

UPRISING

v. 1.2

copyright 2011 de Brian R. Train

9 de enero de 2015

1.0 INTRODUCCIÓN

Uprising es un juego para dos jugadores que representa, de forma muy abstracta, el crecimiento y desarrollo (o contención y sofocación) de un movimiento popular en revuelta contra un gobierno opresor. El jugador Rebelde, que comienza el juego con poco poder aparente pero mucha información, está en conflicto con el jugador del Gobierno, que tiene poder (con su surtido de Agentes) pero muy poca información sobre los recursos y capacidades del Rebelde.

2.0 COMPONENTES Y CONCEPTOS DEL JUEGO

Componentes:

El juego consta de los siguientes componentes:

- una superficie de juego (mapa) en forma de "hexágono de hexágonos", con 91 espacios (hexágonos), un contador de "número de acciones" y una casilla de "Insurgentes capturados"
- una hoja de despliegue de la Fuerza Rebelde
- un juego de 39 fichas Rebeldes: 5 Insurgentes; 8 Simpatizantes; y 26 fichas numeradas
- un juego de 5 fichas del Gobierno: 5 Agentes
- un marcador para el contador de "número de acciones" (símbolo de número)
- un marcador para el hexágono "Nexo" (símbolo de copo de nieve)

Conceptos:

Información oculta: el jugador Rebelde jugará la partida con una gran cantidad de información oculta al jugador del Gobierno. Sus fichas tienen dos estados: oculta (la ficha está en una casilla en el Panel de Fuerzas Rebeldes, y está representada en el mapa por una ficha que muestra el mismo número que la casilla) y revelada (la propia ficha está en el mapa). Durante la partida colocará y moverá hasta 26 fichas numeradas en el mapa. A cada una de las 26 fichas le corresponde una casilla numerada en el Panel de Fuerzas Rebeldes. Trece de estas casillas contendrán un Insurgente o un Simpatizante. Estas fichas se denominan colectivamente "reales", y representan respectivamente a pequeños grupos de "combatientes" activos y a organizaciones de apoyo más grandes y menos activas. Las otras 13 casillas están vacías: son *Dummies* y representan operaciones deliberadas de engaño, mala inteligencia, rumores y "ruido", o aficionados que pueden ser rápidamente acorralados por los servicios de seguridad. El jugador Rebelde comienza la partida con ocho fichas en el mapa; durante la partida, el resto de las fichas entrarán en el mapa, y sus fichas cambiarán de lugar en el mapa mediante procesos de intercambio, transferencia y colocación. (ver 4.0)

Interrogatorios: Los Agentes del Gobierno se mueven por la cuadrícula hexagonal para llevar a cabo investigaciones sobre fichas Rebeldes individuales, normalmente fichas numeradas. Lo que les ocurra depende de si se ha declarado la Revolución o no (ver 4.0 y 7.0).

El Nexo: este espacio central representa abstractamente una concentración de poder e influencia del Gobierno.

Véase 5.0. **La Revolución:** El jugador Rebelde debe declarar la Revolución en algún momento de la partida para ganar. Declarar la Revolución cambiará algunas de las reglas del juego. Véase 7.0.

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Antes del primer turno de juego, los jugadores se colocan como se detalla en 9.0.

El juego se desarrolla en turnos de juego. Cada Turno de Juego se compone de dos turnos de jugador, uno para cada jugador. El jugador Rebelde va primero en cada Turno de Juego.

Lo primero que hace un jugador en su turno es decidir el límite de acciones a realizar, y luego mover el marcador "número de acciones" en el tablero para indicarlo. Un jugador puede hacer UNA de las siguientes acciones:

- Deja el marcador donde está en el registro;
- Coloca el marcador en la casilla del registro con el siguiente número más alto (de modo que si el marcador estuviera en la casilla "2", podría colocarlo en la casilla "3" pero no en la "5");
- Coloca el marcador en la casilla del registro con cualquier número más bajo (de modo que si el marcador estuviera en la casilla "3", podría colocarlo en la casilla "2" o en cualquiera de las casillas "1").

Entonces el jugador puede realizar un número de acciones, hasta el límite indicado por el marcador en el registro. Véase más abajo lo que constituye una acción.

4.0 ACCIONES

Jugador Rebelde - cada una de las siguientes acciones cuenta como UNA acción para el jugador Rebelde:

* Coloca una nueva ficha del Panel de Fuerzas: Coge una ficha numerada de su casilla en el Panel de Fuerzas y colócala en el mapa de acuerdo con estas reglas:

- Una ficha numerada que represente a un Insurgente debe colocarse adyacente a al menos otro Insurgente.

- Una ficha numerada que represente a un Simpatizante debe colocarse adyacente al menos a otra ficha "real" (Insurgente o Simpatizante).

- Una ficha numerada que represente a un Dummy puede colocarse adyacente a cualquier ficha Rebelde.

* Intercambiar una ficha por otra: Dos fichas Rebeldes cualesquiera del mapa pueden intercambiar hexágonos si forman parte del mismo grupo (es decir, si están conectadas por una cadena de hexágonos todos ocupados por fichas Rebeldes). Una ficha Rebelde revelada puede intercambiarse pero no cambia su estatus de revelada.

* Transferir una ficha: Una ficha de un grupo de fichas puede colocarse en un hexágono vacío (o en el Nexo) que esté adyacente a cualquier ficha del mismo grupo. El grupo debe contener al menos dos fichas (por lo que una ficha por sí sola no puede transferirse, pero podrían colocarse nuevas fichas de la Muestra de Fuerza junto a ella para formar un grupo mayor). Una ficha Rebelde revelada puede transferirse pero no cambia su estado revelado.

* Eliminar a un Agente: Esto sólo puede hacerse después de la Revolución. Un Agente es eliminado si el jugador Rebelde puede colocar un Insurgente adyacente a él, mediante intercambios o transferencias. Eliminar al Agente es una acción separada: el jugador Rebelde revela al Insurgente si es necesario, y retira el marcador de Agente.

Jugador del Gobierno - cada una de las siguientes acciones cuenta como una acción para el jugador del Gobierno:

- *Mover un Agente: Mueve un marcador de agente en línea recta a lo largo de una de las seis filas de hexágonos que irradian hacia fuera desde su hexágono inicial. El Agente puede cambiar de dirección, pero cada cambio cuenta como una acción separada. Los Agentes pueden moverse a través de hexágonos vacíos, el Nexo u otros Agentes, pero son bloqueados por fichas Rebeldes (ocultas o reveladas) y deben terminar su movimiento en un hexágono vacío. (Sin embargo, ver 6.0 - si el jugador del Gobierno ha capturado suficientes Insurgentes, puede mover sus Agentes simplemente colocándolos en cualquier hex vacío).

*Interrogar a una ficha Rebelde: Un Agente puede Interrogar a una ficha Rebelde en un hexágono adyacente. Si era una ficha numerada, el jugador Rebelde le dice al jugador del Gobierno lo que representa la ficha, con las siguientes consecuencias. El jugador del Gobierno ejerce su opción de capturar o matar a un Insurgente en el momento en que se revela.

Ficha revelada	Antes de que se declarase la Revolución	Tras declararse la Revolución
Insurgente	Capturado: La ficha numerada se retira del juego y el Insurgente correspondiente se coloca en la casilla "Insurgentes Capturados". El jugador del Gobierno puede entonces Interrogar inmediatamente UNA ficha adyacente al Agente que realizó el Interrogatorio original (esto no cuenta como una acción separada, y si este segundo Interrogatorio revela otro Insurgente, tiene otra opción para Capturar o Matar a ese Insurgente, y así sucesivamente). O Muerto: La ficha numerada se retira del juego y el Insurgente correspondiente se retira del juego permanentemente. El Rebelde puede entonces colocar inmediatamente DOS fichas numeradas de su Despliegue de Fuerza, colocándolas en el mapa de acuerdo con 4.0, antes de que el jugador del Gobierno pueda realizar otra acción.	Muerto: Eliminado del juego permanentemente (el jugador rebelde no coloca ninguna ficha).
Simpatizante	La ficha numerada se retira del juego y el Simpatizante correspondiente se coloca en el hex donde estaba la ficha. Ahora está "congelado": no puede abandonar su hex hasta después de la Revolución, y los Interrogatorios posteriores antes de la Revolución no tienen efecto (pero puede ser "girado" si hay suficientes Insurgentes capturados; véase 6.0).	Muerto: Eliminado del juego permanentemente.
Dummy	La ficha numerada se retira del juego.	La ficha numerada se retira del juego, y el jugador del Gobierno puede realizar otra acción.

5.0 EL NEXO

El Nexo representa un foco central de recursos políticos y de seguridad.

- Los Agentes del Gobierno pueden mover a través del Nexo, pero no pueden permanecer en el hexágono.
- Las fichas Rebeldes pueden entrar en el hexágono del Nexo. Antes de declarar la Revolución, si el jugador Rebelde ocupa el hexágono del Nexo con un Insurgente, el Insurgente es revelado y todos los Insurgentes capturados son inmediatamente "liberados" de la casilla de Insurgentes Capturados en una "fuga de prisión". Esto no cuenta como una acción separada. Los Insurgentes liberadores y liberados se colocan en el Despliegue de Fuerzas, en casillas vacías cuyas fichas numeradas pueden o no haber sido colocadas en el mapa. Si no hay suficientes casillas vacías, los Insurgentes también pueden colocarse directamente en el mapa en su estado revelado más tarde.

6.0 RESPUESTA DEL GOBIERNO

Todas las insurgencias empiezan poco a poco, y los gobiernos pueden tardar en reaccionar en las fases iniciales. Sin embargo, los servicios de seguridad aprenden y mejoran con el tiempo:

- Si el jugador del Gobierno tiene actualmente DOS Insurgentes en la casilla de Insurgentes Capturados, puede "girar" cualquier Simpatizante previamente revelado en el mapa gastando una Acción. Indica el Simpatizante (un Agente no necesita estar adyacente a él), y lo mueve a cualquier hex vacío.
- Si el jugador del Gobierno tiene actualmente TRES Insurgentes en la casilla de Insurgentes Capturados, además de la habilidad de "girar" descrita anteriormente sus Agentes pueden ahora mover simplemente "saltando" desde su hexágono a cualquier otro hexágono del mapa (excepto el Nexo). Mover un Agente de esta forma sigue contando como una Acción.

Estas habilidades pertenecen sólo mientras el jugador del Gobierno tenga suficientes Insurgentes en la casilla Insurgentes Capturados. Si el Rebelde libera Insurgentes capturados más adelante en la partida, el jugador del Gobierno pierde estas habilidades hasta que vuelva a tener suficientes Insurgentes capturados.

7.0 LA REVOLUCIÓN

El jugador Rebelde debe declarar la Revolución en algún momento de la partida para ganar. Puede declarar la Revolución en cualquier momento durante su turno de jugador, simplemente diciéndolo.

Declarar la Revolución cambia algunas de las reglas del juego. A partir de ese momento:

- El Rebelde ya no puede colocar fichas de su Despliegue de Fuerza;
- Cualquier ficha numerada que abandone su hexágono mediante intercambio o transferencia, o que actúe para eliminar a un Agente, se revela (los Insurgentes o Simpatizantes se colocan en el mapa, las fichas que representan a los Dummies se retiran del juego);
- Los Simpatizantes pueden ahora mover, por intercambio o transferencia;
- El jugador Rebelde puede eliminar a un Agente si tiene un Insurgente adyacente al hexágono del Agente en cualquier momento durante su turno de jugador. Eliminar al Agente es una acción separada (y puede implicar revelar al Insurgente como prueba);
- Cualquier ficha Rebelde que sea Interrogada, o estuviera en la casilla de Insurgentes Capturados en el momento en que se declaró la Revolución, es Asesinada (y eliminada del juego permanentemente).
- Además, los Interrogatorios se vuelven despiadados: si la ficha numerada revelada es un Dummy, el Interrogatorio no cuenta como acción. La ficha se retira y el jugador del Gobierno puede realizar otra acción.

8.0 CÓMO GANAR

El jugador Rebelde gana si en cualquier momento cumple las dos condiciones siguientes:

- Ha declarado la Revolución;
- No quedan Agentes en el mapa.

El jugador del Gobierno gana si no hay Insurgentes en el mapa (sin incluir la casilla de Insurgentes Capturados) al final de cualquiera de sus turnos. El jugador Rebelde debe informarle de esta condición.

9.0 PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA

- El jugador Rebelde coloca su Despliegue de Fuerzas donde el jugador Gubernamental no pueda verlo. Coloca una ficha numerada en cada una de las 26 casillas con un número correspondiente. Selecciona 13 de las 26 casillas de su Despliegue de Fuerzas para representar fichas reales, y coloca Insurgentes y Simpatizantes en esas casillas, uno por casilla. A continuación, selecciona ocho fichas numeradas y las coloca como desee en hexágonos del anillo exterior de hexágonos del mapa, una por hexágono. Las fichas pueden ser cualquier combinación de fichas reales y Dummies, excepto que al menos una ficha de Insurgente debe ser seleccionado como parte de estas fuerzas de apertura. Las 18 fichas numeradas restantes entrarán en juego más tarde.

- El jugador del Gobierno coloca el marcador de Nexo en el hexágono central del mapa, y cinco Agentes en hexágonos adyacentes al Nexo, uno por hexágono.
- Coloca el marcador "número de acciones" en el espacio más bajo del contador (marcado con "1").
- El jugador Rebelde va primero.

10.0 NOTAS DEL DISEÑADOR (y reflexiones)

P: ¿Qué ocurre en este juego?

R: Bueno, varias cosas, obviamente muy abstraídas.

Las fichas representan pequeños grupos (Insurgentes y Agentes), organizaciones de apoyo (Simpatizantes y el Nexo), y cosas inexistentes o información engañosa ("Dummies").

El campo de hexágonos es quizá la parte más abstracta del diseño, en el sentido de que no representa la distancia física, sino algo más parecido a la proximidad organizativa. Con las fichas de los Rebeldes empezando en el perímetro exterior, y los Agentes empezando en un grupo apretado alrededor del Nexo, se puede visualizar lo lejos que debe llegar la revuelta y lo mucho que debe crecer para desafiar al gobierno por el poder definitivo. Sin embargo, da tiempo a organizarse y reunir fuerzas.... en los márgenes.

Q: 1,1,2,3,5,8,13... ¿Por qué todos los números de Fibonacci?

R: No estás preparado para eso.

Sugerencia: Debido a la naturaleza "a ciegas" del juego, el Rebelde suele verse favorecido para ganar, especialmente durante las primeras partidas. Los jugadores pueden elegir hacer las cosas un poco más fáciles o más difíciles para un bando haciendo una o más de las siguientes cosas:

- Reducir el número de fichas numeradas;
- Considerar despiadados todos los Interrogatorios desde el principio de la partida, no sólo después de la Revolución (véase 7.0);
- Juega dos partidas, cambiando de bando en la segunda, y el ganador es el que tenga el mayor número de Insurgentes al final de la partida.

CRÉDITOS DEL JUEGO

Diseño: Brian Train, a partir de una idea de Michael Freeman

Desarrollo: Brian Train

Pruebas de juego y sugerencias: Akito Train, Tom Russell

CONTADORES (copiar y recortar, luego pegar en cartulina)

											
						1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	#			

DESPLIEGUE DE FUERZAS REBELDES

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26		

Reglas para colocar fichas numeradas en el mapa (véase 4.0):

- Una ficha numerada que represente a un Insurgente debe colocarse adyacente a al menos otro Insurgente.
- Una ficha numerada que represente a un Simpatizante debe colocarse adyacente a al menos otra ficha "real" (Insurgente o Simpatizante).
- Una ficha numerada que represente a un Dummy puede colocarse adyacente a cualquier ficha de Rebelde.
- Las fichas numeradas no pueden colocarse después de que se haya declarado la Revolución (7.0).