

VOLUME ONE

DISTRICT COMMANDER MARACAS

VIRTUALIA 2019

DESIGNED BY BRIAN TRAIN



DISTRICT COMMANDER: MARACAS REGLAS EXCLUSIVAS

v. 1.0, 5 de junio de 2018 (ediciones 25 de febrero de 2019)

1.0 INTRODUCCIÓN

Maracas es un juego para dos jugadores de la familia de juegos que utilizan una variación del sistema *District Commander*. Cubre la campaña de contrainsurgencia en una sección de "Maracas", la megaciudad capital de la nación ficticia de *Virtualia*, aproximadamente en el período 2010-20. Estas son las reglas exclusivas del juego. Están pensadas para ser utilizadas con las reglas estándar del sistema *District Commander*. Como tales, consisten en adiciones, notas, excepciones y enmiendas organizadas siguiendo las mismas líneas de casos numéricos que las reglas del sistema. Las reglas estándar permanecen en vigor salvo que se modifiquen por estas reglas exclusivas.

2.0 CONCEPTOS Y COMPONENTES DEL JUEGO

2.1 Conceptos

Jugadores

- El jugador Insurgente controla las unidades ROJAS. Estas unidades representan la principal oposición organizada y armada al gobierno de *Virtualia*, así como las organizaciones del "gobierno en la sombra" utilizadas para extender y reforzar el control de la población civil (Unidades de Infraestructura). El jugador Insurgente tiene el papel de líder de la resistencia pasiva y activa al gobierno nacional en esta parte de Maracas.
- El jugador Gobierno controla las unidades AZULES. Las unidades azules representan las Fuerzas de Seguridad Nacional Virtualianas (VNSF) representadas por unidades del Ejército Nacional Virtualiano (VNA) y la Policía de la Ciudad de Maracas (MCP: en realidad un conglomerado de las diferentes agencias policiales responsables de la seguridad en Maracas) así como organizaciones sociales y administrativas que apoyan al gobierno (Unidades de Infraestructura). El jugador del Gobierno desempeña el papel de comandante de una fuerza de tarea (*task force*) compuesta por aproximadamente una brigada de fuerzas de seguridad, tanto militares como policiales, con otros elementos adicionales.

- Las referencias a las reglas avanzadas, a otras notas y a los comentarios generales de los sabelotodos aparecen en cursiva. Las reglas avanzadas introducen varios conceptos adicionales:

- *Puntos objetivo: Algunas Zonas contienen elementos especialmente importantes o significativos por razones económicas o psicológicas (por ejemplo, los muelles o la simbólica Plaza 24 de Octubre). Se muestran con un nombre y/o icono impreso en rojo, dentro de un pequeño recuadro. El jugador Insurgente puede llevar a cabo misiones de Ataque (6.17) contra estas casillas para un efecto adicional. Véase 9.6.*

2.2 Componentes

2.21 Mapa. El mapa muestra una sección de Maracas, la capital imaginaria de *Virtualia* igualmente imaginaria. Está dividido en 12 Áreas, a escala de aproximadamente 1:250.000 (1 pulgada = 4 millas, o 1 cm = 2,5 km). Cada número de población representa a unas 100.000 personas.

2.23 Marcadores de juego. (adición) Marcadores de Sabotaje, para mostrar dónde se han interrumpido los servicios e infraestructuras civiles (alcantarillado, agua, electricidad, recogida de basura, etc.) mediante Sabotaje (ver 6.15 y 6.16).

2.3 Ayudas al jugador

- La Hoja de Registro del Gobierno tiene una sección adicional de Fuerza de Reacción Rápida (QRF) en su Casilla de Unidad. En el Segmento de Despliegue, el jugador del Gobierno colocará aquí las fichas en apilamientos (o *pilas*), de modo que puedan colocarse en cualquier lugar del mapa durante la Fase de Operaciones (6.14) y llevar a cabo Misiones.

5.0 FASE DE PLANIFICACIÓN Y PREPARACIÓN

5.21 Recibir Asignación de Puntos de Tarea. *(El jugador Insurgente puede tener Activos de Nodo de Mando colocados en el mapa. En este punto del turno, cada Nodo de Mando en el mapa añadirá 1 TP por encima de la Asignación de TP del jugador. Los Nodos de Mando no se revelan al hacer esto).*

5.3 Segmento de despliegue

- El jugador del Gobierno despliega primero. También puede desplegar unidades entre las secciones Disponible y QRF de la Caja de Unidades.
- *Sólo una pila puede estar en la casilla Punto Objetivo de un Área (véase 9.6).*

- *Las unidades Criminales y de Milicia No-Estatal aparecerán en este momento, si los jugadores están usando estas reglas opcionales (9.4, 9.5).*

6.0 FASE DE OPERACIONES

6.11 Patrulla. *(adición) Si el jugador del Gobierno tiene un Informador en el Área, el Modificador del Terreno no se suma al total Insurgente.*

6.12 Ataque.

Atacar Puntos de Objetivo. *Véase 9.6.*

6.14 Mover.

- El jugador del Gobierno puede mover apilamientos de la sección QRF de la Caja de Unidades a cualquier Área del mapa (pero no viceversa).
- *Los Informadores no Mueven.*

Misiones No Tácticas

6.15 Reparar Sabotaje *(adición).* Además de construir Infraestructura, el jugador del Gobierno puede reparar Sabotajes causados por fuerzas Insurgentes *(ya que la presencia de estos marcadores reduce los PV que pueden conseguir por Control de Población)*. Como con Construir Infraestructura, el jugador del Gobierno no puede reparar Sabotajes si actualmente hay Unidades de Combate Insurgentes "sueltas" en el Área. El Área puede ser Aterrorizada. Para reparar el Sabotaje, sigue el mismo procedimiento que para colocar una Unidad de Infraestructura *(el valor CMR en la ficha jugada en este caso para las reparaciones, representa realmente la fricción inherente a la coordinación de los servicios de reparación, asegurándose de que los recursos no se desvían, contratando localmente, consiguiendo las licencias y sobornos adecuados, etc.)* y si tiene éxito, elimina todos los marcadores de Sabotaje en el Área.

6.16 Causar Sabotaje (adición). Como con Reducir Infraestructura, el jugador Insurgente no puede causar Sabotaje a menos que todas las Unidades de Combate enemigas (bien "sueltas" o en la casilla UG) en el Área hayan sido primero Desorganizadas o no puedan realizar una misión por estar ya activadas (o el jugador se haya quedado sin TP). El Área puede ser Aterrorizada. Las unidades en la Casilla UG no pueden realizar esta Misión. Para causar Sabotaje:

- El jugador indicará una pila dada en el Área, gastará el Punto de Tarea requerido y declarará los Valores Civiles-Militares totales en la pila, **más** el CMR en una Ficha de Azar jugada.

- El jugador compara su total con la suma del Número de Población del Área *(nótese que no hay sorteo de Fichas; es relativamente fácil detener la marcha de las cosas)*.
- Si el total del jugador es mayor, se coloca un marcador de Sabotaje. Un Área puede tener un total de marcadores de Sabotaje en ella hasta su Número de Población.
- Si el total del jugador es menor, o hubo un empate, el jugador no puede contar. No hay ningún efecto *(excepto darse cuenta de que es inapreciable)*.

6.18 Intimidar.

- *(adición) Si todas las unidades paramilitares del Gobierno en el Área han sido desbaratadas, todos los Informadores en el Área son eliminados (no se deducen TP, pero las fichas se devuelven al Fondo de Inteligencia).*
- *Si el jugador del Gobierno sólo tiene Informadores en un Área y ninguna unidad paramilitar, sólo usa el valor de la ficha de Azar jugada. Si el total del jugador Insurgente es mayor, se eliminan todos los Informadores del Área. Las fichas son reemplazadas en el Fondo de Inteligencia pero el Área no es Aterrorizada. Vigila a tus soplones, ¡no sea que reciban puntos de sutura!*

6.2 Unidades desorganizadoras

- *Excepción: Nodos de Mando, que deducen 1 de la Asignación de TP cuando se desorganizan (bajan el marcador TP MAX en 1).*

7.0 FASE DE FIN DE TURNO

7.1 Segmento de redespliegue

- *Los informadores no pueden ser redesplegados.*

7.21 VP Control de la población : definición.

- *(adición) El jugador del Gobierno (sólo) deduce el valor total de cualquier marcador de Sabotaje que pueda haber en un Área del número de sus Unidades de Infraestructura allí, hasta un mínimo de cero.*
- *Cualquier unidad Criminal en un Área impedirá al jugador del Gobierno ganar VP de Control de Población por ella.*
- *Cualquier unidad NSM en un Área impedirá al jugador Insurgente ganar VP de Control de Población por ella.*

9.0 UNIDADES OPTATIVAS AVANZADAS

9.1 Activos

Activos del Gobierno

Símbolo	Descripción y Efecto
Vehículo •*+1•	Armas Pesadas: destacamento de vehículos acorazados de combate y/o armas tripuladas que proporciona apoyo de fuego a las unidades que participan en combate. Efecto: +1 TR por <i>cada</i> unidad de la pila
Un tipo con boina +1+1+1	Equipo A: un pequeño destacamento de tropas de operaciones especiales superdotadas que reciben formación en métodos de inteligencia para mejorar los esfuerzos por encontrar al enemigo y ayudar en el aumento de las fuerzas locales. Efecto: +1 al total de la pila
Bulldozer •+1+1 O •+2+1	Destacamento de Ingenieros: fuerza de tropas y material que puede utilizarse para apoyar tareas de construcción o de combate. Efecto: +1 o +2 TR al total de la pila; +1 CMR al total de la pila.
Hombre gritando • (+2) O • (+1)	Cuadros: unidad que incluye personal militar para Asuntos Civiles o guerra psicológica, asesores políticos civiles y otros <i>colgados</i> . Efecto: +2 o +1 CMR al total de la pila, pero sólo es efectivo para Construir o Reducir IUs o eliminar misiones de Terror.
Objeto volador • !1+ O • !2+	Sensores/UAV/reconocimiento aéreo: destacamento de tropas que operan radares de vigilancia terrestre, aviones de observación, vehículos aéreos no tripulados, helicópteros, acceso a inteligencia por satélite, etc. Efecto: +1 o +2 IR a todos los apilamientos que realizan Patrullas en el Área.
Oreja TM=0!	Red de Informadores: Un puñado de soplones (o ciudadanos honrados y preocupados, si lo prefieres). Efecto: anula el Modificador de Terreno del Área al resolver todas las Patrullas del Área. No puede volver a desplegarse en la Caja de Unidades. Eliminado sólo por Misión de Intimidación Insurgente.
Detective que busca ••2 +	Equipo de Inteligencia Combinada: grupo conjunto de fuerzas de seguridad y militares que recopila información de inteligencia local. Porque siempre hay Una. Cosa. Más Efecto: +2 IR al total de la pila. El Activo nunca está Desorganizado: en situaciones en las que estaría Desorganizado, devuélvelo a la Sección Disponible de la Caja de Unidades.

Activos de los Insurgentes

Símbolo	Descripción y Efecto
Un tipo con pintas de espía +1 TM!	Agente Doble: un informante en las filas del Gobierno, piratas informáticos o fuente de inteligencia defectuosa para hacer que el jugador del Gobierno malgaste recursos. Efecto: +1 al Modificador de Terreno del Área al resolver todas las Patrullas en el Área, o a la Emboscada realizada por la pila del Agente.
RPG-7 •*+1•	Armas Pesadas: destacamento de armas servido por la tripulación que proporciona apoyo de fuego a las unidades en combate. Efecto: +1 TR por cada unidad en la pila
Bomba •+1/+2•	Célula IED: pequeño grupo de artificieros experimentados y eficientes, o explosivos suministrados por drones. Efecto: +1 TR al total de la pila en Ataques; +2 en Emboscadas.
<i>Fat man</i> • +1* dis	Terrorista suicida: <i>*kerblam*</i> . Efecto: +1 CMR por <i>cada</i> unidad de la pila al Reducir IU o realizar Intimidar. Interrumpido automáticamente después de usarse.
Cuadro político • (+2)	Cuadros: unidad que incluye propagandistas, comisarios y otros lacayos. Efecto: +2 CMR al total de la pila, pero sólo es efectivo para Construir o Reducir IUs o eliminar misiones de Terror.
?	Dummy: rumores, niños y aficionados fácilmente desbaratados por las autoridades. Efecto: Los <i>Dummies</i> Insurgentes se tratan generalmente como Activos, pero actúan de forma diferente. Cuando el jugador Insurgente coloca Unidades de Combate y Activos no- <i>Dummy</i> en el mapa desde la sección Disponible de la Caja de Unidades en el Segmento de Despliegue, también puede colocar un número igual de unidades <i>Dummy</i> . Los <i>Dummies</i> se unen a las pilas en cualquier lugar del mapa y se colocan boca abajo. En cualquier situación en la que un Activo quedaría boca arriba o Desorganizado, se retira un <i>Dummy</i> a la sección Disponible de la Caja de Unidades.
Che Gevara +1 TP	Nodo de Mando: concentración de líderes insurgentes, organizadores u otros talentos. Efecto: Por cada Nodo de Mando en el mapa en el Segmento de Mando y Planificación, el jugador Insurgente añade 1 TP por encima de su TP MAX (la ficha permanece bocabajo). Si un Nodo de Mando es Desorganizado en el transcurso de un turno, el TP MAX Insurgente se reduce inmediatamente en 1.

9.3 Segmento de Inteligencia

9.31 Fichas de Inteligencia.

- **Informador (oreja):** Cuando el jugador del Gobierno roba uno de estos puede conservarlo hasta que desee colocarlo en el mapa en la Fase de Despliegue, como un Activo (9.1). Su efecto es anular el Modificador de Terreno del Área en las Misiones de Patrulla. Una vez colocado en el mapa, no puede volver a desplegarse en la Caja de Unidades. Sólo puede retirarse si el jugador Insurgente desorganiza con éxito todas las unidades paramilitares en el Área en una misión de Intimidación: véase 6.18.
- **Identificador de Nodo de Mando** (cara Che con letra ID): Cuando el jugador del Gobierno roba una de estas fichas, se la entrega al jugador Insurgente, que la coloca boca arriba con la ficha de Nodo de Mando correspondiente, dondequiera que esté. La ficha Identificadora permanece con la ficha del Nodo de Mando allá donde vaya, de modo que el jugador del Gobierno sabe dónde está. Cuando el Nodo de Mando es Desorganizado, la ficha de Identificador se devuelve al Fondo de Inteligencia.

9.32 Recurrir al Fondo (*POOL*) de Inteligencia.

- El jugador del Gobierno puede conservar cualquier ficha de Informador; coloca los Informadores en la sección Disponible de su Caja de Unidades y puede colocarlos en el Segmento de Despliegue de un turno posterior, como Activos. Sin embargo, un Informador no se mueve ni se redespliega después de eso.

9.4 Unidades Criminales

Las unidades Criminales pueden aparecer en la Fase de Despliegue, antes de que cualquier unidad NSM sea colocada o los jugadores desplieguen cualquier unidad. Los jugadores inspeccionan el mapa y cada Área que esté Aterrorizada y no tenga unidades de Policía en ella tendrá una unidad Criminal automáticamente colocada "suelta" en ella (sin embargo, un Área no puede contener más unidades Criminales que su Número de Población). Una vez colocadas no se mueven ni se despliegan a otras Áreas. Puede haber más de una unidad criminal en una zona, pero no se apilan. En el Segmento de Ajuste de Puntos de Victoria de cada turno, las unidades Criminales en un Área impiden al jugador del Gobierno reclamar cualquier VP por Control de Población.

Una unidad Criminal puede ser eliminada por una misión de Ataque o Emboscada llevada a cabo por cualquier jugador: la unidad Criminal no tiene un Valor de Tropa pero usará la TR de una Ficha de Azar extraída para ella. Como las unidades Criminales no se apilan, deben ser Atacadas una a una. Las unidades Extranjeras y los Activos Extranjeros no atacan directamente a las unidades Criminales: el apilamiento del que forman parte puede hacerlo, pero sus Valores o efectos especiales no se tienen en cuenta al realizar el Ataque. Eliminar unidades Criminales puede o no anotar VP para el jugador que las realiza, dependiendo de su Estrategia actual.

9.5 Milicia No Estatal (NSM)

Las unidades NSM pueden aparecer en la Fase de Despliegue, después de colocar cualquier unidad Criminal. El número mínimo de unidades NSM que puede haber en el mapa es igual al número actual de Áreas Aterrorizadas - si actualmente hay menos, se añaden unidades distribuidas tan uniformemente como sea posible entre las Áreas, las Aterrorizadas primero (decisión del jugador Insurgente si hay elección, y un Área no puede contener más unidades NSM que su Número de Población), hasta el número de unidades disponibles. Las unidades se colocan solas y "sueltas" en el mapa, y una vez colocadas no mueven ni se despliegan a otras Áreas. En el Segmento de Ajuste de Puntos de Victoria de cada turno, las unidades NSM en un Área impiden al jugador Insurgente reclamar cualquier VP por Control de Población.

Al comienzo de la Fase de Operaciones, antes de que ningún jugador lleve a cabo misiones, las unidades NSM atacarán automáticamente a las unidades Insurgentes o Criminales de su Área, la que tenga más unidades (El jugador del Gobierno decide si hay empate).

- Una unidad NSM atacará a una unidad Criminal o a una unidad elegida al azar dentro de una pila Insurgente elegida al azar.
- En el caso de una unidad Criminal, se coge una Ficha de Azar para cada unidad y se comparan los Valores de Tropa. El Valor de Tropa más alto gana y la unidad perdedora es eliminada; no hay efecto si hay empate.
- En el caso de una unidad Insurgente, el jugador Insurgente compara el total del Valor de Tropa de la unidad, más el Valor de Tropa de una Ficha de Azar si quiere jugar una, con el Valor de Tropa de una Ficha de Azar cogida del Aleatorizador. Si el total del Insurgente es mayor, se retira la unidad NSM (y la jugada Insurgente puede anotar VP si su Estrategia lo permite). Si hay empate no hay efecto. Si la unidad NSM tiene el total más alto, entonces la unidad Insurgente es Desorganizada y retirada de la pila (pero el jugador del Gobierno no anota VP por ello).
- En todos los casos, si una unidad de cualquier bando es Eliminada o Desorganizada, el Área queda automáticamente Aterrorizada si no lo estaba ya.

Una unidad NSM puede ser eliminada por un Ataque o Emboscada con éxito sobre ella por cualquier jugador: la unidad no tiene un Valor de Tropa pero usará la TR de una Ficha de Azar aleatoria extraída para ella. Como las unidades NSM no se apilan, deben ser Atacadas o Emboscadas una a una. Además, las unidades y Activos Extranjeros no se enfrentan directamente a unidades NSM: el apilamiento del que forman parte puede hacerlo, pero sus Valores o efectos especiales no se tienen en cuenta al realizar el Ataque. La eliminación de unidades NSM puede o no dar VP al jugador que la lleva a cabo, dependiendo de su Estrategia actual.

9.6 Puntos de Objetivo

Algunas Zonas contendrán Puntos de Objetivo, características que son especialmente importantes o significativas por razones económicas o psicológicas (por ejemplo, Los Muelles, o la altamente simbólica "Plaza 24 Octubre"). Se muestran mediante iconos impresos en rojo, dentro de un pequeño recuadro. En el Segmento de Despliegue, el jugador del Gobierno puede colocar una pila en la casilla de Punto de Objetivo en un Área. Se asume que las unidades y Activos en esta pila están "guardando" el Objetivo. El apilamiento puede llevar a cabo cualquier Misión deseada durante la Fase de Operaciones, pero si lo hace ya no se considera que esté custodiando el Objetivo y se mueve fuera de la casilla de Punto de Objetivo (y no, ningún otro apilamiento puede mover a la casilla para "relevarlo").

El jugador Insurgente puede realizar misiones de Ataque (6.12) contra Puntos de Objetivo. El jugador lleva a cabo una misión de Ataque normal contra cualquier apilamiento que ocupe la Casilla de Punto de Objetivo. Si todas las unidades del Gobierno en el apilamiento son Desorganizadas, el jugador Insurgente anotará una recompensa adicional según lo descrito por su Estrategia actual. Si el Punto de Objetivo está desprotegido (es decir, la casilla está vacía), el jugador del Gobierno aún roba una Ficha de Azar del Aleatorizador (por lo que la misión no tiene éxito automáticamente) y el jugador Insurgente recoge la recompensa si tiene el total mayor. El jugador Insurgente puede Atacar una Casilla de Punto de Objetivo más de una vez, pero puede recoger la recompensa por un Ataque con éxito sólo una vez por turno.

Nota: aunque esta actividad se resuelve mediante una misión de Ataque, no significa necesariamente que el Insurgente esté usando medios violentos: por ejemplo, el ataque podría ser una huelga en los muelles, o la puesta en escena de una manifestación espectacular en la Plaza.

10.0 ESCENARIOS E INSTRUCCIONES DE DESPLIEGUE

Los jugadores pueden elegir entre las configuraciones de escenario de Despliegue Libre o Despliegue Aleatorio. Las unidades GR, MF, POL y CBT se eligen al azar de entre las unidades de ese tipo para el juego; las no elegidas están disponibles para cuando las unidades son ascendidas o entran en el juego mediante Apelación a la Autoridad. Los Activos pueden ser elegidos deliberadamente por los jugadores. La Milicia y las IUs deben colocarse en el mapa, pero otras unidades pueden colocarse en el mapa o en la sección Disponible de la Caja de Unidades. El Gobierno coloca las unidades primero. Aparte de sus elecciones o colocaciones iniciales de unidades, ambos jugadores tienen toda la Milicia disponible para construir al comienzo (colócala en la sección "Milicia Disponible para Reclutar" de la Caja de Unidades). Todas las Unidades de Infraestructura se colocan en un fondo común para ambos jugadores.

Preparación del Fondo de Inteligencia. En cualquier escenario, los jugadores cogen todas las fichas en blanco, de Ventaja de Inteligencia y de Informador y las colocan en un plato o taza para formar el Fondo de Inteligencia.

Estrategia. Cada jugador elige una Estrategia de apertura al azar.

10.1 Escenario de Despliegue Libre

Los jugadores eligen sus fuerzas iniciales de entre los tipos de unidades disponibles. Cada bando debe elegir al menos una Unidad de Combate. A medida que los jugadores eligen unidades, "pagan" el coste en Puntos de Victoria (VP) asociado al jugador enemigo: 1 VP por cada unidad de Milicia, 2 VP por cada otra unidad paramilitar (Policía o Guerrilla), 3 VP por cada unidad regular o dos Activos, y un número de VP igual al Número de Población del Área por cada Unidad de Infraestructura (dondequiera que se coloque la unidad). Por tanto, ambos bandos empezarán la partida con algunos VP y algunas unidades. El Insurgente también consigue todos los *Dummies* del kit, gratis. El Gobierno coloca primero. Ambos bandos comienzan con una Asignación de TP de 15.

10.2 Escenario de Despliegue Aleatorio

El jugador más joven elige una Ficha de Azar del Aleatorizador. Su Valor de Inteligencia dará un número de 1 a 5, correspondiente a una columna de la tabla de abajo. Ambos jugadores eligen entonces unidades de la columna correspondiente en la Tabla de Selección de Fuerzas. El Gobierno se coloca primero. Ambos bandos comienzan con una Asignación de TP de 15.

Nota: el número para Unidades de Infraestructura no es el número de unidades, sino la suma total de Números de Población de Área donde el jugador puede colocar sus IUs.

Ejemplo: Un jugador puede colocar IUs en Áreas con Números de Población que sumen hasta 6: digamos, 2 unidades en 2 Áreas que valgan 3 cada una, o 1 unidad en un Área que valga 2 y 1 en un Área que valga 4, o 1 unidad cada una en 3 Áreas que valgan 2, y así sucesivamente....

Tabla de selección de fuerzas

Unidad	1	2	3	4	5
Infraestructura (cada jugador)	12	16	14	8	6
Gobierno (En primer lugar)					
Milicia	6	5	6	8	4
Policia	3	4	4	3	5
CBT*	5	8	7	4	9
CBT* Extranjera	4	3	3	4	2
Activos	7	5	6	8	4
Insurgente					
Milicia	6	7	8	6	10
Guerrilla	4	6	4	6	8
Fuerza Principal	3	2	2	3	1
Activos	6	7	6	8	9
- El jugador Insurgente siempre añade todos los Dummies del kit, además de cualquier Activo elegido. - Si el jugador coge cualquier Activo de Nodo de Mando, coge una ficha de Identificador de Nodo de Mando coincidente para cada uno y ponla en el Fondo de Inteligencia.					

**Los jugadores pueden sustituir 2 Activos por cada CBT.*

12.0 NOTAS DEL DISEÑADOR

Las raíces de este juego se encuentran en uno de los primeros juegos que diseñé, Tupamaro, sobre el movimiento guerrillero urbano del mismo nombre que estuvo activo en Uruguay de 1968 a 1972. El juego (y el conflicto) se desarrollaba casi íntegramente en la capital, Montevideo, que en aquella época tenía una población de 1,5 millones de habitantes (aproximadamente el tamaño de Phoenix, Arizona). Diseñé este juego en 1994-95, y desde entonces he diseñado varios juegos sobre contrainsurgencias en Perú, Argelia, Grecia, Afganistán y Chipre. Todos estos juegos presentaban principalmente movimientos insurgentes de base rural, con o sin santuario extraterritorial, y una parte significativa de la acción del juego tenía lugar en las zonas rurales del país en cuestión.

En 2013, David Kilcullen, destacado escritor sobre contrainsurgencia, escribió un importante libro titulado *Out of the Mountains*. En él articulaba muy bien lo que yo siempre había sabido y no había olvidado en mis planes para futuros diseños:

- La mayor parte de la población mundial vive actualmente en ciudades litorales, muchas de ellas "megaciudades" de 10 millones de habitantes o más.
- El aumento del hacinamiento, la desigualdad de la riqueza, la presión sobre los recursos y las infraestructuras y el cambio climático hacen cada vez más probable que se generalicen los desórdenes y la violencia insurgente en estas ciudades.
- Los gobiernos de cualquier signo o estructura deben anticiparse a esta evolución, o corren el riesgo de convertirse en Estados fallidos.

Durante varios años he intentado diseñar juegos de guerra centrados en la contienda entre la insurgencia y la autoridad gobernante dentro de una gran ciudad. Adaptando el sistema *District Commander*, que ya había utilizado en otros juegos sobre contrainsurgencia, creo que ahora puedo tener algo que se centra en algunas de las principales características de un conflicto de este tipo.

La naturaleza de la lucha en una zona densamente poblada con una elaborada infraestructura social y física se refleja en parte en la adición de varios conceptos para este módulo:

- Fuerza de Reacción Rápida:** refleja la capacidad de las fuerzas de seguridad de mantener algunas unidades y Activos preparados para la acción anticipada de los insurgentes, aunque el hecho de que estén retenidos en el mapa significa que no afectarán al enemigo hasta que se impliquen realmente.
- Sabotaje:** al jugador Insurgente le resultará relativamente fácil interferir en los servicios y funciones cívicas que la población civil espera que proporcione el Gobierno, socavando así la legitimidad de éste. El jugador del Gobierno tendrá que invertir tiempo y recursos para reparar este daño.
- Redes de informadores:** una ciudad densamente poblada y activa ofrece muchas oportunidades para la vigilancia casual de la población civil. Los jugadores pueden asumir que las redes de informadores ya existen en gran parte de la ciudad en cierta medida para ayudar al jugador Insurgente. El jugador del Gobierno tendrá oportunidades aleatorias de crear tales redes durante el juego, aunque sus Informadores son vulnerables a ser eliminados por misiones de Intimidación.

- **Nodos de Mando y fichas identificadoras:** los movimientos insurgentes suelen contar con individuos especialmente inteligentes, dinámicos o inspiradores para dirigirlos y organizarlos. En el juego se muestran como Activos de Nodo de Mando. Sus efectos son dar al jugador Insurgente Puntos de Tarea extra al principio de cada turno, y por tanto permitir al jugador exprimir más su Asignación de TP durante el turno. Sin embargo, su mayor visibilidad y actividad puede permitir al jugador del Gobierno rastrearlos e identificarlos, y su pérdida afectará a la salud general del sistema de mando y control del Insurgente (mostrado abstractamente por la Asignación de TP).

- **Actores No Estatales:** la mecánica de juego Terror muestra cómo la vida normal se rompe en un estado de desorden civil y violencia crónica aunque espasmódica. La Milicia No Estatal y las facciones Criminales muestran que surgirán fuerzas no gubernamentales para llenar el vacío del orden social roto y la ausencia de aplicación de la ley, en forma de figuras de autoridad local o señores de la guerra, jefes de bandas (quién es quién depende de tu punto de vista, supongo).

CRÉDITOS DEL JUEGO

Diseño: Brian Train

Desarrollo: Brian Train Brian Train

Gráficos: Brian Train (usando MAPSYMBBS y otras fuentes de Tom Mouat)

Pruebas de juego y sugerencias: Akito Train

Traducido con permiso del autor por Aitor Saiz Lasheras para *Comprender la Guerra* <https://minervae.top/>

X: @operativamente

Septiembre de 2023

DISTRICT COMMANDER SECUENCIA DE JUEGO AMPLIADA DE MARACAS (6 de mayo de 2020)

Fase de planificación y preparación
Segmento de Mando y Planificación (realizar simultáneamente) - Segmento de sucesos aleatorios (5.1) - Recibir la asignación de TP, establecer TP MAX y TP NOW (<i>el Insurgente puede añadir TP si tiene Nodos de Mando en el mapa</i>). - Extraer una ficha de azar; sustituir y extraer fichas de azar = número MÁS ALTO de la ficha extraída. - Desorganizar unidades -@ 1 TP por CU/ 2 Activos (<i>redondeando hacia arriba</i>)- y eliminar Impactos de CUs Regulares en el mapa (@ 1 TP por CU para todos los Impactos). - Sacar más Fichas (@ 1 TP por Ficha). Segmento de Despliegue (el Insurgente decide quién va primero) - Coloca primero unidades Criminales (<i>Área Aterrorizada y sin POL</i>) y luego NSM (<i>si # NSM en el mapa < # Áreas Aterrorizadas</i>). - El Gobierno puede mover Unidades de Combate y/o Activos (excepto Milicia o Informadores) entre Áreas, incluyendo las secciones Disponibles y QRF de la Caja de Unidades, antes de formar apilamientos; las unidades CBT pueden cambiar de modo (Concentradas/Dispersas). - El Insurgente forma apilamientos de Unidades de Combate y Activos (+ hasta = # Dummies), desde dentro de la misma Área o desde la sección Disponible de la Caja de Unidades (necesita IU en el Área para recibir de la sección Disponible); los apilamientos permanecen en la caja UG o se colocan "sultos". Segmento de Inteligencia (véase 9.5) - El Gobierno paga 1 TP, roba una Ficha de Azar, reemplaza y roba # Fichas de Inteligencia = IR de Ficha de Azar: puede repetir. Fase de Operaciones (el jugador Insurgente decide qué Área se activa a continuación; el bando con más TP en ese momento tiene Iniciativa Táctica y puede realizar Misiones con una pila hasta pasar al jugador con TI, que puede realizar Misiones con una pila y luego volver a pasar; continúa hasta que ambos jugadores Pasen, luego elige una nueva Área. <i>Opcionalmente, se descarta la Ficha de Ventaja de Inteligencia para dar la vuelta temporalmente a la Iniciativa Táctica -véase 6.0-.</i> - Activar las pilas una a una para realizar Misiones a 1 TP cada una; ver Tabla de Misiones y 6.0 - Los NSM atacarán a unidades Criminales o Insurgentes antes de realizar cualquier Misión; véase 9.3. - Las Misiones Tácticas pueden realizarse múltiples veces (excepción parcial: Emboscada, 6.13). - Las Misiones No Tácticas son la primera y única Misión realizada por apilamiento en esta Fase.
Fase de Final de Turno
Segmento de Redespliegue (hacer simultáneamente) (véase 7.1) - Ambos jugadores retiran CU (excepto MIL) y Activos (excepto Informadores) a la sección Disponible de la Caja de Unidades si lo desean. - Las CU y Activos Insurgentes se mueven a la casilla UG de la misma Área; todas las fichas se vuelven boca abajo. - Se pierden los TP no gastados, si es necesario se descartan las Fichas de Azar no jugadas que excedan de la nueva asignación de TP. Segmento de Ajuste de Puntos de Victoria (hacer simultáneamente y en secreto) (ver Estrategia) - Registrar las ganancias y pérdidas de PV, declarar la victoria si se ha llegado a ese punto. Segmento de Apelación a la Autoridad (realizar simultáneamente y en secreto) (véanse 7.3, 10.33) - Compara los Valores de las dos Fichas de Azar extraídas (del jugador y del Cuartel General): - IR: subir/bajar TP MAX por diferencia; TR: ganar/perder 1 CU normal o hasta 2 Activos; CMR: elegir Estrategia/cambiar Estrategia aleatoriamente. - Calificación más baja en la Ficha del Cuartel General: cuántos turnos hay que esperar hasta volver a Apelar (anótalos).

HOJA DE REGISTRO POLIVALENTE

0	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	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49

TABLA DE MISIONES - MARACAS (6 de mayo de 2020)

Misiones Tácticas*	Puntuaciones Comparadas	Cada Misión Táctica cuesta a la pila 1 TP para llevarla a cabo, y puede llevarse a cabo varias veces en la Fase (excepción: Emboscada).
Patrullar Sólo Gobierno	(IRs + <i>Activos</i> + ficha) vs. (Insurg más bajo IR + <i>Activos</i> + Terreno + ficha)	Dirigida contra 1 pila objetivo. <i>Los jugadores pueden usar el número más alto en la ficha jugada si gastan una ficha de Ventaja de Inteligencia al mismo tiempo. El Informador en el Área cancela el Modificador del Terreno.</i> El Insurgente dice al Gobierno si tiene el total más alto. En caso afirmativo, mueve la pila objetivo fuera de la casilla UG para que quede "suelta", o si ya está "suelta", da la vuelta a las fichas boca arriba (<i>quita los Dummies y colócalos en la sección Disponible</i>). El apilamiento con una unidad en modo Disperso en él puede Patrullar contra todos los apilamientos Insurgentes en el Área, uno por uno, pero no puede jugar una ficha (el Insurgente puede jugar 1 ficha, que se usará para todos los apilamientos en la casilla).
Atacar	(TRs + <i>Activos</i> + ficha) vs. (TRs + <i>Activos</i> + ficha + Terreno) vs. <i>CRIM/NSM: (ficha+ Terreno)</i>	- Revela CU Insurgentes Atacantes y <i>Activos</i> efectivos. El jugador que es Atacado añade el Modificador de Terreno al total. <i>Se usa el número más alto en la ficha jugada si el jugador gasta una ficha de Ventaja de Inteligencia.</i> - El perdedor debe infligir Impactos = TR de diferencia de CUs y <i>Activos usados</i> , el ganador debe infligir Impactos = TR de diferencia de <i>fichas</i> usadas (se resta el n° menor del mayor, se usan las TRs impresas). Desorganizar una CU Paramilitar = 1 Impacto; poner marcadores de Impacto en la CU Normal y Desorganizar cuando los marcadores de Impacto = TR impresa. -1 TP por cada unidad no Miliciana Desorganizada. - Si el perdedor Desorganizó todas las CUs del apilamiento, todos los <i>Activos</i> son Desorganizados automáticamente, y si los Impactos sobrantes > Número de Población, el Área es Aterrorizada. - <i>El apilamiento gubernamental con unidad Extranjera puede jugar DOS fichas. Se usa la TR más baja para las Desorganizaciones. La CU extranjera debe ser Desorganizada en último lugar.</i> - La Milicia no puede Atacar sola (necesita no-Milicia o <i>Activo</i> que afecte a TRs en el apilamiento). - <i>Ataque Insurgente a Punto de Objetivo: Ataque normal contra el apilamiento en la casilla de Punto de Objetivo (si no está vigilado, contra (Ficha aleatoria + Terreno)); posible VP si gana.</i>
Emboscada (Sólo Insurgente, debe estar oculto)	(<i>IR más alto</i> + <i>Activos</i> + Terreno) vs. (TR + ficha)	- El Insurgente puede Emboscar 1 CU regular seleccionada en la pila enemiga, sin ficha pero añade Modificador de Terreno (<i>doble Modificador de Terreno si gasta una ficha de Ventaja de Inteligencia</i>); el jugador del Gobierno juega la ficha. Revela las unidades y <i>Activos</i> Insurgentes en Emboscada (<i>elimina los Dummies</i>). - Si el total del Gobierno es menor que el total Insurgente: Gobierno -1 TP. Si el total del Gobierno es también menor que el total Insurgente TR + TR <i>Activos</i>: inflige 1 Impacto a la unidad Emboscada. -1 TP si la unidad está Desorganizada. - Si el total del Gobierno es igual o mayor que el total Insurgente, no ocurre nada más. - La Milicia no puede Emboscar sola (necesita CU no Miliciana o <i>Activo que afecte al Valor de Tropa</i>). - La misma pila no puede ser Emboscada dos veces en un turno. <i>Si todas las Unidades de Combate en la pila son Desorganizadas, entonces todos los Activos en la pila también son Desorganizados automáticamente.</i> Las Emboscadas no causan Terror.
Mover	Ninguno	- Mueve una pila al Área adyacente (el Gobierno puede Mover desde la sección QRF de la Caja de Unidades a cualquier Área). Coloca la pila "suelta" en el Área a la que se ha movido; puede realizar Misiones si/cuando se active el Área. No se revelan Insurgentes en movimiento. - Milicia, Insurgentes en Caja UG y CBT en modo Disperso no Mueven.
Misiones No Tácticas		Cada misión No Táctica cuesta al apilamiento 1 TP pero es la única misión realizada por el apilamiento en Fase. *Las unidades insurgentes en la casilla UG pueden llevar a cabo cualquier misión No Táctica excepto Reducir Infraestructura Enemiga/Causar Sabotaje o Intimidar, y no se revelan cuando llevan a cabo estas misiones.
Construir IU/ Reparar Sabotaje*	(CMRs + <i>Activos</i>) vs. random CMR	- Requiere: no Terror (Gobierno: tampoco Insurgentes "suelos"). - Si el jugador tiene un total mayor, coloca 1 IU o retira todos los marcadores de Sabotaje.
Reducir IU/ Causar Sabotaje	(CMRs + <i>Activos</i> + ficha) vs. (Pop + random CMR)	- Requiere: Todas las unidades enemigas en el Área deben haber sido ya activadas o Desorganizadas. - Vs. Número de Población sólo si hay Sabotaje. - Si el jugador tiene un total mayor, Desorganiza 1 IU o coloca 1 marcador de Sabotaje. <i>Si el Gobierno Desorganizó una IU Insurgente, roba 1 Ficha de Inteligencia.</i>
Reclutar/ promocionar Milicia	(CMRs + <i>Activos</i>) vs. random CMR	- Requiere: no Terror y IU amiga. Límite de intentos/turno/Área = Número de Población del Área. - Si el jugador tiene un total mayor, coloca 1 MIL o promociona (da la vuelta o elige GR al azar). - La Milicia del Gobierno no puede hacerlo sola (necesita No-Milicia o <i>Activo</i> que afecte a CMRs en la pila).
Intimidar (Sólo Insurgente, debe estar oculto)	(CMRs + <i>Activos</i> + ficha) vs. (todos lo paramilitares CMRs + ficha)	- Revela las CU Insurgentes y los <i>Activos</i> efectivos. Si la Insurgencia tiene un total mayor, el Gobierno debe Desorganizar las unidades paramilitares = diferencia CMR de CUs y <i>Activos</i> usados. -1 TP por cada unidad no Miliciana desorganizada. <i>Todos los Activos no apilados con CU quedan Desorganizados.</i> - Si todas las CU del Área están Desorganizadas, <i>se eliminan todos los Informadores</i> y si los Impactos sobrantes > Número de Población, el Área es Aterrorizada.
Eliminar Terror*	(CMRs + <i>Activos</i> (+ficha si IU) vs. (Pop + random CMR)	- No se puede llevar a cabo en un Área Aterrorizada en la misma Fase de Operaciones. - Elimina Terror si el jugador tiene un total mayor.

Disrupción (*Desorganizadas*):

- Las fichas eliminadas van a la sección Desorganizada de la Caja de Unidades, excepto la Milicia que va a "Milicia Disponible para Reclutar" y las IU que van a la reserva común de IU. -1 TP por cada Unidad de Combate No Miliciana (*no Activo*) Desorganizada en Emboscada, Ataque o Intimidación.
- Todos los Activos de la pila están Desorganizados si la última Unidad de Combate de su pila está Desorganizada. TP Insurgente MAX -1 si el Activo del Nudo de Mando está Desorganizado.*

Terror:

- Si todas las Unidades de Combate del bando perdedor son Desorganizadas en un Asalto o Intimidación, y hay un exceso de Impactos a recuperar mayor que el Número de Población del Área, ésta se convierte en Aterrorizada. Las Áreas Aterrorizadas no cuentan VP para control de población (véase 7.21) y ningún jugador puede construir IU o reclutar/convertir Milicia allí. Lleva a cabo la misión "Eliminar Terror" para anular este estatus.

HOJA DEL JUGADOR INSURGENTE - MARACAS

CAJA DE UNIDADES

UNIDADES/ACTIVOS DISPONIBLES PARA EL DESPLIEGUE (pasar al mapa en Segmento de Despliegue, sin coste de TP)	MILICIA DISPONIBLE PARA EL RECLUTAMIENTO
UNIDADES/ACTIVOS DESORGANIZADOS (<i>Disrupted</i>) -mover a la sección "Disponible" @ 1 TP por CU o 2 Activos (redondeando al alza) en el Segmento de Mando y Planificación-	

Estrategia INSURGENTE/ Esquema de Puntos de Victoria (PN = Número de Población)	1. Desestabilización	2. Ultraviolencia	3. Primacía del Poder	4. Gobierno en la Sombra
Por paramilitar enemigo CU Desorganizada	+1	+2	+1	+2
Por cada CU regular enemiga Desorganizada	+1	+2 +3 si es Extranjera	+1 +2 si es Extranjera	+1
Por IU enemiga Desorganizada	+2	+1	+3	+2
<i>Por criminal/NSM eliminado</i>	<i>0 Criminal +1 NSM</i>	<i>+1 Criminal +1 NSM</i>	<i>+1 Criminal +1 NSM</i>	<i>0 Criminal 0 NSM</i>
VP Control de la población	+1	0	+1/IU	+PN
VP LOC Control	+1	0	+1	+1
Penalización por causar terror en una zona (cada vez)	0	0	-1	-PN
<i>Éxito del ataque al punto objetivo</i>	+2	0	+1	0
No ha realizado misiones de Emboscada o Ataque este turno	0	-1	-1	0

VP Control de Población : Consigue si más IU que el enemigo. +1: el jugador obtiene 1 VP; +1/IU: VP= #IU; +PN: VP=Número de Población. No en Área Aterrorizada. El jugador no puede ganar más VP de Área que su Número de Población. Cada marcador de Sabotaje anula 1 IU del Gobierno. *El Gobierno no recibe si hay algún Criminal presente; el Insurgente no recibe si hay algún NSM presente.*

VP de Control de LOC: se conceden al jugador sin oposición con # Unidades de Combate >= Modificador de Terreno (la unidad en Modo Disperso cuenta como 2 unidades).).

HOJA DEL JUGADOR GOBIERNO - MARACAS

CAJA DE UNIDADES

UNIDADES/ACTIVOS DISPONIBLES PARA EL DESPLIEGUE (pasar al mapa en Segmento de Despliegue, sin coste de TP)	MILICIA DISPONIBLE PARA EL RECLUTAMIENTO
UNIDADES/ACTIVOS DESORGANIZADOS (<i>Disrupted</i>) -mover a la sección "Disponible" @ 1 TP por CU o 2 <i>Activos</i> (redondeando al alza) en el Segmento de Mando y Planificación-	FUERZA DE REACCIÓN RÁPIDA (QRF) (Despliega las pilas aquí, luego Mueve al mapa @ 1 TP cada una en la Fase de Operaciones)

Estrategia del GOBIERNO/ Esquema de los puntos de victoria (PN = Número de Población)	1. Contra- Insurgencia	2. Contra- Guerrilla	3. Afirmar el poder y la legitimidad	4. Controlar el territorio clave
Por unidad paramilitar enemiga desorganizada	+2	+2	+1	0
Por unidad regular enemiga desorganizada	+1	+3	+1	0
Por IU enemiga desorganizada	+3	0	+4	+2
<i>Por Criminal /NSM eliminado</i>	<i>0 Criminal 0 NSM</i>	<i>0 Criminal -1 NSM</i>	<i>+1 Criminal +1 NSM</i>	<i>+1 Criminal 0 NSM</i>
VP Control de la población *	+1	+1	+PN	+1/IU
VP Control LOC **	+1	0	+1	+2
Penalización por causar Terror en una Zona (cada vez)	-1	-1	-PN	0
No ha realizado misiones de Ataque este turno	-1	-1	0	0

***VP de Control de Población:** se obtiene si hay más IU que enemigo. +1: el jugador obtiene 1 VP; +1/IU: VP= #IU; +PN: VP=Número de Población. No en Área Aterrorizada. El jugador no puede ganar más VP de Área que su Número de Población. Cada marcador de Sabotaje anula 1 IU del Gobierno. El Gobierno no recibe si hay algún Criminal presente; el Insurgente no recibe si hay algún NSM presente.

****VP de Control de LOC:** se conceden al jugador sin oposición con # de Unidades de Combate >= Modificador de Terreno (la unidad en Modo Disperso cuenta como 2 unidades).

MARACAS - TABLA DE SUCESOS ALEATORIOS (sacar 2 Fichas de Azar sucesivamente, leer IRs)

11-15	Ningún evento. Esta vez.
21-22	Operaciones Independientes. El jugador Insurgente puede mover inmediatamente una unidad Extranjera de cualquier Área a cualquier otra Área del mapa. Él elige cuál y dónde; la unidad Extranjera movida no puede realizar misiones este turno. (No hay Evento si no se usan estas unidades).
23-24	Rotación de Fuerzas. El jugador Insurgente elige 2 unidades CBT del Gobierno en cualquier lugar y las reemplaza por 2 unidades CBT elegidas al azar (si están disponibles).
25	Cambio de Fronteras I. Sólo en este turno, el jugador del Gobierno no es responsable de las cuatro Áreas que limitan con el borde Norte del mapa (<i>Gran Garto, Las Leyes, Mont Alban, Coloniana</i>). Las unidades del Gobierno no Milicianas que se encuentren allí se colocan en la sección Disponible de la Caja de Unidades. Sólo este turno, el jugador del Gobierno no puede entrar en esas Áreas ni realizar ninguna Misión allí; igualmente, cualquier unidad Insurgente en esas Áreas queda "congelada" allí este turno y no puede Desplegar, realizar ninguna Misión ni Redespargar. Estas Áreas no puntúan para VP este turno..
31	Cambio de Fronteras II. Sólo en este turno, el jugador del Gobierno no es responsable de las tres Áreas que limitan con el borde Oeste del mapa (<i>Gran Garto, Barrio Yermo, San Aquito</i>). Ver Cambio de Límites I más arriba para los efectos en estas Áreas.
32-33	Guerrillas espontáneas. El Insurgente coloca inmediatamente 1 Milicia en 1 Área Aterrorizada de su elección (No hay evento si no hay Áreas Aterrorizadas).
34-35	Flip-Flop Fratricida. El jugador Insurgente elige una unidad NSM en un Área Aterrorizada para que se dedique a sus propios negocios: dale la vuelta para que se convierta en una unidad Criminal. (No hay Evento si no se usan estas facciones opcionales, o si no hay unidades NSM adecuadamente situadas en el mapa).
41	Nuevo Talento Emergente. El jugador Insurgente añade un Activo de Nodo de Mando a la sección Disponible de su Caja de Unidades (si está disponible, y no olvides colocar su ficha ID correspondiente en el Fondo de Inteligencia). (No hay Evento si no se usan estas unidades).
42	Proyecto de presupuesto de emergencia. El Gobierno obtiene 2 TP gracias a créditos para gastos de emergencia.
43	Venta de pasteles. Mmmm, ¡churros! El Insurgente consigue 2 TP.
44	Fricción Ejército/Policia. Sólo en este turno, las CU CBT y POL no pueden formar pilas conjuntas.
45	Ganancia inesperada de inteligencia. El jugador del Gobierno roba inmediatamente 3 fichas del Fondo de Inteligencia. Reemplaza los espacios en blanco. (No hay Evento si no se usan estas reglas)
51	Mercado Negro. El Insurgente consigue 1 IU gratis en cualquier lugar del mapa, o puede colocar hasta 2 unidades Criminales (si están disponibles) en el Área o Áreas de su elección. El jugador del Gobierno añade 2 TP.
52	Sesión de debate. La eterna discusión sobre tácticas continúa, y una corriente o facción tiene temporalmente la sartén por el mango. Sólo en este turno, el jugador Insurgente debe llevar a cabo misiones Tácticas o No Tácticas; no puede hacer ambas.
53	¿Golpe de Estado? El jugador del Gobierno debe colocar inmediatamente 3 unidades CBT, de la sección Disponible o de las que ya estén en el mapa, en la sección QRF de su Caja de Unidades. Las unidades CBT no pueden Mover fuera de la sección QRF durante este turno.
54	Fuego no tan amistoso. Debido a una serie de incidentes "Azul contra Verde", este turno las unidades CBT Extranjeras y Gubernamentales y los Activos no pueden formar apilamientos conjuntos. (No hay Evento si no se usan estas reglas)
55	Cambio de Órdenes. Ha habido algún tipo de cambio en los Altos Mandos. El jugador Insurgente o del Gobierno (elige al azar) recibe una nueva Estrategia aleatoria.