

PRELUDE TO REBELLION

Movilización y descontento en el Bajo Canadá:

1834 - 1837

*Un Juego de Marco Poutré
Una traducción de Manuel Suffo*

En 1837, Gran Bretaña estaba en la cresta de su poder, un foco del comercio internacional apodado el “Taller del Mundo” gracias a su prodigiosa participación en la Revolución Industrial. La supremacía naval británica permitió al imperio controlar una cuarta parte del planeta y defender sus intereses donde estuvieran amenazados: las Malvinas (1833), Adén (1839), Beirut (1840), Hong Kong (1841), Afganistán (1842) y Crimea (1853). A pesar de esos éxitos y siguiendo las huellas de las 13 Colonias 60 años antes, medio millón de canadienses desafiaron al gobierno británico en un intento de crear una nación independiente.

El movimiento “Patriota” fue en primer lugar un partido político, muy al comienzo de la historia de Canadá, que disfrutaba del apoyo del 80% de la población. No obstante, el partido no tenía prácticamente poder para llevar a cabo reformas al recaer el verdadero poder en el gobernador designado por los británicos. Desde 1815 el partido estaba dirigido por el carismático líder Louis-Joseph Papineau que abogó por los derechos y la democracia para la mayoría francoparlante.

Opuestos a los Patriotas estaban 100.000 “Leales”, en esencia granjeros coloniales o poderosos comerciantes de descendencia británica que defendían con uñas y dientes sus privilegios comerciales y su vínculo a la madre patria. Localizados principalmente en las ciudades de Montreal y Quebec o en los Municipios Orientales, estos Leales se enfrentaron a los granjeros francoparlantes que residían principalmente a lo largo del río San Lorenzo.

Después del triunfo aplastante del partido Patriota en las elecciones generales de 1834, ambos bandos organizaron mítines públicos y movilizaron a la población hasta que los disturbios y escaramuzas dieron lugar a la intervención de la policía y el ejército, poniendo un amargo final al conflicto. *Prelude to Rebellion* simula esta excitante escalada extremadamente bien, desde lo político a lo militar.

Históricamente, en Noviembre de 1837, el imperio británico decidió congelar este proyecto de república franco-canadiense para que no fraguara y tuvo éxito. Los resultados fueron 224 Patriotas muertos con otros 1.244 Patriotas más hechos prisioneros. De este número, 12 fueron colgados mientras que cientos más fueron exiliados a los Estados Unidos, Bermudas, o Australia. Inglaterra buscó sofocar cualquier nueva revuelta. Después del conflicto, el Parlamento del Bajo Canadá y su constitución fueron abolidos. Se estableció la Ley Marcial de hecho hasta 1841: la mayor operación militar en tiempo de paz en la historia de Canadá.

Lo que *Prelude to Rebellion* nos enseña es que la historia podría haber sido completamente diferentes. Recreando los eventos claves entre 1834 y 1837, un jugador Patriota puede ganar el torneo político o un jugador Leal puede fracasar en justificar la implicación del ejército británico. Lo que acabó siendo una rebelión aplastada podría haber dado a luz como alternativa una república francoparlante, alterando para siempre el curso de la historia de Norteamérica.

Guilles Laporte, Doctor, historiador, Université du Québec à Montréal y Collège du Vieux-Montréal.

1.0 COMPONENTES

Un ejemplar completo de *Prelude to Rebellion* incluye:

- 1 tablero rígido de 56 x 86 cm;
- 3 dados verdes de Patriota y 3 dados rojos de Leal;
- 4 Dados de Puntuación personalizados;
- 150 Cubos verdes de Movilización Patriota;
- 125 Cubos rojos de Movilización Leal;
- 147 cartas divididas como sigue:
 - 8 cartas de Evento Clave;
 - 24 cartas que forman el Mazo de 1834;
 - 24 cartas que forman el Mazo de 1835-36;
 - 39 cartas que forman el Mazo de 1837;
 - 52 cartas que forman el Mazo Genérico;
- 1 plantilla de fichas
- 1 dado y bolsa de cubos

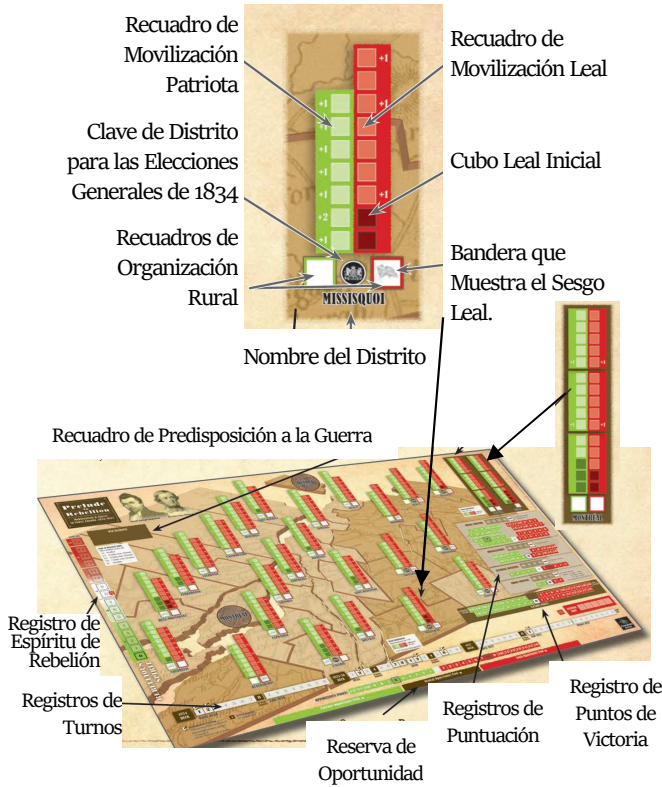
1.1 MAPA DEL JUEGO

El mapa del Bajo Canadá occidental en el tablero está dividida en 26 Distritos que fueron las circunscripciones electorales reales del momento. Hay 2 Distritos Urbanos (Montreal y Quebec) y 24 Distritos Rurales (todos los demás).

Cada Distrito puede contener una cantidad de Cubos de Movilización (desde ahora llamados Cubos) Patriota (verdes) y Leal (rojos) en las Casillas de Movilización. El número de Cubos para un jugador en un Distrito se denomina su Valor de Movilización (MV). Algunos Distritos comienzan el juego con un determinado número de Cubos Patriotas o Leales (tal como viene indicado por las Casillas de Movilización cuyo color de fondo es rojo o verde oscuro).

Un Distrito Rural puede tener una Sesgo Patriota o un Sesgo Leal. Una bandera estará presente en el recuadro de Organización Rural correspondiente para indicar el Sesgo.

Un Distrito está controlado por el jugador con el mayor Valor de Movilización. Si ambos jugadores tienen el mismo Valor de Movilización en el Distrito (incluyendo cuando el Distrito no contiene Cubos en absoluto), el Distrito se considera no controlado.



2.0 SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de *Prelude to Rebellion* puede durar hasta 7 Turnos. Constando cada Turno de 8 Rondas de Acción en las que cada jugador, empezando por el Primer Jugador, se alterna jugando una carta (3.1). Por tanto, una Ronda de Acción siempre constará de una Ronda de Acción Patriota y otra Leal, en un orden determinado por el que sea el Primer Jugador del Turno. En su Ronda de Acción, un jugador está referido algunas veces como el Jugador Activo.

Cada Turno también está asociado a un mazo (llamado el Mazo Activo) del que vendrán la mayor parte de las cartas de los jugadores. Los Mazos de 1834, 1835-36 y 1837 contienen Eventos específicos para esos años. También hay un cuarto mazo, llamado el Mazo Genérico, que contiene Eventos que ocurrieron o podrían haber ocurrido en cualquier momento durante el periodo cubierto por el juego.

Ejemplo: en la imagen de abajo, las filas “Early 1834” y “Late 1834” representa cada una un Turno y cada una de las casillas numeradas representa una Ronda de Acción. Para ambos turnos, el Mazo Activo es el Mazo de 1834.

2.1 PREPARACIÓN INICIAL DEL JUEGO

- Se determina por el método que se prefiera quién será el jugador Patriota y quién será el jugador Leal. Se recomienda que los jugadores se sienten uno al lado del otro: el jugador Patriota a la izquierda según se mira hacia el tablero y el jugador Leal a la derecha.
- Se ponen Cubos en todas las Casillas de Movilización cuyos colores de fondo son rojo o verde oscuro (1.1).
- Se ponen marcadores en sus respectivas casillas iniciales (indicadas por bordes en línea más gruesa) en los registros de Puntos de Victoria, Distritos Rurales, Organizaciones, Influencia Externa, Distritos Urbanos y Espíritu de Rebelión.
- Se ponen los Marcadores de Puntuación (“Score”) en la casilla “Start” de cada Registro de Puntuación.
- Se pone el marcador del jugador Patriota en la casilla “6” y el marcador del jugador Leal en la casilla “8” en el registro de Puntos de Oportunidad.
- Se dejan aparte las 8 cartas de Evento Clave y se ordenan por su Turno de entrada en la esquina superior derecha. Estas cartas no forman parte de ningún Mazo y por tanto nunca se barajan.
- Se barajan los cuatro Mazos por separado.
- Se ponen los marcadores al lado de cada una de las seis Acciones Especiales en los tableros de jugador “Governor’s Privileges” y “La Tête à Papineau” (9.5).
- Se añade un marcador Leal de 4 PV al recuadro de Predisposición a la Guerra (“War Readiness”) (6.1).
- Se añaden 5 marcadores Leales de 1 PV a las casillas del Cuerpo de Voluntarios.

Mazo Activo 1 Ronda de Acción



2.2 Comienzo de Turno

- Se ponen cartas en la Reserva de Oportunidad (7.0):
 - A Principios de 1834: las 2 cartas de encima de los Mazos de 1834 y Genérico.
 - A Finales de 1834: la carta de encima de los Mazos de 1834 y Genérico + el Evento Clave “General Elections”.
 - 1835: las 2 cartas de encima de los Mazos de 1835-36 y Genérico + el Evento Clave “The Loyal Answer to the Elections”.
 - 1836: la carta de encima de los Mazos de 1835-36 y Genérico + el Evento Clave “The Select General Committee”.

- A principios de 1837: las 2 cartas de encima de los Mazos de 1837 y Genérico + los Eventos Claves “*The Russell Resolutions*” y “*The St-Ours Declaration*”.
- Otoño de 1837: la carta de encima de los Mazos de 1837 y Genérico + los Eventos Claves “*The Assembly of the Six Counties*”, “*The Sons of Liberty Society*” y “*Arrest Warrants against Patriote Leaders*”.
- Invierno de 1837: la carta de encima de los Mazos de 1837 y Genérico.
- Cada jugador roba cartas del Mazo Activo hasta que tenga 4 cartas del Mazo Activo en la mano y roba cartas del Mazo Genérico hasta que tenga 3 cartas del Mazo Genérico en la mano (para un total de 7 cartas en la mano).

Ejemplo: al final del Turno de Principios de 1834, el jugador Patriota conserva una carta del Mazo de 1834. Esta carta retenida pasa al comienzo del Turno de Finales de 1834 y el jugador Patriota robaría 3 cartas del Mazo de 1834 y 3 cartas del Mazo Genérico, lo que le da las 7 cartas en mano requeridas.

- El jugador Patriota decide quién será el Primer Jugador del turno.

2.3 Fin de Turno

- Los efectos de carta que duran hasta el final del Turno acaban o se resuelven.
- Los Eventos Claves del Turno en curso, si quedan, se descartan de la Reserva de Oportunidad.
- El jugador Patriota gana 6 Puntos de Oportunidad (máximo 12) y el jugador Leal gana 8 Puntos de Oportunidad (máximo 16).
- Si el marcador de Espíritu de Rebelión está en su "No +1 EoT", se vuelve. En otro caso, el marcador de Espíritu de Rebelión avanza 1 espacio. Si esto lleva el marcador a 15, acaba la partida (2.4).
- Si éste es el último Turno de un Mazo (Finales de 1834 o 1836):
 - Todas las cartas en las manos de los jugadores y en la Reserva de Oportunidad se descartan.
- En otro caso, cada jugador mantiene la carta(s) que aún conserve.
- Si éste es el final del Turno de Invierno de 1837, el juego acaba (2.4).

2.4 Fin de Partida

- El registro de Puntos de Victoria (PV) mide lo cerca que cada jugador está de lograr su objetivo principal.
- Cada vez que el jugador Patriota anota un PV, mueve el marcador "VP" 1 casilla hacia la izquierda.
- Cada vez que el jugador Leal anota un PV, mueve el marcador "VP" 1 casilla hacia la derecha.
- El juego puede acabar en una de las formas siguientes:

1. Si, al final de la Ronda de Acción de un jugador o al final de un Turno, el marcador de Espíritu de Rebelión ha llegado a 15:
 - Se aplica la Secuencia de Puntuación para cada Registro de Puntuación (5.0);
 - Se entrega el PV de Predisposición a la Guerra (6.1).
 - El jugador en cabeza en el registro de PV gana. Si el marcador VP está en “o”, gana el jugador Leal.
2. Si, al final de la Ronda de Acción de un jugador o al final de un Turno, un jugador ha alcanzado los 20 PV, gana automáticamente.
3. Cuando el Turno de Invierno de 1837 acaba:
 - Se aplica la Secuencia de Puntuación para cada Registro de Puntuación (5.0);
 - El jugador en cabeza en el registro de PV gana. Si el marcador VP está en “o”, gana el jugador Leal.

En el caso raro de que se activara más de una condición de victoria al mismo tiempo, se determina la prioridad con el orden indicado arriba.

Ejemplo 1: al final de una Ronda de Acción, un jugador tiene 20 PV y el marcador de Espíritu de Rebelión ha llegado a 15. Se aplica la Secuencia de Puntuación para cada Registro de Puntuación y se entrega el PV de Predisposición a la Guerra antes de determinar un ganador.

Ejemplo 2: en la secuencia de fin de Turno del Invierno de 1837, el marcador de Espíritu de Rebelión llega a 15. Además de aplicar la Secuencia de Puntuación para cada Registro de Puntuación, se entrega el PV de Predisposición a la Guerra.

3.0 CARTAS

3.1 JUGAR UNA CARTA

En cada una de sus Rondas de Acción, un jugador juega 1 carta de su mano o la Reserva de Oportunidad (7.0). Un jugador sólo puede perder su Ronda de Acción si no tiene cartas en la mano.

Cuando un jugador juega una carta de su mano que está asociada con su facción, puede elegir entre:

- Jugar el Evento de la carta (si el requisito se cumple). La carta se descarta después a menos que el Evento establezca lo contrario.
- Jugar la carta para sus Puntos de Actividad (9.0). La carta es descartada después.

Cuando un jugador juega una carta neutral de su mano, puede elegir entre:

- Jugar el Evento de la carta (si el requisito se cumple). La carta se descarta después.
- Jugar la carta para sus Puntos de Actividad (9.0). La carta es descartada después a la Reserva de Oportunidad.

Cuando un jugador juega una carta asociada a la facción contraria, debe jugarla por sus Puntos de Actividad. Después:

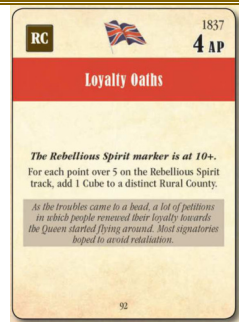
- Si el requisito del Evento se cumple, su oponente tiene que jugarlo, tomando todas las decisiones indicadas. La carta se descarta después a menos que el Evento estabiezca lo contrario.
- Si el requisito del Evento no se cumple, la carta se pone en la Reserva de Oportunidad y su oponente gana Puntos de Oportunidad igual a la mitad del valor de Puntos de Actividad de la carta jugada.

IMPORTANTE: después de jugar una carta en su Ronda de Acción, un jugador tira el Dado de Puntuación asociado (4.0)

3.1 Ejemplo de JUGAR UNA CARTA:

el jugador Patriota juega la carta Leal *Loyalty Oaths* de su mano. Puesto que es una carta de la facción contraria, éste tiene que usar los 4 Puntos de Actividad proporcionado por la carta. Después, dado que el Evento de la carta tiene el requisito “El marcador de Espíritu de la Rebelión está en 10+” ocurrirá una de dos:

- Si el marcador del Espíritu de Rebelión está en 10+, el jugador Leal sigue las instrucciones del Evento.
- Si el marcador del Espíritu de Rebelión está en 9 o menos, la carta se pone en la Reserva de Oportunidad y el jugador Leal gana 2 Puntos de Oportunidad (la mitad del valor de Puntos de Victoria de la carta).



3.2 TERMINOLOGÍA EN LAS CARTAS

“+x [...] on the External Influence track”: se mueve el marcador de Ventaja de la Influencia Exterior x casillas hacia la facción especificada.

“Add x Cubes in <Distrito>”: se coge el número especificado de Cubos y se añaden al Distrito especificado. Un jugador ignora los costes de Movilización adicionales cuando añade Cubos de este modo.

“Spend”: un jugador debe tener algo que poder gastar. Por ejemplo, si una carta pide a un jugador gastar 2 Puntos de Oportunidad, ese jugador debe tener al menos esa cantidad de Puntos de Oportunidad y debe reducir sus Puntos de Oportunidad en 2 si decide seguir con la acción.

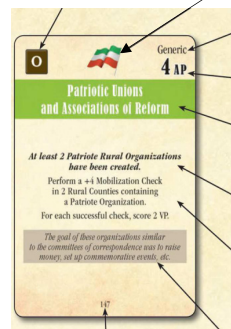
“Parliamentary”: véase 10.0.

“Choose a random County”: véase 11.0.

Por defecto, el requisito de una carta y Evento se refieren a la facción a la que está asociada. Por ejemplo, en una carta Patriota, los términos tales como “You” se refieren al jugador Patriota y si el Evento de la carta establece añadir 2 Cubos, se añaden Cubos Patriotas.

Dado de Puntuación: el Dado de Puntuación que un jugador tira inmediatamente después de jugar esta carta.

Facción: la Facción asociada con la carta:



Mazo: el mazo al que pertenece la carta

Puntos de Actividad: la cantidad de Puntos de Actividad (9.0) que vale la carta que el jugador usará para realizar actividades. También representa el coste de Puntos de Oportunidad para jugar la carta si está en la Reserva de Oportunidad (7.0).

Título: el de la carta.

Requisito: condición necesaria para jugar el Evento de la carta.

Evento: las instrucciones que un jugador debe seguir si decide jugar el Evento de la carta.

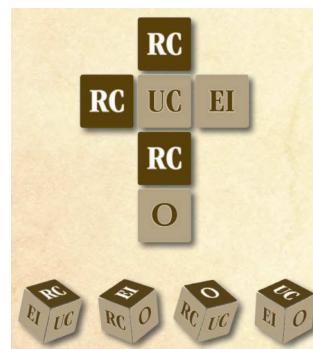
Número de la Carta: un número de carta secuencial para ayudar a identificar las cartas.

Trasfondo Histórico: información adicional de interés para aprender más sobre el conflicto, pero irrelevante para el desarrollo del juego

4.0 DADO DE PUNTUACIÓN

Cada carta tiene uno de cuatro Dados de Puntuación impresos en ella: Distritos Rurales (RC), Organizaciones (O), Influencia Exterior (EI) o Distritos Urbanos (UC). Inmediatamente después de jugar una carta, el Jugador Activo tira el dado especificado y avanza 1 casilla el Marcador “Score” del registro en el que se tira. Si eso lleva al Marcador “Score” al extremo del registro (la casilla “Score”), los jugadores deberán aplicar la Secuencia de Puntuación detallada en la sección de Registros de Puntuación correspondientes (5.0).

- El Dado de Puntuación se tira después de haber terminado con el juego de la carta. Es la última cosa que ocurre antes de que la carta sea descartada o puesta en la Reserva de Oportunidad.
- Se tira un Dado de Puntuación incluso si una carta es jugada desde la Reserva de Oportunidad.
- Las cartas *Patriote Activities* y *Loyal Activities* especifican que el Dado de Puntuación que se va a tirar es elegido por el jugador Patriota o Leal, respectivamente.



Nota: un Dado de Puntuación es un dado de 6 caras adaptado. Tres caras del dado muestran el Registro de Puntuación asociado al dado mientras que las otras tres caras muestran las abreviaturas correspondientes a los otros tres registros. Por ejemplo, el Dado de Puntuación de los Distritos Rurales

tienen tres caras de los Distritos Rurales, una cara de Organizaciones, una cara de Influencia Exterior y una cara de los Distritos Urbanos.

5.0 REGISTROS DE PUNTUACIÓN

Se usan cuatro registros para medir la actitud de cada jugador en relación a los asuntos claves del conflicto. Cada registro tiene un Marcador de Ventaja (“Advantage”) que muestra qué jugador está favorecido en ese momento, así como un Marcador de Puntuación (“Score”) que tiene una oportunidad de mover 1 casilla a la derecha cada vez que se juega una carta (4.0). Cuando el Marcador de Puntuación llega a la casilla “Score”, activará una secuencia específica de actividades descrita seguidamente. Lo más importante es que el jugador favorecido en el registro recibirá la cantidad de PV que corresponda.

5.1 DISTRITOS RURALES

Este registro mide el jugador que controla (1.1) más Distritos Rurales (nótese que Montreal y Quebec son Distritos Urbanos y por tanto no afectan al registro de Distritos Rurales). El Marcador de Ventaja comienza en la casilla “4” más a la izquierda, a favor del jugador Patriota.

- Se mueve el marcador hacia el lado Patriota cuando el jugador Patriota toma del control de un Distrito Rural no controlado o cuando un Distrito Rural controlado por el jugador Leal se vuelve no controlado.
- Se mueve el marcador hacia el lado Leal cuando el jugador Leal toma del control de un Distrito Rural no controlado o cuando un Distrito Rural controlado por el jugador Patriota se vuelve no controlado.

Ejemplo: si el jugador Leal, al comienzo de la partida, decide añadir un Cubo en los Distritos de Rouville y Richelieu, el Marcador de Ventaja deberá mover inmediatamente 2 casillas a la derecha, a la casilla “3” más a la izquierda, aún a favor del jugador Patriota.

Si llega a ser necesario confirmar la posición del Marcador de Ventaja de los Distritos Rurales, se resta el número de Distritos Rurales controlados por el jugador que controle la menor cantidad del número de Distritos Rurales controlados por el jugador que controle la mayor cantidad. Empezando desde la casilla “0”, se mueve el Marcador de Ventaja un número de casillas igual a la diferencia a favor del jugador dominante.

Ejemplo: al comienzo del juego, el jugador Patriota controla diez Distritos Rurales y el jugador Leal controla dos. $10-2=8$ casillas hacia el jugador Patriota desde el espacio “0”.

5.1.1 SECUENCIA DE PUNTUACIÓN

Se realizan las siguientes actividades en el orden siguiente cuando se puntúa el registro de Distritos Rurales:

- El jugador Leal tira un dado, aplica el modificador de la tirada correspondiente al lado del registro de Espíritu de Rebelión (6.0) y consulta el número final en la tabla de Temor a la Represalia (6.2) en el tablero. Después retira

los Cubos de Patriota de los Distritos Rurales en base al resultado indicado.

NOTA DE DISEÑO: esto representa a los habitantes más moderados y pacíficos retirando su apoyo a la causa Patriota.

- El jugador favorecido en el registro recibe el número de PV correspondiente.
- Se devuelve el Marcador de Puntuación a la casilla “Start”.

5.2 ORGANIZACIONES

Este registro mide el jugador con más Organizaciones (9.2). El jugador Patriota puede crear una Organización Urbana, que debe estar en Montreal. El jugador Leal puede crear dos Organizaciones Urbanas, una en Quebec y la otra en Montreal. La creación de una Organización Urbana permite a un jugador mover el Marcador de Ventaja 2 casillas a su favor.

NOTA DE DISEÑO: estas organizaciones urbanas decidían las estrategias claves para cada facción.

Una vez que un jugador haya creado una Organización Urbana, puede crear Organizaciones Rurales en los Distritos Rurales. La creación de una Organización Rural permite a un jugador mover el Marcador de Ventaja 1 casilla a su favor.

NOTA DE DISEÑO: estos comités o asociaciones intentaban seguir la hoja de ruta dada por las organizaciones urbanas.

5.2.1 SECUENCIA DE PUNTUACIÓN

Se realizan las siguientes actividades en el orden siguiente cuando se puntúa el registro de Organizaciones:

- El jugador favorecido en el registro recibe el número de PV correspondiente.
- Se devuelve el Marcador de Puntuación a la casilla “Start”.

5.3 INFLUENCIA EXTERIOR

Este registro mide el apoyo que cada jugador recibe de potencias extranjeras tales como Gran Bretaña, Francia, los Estados Unidos y el Alto Canadá. El Marcador de Ventaja comienza en la casilla “2” a favor del jugador Leal, que representa el apoyo natural de Gran Bretaña a su administración colonial. Este registro sólo puede verse afectado por Eventos que especificarán mover el Marcador de Ventaja una cantidad de casillas hacia una facción.

5.3.1 SECUENCIA DE PUNTUACIÓN

Se realizan las siguientes actividades en el orden siguiente cuando se puntúa el registro de Influencia Exterior:

- El jugador favorecido en el registro recibe el número de PV correspondiente.
- Se devuelve el Marcador de Puntuación a la casilla “Start”.

5.4 DISTRITOS URBANOS

Este registro representa la intensa actividad partisana de los dos Distritos Urbanos, Montreal y Quebec.

- Se mueve el marcador hacia el lado Patriota cuando el jugador Patriota toma del control de un Distrito Urbano no controlado o cuando un Distrito Urbano controlado por el jugador Leal se vuelve no controlado.
- Se mueve el marcador hacia el lado Leal cuando el jugador Leal toma del control de un Distrito Urbano no controlado o cuando un Distrito Urbano controlado por el jugador Patriota se vuelve no controlado.

Ejemplo: al comienzo del juego, el jugador Patriota controla Montreal y el jugador Leal controla Quebec. El Marcador de Ventaja está en la casilla “0”. Si el jugador Leal añade 1 Cubo en Montreal, se vuelve no controlada y el Marcador de Ventaja es movido a la casilla “2”, a favor del jugador Leal. Si el jugador Leal añade otro Cubo a Montreal, ahora la controla y el Marcador de Ventaja mueve a la casilla “4”, a favor del jugador Leal.

5.4.1 SECUENCIA DE PUNTUACIÓN

Se realizan las siguientes actividades en el orden siguiente cuando se puntúa el registro de Distritos Urbanos:

- El jugador favorecido en el registro recibe el número de PV correspondiente.
- Si el Valor de Movilización de un jugador en Montreal/Quebec es:
 - 1-5: se retira 1 Cubo del jugador.
 - 6-10: se retiran 2 Cubos del jugador.
 - 11+: se retiran 3 Cubos del jugador.

Ejemplo: si un jugador tiene 7 cubos en Montreal y 4 Cubos en Quebec, pierda 2 en Montreal y 1 en Quebec.

- Después de este desgaste, cada jugador anota 2 PV por cada Distrito Urbano en el que su oponente tenga un Valor de Movilización de “0”.
- Se devuelve el Marcador de Puntuación a la casilla “Start”.

El Registro de Puntuación de Influencia Exterior



6.0 ESPÍRITU DE REBELIÓN

Este registro mide el ánimo de los Patriotas y lo cerca que están de una sublevación. Varios Eventos aumentan el Espíritu de Rebelión y muy pocos lo reducen. Muchos Eventos tienen también un requisito de que el marcador de Espíritu de Rebelión haya llegado a cierto número. Cuando llega a 8, el jugador Leal puede intentar activamente aumentarlo reclutando el Cuerpo de Voluntarios (9.4). Cuando llega a 15, el juego acaba (2.4) con una revuelta armada de los Patriotas y se entregan los PV en el recuadro de Predisposición a la Guerra (6.1).



Al final del turno, a menos que el jugador Patriota realice la acción de Llamada al Sosiego (9.3) en el turno, el marcador avanza 1 espacio.

6.1 PREDISPOSICIÓN A LA GUERRA

Se pondrán marcadores de PV en este recuadro durante la partida, pero no se entregarán a sus respectivos jugadores a menos que el juego acabe debido a que el Espíritu de Rebelión llegue a 15 (2.4). Los marcadores pueden ponerse en este recuadro de las siguientes maneras:

- Al comienzo del juego, se añade un marcador Leal de 4 PV al recuadro (2.1).



NOTA DE DISEÑO: esto representa la disponibilidad inmediata de los soldados británicos estacionados en la colonia.

- Algunos Eventos indicarán a los jugadores que añadan al recuadro marcadores de PV Patriota o Leal.
- Cada vez que el jugador Leal crea con éxito un Cuerpo de Voluntarios (9.4), añade un marcador Leal de 1 PV al recuadro.

Modificador de la Tirada
...que se aplica aquí

Fear of Reprisal table	
1d6±	Modifier on the left
<3	No effect
3-4	-2 Cubes, max. 1/County
5-6	-5 Cubes, max. 2/County
7-8	-7 Cubes, max. 3/County
9+	-10 Cubes

6.2 TABLA DE TEMOR A LA REPRESALIA

El jugador Leal tirará en esta tabla cada vez que se puntúa el registro de Distritos Rurales (5.1.1), aplicando un modificador de la tirada como se indica al lado del registro de Espíritu de Rebe-

lión.

7.0 RESERVA DE OPORTUNIDAD

La Reserva de Oportunidad es un área desde la que ambos jugadores pueden jugar cartas (3.1). Cuando se ponen cartas en la Reserva de Oportunidad, los jugadores deberán agruparlas por facción sobre la mesa debajo del tablero. Por encima de la Reserva de Oportunidad hay dos registros donde los jugadores llevan la cuenta de sus Puntos de Oportunidad. Los Puntos de Oportunidad se usan para jugar cartas desde la Reserva de Oportunidad, así como para mejorar el resultado de un Chequeo de Movilización (8.0). Al final de cada Turno (2.3), el jugador Patriota gana 6 Puntos de Oportunidad y el jugador Leal gana 8.

Las cartas se ponen en la Reserva de Oportunidad en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de cada Turno (2.2), se ponen ahí una/dos cartas del Mazo Activo, una/dos cartas del Mazo Genérico, así como de los Eventos Claves del Turno en curso.
- Cuando un jugador juega una carta neutral (3.1) de su mano para los Puntos de Actividad.
- Cuando un jugador juega una carta de la facción contraria (3.1) y el requisito del Evento de esa carta no se cumplía cuando el Evento hubiera ocurrido (recordatorio: el oponente del Jugador Activo recibe entonces la mitad del valor de los Puntos de Actividad en Puntos de Oportunidad).

Los Eventos Claves se descartan de la Reserva de Oportunidad al final del Turno. Otras cartas en la Reserva de Oportunidad se descartan al final del último Turno de un mazo (2.3).

En su Ronda de Acción, en lugar de jugar una carta de su mano, un jugador puede gastar x Puntos de Oportunidad para jugar el Evento de una carta (asociado con su facción o neutral) que valga x Puntos de Actividad de la Reserva de Oportunidad (el requisito del Evento de la carta tiene que cumplirse en el momento en que se juega).

Nota: cuando una carta se juega desde la Reserva de Oportunidad, se descarta.

8.0 CHEQUEO DE MOVILIZACIÓN

Un Chequeo de Movilización es una manera de comprobar si la población de un Distrito está suficientemente organizada y/o entusiasmada como para realizar una determinada acción. Esto implica suerte, pero los jugadores tienen algún control sobre el resultado. Hay dos tipos de Chequeos de Movilización.

Activados por Evento

Algunos Eventos requieren que el jugador realice uno o más Chequeos de Movilización. El efecto del Evento dependerá del resultado(s) del chequeo(s). Cuando un Evento requiere un Chequeo de Movilización, el bono del chequeo siempre se especificará en la carta. Por ejemplo, el Evento Patriota *Patriotic Unions and Associations of Reform* establece “Realiza un Chequeo de Movilización +4 en 2 Distritos Rurales que contenga una Organización Patriota...”.

Activados por Acción

Algunas acciones disponibles para los jugadores requieren de un Chequeo de Movilización. En tal caso, el número de Puntos de Actividad (9.0) dedicados a la acción (mínimo 2) será el bono del chequeo. Por ejemplo, si un jugador decide usar 3 Puntos de Actividad de los 6 Puntos de Actividad proporcionados por una carta para crear una Organización Rural, el bono del chequeo será +3.

Éxito/Fracaso

Para realizar un Chequeo de Movilización, un jugador suma el bono del chequeo a su Valor de Movilización en el Distrito objetivo. Ese se convierte en el número objetivo. Después tira 3 dados y compara la suma con el número objetivo. Si el resultado es:

- Menor o igual al número objetivo, el chequeo es un éxito.
- Mayor que el número objetivo, el jugador tiene dos opciones:
 - Confirmar que el chequeo es un fracaso O
 - Gastar Puntos de Oportunidad para aumentar el número objetivo hasta que sea igual al su resultado, convirtiendo lo que hubiera sido un fracaso en un éxito.

Ejemplos

El Valor de Movilización Patriota en Chambly es 7. El jugador Patriota debe realizar un Chequeo de Movilización +4 allí. El número objetivo es por tanto 11. Tira tres dados y consigue una suma de 10. Puesto que esto es menor o igual al número objetivo, el chequeo es un éxito.

Posteriormente en el turno, el jugador Leal debe realizar un Chequeo de Movilización +2 en Drummond. El Valor de Movilización Leal en Drummond es 8. El número objetivo es por tanto 10. El jugador Leal tira 3 dados y obtiene una suma de 12. Ahora tiene la opción de confirmar que el chequeo es un fracaso o gastar 2 Puntos de Oportunidad (si aún tiene los suficientes) para aumentar el número objetivo de 10 a 12 y convertir el chequeo en un éxito.

9.0 PUNTOS DE ACTIVIDAD

Cuanto un jugador juega una carta para sus Puntos de Actividad (PA), recibe el valor de Puntos de Actividad de la carta y puede gastarlos para realizar una o más de las siguientes acciones (es posible realizar más de un tipo de acción en la misma Ronda de Acción).

9.1 MOVILIZACIÓN

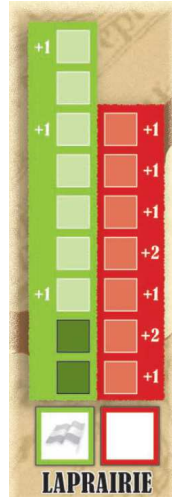
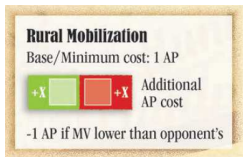
Movilización es la acción más común y se usa para aumentar el Valor de Movilización en los Distritos. Los jugadores siempre deben poner sus Cubos de abajo arriba en un Distrito. El coste de Puntos de Actividad para poner un Cubo en un Distrito dependerá de si es un Distrito Rural o Urbano y de la siguiente Casilla de Movilización libre en él.

9.1.1 Movilización en Distritos Rurales

El coste base para Movilización de una casilla de un Distrito Rural es 1 PA. Un número blanco al lado de la Casilla de Movilización es un coste adicional necesario para Movilizar esa casilla. A un jugador le cuesta -1 PA (a un mínimo de 1) Movilizar una casilla si su Valor de Movilización en el Distrito es menor que el de su oponente en el momento en que se añade el Cubo.

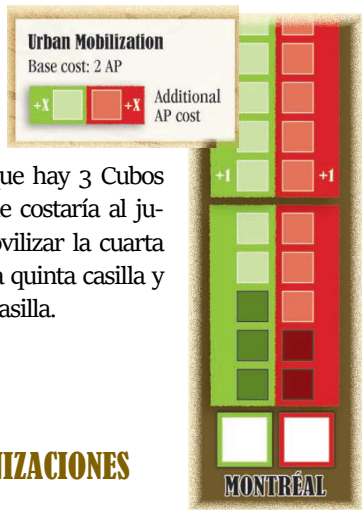
NOTA DE DISEÑO: incluso en distritos que estaban muy a favor de una facción u otra, históricamente no ocurrió gran cosa hasta que el otro bando comenzó a movilizarse. Es más fácil reorganizar a la gente cuando se siente una urgencia y ves que los oponentes van a encuentros, firman peticiones, etc.

Ejemplo: suponiendo que hay 2 Cubos Patriotas en Laprairie, le costaría al jugador Leal 1 PA Movilizar la primera casilla (1 de base, +1 por el número blanco, -1 por ir detrás). Le costaría 2 PA Movilizar la segunda casilla (1 de base, +2 por el número blanco, -1 por ir por detrás). Después, si quiere ponerse por delante, le costaría 2 PA Movilizar la tercera casilla (1 de base, +1 por el número blanco) y le costaría 3 PA Movilizar la cuarta casilla (1 de base, +2 por el número blanco).



9.1.2 Movilización en Distritos Urbanos

El coste base para Movilización de una casilla de un Distrito Urbano es 2 PA. Un número blanco al lado de la Casilla de Movilización es un coste adicional necesario para Movilizar esa casilla. No hay reducción del coste por ir por detrás de tu oponente en los Distritos Urbanos.



Ejemplo: suponiendo que hay 3 Cubos Patriotas en Montreal, le costaría al jugador Patriota 2 PA Movilizar la cuarta casilla, 2 PA Movilizar la quinta casilla y 3 PA Movilizar la sexta casilla.

9.2 CREAR ORGANIZACIONES

Para crear una Organización, un jugador debe gastar un mínimo de 2 Puntos de Actividad. El número de Puntos de Actividad dedicados a la acción se convertirá en el bono de Chequeo de Movilización para crear la Organización. **Si un jugador falla en un chequeo para crear una Organización, no puede intentar crear Organizaciones en lo que quede de su Ronda de Acción.**

Cada jugador sólo puede tener una Organización en un Distrito (se pone la ficha correspondiente en el recuadro de Organizaciones del jugador como un recordatorio).

9.2.1 Organización Urbana

Cada jugador debe tener una Organización Urbana antes de crear Organizaciones Rurales. El jugador Patriota sólo puede crear una Organización Urbana en Montreal mientras que el jugador Leal puede crear una en Montreal y/o Quebec.

Para crear una Organización Urbana, un jugador elige como objetivo un Distrito Urbano legal y realiza un Chequeo de Movilización (8.o) usando un bono igual al número de Puntos de Actividad dedicados a la acción (mínimo 2). Un éxito le permite mover el Marcador de Ventaja de Organizaciones dos casillas a su favor y ahora le permite (para el resto de la partida) crea Organizaciones Rurales en Distritos Rurales.

9.2.2 Organización Rural

Para crear una Organización Rural:

1. El jugador elige cuántos Puntos de Actividad dedicará a esta acción (mínimo 2).
2. El jugador elige como objetivo un Distrito Rural que no contenga ya una Organización Rural de esa facción.
3. El jugador elige una Organización Urbana a la que afiliar la Organización Rural. Si es el jugador Leal y ha creado sus dos Organizaciones Urbanas, tiene que elegir una sola Organización Urbana a la que afiliar la Organización Rural.
4. Después el jugador realiza un Chequeo de Movilización (8.o) en el Distrito Rural objetivo usando un bono igual a
 - El número de Puntos de Actividad dedicado a la acción.
 - Un +1 adicional si su Valor de Movilización en el Distrito Urbano afiliado es 6-10 O +2 si su Valor de Movilización en el Distrito Urbano afiliado es 11+ (no hay bono adicional si su Valor de Movilización en el Distrito Urbano afiliado es menor de 6).
5. Un éxito permite al jugador mover el Marcador de Ventaja de Organizaciones una casilla a su favor.

Ejemplo: el jugador Leal quiere crear una Organización Rural en Sherbrooke. Las Organizaciones Urbanas de Quebec y Montreal ya están creadas. Los Valores de Movilización Leal son 7 en Sherbrooke, 8 en Quebec y 5 en Montreal. Por tanto, decide afiliar la nueva Organización con la de Quebec.

El jugador Leal decide usar 4 Puntos de Actividad para esta acción. El número objetivo para el chequeo es 12 (Valor de Movilización de Sherbrooke de 7 + los 4 Puntos de Actividad gastados en el chequeo + 1 porque el Valor de Movilización de Quebec está entre 6 y 10). Tira 3 dados y obtiene una suma de 13. El jugador Leal decide gastar 1 Punto de Oportunidad para sumar 1 al número de objetivo y convertir el chequeo en un éxito. El jugador Leal mueve después el Marcador de Ventaja de Organizaciones una casilla a su favor y pone una ficha de Organización Leal en el recuadro de Organizaciones Rurales de Sherbrooke.

9.3 LLAMADA AL SOSIEGO

Esta acción sólo puede realizarla el jugador Patriota, una vez por turno.

Por un coste de 2 Puntos de Actividad en 1834, 4 Puntos de Actividad en 1835-36 y 6 Puntos de Actividad en 1837, el jugador Patriota puede evitar que el marcador de Espíritu de Rebelión (6.0) aumente en 1 al final del turno en curso (2.3). Como recordatorio, se vuelve el marcador de Espíritu de Rebelión.

9.4 RECLUTAMIENTO DE CUERPO DE VOLUNTARIOS

Esta acción sólo la puede realizar el jugador Leal.

Si el marcador de Espíritu de Rebelión (6.0) está en 8+, el jugador Leal puede reclutar Cuerpos de Voluntarios en Distritos Rurales en los que haya una Organización Rural Leal (9.2.2) en la que no se haya reclutado ya un Cuerpo de Voluntarios.

Para ello, el jugador Leal elige como objetivo un Distrito Rural legal y realiza un Chequeo de Movilización (8.0) en el Distrito objetivo usando un bono igual al número de Puntos de Actividad dedicado a la acción (mínimo 2). Si el chequeo es un éxito:

- El jugador Leal vuelve la ficha de Organización del Distrito por su cara de Cuerpo de Voluntarios como recordatorio de que ya no puede reclutar un Cuerpo de Voluntarios ahí.
- El jugador Leal tira un dado: con un 4+, el marcador de Espíritu de Rebelión aumenta en 1.
- El jugador Leal mueve un marcador Leal de 1 PV de las casillas de Cuerpo de Voluntarios al recuadro de Predisposición a la Guerra (6.1).

El jugador Leal puede crear hasta 5 Cuerpos de Voluntarios.

NOTA DE DISEÑO: históricamente, los voluntarios tuvieron bastante impacto en el aspecto militar del conflicto.

9.5 ACCIONES ESPECIALES

Una vez por Turno, cada jugador puede usar una de las Acciones Especiales disponibles en el tablero de jugador correspondiente con su facción, “La Tête à Papineau” para el jugador Patriota y “Governor’s Privileges” para el jugador Leal. Cada Acción Especial sólo puede usarse una vez por partida. Se mueve al registro de Turnos la ficha que está al lado de una Acción Especial usada en la Ronda de Acción en curso, como recordatorio de que esa Acción Especial ya no está disponible para el resto de la partida y que el jugador usó su Acción Especial del Turno.

Para jugar una Acción Especial, un jugador debe gastar el número requerido de PA asociados.

9.5.1 “GOVERNOR’S PRIVILEGES”

- **“x AP – Pulling the Strings”:** tiras x Dados de Puntuación (4.0) de tu elección. El jugador decide primero el número de dados que tirará y después gasta la cantidad requerida de PA. Cada dado es lanzado después y se resuelven de uno en uno. Si un registro puntúa (5.0), la puntuación ocurre antes de que se tiren los dados restantes.
- **“2 AP – Strategic Realignment”:** después de tu Ronda de Acción, intercambias tus cartas en la mano con las del jugador Patriota.
- **“4 AP – Non-Issue”:** reinicia un Registro de Puntuación (5.0). Se devuelve el marcado de Puntuación del registro a la casilla “Start”, sin puntuar realmente el registro.
- **“4/6 AP – Looking for Trouble”:** +1/+2 al Espíritu de Rebelión (6.0).
- **“2 AP – Le Canadien”:** la siguiente vez que juegues una carta de la facción contraria desde tu mano (3.1), ignora el Evento (juegas los PA, tiras el Dado de Puntuación y después descartas la carta). Incluso si no se cumple el requisito del Evento, el jugador contrario no consigue los Puntos de Oportunidad y la carta no se pone en la Reserva de Oportunidad. Se vuelve el marcador por su cara “Spent” después de que el jugador juegue una carta de la facción contraria desde su mano.
- **“2 AP – Partisan Media”:** la siguiente vez que juegues una carta de tu facción desde tu mano, juegas los PA y después el Evento. Si no se cumple el requisito del Evento, la Acción Especial se desaprovecha. Se vuelve el marcador por su cara “Spent” después de que el jugador juegue una carta de su facción desde su mano.

9.5.2 “LA TÊTE À PAPINEAU”

- **“4 AP – Our Moment”:** ganas 6 Puntos de Oportunidad.
- **“4 AP – Overwhelming Support”:** anotas 1 PV por cada uno de tus Distritos de Sesgo Patriota completamente Movilizados (1.1). Eso sería 1 PV por cada Distrito Rural con un Valor de Movilización Patriota de 9.
- **“4 AP – Non Matter the Cost”:** la siguiente vez que puntúe el registro de los Distritos Rurales, el jugador Leal no tira en la tabla de Temor a la Represalias (6.2). Se vuelve el marcador por su cara “Spent” después de que puntúe el registro de Distritos Rurales.
- **“2/4/6 AP – Various Angles”:** intercambias 1/2/3 cartas de tu mano con 1/2/3 cartas de Evento no Claves de la Reserva de Oportunidad. Debes tener al menos la cantidad elegida de cartas en la mano y debe haber al menos la cantidad elegida de cartas válidas en la Reserva de Oportunidad.
- **“2 AP – Le Canadien”:** véase la Acción Especial de “Governor’s Privileges” con el mismo nombre.
- **“2 AP – Partisan Media”:** véase la Acción Especial de “Governor’s Privileges” con el mismo nombre.

10.0 SESIONES PARLAMENTARIAS

Algunas Rondas de Acción son Sesiones Parlamentarias.

NOTA DE DISEÑO: al igual que hoy en día, éstos son tiempos en los que los diputados están ocupados debatiendo en Quebec.

Un Evento puede tener el requisito “Parliamentary”, que significa que tiene que ser jugado durante una Sesión Parlamentaria. Si se juega fuera de una Sesión Parlamentaria, se considera que el requisito no se cumple.

Después de la última Ronda de Acción de una Sesión Parlamentaria (Rondas de Acción seguidas o individuales con el icono de Sesión Parlamentaria), el jugador Patriota:

- Añade 1 Cubo en Quebec.
- Anota 2 PV.

NOTA DE DISEÑO: esto representa el trabajo de proselitismo realizado por los políticos Patriotas mientras atienden al Parlamento en Quebec y el hecho de que algunos de los diputados Patriotas con menos ventaja habían estado votando sistemáticamente contra los subsidios, privando a los cargos de sus pagas y paralizando proyectos coloniales.

Ejemplo: se considera que la primera y segunda Ronda de Acción del Turno “Early 1834” son una sola Sesión Parlamentaria. En estas dos Rondas de Acción, se pueden jugar los Eventos con el requisito “Parliamentary”. Al final de la segunda Ronda de Acción, el jugador Patriota suma 1 Cubo en Quebec y puntúa 2 PV.

Estos iconos representan Rondas de Acción de Sesión Parlamentaria



11.0 DISTRITOS AL AZAR

Algunos Eventos implican elegir un Distrito al azar. Para ello, el jugador que activa el Evento tira un dado verde y un dado rojo y cruza ambas tiradas para saber el resultado en la tabla siguiente.

	1	2	3	4	5	6
1	D-Montagnes	Terrebonne	Lachenaie	L'Assomption	Berthier	St-Maurice
2	Vaudreuil	Beauharnois	Laprairie	L'Acadie	Chambly	Rouville
3	Verschères	St-Hyacinthe	Richelieu	Yamaska	Nicolet	Missisquoi
4	Shefford	Drummond	Stanstead	Sherbrooke	Mégantic	Beauce
5	Montréal			Quebec		
6	Player's choice					

12.0 ACLARACIONES DE LAS CARTAS

Carta 3 – The Select General Committee: el jugador Leal decide primero si quiere realizar un Chequeo de Movilización en Quebec o Montreal. Si el chequeo es un éxito, realizaría después un chequeo en el otro Distrito Urbano.

Carta 4 – The Russell Resolutions: por ejemplo, si el marcador de Ventaja del registro de Influencia Exterior está en la casilla “3” a favor del jugador Leal, el jugador Patriota añade un Cubo de Patriota en 3 Distritos Rurales con una Organización Patriota y gana 3 Puntos de Oportunidad. El jugador Leal anota 3 PV.

Carta 5 – The St-Ours Declaration: aplicar una Secuencia de Puntuación incluye reiniciar el Marcador de Puntuación devolviéndolo a la casilla “Start”.

Carta 7 – The Assembly of the Six Counties: el jugador Patriota decide el orden en el que quiere realizar los Chequeos de Movilización. El número elegido es el número de líderes influyentes que presiden la asamblea.

Carta 8 – Arrest Warrants against Patriote Leaders: si la tirada tiene éxito y el jugador Leal decide activar el final de la partida, el Dado de Puntuación “RC” asociado con esta carta no se tiraría.

Carta 9-10-11-12-13-33-34-57-58 – Loyal Activities: si juega la carta desde su mano, recuérdese que el jugador Leal puede elegir usar el valor PA de la carta para realizar acciones, como es habitual.

Carta 14-15-16-17-18-35-36-59-60 – Patriote Activities: si juega la carta desde su mano, recuérdese que el jugador Patriota puede elegir usar el valor PA de la carta para realizar acciones, como es habitual.

Carta 23 – The “St-Jean-Baptiste” Society: cuando se juega, este Evento se activa justo antes de que el jugador Patriota juegue una carta en una Ronda de Acción “St-Jean-Baptiste” (véase el registro de Turnos).

Carta 28 – The 92 Resolutions in London: los Puntos de Oportunidad se gastan para el único propósito del Evento y no puede usarse para comprar cartas en la Reserva de Oportunidad.

Carta 37 – Caron Resigns: si al final del Turno los PV llevan a un jugador a los 20 PV o más, se termina la partida haciendo el final de la secuencia de Turno antes de determinar el ganador.

Carta 40 – De Bleury Hanged in Effigy: aunque ésta es una carta Leal, el jugador Patriota es el único que decide si quiere gastar Puntos de Oportunidad o no cuando realice su Chequeo de Movilización.

Carta 42-43 – *By-Election*: si al final del Turno los PV llevan a un jugador a los 20 PV o más, se termina la partida haciendo el final de la secuencia de Turno antes de determinar el ganador.

Carta 48 – *Gosford’s Charm Offensive*: las Acciones Especiales “Partisan Media” y “Le Canadien” funcionarán exactamente igual que las de “La Tête à Papineau”. Su efecto no sería acumulativo.

Carta 49 – “*La Banque du Peuple*”: estos Puntos de Oportunidad son además de los Puntos de Oportunidad que el jugador Patriota gana si el requisito del Evento no se cumple.

Carta 56 – *Papineau Shipped Overseas*: el jugador Patriota aún puede añadir Cubos a Distritos Rurales por encima del límite del Valor de Movilización límite de 5 durante un Evento. Simplemente no puede hacerlo con una acción de Movilización usando PA.

Carta 68 – *Beyond Regional Leadership*: esto básicamente significa que el jugador Patriota nunca gastará más de 1 PA para movilizar una casilla en un Distrito de tendencia Patriota hasta el final de la partida.

Carta 70 – *Tumult against Colborne*: los Puntos de Oportunidad se gastan para el único propósito del Evento y no puede usarse para comprar cartas en la Reserva de Oportunidad.

Carta 75 – *A Permanent Committee in Québec at last!*: a algunos jugadores les gusta conservar esta carta en juego como recordatorio en caso de que necesiten confirmar la posición del Marcador de Ventaja de Organizaciones.

Carta 76 – *Skirmish with the Doric Club*: aunque ésta es una carta Leal, el jugador Patriota es el único que decide si quiere gastar Puntos de Oportunidad o no cuando realice su Chequeo de Movilización.

Carta 77 – *Gosford Forbids Dissident Meetings*: por ejemplo, el jugador Lear gana 1 PV si el jugador Patriota gasta 4 PA en una sola Ronda de Acción para realizar la acción de Movilización.

Carta 84 – *Bishop Lartigue’s Command*: aunque ésta es una carta Leal, el jugador Patriota es el único que decide si quiere gastar Puntos de Oportunidad o no cuando realice sus Chequeos de Movilización.

Carta 85 – *Lafontaine’s Plan*: por ejemplo, si este Evento se juega en la 4ª Ronda de Acción del Turno de Principios de 1837, se trata la 5ª Ronda de Acción del Turno de Principios de 1837 como si fuera una Ronda de Acción Parlamentaria en todos los aspectos. Por tanto, los Eventos con el requisito “Parliamentary” pueden jugarse en la 5ª Ronda de Acción y al final de la 5ª Ronda de Acción, el jugador Patriota anota 2 PV y pone 1 Cubo en Quebec.

Carta 88 – *The Septembrokers*: aunque ésta es una carta Leal, el jugador Patriota es el único que decide si quiere gastar Puntos de Oportunidad o no cuando realice sus Chequeos de Movilización.

Carta 92-93 – *Loyalty Oaths*: por ejemplo, si el Espíritu de Rebelión está en 11, el jugador Leal añade 1 Cubo a 6 Distritos Rurales.

Carta 94 – *Victoria*: por ejemplo, si el Marcador de Ventaja de la Influencia Exterior está en la casilla “2” a favor del jugador Leal, el jugador Leal consigue un bono +2 en su tirada.

Carta 107 – *Family in the Countryside*: por ejemplo, en su siguiente Ronda de Acción después de jugar este Evento, el jugador Patriota podría usar los 4 PA proporcionados por una carta para añadir 8 Cubos en Distritos Rurales, independientemente de las casillas a la que vayan los Cubos. Esto puede pasar posiblemente al siguiente Turno si el Evento se jugó en la 8ª Ronda de Acción.

Carta 108 – *Overseas Business*: esto puede pasar posiblemente al siguiente Turno si el Evento se jugó en la 8ª Ronda de Acción.

Carta 129 – *A Ragtag Coalition*: por ejemplo, si el Distrito Rural de Richelieu tiene un Valor de Movilización Patriota de 3 y un Valor de Movilización Leal de 2 cuando se juega el Evento, sería legal para el jugador Leal añadir 2 Cubos en Richelieu.

Carta 130 – *The Mentor and his Apprentices*: gastar 2 PA para Movilizar es lo mismo que usar los PA de una carta para realizar la acción de Movilización.

Carta 131 – *Spontaneous Mobilization*: el jugador Patriota tira por los Distritos de uno en uno de forma que puede volver a tirar si saca el mismo Distrito dos veces. Incluso si saca “Elige el jugador” más de una vez, no puede elegir el mismo país una segunda vez.

Carta 134 – *You go, we go*: en un Distrito Rural legal donde el jugador Patriota tiene un Valor de Movilización de 8 o 9, el Valor de Movilización del jugador Leal subiría a 7.

Carta 138 – *Prorogued Session*: el jugador Patriota gana inmediatamente los beneficios habituales por el final de una Sesión Parlamentaria (anota 2 PV y añade 1 Cubo en Quebec). Si la Sesión Parlamentaria fue de más de 1 Ronda de Acción de duración, se tratan las Rondas de Acción seguidas normalmente identificadas como Rondas de Acción de Sesión Parlamentaria en el registro de Turnos como Rondas de Acción no de Sesión Parlamentaria.

13.0 EJEMPLO EXTENSO DE JUEGO

Esta sección proporcionará un desarrollo detallado de un Turno completo (Principios de 1834). Se recomienda que los jugadores vayan viendo este ejemplo con los componentes físicos del juego para entender mejor las reglas.

Hay que asegurarse de seguir los pasos indicados en la sección 2.1. Elegir después las siguientes cartas para crear las manos de ambos jugadores:



Jugador Patriota

Del Mazo de 1834:

- Carta 13 – **Loyal Activities**,
- Carta 16 – **Patriote Activities**,
- Carta 22 – **The Aylmer-Glenelg Letters**,
- Carta 27 – **L'Écho du Pays**'.

Del Mazo Genérico:

- Carta 123 – **'La Minerve'**,
- Carta 134 – **You go, we go**,
- Carta 146 – **A Nationalist Seminar**.

Una mano decente para el jugador Patriota, buena cantidad de PA y sólo **You go, we go** es un problema real.



Jugador Leal

Del Mazo de 1834:

- Carta 15 – **Patriote Activities**,
- Carta 23 – **The 'Saint-Jean-Baptiste' Society**,
- Carta 24 – **Concerned Reformists at Étienne Parent's**,
- Carta 28 – **The 92 Resolutions in London**.

Del Mazo Genérico:

- Carta 108 – **Overseas Business**,
- Carta 141 – **The Montreal Herald**,
- Carta 147 – **Patriotic Unions and Associations of Reform**.

Ésta es también una buena mano, aunque es un poco complicada de jugar. **Overseas Business** siempre es molesta e idealmente, el jugador Leal querrá retener **The "Saint-Jean-Baptiste" Society** para denegar al jugador Patriota los 4 usos potenciales del efecto posterior de la carta.

Se ponen las siguientes cartas en la Reserva de Oportunidad:

- Carta 142 – **The Morning Courier**,
- Carta 9 – **Loyal Activities**,
- Carta 21 – **BALC: British American Land Company**,
- Carta 120 – **'La Petite Famille'**.

El jugador Patriota decide ser el Primer Jugador del Turno.

Ronda 1



Acción Patriota

Gasta 2 Puntos de Oportunidad para jugar la Carta 142 – **The Morning Courier** de la Reserva de Oportunidad. Añade

1 Cubo Patriota en Montreal. Tira el Dado de Puntuación UC y el resultado es UC, avanzando el Marcador de Puntuación UC 1 espacio en el Registro de Puntuación de los Distritos Urbanos.

Si el jugador Patriota no hubiera ido primero, hubiera habido una muy buena oportunidad de que el jugador Leal hubiera jugado esa carta, puesto que el Evento es más potente para él. Y el hecho de que no hubiera cartas Patriotas en la Reserva de Oportunidad hacía esa decisión incluso más fácil de tomar.



Acción Leal

Gasta 4 Puntos de Oportunidad para jugar la Carta 120 – **"La Petite Famille"** de la Reserva de Oportunidad. Puesto que el Evento se juega durante una Sesión Parlamentaria, añade 2 Cubos Leales en Quebec y retira 1 Cubo Patriota. Tira el Dado de Puntuación UC y el resultado es UC, avanzando el Marcador de Puntuación UC 1 espacio en el Registro de Puntuación de los Distritos Urbanos.

El jugador Leal ya está planeando la creación de su Organización Urbana en Quebec. Con un Valor de Movilización de 6 ahí y quedándole 4 Puntos de Oportunidad, parece que vale la pena intentarlo con 4 PA en su siguiente Ronda de Acción.

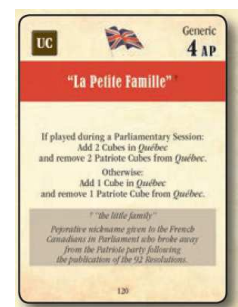
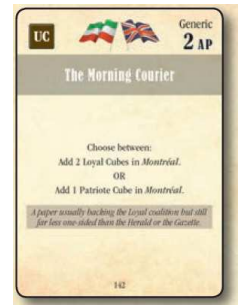
Ronda 2



Acción Patriota

Juega la Carta 123 – **"La Minerve"** de su mano para el Evento. Añade 2 Cubos Patriotas en Montreal y añade 1 Cubo a Lachenaie y Berthier. El Marcador de Ventaja RC se ajusta 2 casillas hacia el jugador Patriota, a la casilla "5" más a la izquierda del lado Patriota. Tira el Dado de Puntuación RC y el resultado es RC, avanzando el Marcador de Puntuación RC 1 espacio en el Registro de Puntuación de los Distritos Rurales.

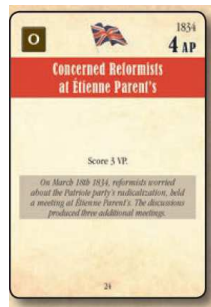
Parece que el jugador Patriota está preparando su contra-golpe, lo bueno de este Evento es que también mantiene la presión sobre el frente de los Distritos Rurales, ayudado por su ventajosa posición inicial y el Dado de Puntuación. El hecho de que el registro UC esté aún a 2 casillas de la puntuación le garantiza que conseguirá un intento de crear su Organización Urbana en Montreal antes de que se retiren los Cubos por desgaste (parte de la Secuencia de Puntuación de este registro).





Acción Leal

Juega la Carta 24 - **Concerned Reformists at Étienne Parent's** de su mano por los PA. Gasta los 4 PA para crear la Organización Urbana en Quebec. Valor de Movilización de 6 + 4 PA = número objetivo de 10. Tira 3 dados para una suma de 9. La creación de la Organización es un éxito, el Marcador de Ventaja de Organizaciones mueve 2 casillas hacia el jugador Leal. Tira el Dado de Puntuación O y el resultado es EI, avanzando el Marcador de Puntuación EI 1 espacio en el Registro de Puntuación de la Influencia Exterior.



Ganar 3 PV es bueno, pero mejorar tu posición sobre el tablero normalmente es mejor. El jugador Leal esperaba hacer una tirada mayor de 10 y tener que gastar Puntos de Oportunidad, así que coge un buen respiro ahí.

Acaba la Sesión Parlamentaria. El jugador Patriota anota 2 PV y añade 1 Cubo Patriota en Quebec.

Ronda 3



Acción Patriota

Juega la Carta 16 - **Patriote Activities** de su mano para los PA. Gasta los 4 PA en crear la Organización Urbana en Montreal. Valor de Movilización de 6 + 4 PA = número de objetivo 10. Tira 3 dados para una suma de 12. Gasta 2 Puntos de Oportunidad para subir el número objetivo a 12. La creación de la Organización es un éxito, el Marcador de Ventaja de Organizaciones mueve 2 casillas hacia el jugador Patriota. El jugador Patriota elige tirar el Dado de Puntuación RC y el resultado es O, avanzando el Marcador de Puntuación O 1 espacio en el Registro de Puntuación de Organizaciones.



El jugador Patriota no ha sido tan afortunado. Con las mismas proporciones, ha tenido que gastar 2 Puntos de Oportunidad para crear su Organización en Montreal. El Dado de Puntuación RC tampoco ha cooperado y avanzó el Marcador de Puntuación de Organizaciones.



Acción Leal

Juega la Carta 108 - **Overseas Business** de su mano por los PA. Añade 1 Cubo en Deux-Montagnes (coste base de 1 PA, +1 de coste, -1 por ir detrás) y 1 Cubo en Sherbrooke (coste base 1 PA). Se ajusta el Marcador de Ventaja RC 2 casillas hacia el jugador Leal, a la casilla "4" más a la izquierda en el lado Patriota. El jugador Patriota juega el Evento: el jugador Leal tiene que saltarse su siguiente Ronda de Acción. Se tira el dado EI y el resultado es EI, avanzando el Marcador de Puntuación EI 1 espacio en el Registro de Puntuación de la Influencia Exterior.



tuación EI 1 espacio en el Registro de Puntuación de la Influencia Exterior.

Aquí el jugador Leal ve una oportunidad de deshacerse de **Overseas Business**. Recupera algo de terreno en el registro de los Distritos Rurales justo antes de regalar al jugador Patriota 2 Rondas de Acción seguidas. El momento es bueno ya que ningún registro está a menos de 2 casillas de la puntuación. Gracias al Evento, sólo jugará 7 Rondas de Acción en el Turno. Como ya jugó una carta de la Reserva de Oportunidad, podrá por tanto quedarse con una carta Patriota problemática en su mano para el siguiente Turno (le quedan 4 Rondas de Acción y 5 cartas en la mano). Además, el Dado de Puntuación está de su lado, sacando el único registro a su favor actualmente.

Ronda 4



Acción Patriota

Juega la Carta 27 - **"L'Écho du Pay"** de su mano para el Evento. Añade 3 Cubos Patriotas en Richelieu y 1 Cubo Patriota en St-Hyacinthe y Yamaska. El Marcador de Ventaja RC se ajusta 1 casilla hacia el jugador Patriota, a la casilla "5" más a la derecha en el lado Patriota. Tira el dado RC y el resultado es RC, avanzando el Marcador de Puntuación RC 1 espacio en el Registro de Puntuación de Distritos Rurales.



El Cubo en St-Hyacinthe permite al jugador Patriota saltar una Casilla de Movilización con un coste extra. Con 4 cubos en Richelieu, puede lentamente comenzar a pensar sobre la creación de una Organización ahí.

Acción Leal

Saltada debido al evento **Overseas Business**.

Ronda 5



Acción Patriota

Juega la Carta 13 - **Loyal Activities** de su mano para los PA. Añade 2 Cubos en St-Hyacinthe (coste base 1 PA para ambos) y 2 Cubos en Montreal (coste base 2 PA para ambos). El jugador Leal juega el Evento: decide ganar 3 Puntos de Oportunidad y poner la carta **Loyal Activities** en la Reserva de Oportunidad. El jugador Leal le pide al jugador Patriota que tire el Dado de Puntuación EI y el resultado es EI, avanzando el Marcador de Puntuación EI 1 espacio en el Registro de Puntuación de Influencia Exterior.



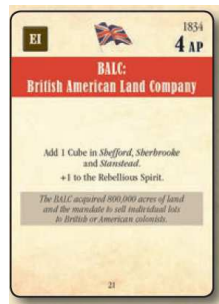
No hay beneficio inmediato para el Patriota aquí, pero él está ahora en una buena posición. Incluso si el registro de Distritos Urbanos puntúa, aún tiene 5 cubos de más en Montreal tras el desgaste, para conservar su bono para

crear Organizaciones Rurales. Y no tendrá que pagar el coste extra otra vez para entrar en el rango de Valores de Movilización 6-10. El jugador Leal elige ganar 3 Puntos de Oportunidad en lugar de gastar 3 PA debido al plan que tiene en mente.



Acción Leal

Gasta 4 Puntos de Oportunidad para jugar la Carta 21 – **BALC: British American Land Company** de la Reserva de Oportunidad. Añade 1 Cubo Leal en Stanstead, Sherbrooke y Shefford. El Espíritu de Rebelión aumenta en 1. Se ajusta el Marcador de Ventaja RC 2 casillas hacia el jugador Leal, a la casilla “4” más a la derecha en el lado Patriota. Se tira el dado EI y el resultado es UC, avanzando el Marcador de Puntuación UC 1 espacio en el Registro de Puntuación de Distritos Urbanos.



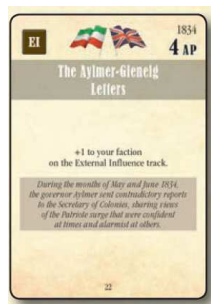
Los 3 Puntos de Oportunidad que el jugador Leal recibió en la Ronda de Acción Patriota anterior le permiten jugar otra carta de la Reserva de Oportunidad lo que le permitirá quedarse con 2 cartas. El propio Evento es bastante bueno también, agarrando 2 Distritos Rurales y acercando el Espíritu de Rebelión a la casilla “5”, donde la tabla de Temor a la Represalia comienza a ser interesante.

Ronda 6



Acción Patriota

Juega la Carta 22 – **The Aylmer-Glenelg Letters** de su mano para el Evento. Se ajusta el Marcador de Ventaja EI 1 casilla hacia el jugador Patriota. Tira el dado EI y el resultado es EI, avanzando el Marcador de Puntuación EI 1 espacio en el Registro de Puntuación EI. El registro puntúa, el jugador Leal recibe 1 PV y se reinicia el Registro de Puntuación de la Influencia Exterior.

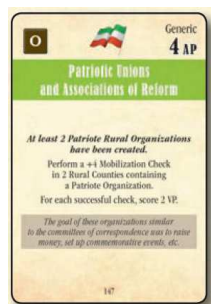


Buen momento ahora, siempre es bueno mejorar tu posición en un Registro de Puntuación justo antes de que puntúe.



Acción Leal

Juega la Carta 147 – **Patriotic Unions and Associations of Reform** de su mano para los PA. Añade 1 Cubo en Vaudreuil, Lachenaie, Berthier y Yamaska. A pesar del hecho de que estas casillas son todas Casillas de Movilización “+1”, el jugador Leal está por detrás en estos Distritos, lo que le permite añadir los Cubos con un coste de -1 PA la pieza. Se ajusta el Marcador de Ventaja RC 4 casillas hacia el jugador Leal, a la casilla “2”



más a la derecha en el lado Patriota. Ahora el jugador Patriota intenta jugar el Evento pero no se cumple el requisito. Por tanto, gana la mitad del valor de la carta en PA (2) como Puntos de Oportunidad y la carta se pone en la Reserva de Oportunidad. Se tira el dado O y el resultado es O, avanzando el Marcador de Puntuación O 1 espacio en el Registro de Puntuación de Organizaciones.

El jugador Leal tiene un momento cómodo manteniendo el paso del jugador Patriota en los Distritos Rurales al reducir las distancias. El jugador Patriota probablemente podrá jugar la carta que acaba de poner en la Reserva de Oportunidad en algún momento del Turno siguiente si puede seguir su plan de crear Organizaciones Rurales en Richelieu y St-Hyacinthe.

Ronda 7



Acción Patriota

Juega la Carta 146 – **A Nationalist Seminar** de su mano para el Evento. Se añaden 3 Cubos Patriotas en St-Hyacinthe. Se tira el dado RC y el resultado es UC, avanzando el Marcador de Puntuación UC 1 espacio en el Registro de Puntuación de los Distritos Urbanos. El registro puntúa, no se gana PV porque cada jugador controla un Distrito. El jugador Patriota pierde 2 Cubos en Montreal y 1 Cubo en Quebec por desgaste. El jugador Leal pierde 1 Cubo en Montreal y 2 Cubos en Quebec por desgaste. Después, puesto que el Valor de Movilización Patriota en Quebec es “o”, el jugador Leal anota 2 PV. Se reinicia el Registro de Puntuación UC.



Quebec es un hueso duro de roer para el jugador Patriota, especialmente en los primeros compases del juego. Las 3 Sesiones Parlamentarias en 1835-36 y algunos Eventos de 1837 ayudarán a ganar algo de terreno. Mientras tanto, normalmente es feliz con que la puntuación del registro de Distritos Urbanos sea “o”.



Acción Leal

Juega la Carta 141 – **The Montreal Herald** de su mano para el Evento. El Espíritu de Rebelión aumenta en 2. Tira el dado UC y el resultado es RC, avanzando el Marcador de Puntuación RC 1 espacio en el Registro de Puntuación de Distritos Rurales.



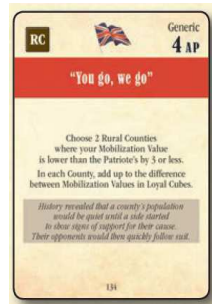
El jugador Leal continúa empujando el Espíritu de Rebelión, con la esperanza de que pueda esquivar una puntuación del registro de Distritos Rurales hasta que pueda conseguir que el marcador mueva al siguiente grupo.

Ronda 8



Acción Patriota

Juega la Carta 134 – *You go, we go* de su mano para los PA. Gasta 2 PA para realizar la acción de Llamada al Sosiego, volviendo el marcador de Espíritu de Rebelión por su cara “No +1 EoT”. Gasta los otros 2 PA para intentar crear su Organización Rural en St-Hyacinthe. El Valor de Movilización de 8 + 2 PA +1 (bono de Montreal) = número objetivo de 11. Tira 3 dados para una suma de 10. La creación de la Organización es un éxito, el Marcador de Ventaja de Organizaciones mueve 1 casilla hacia el jugador Patriota. El jugador Leal juega el Evento: se añaden 3 Cubos Leales en L’Acadie y se añaden 2 Cubos Leales en Terrebonne. El Marcador de Ventaja RC se ajusta 2 casillas hacia el jugador Leal, a la casilla “1” más a la derecha en el lado Patriota. Se tira el dado RC y el resultado es RC, avanzando el Marcador de Puntuación RC 1 espacio en el Registro de Puntuación de los Distritos Rurales. El registro puntúa, el jugador Leal saca un 4 en su tirada de Temor a la Represalia, modificado por –2 por el valor del Espíritu de Rebelión. El resultado final es 2, que no tiene efecto. El jugador Patriota anota 1 PV. Se reinicia el Registro de Puntuación RC.



Al menos el jugador Leal esquivó el primer “St-Jean-Baptiste” pero acaba de darle al jugador Patriota 3 PV heridos y 6 Cubos si el juego dura hasta el Otoño de 1837. Podría haber intentado conservar esa carta hasta el final del Turno de Finales de 1834 pero realmente quería 6 PA para jugar el efecto más fuerte de “Looking for Trouble”. Ahora está amenazando retirar un buen montón de Cubos Patriotas en el futuro cuando puntúe el registro de Distritos Rurales.

Fin de Turno

El jugador Patriota gana 6 Puntos de Oportunidad y el jugador Leal gana 8. El marcador de Espíritu de Rebelión se vuelve, pero no sube. El jugador Leal conserva las dos cartas de 1834 que aún tiene en la mano: sólo robará 2 cartas del Mazo de 1834 y 3 cartas del Mazo Genérico el turno siguiente para que su mano vuelva a tener 7 cartas. Todo está preparado para un duelo impredecible.

Una Ronda de Acción bastante ocupada. Sintiendo que el Espíritu de Rebelión se despierta, el jugador Patriota sabiamente gasta 2 PA para evitar que aumenta al final del Turno. Siempre es una buena idea intentar gastar esos PA en 1834 cuando la acción de Llamada al Sosiego es barata. Las relaciones eran buenas para la creación de la Organización en St-Hyacinthe, especialmente quedando 6 Puntos de Oportunidad. Desafortunadamente para el jugador Patriota, el evento es bastante potente y el jugador Leal puede romper el control del jugador Patriota en L’Acadie y Terrebonne, justo antes de que el registro RC puntúe. Mientras que el Espíritu de Rebelión esté en 0-4, el jugador Leal necesita un 5 o un 6 en su tirada de Temor a la Represalia para poder retirar Cubos Patriotas. Falló por un punto.

Acción Leal

Juega la Carta 23 – *The “Saint-Jean-Baptiste” Society* de su mano por los PA. Gasta 6 PA para jugar la Acción Especial “Looking for Trouble”, que sube el Espíritu de Rebelión en 2. El jugador Patriota juega el Evento: la carta se deja aparte para el resto de la partida y su efecto se activará al comienzo de cada una de las Rondas de Acción Patriota “St-Jean-Baptiste” futuras (véase el registro de Turnos). Se tira el dado O y el resultado es O, avanzando el Marcador de Puntuación O 1 espacio en el Registro de Puntuación de Organizaciones.

