



OPERATION CANUCK
por Brian Train
26 de Julio del 2023

1.0 INTRODUCCIÓN

OPERATION CANUCK es un juego corto que retrata de forma abstracta las actividades del *British Special Operations Executive (SOE)* enviado para organizar, abastecer, entrenar y ayudar de cualquier otra forma a los grupos Partisanos que operaban alrededor de la ciudad de Alba en Piamonte a principios de 1945. El juego está pensado para jugar en solitario. Durante el juego, el jugador individual (el Partisano) robará de una baraja de cartas francesa. El Partisano elegirá deliberadamente de entre las cartas ROJAS robadas para ejecutar operaciones que representen los esfuerzos de sus fuerzas y robará al azar de entre las cartas NEGRAS para mostrar las contra-acciones fascistas, alemanas y de los colaboracionistas -colectivamente, "Eje"- (o simplemente fricciones generales).

2.0 COMPONENTES DEL JUEGO Y CONCEPTOS

Componentes. El juego tiene los siguientes componentes:

- Estas reglas y una hoja de ayuda
- 1 mapa de área de movimiento de la región de Alba
- Fichas cuadradas de 16 x 16 mm (tienes que hacerlas tú)
- 1 baraja francesa (hazte con ella)
- 6 dados de seis caras (también puedes conseguirlos)

Fichas. Antes de jugar, el partisano debe hacer una copia del archivo gráfico de fichas incluido, pegarlas en cartulina y recortarlas. Un juego completo de fichas incluye

- 4 Líderes Partisanos
- 8 Grupos Partisanos
- 4 Bases Partisanas

Cartas y cómo utilizarlas. Durante la partida, el partisano robará, jugará y descartará cartas del mazo de cartas normales. Utilizarán las cartas con números ROJOS para ejecutar operaciones, y las cartas con números NEGROS para comprobar su éxito. El valor numérico de una carta contribuirá a la puntuación total cuando el Partisano esté ejecutando una operación (4.0).

- Cartas Rojas: Cuando el Partisano roba una carta roja, la pone en el Mazo de Reserva. El Partisano seleccionará deliberadamente cartas del Mazo de Reserva para ayudar a ejecutar operaciones. Cartas rojas de ambos palos pueden utilizarse para cualquier operación,

pero en ciertas operaciones una carta del valor numérico de un palo determinado se duplicará para la puntuación total del Partisano (*los corazones representan inteligencia, entrenamiento y planificación; los diamantes representan armas, suministros y otras disposiciones logísticas*).

- Cartas rojas: cuando el partisano roba una carta de figura roja (Sota, Reina o Rey), la deja a un lado y resuelve el procedimiento en "Avances Aliados" (5.1). Las cartas rojas son un mecanismo de cronometraje del juego que marca el avance de la línea del frente y de los Ejércitos Aliados hacia el norte de Italia.
- Cartas negras: Cuando el Partisano roba una carta de número negro, la pone en el Mazo del Eje. Baraja el montón cada vez que se le añade una carta. Los valores de las cartas de número negro nunca se doblan y siempre se roban al azar. (*Con respecto a las operaciones cinéticas -emboscadas y sabotajes-, las picas y los tréboles representan una combinación de medidas de defensa activas y pasivas, desde patrullas y redes de informadores hasta torturas, represalias y acciones de las tropas de contraguerrilla. Con respecto a las operaciones no cinéticas, representan la fricción y el caos que se interponen en la consecución de los objetivos*).
- Cartas negras: cuando el Partisano roba una carta de figura negra (Sota, Reina, Rey) desencadena una operación de Barrido antiguerrilla por parte de las tropas del Eje para matar o capturar combatientes o invadir zonas base. Retira la carta del juego y resuelve un Barrido (ver 5.2).

Dados. El juego requiere 6 dados de seis caras. Se usan para marcar la localización y fuerza de 6 Guarniciones del Eje, en las áreas marcadas GAR en el mapa.

Duración de la partida. El juego terminará inmediatamente cuando se robe la 6ª carta con la cara roja, a menos que termine antes debido a que el Partisano pierda su última Base en el mapa. Ver 6.0.

Mapa. El juego utiliza un mapa de áreas de movimiento alrededor de la ciudad de Alba, provincia de Cuneo, Piamonte, Italia. El mapa tiene 6 áreas objetivo que contienen tropas de guarnición del Eje, mostradas gráficamente por una casilla marcada GAR que normalmente contendrá un dado de seis caras que muestra una fuerza de 1 a 6. El Partisano ejecutará operaciones cinéticas aquí (4.1). También hay 6 áreas para bases Partisanas mostradas por una casilla marcada BASE por una ficha. Las fichas en estas áreas son seguras excepto cuando el Eje ejecuta un Barrido (5.2).

3.0 PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Baraja el mazo de cartas. Empieza a sacar cartas de una en una. Quédate con las primeras CUATRO cartas rojas y las primeras CUATRO cartas negras robadas. Las cartas rojas forman el Mazo de Reserva inicial y las cartas negras forman el Mazo del Eje inicial. Baraja las cartas de número y las cartas de figura que sobren (de cualquier color) de nuevo en el mazo.
 - Coloca 1 dado de seis caras en cada casilla del mapa marcada como "GAR". Aleatoriza la fuerza inicial de la Guarnición tirando el dado.
 - Coloca 1 Líder, 2 Grupos y 1 Base en cada una de las 4 esquinas del mapa marcadas como "BASE*" (con un asterisco). *Nota: Esta configuración predeterminada es para jugadores principiantes o indiferentes. Opcionalmente, el jugador puede colocar sus Líderes, Grupos y Bases como desee*

en cualquiera de las 6 áreas del mapa marcadas como "BASE", pero no más de 1 Base por área.

La partida comienza con el Partisano eligiendo ejecutar una operación de cualquier tipo, o con una Pausa Operacional.

4.0 OPCIONES PARTISANAS

La partida la juega el Partisano ejecutando diferentes operaciones, ya sean cinéticas (es decir, "Emboscada" que es una acción violenta contra las tropas de guarnición del Eje o "Sabotaje" que es interferir en el uso de la infraestructura local por parte del Eje, ver 4.1) o no cinéticas (actividad administrativa y logística que no perjudica directamente al Eje, ver 4.2). El Partisano también puede declarar una Pausa Operacional (4.3).

- El Partisano ejecuta sus opciones de una en una, terminando una antes de comenzar otra.
- El Partisano ejecuta una operación declarando lo que intenta hacer, la localización de la operación, si es cinética (4.1), y qué recursos (representados por cartas y Grupos/Líderes) le dedica.
- Cuando se roban cartas del Mazo del Eje, siempre se roban al azar. Si el Mazo del Eje se ha agotado, baraja la Pila de Descartes del Eje y así se convertirá en el nuevo Mazo del Eje.

4.1 Operaciones cinéticas (emboscada, sabotaje)

- No se puede ejecutar una operación cinética contra una zona que no tenga guarnición activa (es decir, en la que no haya ningún dado).
- Una operación cinética debe implicar al menos a 1 Grupo o Líder partisano en el área donde se declara la operación. Hasta todos los Grupos y Líderes en el área pueden estar involucrados en la operación, pero para tener más de 1 Grupo involucrado en la operación, también debe haber al menos 1 Líder involucrado.
- El Partisano puede seleccionar deliberadamente 1 o más cartas del Mazo de Reserva para ayudar a ejecutar la operación. El Partisano no tiene que usar ninguna carta si no quiere (o si no tiene cartas para seleccionar). El número de cartas que pueden ser seleccionadas está limitado al total de Grupos y Líderes que han sido declarados parte activa de la operación.

4.11 Emboscada

- La puntuación total de los Partisanos para una operación Emboscada es el total de los de Grupos, Líderes y valores de las cartas rojas dedicados a ella. LAS CARTAS DE CORAZÓN TIENEN VALOR DOBLE (Y LAS DE DIAMANTE VALOR SIMPLE) PARA ESTA OPERACIÓN.
- Para obtener la puntuación del Eje, roba al azar del Mazo del Eje un número de cartas negras igual al número de cartas rojas jugadas (roba 1 carta si el Partisano no seleccionó ninguna carta). La puntuación del Eje es el valor total de las cartas negras.
- Si la puntuación del Partisano es igual o menor que la del Eje, la Emboscada ha fallado. Elimina un número de fichas Partisanas de las implicadas en el área igual al número de cartas negras robadas. Los grupos eliminados pasan a ser "no utilizados" y están disponibles para entrar de nuevo en el juego a través del Tren, pero los Líderes son eliminados del juego permanentemente.

- Si la puntuación del Partisano es mayor que la del Eje, la Emboscada ha tenido éxito. La Guarnición del Eje pierde una fuerza igual al número de cartas rojas jugadas; reduce la fuerza en 1 si el Partisano no eligió ninguna carta. Ajusta el dado para mostrar la nueva fuerza y retira el dado si la nueva fuerza es 0 o menos. El Partisano gana 1 Punto de Victoria si retira el dado. Tanto si la operación tuvo éxito como si fracasó, lo último que hace el Partisano es descartar la carta o las cartas jugadas a sus respectivos montones de descarte y robar 1 carta del mazo. Si es una carta numérica, ponla en el mazo apropiado -o Mazo de Reserva del Partisano, o Mazo del Eje- (baraja rápidamente el Mazo del Eje cada vez que se añada una carta negra). Si es una carta de *figura*, resuélvela (ver 5.0).

Ejemplo:

El Partisano declara una operación de Emboscada contra una Guarnición del Eje (con una fuerza de 3), y que 2 Grupos Partisanos y 1 Líder participarán en la operación (el Líder debe participar para tener más de 1 Grupo en una operación). El Partisano tiene un límite de 3 cartas que puede elegir del Mazo de Reserva (2 Grupos + 1 Líder), y elige 2 cartas del Mazo: 4 de Corazones y 5 de Diamantes. La puntuación del Partisano es $(2 + 1 + (4 \times 2) + 5 =) 16$. Entonces el Partisano roba 2 cartas al azar del Mazo del Eje, porque los Partisanos seleccionaron 2 cartas. Son 6 de Picas y 4 de Tréboles, para un total de 10. La operación ha tenido éxito y la Guarnición del Eje pierde 2 puntos de fuerza (de nuevo, porque el Partisano seleccionó 2 cartas), por lo que el dado del mapa se ajusta para mostrar una fuerza de "1". Las 4 cartas jugadas se colocan en sus respectivos montones de descarte. Finalmente, el Partisano roba una carta del mazo; es el 3 de Corazones, así que la añade al Mazo de Reserva.

4.12 Sabotaje

- La puntuación total de los Partisanos para una Operación de Sabotaje es el total de los Grupos, Líderes y valores de las cartas rojas dedicados a ella. LAS CARTAS DE DIAMANTES TIENEN VALOR DOBLE (Y LOS CORAZONES VALOR SIMPLE) PARA ESTA OPERACIÓN.
- Para obtener la puntuación del Eje, roba al azar del Mazo del Eje un número de cartas negras igual a la fuerza de la Guarnición en la zona (roba 1 carta si no hay ningún dado de Guarnición en la zona). La puntuación del Eje es el valor total de las cartas negras.
- Si la puntuación Partisana es igual o menor que la puntuación del Eje, la operación de Sabotaje ha fallado. Elimina un número de fichas de Partisanos de los implicados en el área igual a la fuerza de la Guarnición (si hay menos fichas que esta fuerza, sólo elimina las que se declararon implicadas). Los grupos que se eliminan pasan a ser "no utilizados" y están disponibles para volver a entrar en el juego a través del Tren, pero los Líderes se eliminan del juego permanentemente.
- Si la puntuación del Partisano es mayor que la del Eje, la operación de Sabotaje ha tenido éxito. El Partisano anota 1 Punto de Victoria por carta roja jugada (lleva un registro de éstas; anota 1 Punto si el Partisano no jugó ninguna carta).
- Tanto si la operación ha tenido éxito como si ha fracasado, lo último que hace el Partisano es descartar la carta o cartas jugadas a sus respectivos montones de descarte y robar 1 carta de la pila de descarte.

ΕΙΣ ΗΝΤΟΙ ΟΙΟΥΤΩΝ ΩΨΙΣΤΟΙ ΜΥΝΤΕ ΣΩ su Mazo τμυμλίσΟ οτότλτ
οημλστΨΣΩΩΣ el Mazo ΣΣ 9ΛΣ ΟΤΣΤ ΦΣα ΞΨσ σΣ τάτΣτ ΗΝΤ ΟΙΟΥΤ
ΩΣ°οτ ΕΙΣ ΗΝΤ ΟΙΟΥΤ ΣΣ Ω°Ηοτ οΣσΨΣΦΣτ ΦΣο

9ΛΣΨμρ

9ρ ττλμλστΩΩ ΣΣΟρτοτ ΗΝΤ ΟμυσοτΩβΩ ΣΣ {τδούτλΣ ΣΩ ΗΝ ήοΣτ ΟύΩ ΗΝΤ
ΔΗτλμλστΩβΩ ΣΣ 9ΛΣ ΟύΩ ΗΝΤ ΨΨοατ ΣΣ βι ΞΨΣ ΔοΨμλστ ττλμλστΩΩβ
[ΛΣΣο ΣσλτοήΩ ΔΟΦΩΨΗΩτΣΩΣ ΣΩ Ρτ ΟμυσοτΩβΩ ΗΝ [ΛΣΣο ΣΣδΣ Σσλτο
ΔΟΦΩΨΗΩτΣΩ μτοτ υΣΩΣΟ Ψήσ ΣΣ ΔοΨμλστ ΣΩ ΗΝΤ ΟμυσοτΩβΩ 9ρ
ττλμλστΩΩ υΣΩΣ ΗΝ ΡΛΨμλστ ΣΣ ΟΙΟΥΤΣ ΞΨΣ μΨΣΣ ΣΡΣ°Ω ΣΣΙ Mazo ΣΣ
ωΣσΟΦτ ΔοΨμλστ [ΛΣΣο βι ΣΡμ°Σ ΟΙΟΥΤΣ ΣΣΙ Mazo ΣΣ
/ΟοτλμλστΩβ βι ΣΣ ΣΛτΨτλμλστ [τ μΨΩΨΗτΩβΩ ΣΣ ττλμλστΩΩ Σσ
β 9ΩΩΩΩΩΣ ΣΡ ττλμλστΩΩ οδτ ΟΙΟΥΤΣ Ρτ λτο ΣΣΡ α λμ
ΣΣΡ 9ΛΣ μλσΞΨΣ Ρτ ΨΨοατ ΣΣ Ρτ ΔΗτλμλστΩβ Σσ {ΩΩ ΣΣ τλμλστ ΣΣ
τλμλστ βι ΣΣ ΔοΨμλστ μτοτ ΗΝ υούτΡ ΣΣ [τ ΟμυσοτΩβΩ ττλμλστΩΩ
βι ΣΡ ττλμλστΩΩ ΣΣδΣ μυσοΣΣο ΩΩτλστ ΣΣ ΩΨΣμλστ μλσΞΨΣ Ρτ ΨΨοατ ΣΣ Ρτ
ΔΗτλμλστΩβ ΣΣ 9ΛΣ Σσ λσ ΞΨΣ σΣ οΣΩΩτΩ ΡΨσ ΔοΨμλστ [ΛΣΣο [τ
ΟΙΟΥΤΣ Μ° τΣτσ σΣ ΟΨΡΨΩτΩ ΣΩ ΗΝΤ οΣμλστΩβΩ ΨΩΩΩΩΩΣ ΣΣ
ΣΣοτλμλστ ΩΩΡΨΨΩΩΣ ΣΡ ττλμλστΩΩ οδτ ΗΝΤ ΟΙΟΥΤ ΣΣΡ Ψτλμλστ Σσ ΗΝΤ
{ΨΨτ ΣΣ /Οοτλμλστ μλσ ΡΨ ΞΨΣ τλμλστ οΣσΨΣΦΣ ΗΝ τλμλστΩΩ ΡμλΣΨ ΦΣο

4.2 Operaciones no cinéticas (Entrenar, Mover, Construir Base, Abastecimiento)

- Para resolver una operación no cinética, el Partisano elige cualquier número de cartas de su Mazo de Reserva y compara el valor total del número de cartas con UNA carta robada del Mazo del Eje.

- Si la operación es Entrenar o Mover, LAS CARTAS CORAZÓN TIENEN VALOR DOBLE (Y LAS CARTAS DIAMANTE VALOR ÚNICO) PARA ESTA OPERACIÓN.

- Si la operación es Construir Base o Abastecimiento, LAS CARTAS DIAMANTE TIENEN VALOR DOBLE (Y LAS CARTAS CORAZÓN TIENEN VALOR ÚNICO) PARA ESTA OPERACIÓN.
- Si el valor total ajustado de las cartas rojas es igual o menor que el valor de la carta negra, la operación ha fallado. Descarta la carta o cartas.
- Si el valor total ajustado de las cartas rojas es mayor que el valor de la carta negra, la operación ha tenido éxito. Haga lo siguiente, dependiendo de cuál haya sido la operación:
 - Entrenar: coloca un total de hasta 3 Grupos no utilizados en 1 o más áreas con Bases.
 - Mover: mueve hasta todas las fichas de Grupo y/o Líder desde o hacia cualquier área del mapa.
 - Construir Base: coloca 1 ficha de Base no usada en cualquier casilla marcada "BASE" que no tenga ya una Base en ella.
 - Llegada de Suministros: baraja la pila de descartes de Partisanos y roba hasta 2 cartas. Pon estas cartas en el Mazo de Reserva.
- Tanto si la operación ha tenido éxito como si ha fracasado, lo último que hace el Partisano es descartar la carta o cartas jugadas a sus respectivas pilas de descarte y robar 1 carta del mazo. Si es una carta numérica, ponla en el mazo apropiado (baraja rápidamente el Mazo del Eje cada vez que se añada una carta negra). Si es una carta de figura, resuélvela (ver 5.0).

Ejemplo:

El Partisano declara una Operación de Llegada de Suministros y selecciona el As de Corazones y el 4 de Diamantes para jugar. El valor total ajustado de las cartas rojas es $(1 + (4 \times 2) =) 9$. La carta robada del Mazo del Eje es un 6 de Tréboles, por lo que la operación tiene éxito. El Partisano baraja rápidamente su pila de descartes y roba 2 cartas: son un 2 y un 8 de Diamantes. Finalmente, el Partisano descarta las 2 cartas jugadas a su pila de descarte y roba 1 carta del mazo; es el 7 de Tréboles, así que la baraja en el Mazo del Eje.

4.3 Pausa Operacional.

En lugar de declarar una Operación, el Partisano puede hacer una Pausa Operacional. Retira 1 Grupo (no Líder) de su elección del mapa; queda sin usar y puede entrar en el juego más tarde vía Tren. Luego roba 2 cartas del mazo. Las cartas de número se ponen en el mazo apropiado (baraja rápidamente en Mazo del Eje cada vez que se añada una carta negra) y se resuelven las cartas de figura (ver 5.0; las cartas se roban sucesivamente, así que si se roba primero una carta de figura, resuélvela antes de robar la segunda carta).

(Las cartas rojas del juego representan recursos tangibles e intangibles. Habrá momentos durante la partida en los que el jugador Partisano se quedará sin cartas (o completamente sin ellas) y necesitará tomarse un pequeño descanso para encontrar o crear más recursos: esto podría incluir llevar a cabo planificación y reconocimiento, redistribuir armas y equipamiento, purgar a miembros desleales e informantes, reorganizar zonas de retaguardia, etc. Esto supone una cierta pérdida de ímpetu y algunos combatientes abandonarán o se irán a casa temporalmente, de ahí la pérdida de 1 Grupo. La recompensa del jugador es incierta y el tiempo seguirá pasando durante la pausa, por lo que corre el riesgo de no conseguir las cartas que desea).

5.0 CARTAS DE FIGURA

5.1 Avances Aliados

Esto ocurre cuando se saca una carta de Figura roja. Cuando esto ocurra, retira la carta del juego y haz lo siguiente:

- Coge cartas del mazo, una a una. Quédate con la primera carta de número rojo que se saque. Retira del juego cualquier otra carta robada, sin resolver y sin jugar. (esto representa tanto las llegadas de suministros adicionales de los Aliados a medida que el frente se acerca, como la pérdida de recursos del Eje debido a la desertión y a tener que desviar más tropas al frente).

5.2 Barridos del Eje

Esto ocurre cuando se roba una carta de Figura negra. Cuando esto ocurra, retira la carta del juego y haz lo siguiente:

- Reemplaza cualquier Guarnición previamente eliminada en sus áreas de mapa, con el dado mostrando una fuerza de 1.
- Selecciona qué Guarnición hará el Barrido. Esta será la Guarnición de mayor fuerza en el mapa; decide al azar si más de 1 Guarnición tiene la misma fuerza.
- La Guarnición de Barrido atacará a todos los Partisanos en el Área en la que esté o adyacente. La prioridad de selección

es: Alba; luego su propia área; luego un área adyacente con una Base; luego un área adyacente sin Base pero con el mayor número de Grupos Partidarios y Líderes. Los empates se resuelven al azar.

- El Partisano seleccionará cualquier número de cartas rojas del Mazo de Reserva y sumará sus valores al número de fichas de Partisano en el área, para la puntuación total del Partisano. Ten en cuenta que no hay límite en el número de cartas a seleccionar, y que no se doblan los palos.
- Para obtener la puntuación del Eje, roba un número de cartas negras del Mazo del Eje igual a la fuerza de la Guarnición que "barre".
- Si la puntuación del Eje es igual o menor que la de los Partisanos, el Barrido ha fracasado. Reduce la fuerza de la Guarnición que barre en el número de fichas Partisanas en el área barrida. Retira el dado si su nueva fuerza es 0 o menos; el Partisano se anota 1 Punto de Victoria si esto ocurre. Pon todas las cartas en sus respectivos montones de descarte.
- Si la puntuación del Eje es mayor que la del Partisano, el Barrido ha tenido éxito. Elimina un número de fichas Partisanas del área objetivo igual a la fuerza de la Guarnición (si hay menos fichas que esta fuerza, elimina sólo las que haya). Reduce la fuerza de la Guarnición Barredora en el número de fichas Partisanas que se acaban de eliminar del área barrida. Retira el dado si su nueva fuerza es 0 o menos; el Partisano se anota 1 Punto de Victoria si esto ocurre. Pon todas las cartas en sus respectivos montones de descarte (sin embargo, si el Partisano perdió una Base, las cartas rojas jugadas en el Barrido se eliminan del juego en su lugar).
- Los Grupos y Bases eliminados quedan inutilizados y están disponibles para entrar de nuevo en el juego vía Tren o Construir Base, pero los Líderes son eliminados del juego permanentemente. Si la última Base del mapa ha sido eliminada, el juego termina inmediatamente con una derrota Partisana.

6.0 FIN DE LA PARTIDA

El juego termina inmediatamente cuando se roba la 6ª carta de figura roja. Dos circunstancias pueden poner fin a la partida antes de que esto ocurra, y en cualquiera de los casos el Partisano es derrotado:

- Si el Partisano pierde su última Base en el mapa por un Barrido; o
- "punto muerto" - el Partisano no tiene cartas, y no le quedan Grupos para ejecutar una Pausa Operativa.

6.1 ¿Quién gana?

Cuando el juego termina con el 6º avance Aliado, el Partisano anota el total de Puntos de Victoria ganados durante el juego debido a diferentes circunstancias y operaciones (definición: Alba está "liberada" si en algún momento, ningún dado de Guarnición del Eje está en esa área nombrada y al menos 1 Grupo o Líder Partisano lo está).

Esquema y baremo de puntos de victoria

- Si Alba fue liberada en cualquier momento de la partida pero no es liberada al final de la misma: +5 (concedido sólo una vez).
- Si Alba es liberada al final de la partida: +10.
- VP de Operaciones: = + total registrado de operaciones cinéticas exitosas o Barridos.

PVs totales.

25 o más: Gran victoria.

11-25: Victoria media. *Este fue el resultado histórico.*

5-10: Victoria pequeña.

5 o menos, o el Partisano perdió la última Base: Derrota.

7.0 NOTAS DEL DISEÑADOR

El equipo del Special Operations Executive (SOE) destinado a esta operación estaba dirigido por el capitán Robert "Buck" MacDonald, de Nueva Escocia (Canadá), razón por la cual se le dio el nombre en clave de **CANUCK**. El capitán MacDonald sirvió en el ejército canadiense desde 1939 hasta que se unió al 2º Regimiento del Servicio Aéreo Especial (SAS) británico en 1943. Él y su equipo llegaron a la zona de Alba en enero de 1945. Establecieron su base principal en el pueblo de Castino y empezaron a trabajar con los líderes partisanos locales para entrenar y armar a los combatientes y organizar lanzamientos aéreos de suministros y armas. Los partisanos que operaban en la zona eran una combinación de grupos del Partido Comunista, el Partido de Acción (Justicia y Libertad), el Partido Socialista ("Matteotti") y Autonomi (soldados disueltos del 4º Ejército italiano). Los miembros del equipo SOE están incluidos en las fichas de los Líderes Partisanos como asesores de los comandantes italianos, capacitadores de armamento, coordinadores (de apoyo de fuego de armas pesadas o aviones cuando estaban disponibles) y a veces como combatientes ellos mismos (aunque se suponía que no debían exponerse al fuego enemigo directo). El punto culminante de la Operación CANUCK fue el 26 de abril de 1945, cuando las fuerzas combinadas liberaron Alba y obligaron a los ocupantes a rendirse, varios días antes de que las tropas aliadas llegaran a la zona (la foto de la primera página fue tomada en Castino el día anterior; el capitán MacDonald está de pie en el coche). Era la segunda vez que Alba era liberada, tras el periodo de la República de Alba de octubre-noviembre de 1944.

Tras la guerra, MacDonald regresó a Canadá y se hizo abogado en su ciudad natal de New Glasgow. Fue nombrado miembro del Tribunal Supremo de Nueva Escocia en 1985 y falleció en 1995. En 2011, su hijo visitó Alba con Jack Paley, antiguo miembro del equipo, para conmemorar el Día de la Liberación. Al parecer, era la primera vez que alguien del equipo regresaba a Alba desde la guerra.

CRÉDITOS DEL DISEÑO

Diseño, desarrollo, gráficos: Brian Train

Pruebas de juego, gráficos: Stephanie Smith

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

			
Leader	Leader	Leader	Leader
			
Base	Base	Base	Base
			
Group	Group	Group	Group
			
Group	Group	Group	Group

TABLA DE AYUDA AL JUGADOR (26 de julio de 2023)

Qué es	Situada en	¿Para qué sirve?
Carta roja numérica	Mazo de Reserva	Operaciones: seleccionadas deliberadamente del Mazo de Reserva
Carta roja de Figura	Se resuelven y se eliminan del juego	Activa el Avance Aliado (5.1). Coge cartas del mazo, una a una. Quédate con la primera carta de número roja robada. Retira del juego cualquier otra carta robada, sin jugar y sin resolver.
Carta negra numérica	Mazo del Eje	Operaciones y Barridos: extraídos aleatoriamente del Mazo. Baraja el Mazo del Eje cuando se añade al Mazo.
Carta negra de Figura	Se resuelven y se eliminan del juego	Activa el barrido (5.2). - Reemplaza los dados GAR eliminados con uno nuevo de fuerza 1. - El GAR de mayor fuerza atacará a todos los Partisanos en su propia área o en 1 adyacente. Prioridad: Alba > área propia > área adyacente con Base > área adyacente sin Base pero con la mayoría de Grupos o Líderes. Los empates se resuelven al azar. - Puntuación Partisana: (# cartas seleccionadas del Mazo de Reserva + # fichas Partisanas en el área). Puntuación del Eje: (# cartas robadas del Mazo del Eje = fuerza GAR, después de seleccionar las cartas Partisanas). - Si la puntuación del Eje =< puntuación Partisana, pierde fuerza GAR = # fichas Partisanas (retira el dado si =< 0, si es así el Partisano gana 1 PV) y descarta todas las cartas. - Si la puntuación del Eje > Partisano, elimina # fichas = fuerza GAR y pierde fuerza GAR = # de fichas eliminadas (elimina el dado si =< 0, si es así el Partisano obtiene 1 PV). Descarta todas las cartas (si el Partisano eliminó la Base, las cartas rojas jugadas se eliminan del juego en su lugar). Los Grupos y Bases quedan sin usar y pueden volver a entrar en el juego vía Tren/Construir Base, los Líderes son eliminados del juego. Si se elimina la última Base del mapa, la partida termina inmediatamente con la derrota Partisana.

TABLA DE OPCIONES

4.1 Operación cinética

- Sólo en áreas con un dado GAR
- Hasta todos los Grupos y Líderes en el área (necesita Líder si hay más de 1 Grupo) + # cartas seleccionadas (hasta el # total implicado).
- Puntuación: (total Grupos + Líderes + valores ajustados de las cartas rojas)
- Independientemente del resultado, descarta las cartas usadas, y roba 1 carta del mazo. (Pon una carta numérica en el mazo apropiado -baraja el Mazo del Eje en caso que le corresponda la carta-). Si se roba una carta de Figura, resuélvela.

Nombre	Resolución	Puntuación Partisana > Punt. del Eje	Puntuación Partisana =< Punt. del Eje
Emboscada x 2, ♦ x 1)	Puntuación vs. (valores totales de # cartas negras = # cartas rojas, robadas al azar del Mazo Eje; robar 1 carta si no hay cartas seleccionadas)	Pierde fuerza GAR = # cartas rojas jugadas (-1 si no hay cartas; ajusta el dado y elimina si la nueva fuerza =< 0). Anotar 1 Punto de Victoria si se retira el dado.	Eliminar # Grupos y Líderes = # cartas negras robadas. Los Grupos pueden volver al juego a través del Tren, los Líderes son eliminados del juego.
Sabotaje x 2, ♥ x 1)	Puntuación vs. (valores totales de # cartas negras = fuerza de la Guarnición, extraídas aleatoriamente del Mazo del Eje)	Gana 1 Punto de Victoria por carta roja jugada.	

4.2 Operación No-cinética

- Independientemente del resultado, descarta las cartas utilizadas y roba 1 carta del mazo. Pon una carta numérica en el mazo apropiado (baraja el Mazo del Eje). Si se roba una carta de Figura, resuélvela.

Nombre	Resolución	carta roja(s) > carta negra	carta roja(s) =< carta negra
Tren x 2, ♦ x 1)	(valor total de la(s) carta(s) roja(s) seleccionada(s) contra (valor de 1 carta, robada al azar del mazo del Eje)	Coloca un total de hasta 3 Grupos no utilizados en 1 o más Bases.	Descarta las cartas
Mover x 2, ♦ x 1)		Mover a todos los Grupos y/o Líderes desde/hacia cualquier área.	
Construir Base x 2, ♥ x 1)		Coloca una Base en el Área, (límite 1)	
Llegada de suministros x 2, ♥ x 1)		Baraja la pila de descartes de Partisanos y roba 2 cartas. Pon estas cartas en el Mazo de Reserva.	

4.3 Pausa Operacional

- Elimina 1 Grupo (no Líder); puede volver a entrar luego en el juego a través del Tren.
- Roba 2 cartas del mazo. Pon una carta numérica en el mazo apropiado (baraja el Mazo del Eje en el caso de que le corresponda dicha carta). Si se roba una carta de Figura, resuélvela.

OPERATION CANUCK	OP/VP TRACKER
AMBUSH	- 0000000000
SABOTAGE	- 0000000000
TRAIN	- 0000000000
MOVE	- 0000000000
BUILD BASE	- 0000000000
SUPPLY DROP	- 0000000000
OP/PAUSE	- 0000000000
VICTORY POINTS	
REMOVE GAR	- 0000000000
SABOTAGE	- 0000000000
LIBERATE ALBA	 + 5
" ALBA AT END	 + 10
• NOTES •	TOTAL _____
	DEADLOCK? ○

OPERATION CANUCK	OP/VP TRACKER
AMBUSH	- 0000000000
SABOTAGE	- 0000000000
TRAIN	- 0000000000
MOVE	- 0000000000
BUILD BASE	- 0000000000
SUPPLY DROP	- 0000000000
OP/PAUSE	- 0000000000
VICTORY POINTS	
REMOVE GAR	- 0000000000
SABOTAGE	- 0000000000
LIBERATE ALBA	 + 5
" ALBA AT END	 + 10
• NOTES •	TOTAL _____
	DEADLOCK? ○

OPERATION CANUCK	OP/VP TRACKER
AMBUSH	- 0000000000
SABOTAGE	- 0000000000
TRAIN	- 0000000000
MOVE	- 0000000000
BUILD BASE	- 0000000000
SUPPLY DROP	- 0000000000
OP/PAUSE	- 0000000000
VICTORY POINTS	
REMOVE GAR	- 0000000000
SABOTAGE	- 0000000000
LIBERATE ALBA	 + 5
" ALBA AT END	 + 10
• NOTES •	TOTAL _____
	DEADLOCK? ○

OPERATION CANUCK	OP/VP TRACKER
AMBUSH	- 0000000000
SABOTAGE	- 0000000000
TRAIN	- 0000000000
MOVE	- 0000000000
BUILD BASE	- 0000000000
SUPPLY DROP	- 0000000000
OP/PAUSE	- 0000000000
VICTORY POINTS	
REMOVE GAR	- 0000000000
SABOTAGE	- 0000000000
LIBERATE ALBA	 + 5
" ALBA AT END	 + 10
• NOTES •	TOTAL _____
	DEADLOCK? ○

(Pequeñas hojas de registro para anotar las Operaciones realizadas y los Puntos de Victoria obtenidos. Gráfico de Stephanie Smith).