipo cuando el líder local del FLN creyó que les habían pillado.

47. Third Force (Tercera Fuerza)

Rally dissident insurgents (Recuperación de insurgentes disidentes): Reemplaza hasta 3 Guerrillas de 1 Sector con el mismo número de Policía argelina.

Private army mistreats civilians (Ejército privado maltrata a civiles): Cambia 1 Sector cualesquiera con Policía argelina a Oposición.

Trasfondo: En 1957, Mohammed Bellounis, un antiguo comandante del MNA, el principal movimiento insurgente rival del FLN, volvió a los franceses con varios cientos de guerrilleros bajo su mando. Su ejército privado, llamado el *Armee Nationale Populaire Algerienne*, operó en la Wilaya VI, pero trató a la población local con dureza en su esfuerzo por encontrar a las guerrillas del FLN. Llegó a tener una fuerza de 3.500 hombres, pero se disolvió rápidamente después de que Bellounis se volviera incontrolable y fuera muerto por los franceses en 1958.

48. Ultras

Freelancers (Por cuenta propia): Elimina hasta 1 Guerrilla de cada casilla de Ciudad y déjala en Disponibles.

Army suppresses pied-noir hotheads (El ejército suprime a exaltados pied-noirs): Elimina 1-3 (1d6 dividido por dos, redondeando hacia arriba, a elección del

ejecutor) cubos argelinos y déjalos en Disponibles.

Trasfondo: Temerosa de ser abandonada por Francia y consciente de su probable destino, la comunidad pied-noir dio refugio a un número de grupos militantes que fueron responsables de muchos actos de violencia ya fueran para provocar o para vengarse de la comunidad musulmana. Más tarde, los miembros de estos grupos se unirían a la OAS (véase carta n°63) y se resistirían al propio gobierno de Francia.



49. Factional Plot (Complot entre Faciones)

Plot successful, mass confusion (El complot tiene éxito, las masas confundidas): Elimina la mitad de las Guerrillas de Túnez y déjalas en Disponibles

(redondeando hacia abajo)

Plot crushed, organizational realignment (Complot aplastado, realineamiento organizativo): Puedes redistribuir cualquier número de Guerrillas de Marruecos y Túnez entre estos dos Países. No tiene efecto si Marruecos y Túnez no son aún independientes.

Trasfondo: Túnez dio refugio a la mayoría de guerrillas del “ejército exterior” del FLN. Debido a la eficacia de la Línea Morice, miles de guerrillas del FLN y sus líderes tuvieron tiempo para sentarse a tramar complots contra su liderazgo político. El Coronel Houari Boumediene (en la imagen) aplastó un complot contra el gobierno en el exilio en 1959 y fue recompensado por sus esfuerzos. Más tarde obtuvo el poder absoluto cuando depuso a Ben Bella en un golpe sin sangre en 1965 y gobernó Argelia hasta su muerte en 1978.

50. Bleuite

Self-purge (Purga propia): Activa todas las Guerrillas de 1 casilla en Argelia, tira 1d6, elimina 2 Guerrillas y déjalas en bajas si la tirada ≤ al número de Guerrillas.

Blowback (Percance): Elimina un total de 2 Policías argelinas de cualquier casilla/s y déjalas en Disponibles.

Trasfondo: “Bleuiste” (azul) se refiere a la práctica del 5° Bureau de usar insurgentes “convertidos”, o información falsa que implicara que algunos insurgentes eran agentes dobles (véase carta n°7). Una gran parte de la infraestructura del FLN en la Wilaya III fue desmontada por los mismos insurgentes en 1958-59, cuando el comandante Amirouche (en la imagen) se convenció, basándose en correspondencia falsa introducida por los franceses, de que había traidores en su organización. Purgó su propia red de mando y, en base a falsas confesiones arrancadas mediante tortura, ejecutó a miles de sus propios guerrilleros.

51. Stripey Hole (Agujero con Rayas)

Mass arbitrary imprisonment (Encarcelamiento en masa arbitrario): Activa todas las Guerrillas de un Sector cualesquiera; cámbialo a Oposición.

Prison Break (Fuga de prisión): Coloca 2 Guerrillas en 1 Sector cualesquiera, de Disponibles o de Fuera del Juego.

Trasfondo: Como era típico de los métodos contrainsurgentes de la época, los franceses a menudo arrestaban a todos los hombres de cierta edad de un área dada y los mantenía en prisión durante un período arbitrario. La idea detrás de esto es que acabarían siendo descubiertos algunos insurgentes, y que los inocentes tendrían miedo de unirse a la insurgencia.

52. Cabinet Shuffle (Reestructuración del Gobierno)

Ministers change chairs (Los ministros cambian de asiento): El ejecutor del Evento modifica el Contador de Francia 1 casilla a la izquierda o a la derecha.

Trasfondo: Hasta que los eventos de mayo de 1958 le devolvieron el poder a de Gaulle, el gobierno de la Cuarta República de Francia fue inestable. Los presidentes y los ministros iban y venían en cuestión de semanas o meses.

53. Population Control (Control de la Población)

ID cards and housing registers (Tarjetas de identificación y registro de viviendas): Hasta la Ronda de Propaganda, el FLN que Marcha

a Ciudades se Activa si hay más de 2 cubos del Gobierno presentes.

IMPULSO DEL GOBIERNO

Collective punishment (Castigo colectivo): Cambia 1 Ciudad cualesquiera a Neutral.

Trasfondo: Otra práctica del Coronel Roger Trinquier (véase carta n°7) durante la Batalla de Argel en 1957 fue el control estricto de los movimientos de la población civil. Razonaba que un censo preciso, tarjetas de identificación y extensa información sobre dónde vivía y trabajaba la gente sería eficaz para hacer frente a la infiltración insurgente. También instituyó un sistema de “responsables en el que una persona dada de una manzana o edificio tenía que responder de sus habitantes. La población musulmana se molestó enormemente por estas medidas, y los “responsables” fueron a menudo objetivo de los asesinatos de los insurgentes.

54. Operation 744 (Operación 744)

Beat the bushes (Busquemos a fondo): El ejecutor del evento mueve hasta 4 Tropas francesas desde cualquier número de casillas a 1 Sector de Montaña. Elimina hasta 2 fichas del FLN (pueden estar Ocultas, pero Guerrillas antes que Bases) y déjalas en Disponibles si había alguna allí.

Trasfondo: La Operación 744, ejecutada en marzo de 1956 en la Wilaya III, fue una de las primeras operaciones aerotransportadas de la Guerra de Argelia. Concebida y ejecutada por el Coronel Marcel Bigeard (en la imagen), entonces al mando del 3° Regimiento Colonial de Paracaidistas, la operación fue un éxito. Pero también ocurrió que las tropas francesas a menudo vagaban por las colinas durante semanas sin encontrar nada.

Consejo: observa que, si el FLN ejecuta este Evento, se puede enviar a las tropas francesas lejos para que hagan exactamente esto.

55. Development (Desarrollo)

Infrastructure (Infraestructura): Coloca hasta 2 Bases del Gobierno en cualquier sitio de Argelia, de Disponibles o de Fuera del Juego.

Siphoned (Desviados): +2 Recursos al FLN.

Trasfondo: Los franceses hacían esfuerzos esporádicos para abordar la situación económica y social de la población musulmana, pero gastaron mucho más dinero y esfuerzos en los aspectos militares del conflicto.

56. Hardened Attitudes (Actitudes Endurecidas)

Plague on both your houses (Plaga en ambas casas): Hasta la Ronda de Propaganda: el Gobierno no puede Entrenar en un Sector sin Apoyo. El FLN no puede Extorsionar en un Sector sin Base.

IMPULSO DUAL

Trasfondo: Como en muchas insurgencias, la mayoría de población musulmana se vio atrapada en el medio y no pudo ser convencida de que apoyara aplastantemente ni a un bando ni al otro. Observa que esta carta de Impulso afecta a ambos jugadores.

57. Peace Talks (Negociaciones de Paz)

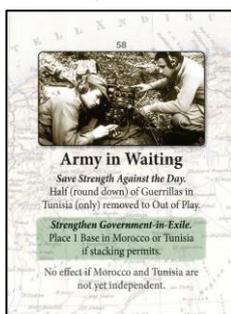
Play nice, now (Ahora jugad limpio): Hasta la Ronda de Propaganda, el Gobierno no puede Asaltar ni el FLN puede Atacar.

IMPULSO DUAL

Trasfondo: La ilustración es de una delegación del FLN en las negociaciones en Evian, Francia, que comenzaron en mayo de 1961. Casi un año después, en marzo de 1962, los dos bandos declararon un alto el fuego que terminó formalmente la guerra. Observa que esta carta de Impulso afecta a ambos jugadores.

58. Army in Waiting (Ejército a la Espera)

Save strength against the day (Ahorra fuerzas para cuando llegue el día): La mitad de Guerrillas (redondeando hacia abajo) en Túnez (sólo) son eliminadas y se dejan Fuera del Juego.



Strengthen government-in-exile (Gobierno en el exilio reforzado): Coloca 1 Base en Marruecos o Túnez ateniéndose a los límites de apilamiento.

Trasfondo: No tiene efecto si Marruecos y Túnez aún no son independientes.

Después de que comenzaran las negociaciones de paz en 1961, el FLN tuvo poco interés en usar la fuerza armada contra la Línea Morice cuando era necesaria para imponer el control del nuevo gobierno de Argelia.

59. Bandung Conference (Conferencia de Bandung)

Waste of time (Pérdida de tiempo): -1d6 Recursos al FLN.

Pledges of support (Compromisos de apoyo): +1d6 Recursos al FLN

Trasfondo: En la conferencia internacional de naciones afroasiáticas de Bandung en abril de 1955, Indonesia condenó tanto el colonialismo soviético como occidental, y contribuyó a la creación del Movimiento de Países No Alineados. Una delegación del FLN acudió como “invitada” y obtuvo compromisos de apoyo financiero y material de varios países.

60. Soummam Conference (Congreso de La Soummam)

Inter-Wilaya wrangling (Discusión entre wilayas): Reemplaza hasta 2 Bases del FLN de cualquier casilla o casillas de Argelia con 1 Guerrilla cada una. La Asignación no cambia.

Productive meeting (Reunión productiva): Coloca hasta 2 Bases del FLN en casillas de Argelia gratuitamente.

Trasfondo: Esta conferencia de los líderes políticos y militares del FLN tuvo lugar en la Wilaya III en agosto de 1956. Fue un acontecimiento importante en el desarrollo de la insurgencia en el sentido de que funcionó como acuerdo general sobre cuestiones de estructura militar, tácticas y políticas.

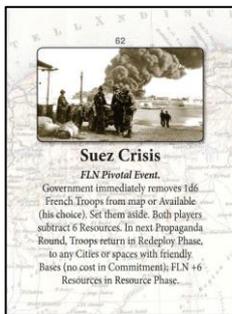
61. Morocco and Tunisia Independent (Marruecos y Túnez Independents)

Evento Crucial del FLN: puede jugarse si se ha jugado *Mobilization*.

Marruecos y Túnez son ahora casillas utilizables. El FLN puede entrar en ellas, Reagruparse y Extorsionar allí, etc. Véase

1.3.4, 5.1.8. Pon el marcador de Estatus de Zona Fronteriza en “0”.

Trasfondo: Legalmente, Marruecos y Túnez eran protectorados franceses, no colonias, pero eran igualmente parte del imperio. En marzo de 1956, ambos países se independizaron y las guarniciones francesas se marcharon, puesto que eran necesarias en Argelia y Europa. Durante el resto de la guerra, el FLN trató estos países como santuarios, operando bases de entrenamiento y de abastecimiento desde sus territorios.



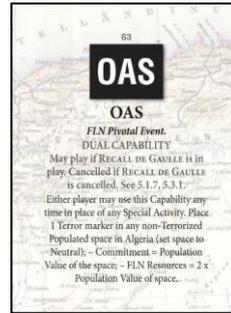
62. Suez Crisis (Crisis de Suez)

Evento Crucial del FLN

El jugador del Gobierno elimina 1d6 Tropas francesas del mapa o de Disponibles (a su elección). Déjalas a un lado.

Ambos jugadores se restan 6 Recursos. Las Tropas vuelven en la Fase de Redespiegue de la siguiente Ronda de Propaganda, a cualquier número de Ciudades o casillas con Bases amigas (no hay coste en la Asignación). El jugador del FLN (únicamente) recibirá 6 Recursos en la Fase de Recursos de la siguiente Ronda de Propaganda. Véase 5.1.9.

Trasfondo: El gobierno del Presidente Gamel Abdel Nasser proporcionó apoyo político y logístico al FLN en sus primeras etapas, lo que fue un factor decisivo para que Francia se uniera a Gran Bretaña en la “Operación Musketeer”, los desembarcos aéreos y navales en la zona del Canal de Suez llevados a cabo en octubre-diciembre de 1956. El coste temporal en Recursos para el jugador del FLN refleja la interrupción de armas y suministros que le llegan de Egipto, pero los recuperara después de que la crisis de la invasión haya pasado. Por su parte, el jugador del Gobierno se dejó sus Recursos en la playa de Puerto Saíd.



63. OAS

Evento Crucial del FLN y CAPACIDAD DUAL

Puede jugarse si *Recall de Gaulle* está en juego. Cancelada si *Recall de Gaulle* es cancelada. Véase 5.1.7, 5.3.1.

Ambos jugadores pueden usar esta Capacidad en cualquier momento en lugar de una Actividad Especial. Coloca 1 marcador de Terror en una casilla cualesquiera de Argelia poblada y que no tenga Terror (cambia la casilla a Neutral); - Asignación = Valor de Población de la casilla; - Recursos del FLN = doble del Valor de Población de la casilla.

Trasfondo: La *Organization de l' Armée Secrete* (OAS) fue formada a finales de 1960 por oficiales militares de derecha y miembros de grupos “ultra” de los pied-noirs. Durante los dos últimos años de la guerra, la OAS estuvo continuamente activa tanto en Argelia como en Francia. Llevaban a cabo asesinatos y bombardeos selectivos, ya fuera para silenciar a personas y a organizaciones que buscaban que las negociaciones de paz progresaran, como para provocar reacciones violentas del FLN para desbaratar esas mismas negociaciones. Sus acciones en Francia, incluidos varios intentos de asesinar a de Gaulle, les hicieron entrar en conflicto con las agencias de seguridad francesas y alienaron aún más a la población civil francesa.

El coste en Asignación y en Recursos del FLN refleja los efectos de una organización provocando a la otra, y las reflexivas represalias que siguen. Ten en cuenta la regla 1.8: Si un jugador no tiene suficientes Recursos o Asignación para pagar por una acción u opción dadas, no puede realizarlas. Sin embargo, si se requiere que se pierdan Recursos o Asignación por debajo de 0 (cero) debido a las acciones del otro jugador, no se puede sufrir “déficit”: el índice se reduce a 0 y el exceso se ignora.

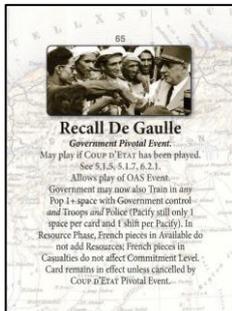
64. Mobilization (Movilización)

Evento Crucial del Gobierno

Puede jugarse si Oposición + Bases \geq 15.

Mueve cualquier número de fichas de Fuera del Juego a Disponibles, hasta la mitad del nivel actual de Asignación (redondeando hacia arriba), sin coste en Asignación. El Gobierno puede ahora Reasentar Sectores de Pob 1 (4.2.1)

Trasfondo: Francia fue incapaz y estuvo poco dispuesta a asignar grandes cantidades de tropas a Argelia al comienzo de la violencia a finales de 1954, puesto que todavía estaba intentando salir de Indochina. Además, la revuelta del FLN fue considerada al principio como una actividad criminal que debía ser tratada por la Policía. Pero, hacia el otoño de 1955, la creciente influencia del FLN, y la frecuencia y la violencia de las operaciones insurgentes llevaron al gobierno francés a movilizar nuevos refuerzos de reservistas para que sirvieran en Argelia. Al final, más de 1.25 millones de reclutas de la Francia metropolitana sirvieron períodos de dos años en Argelia, la mayoría como “tropas de sector”.



65. Recall de Gaulle (Volved a llamar a de Gaulle)

Evento Crucial del Gobierno: Puede jugarse si se ha jugado *Coup d'Etat*. Véase.1.5, 5.1.7., 6.2.1. Permite jugar el Evento Crucial *OAS*.

El Gobierno puede ahora Entrenar también en Casillas con Pob +1 que tengan Control del Gobierno, Tropas y Policía (sólo se sigue pudiendo Pacificar en 1 casilla por carta y 1 sola modificación por Pacificación). En cada Fase de Recursos: los Recursos del Gobierno aumentan sólo la Asignación. Las Bajas francesas no afectan a la Asignación. Esta carta permanece vigente durante el resto de la partida a menos que sea cancelada por el Evento Crucial *Coup d'Etat*.

Trasfondo: Para concluir una compleja cadena de acontecimientos en la primavera de 1958, incluida la revuelta en Argel de los *pieds-noirs*, una conspiración de generales, la amenaza de un golpe de estado en París y el colapso de la Cuarta República, Charles de Gaulle resurgió del retiro y se convirtió

en Primer Ministro de Francia en junio de 1958. De Gaulle estaba interesado en obtener algún tipo de compromiso de estado final para Argelia entre colonia e independencia total que respetara los deseos de la mayoría musulmana y que protegiera tanto a los *pieds-noirs*, muchas de cuyas familias habían vivido en Argelia durante más de un siglo, como a los intereses comerciales y estratégicos de Francia. Esto le creó muchos enemigos.

66. Coup d'etat

Evento Crucial del Gobierno. Puede jugarse una vez por Campaña; conserva esta carta. Véase 5.1.5.

Cada jugador tira 1d6.

Si el Gobierno saca más: los eventos *Recall de Gaulle* y/o *OAS* quedan cancelados si estaban en juego; añade a la Asignación = lo menor de las 2 tiradas; aumenta los Recursos = la suma de las 2 tiradas.

Si el FLN saca más, elige entre: eliminar Tropas = al menor de los 2 dados, del mapa o de Disponibles a Fuera del Juego (el FLN puede elegir, no hay cambio en la Asignación); O restar de la Asignación = el menor de los 2 dados.

Si hay empate, no hay cambio (pero la carta se ha jugado).

Trasfondo: Hubo tres grandes casos durante la Guerra de Argelia en los que el Ejército Francés intervino en política. Conforme la frustración aumentaba en 1957-58, elementos de en la dirección del ejército y de la comunidad *pied-noir* decidieron que Charles de Gaulle sería el hombre para procesar la guerra tan vigorosamente como ellos querían. La “Operación Resurrección”, una revuelta militar en mayo de 1958 que incluía tropas aerotransportadas e intervención de unidades blindadas en París, llegó hasta la captura de Córcega sin derramamiento de sangre por parte de regimientos paracaidistas franceses antes de que el gobierno colapsara y de Gaulle asumiera el poder. A medida que de Gaulle intentaba entablar conversaciones de paz con el FLN durante 1960, los *pieds-noirs* y las tropas de élite de las fuerzas de intervención, particularmente los regimientos paracaidistas, se sintieron traicionados por el hombre al que habían situado en el poder para ayudarles a ganar la guerra. En enero de

1960, la “Semana de las Barricadas” comenzó como una revuelta *piéd-noir* en Argel; se suponía que la revuelta se extendería al ejército y al propio París, pero de Gaulle calmó la situación con su influencia personal. Hacia finales de 1960, algunos líderes de la revuelta formaron la OAS, que en los siguientes años intentaría repetidamente asesinar a de Gaulle. En abril de 1961, el “Putsch del General” se hizo con el poder en Argel, y se temió que hubiese una revuelta militar general. De nuevo, de Gaulle salvó la situación apareciendo en la radio y en la televisión para apelar a la nación francesa; la rebelión perdió fuerza y varias unidades de élite fueron desbandadas.

67 – 71 Propaganda!

(Las imágenes de las cartas son de posters propagandísticos de la época.)

Fuentes Escogidas

Libros y Capítulos de libros

- Alexander, Martin, ed. *The Algerian War and the French Army, 1954-62: Experiences, Images, Testimonies*. Nueva York: Palgrave MacMillan, 2002.
- Asprey, Robert. *War in the Shadows: The Guerrilla in History*. Nueva York: William Morrow and Company, 1994 edición revisada.
- Bethouart, Hilaire. “Combat Helicopters in Algeria”. In *The Guerrilla and How to Fight Him: Selections from the Marine Corps Gazette*, T.N. Greene, ed. Nueva York: Praeger, 1962.
- Boot, Max. *Invisible Armies*. Nueva York: Liveright Publishing, 2013.
- Burleigh, Michael. *Small Wars, Faraway Places: The Genesis of the Modern World 1945-65*. London: Macmillan, 2013.
- Burton, Anthony. *Urban Terrorism: Theory, Practice and Response*. London: Leo Cooper Ltd., 1975.
- De La Gorce, Paul-Marie. *The French Army: A Military-Political History*. Nueva York: George Braziller, 1963.
- Galula, David. *Counterinsurgency Warfare: Theory and Practice*. Nueva York: Frederick A. Praeger, 1964.
- Galula, David. *Pacification in Algeria, 1956-1958*. Santa Monica: The RAND Corporation, 1963.

- Heggoy, Alf Andrew. *Insurgency and Counterinsurgency in Algeria*. Bloomington: Indiana University Press, 1972.
- Horne, Alastair. *A Savage War of Peace*. Nueva York: NYRB Clásicos, edición revisada, 2006.
- Horne, Alistair. *The French Army and Politics*. Londres: Macmillan, 1984.
- O’ Ballance, Edgar. *The Algerian Insurrection, 1954-1962*. Hamden: Archon Books, 1967.
- Perville, Guy. *Atlas de la Guerre d’Algerie*. París: Editions Autrement, 2003.
- Porch, Douglas. “French Imperial Warfare 1945-62”. In *Counterinsurgency in Modern Warfare*, Daniel Marston, ed. Oxford: Osprey Publishing, 2010.
- Shrader, Charles. *The First Helicopter War: Logistics and Mobility in Algeria, 1954-1962*. Westport: Praeger Publishers, 1999.
- Talbot, John. *The War without a Name: France in Algeria, 1954-62*. Nueva York: Alfred Knopf, 1980.
- Talbo-Bernigaud, Jean-Phillippe. “Steamroller in Kabylia”, in *Guerrilla Strategies*, Gerard Chaliand, ed. Berkeley, University of California Press, 1982.
- Trinquier, Roger. *Modern Warfare: A French View on Counter-Insurgency*. Nueva York: Frederick A. Praeger, 1964.
- Windrow, Robert. *The Algerian War 1954-62*. Oxford: Osprey Publishing, 1997.
- Windrow, Robert. *French Foreign Legion Paratroops*. Oxford: Osprey Publishing, 1985.

Artículos en Revistas/Diarios, Noticias y Periódicos

- Canuel, Hugues. “French Counterinsurgency in Algeria: Forgotten Lessons From a Misunderstood Conflict”. *Small Wars Journal*, 2010.
- Cooper, Tom. “The French Military Mutinies: Algeria and the Secret Army 1958-62”. *Modern Warfare* n°21, 2016.
- Courriere, Yves. “The Algerian War”. *History of the 20th Century* n°81, 1969.
- Elkhamri, Mounir et. al. “Urban Population Control in an Insurgency”. Foreign Military Studies Office, Fort Leavenworth, 2005.
- Goetzke, Karl. “A Review of the Algerian War of National Liberation Using the US Army’s Current Counterinsurgency Doctrine”. Strategy Research Project for

Master of Strategic Studies, US Army War College, con fecha 18 de marzo de 2005.

-Jackson, Peter. "French Ground Force Organizational Development for Counterrevolutionary Warfare between 1945 and 1962". Thesis for Master of Military Art and Science, US Army Command and General Staff College, con fecha 15 de junio de 2005.

-Johnson, Douglas. "De Gaulle and the Founding of the Fifth Republic". *History Today*, junio 1983.

-Joslyn, Mike. "France's Other War: Algeria". *CounterAttack* n°3. 1991.

-Kanger, Kim. "Algerian Insurgency: End of the French Empire". *Strategy & Tactics* n°262 (mayo-junio 2010).

-Long, Austin et. al. "Locals Rule: Historical Lessons for Creating Local Defense Forces for Afghanistan and Beyond". The RAND Corporation, 2012.

-Melnik, Constantine. "The French Campaign Against the FLN". The RAND Corporation, 1967.

-Melnik, Constantine. "Insurgency and Counterinsurgency in Algeria". The RAND Corporation, 1964.

-Menning, Anton. "Counterinsurgency in the Battle of the Casbah". *Small Wars Journal*, 2006.

-Prados, John. "Colonial Twilight: The French War in Algeria". *Campaign* n°73 (mayo-junio 1976).

-Webbe, Stephen. "Les Paras: A Dangerous Elite". *History of the 20th Century* n°81, 1969.

Más Lecturas y Películas: Obras que no son para consultas y películas que puedes disfrutar para conocer más trasfondo o la atmósfera de la guerra:

Ficción y Memorias

-Larteguy, Jean. *The Centurions* (1963)

-Larteguy, Jean. *The Praetorians* (1964)

-Leuillette, Pierre. *St. Michael and the Dragon: a Paratrooper in the Algerian War* (1964). También publicado como *The War in Algeria: Memoirs of a Paratrooper*.

-Murray, Simon. *Legionnaire* (1978)

-Morgan, Ted. *My Battle of Algiers* (2007)

Películas

-*Hors La Loi (Fuera de la ley)*. Dir. Rachid Bouchareb. Perfs. Jamel Debbouze, Roschdy Zem, Sami Bouajila. 2010.

-*La Battaglia di Algeri (La Batalla de Argel)*. Dir. Gillo Pontecorvo. Perfs. Brahim Hadjadj, Jean Martin, Yacef Saadi. 1966.

-*L'Ennemi Intime*. Dir. Florent-Emilio Siri. Perfs. Benoît Magimel, Albert Dupontel, Aurélien Recoing. 2007.

-*Loin des Hommes (Lejos de los hombres)*. Dir. David Oelhoffen. Perfs. Viggo Mortenson, Reda Kateb. 2014.

-*L'Opium et la Baton*. Dir. Ahmed Rachedi. Perfs. Marie-José Nat, Sid Ali Kouiret, Jean-Louis Trintignant. 1971.

-*Lost Command (Mando perdido (Los centurions))*. Dir. Mark Robson. Perfs. Anthony Quinn, Alain Delon, George Segal. 1966.

Créditos

Diseño del Juego: Brian Train

Desarrollador: Jordan Kehrer

Reglas para la Facción Sin Jugador: VPJ Arponen

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

Mapa: Chechu Nieto

Cartas y tablas: Charles Kibler

Reglas y Fichas: Mark Simonitch

Módulo VASSAL: Joel Toppen, Jordan Kehrer

Pruebas de Juego: VPJ Arponen, Harold Buchanan, Arnold Daly, Mark Davis, Bruce Geryk, Marc Gouyon-Rety, Travis Hill, Matthias Jahr, Steve Lieske, Gordon Pueschner, Todd Quinn, Stephane Renard, Barry Setser, Alan Snider, Colin Lee Taylor, Akito Train, Paul Van Etten, Ian Weir.

Corrección de Textos: Hans Korting

Coordinación de la Producción: Tony Curtis

Productores: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan, Mark Simonitch

Traducción al Castellano: Luis H. Agüe



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com