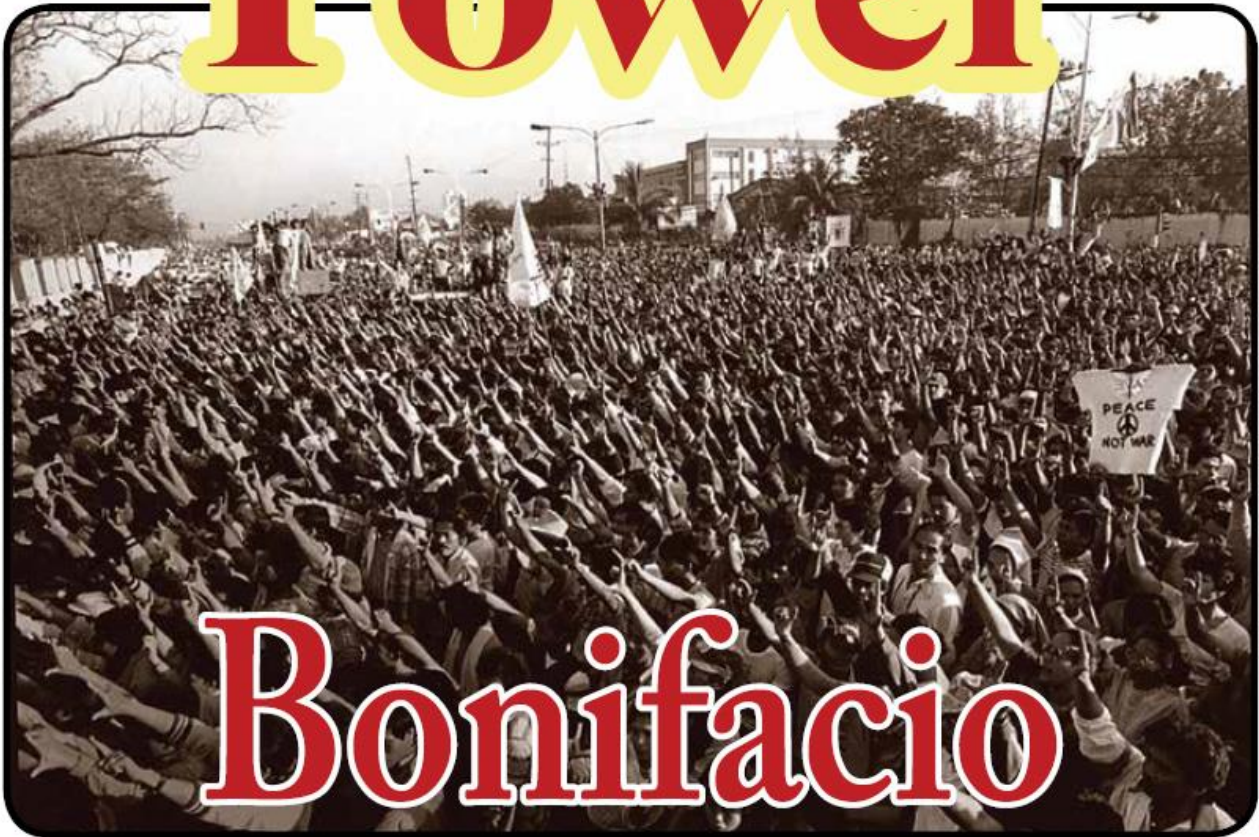


People Power

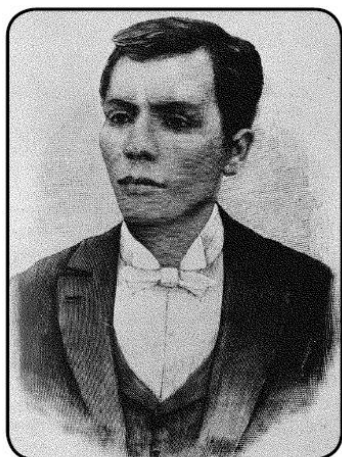


Bonifacio

**Libreto de REGLAS y REFERENCIA
para las Cartas para Facciones Sin Jugador**

ÍNDICE DE CONTENIDOS

8.1 Introducción y Componentes.....2	8.8 Referencia de Actividades Especiales para las FSJ.....13
8.2 Reglas de Oro y Términos Esenciales.....2	8.9 Referencia de Eventos para las FSJ.....14
8.3 Victoria de las FSJ.....3	8.10 Instrucciones para la Ronda de Elecciones con las FSJ.....15
8.4 Despliegue de las FSJ.....3	8.11 Ejemplo de Partida con FSJ.....16
8.5 Secuencia de Juego de las FSJ.....4	8.12 Notas sobre el Diseño del Sistema para las FSJ.....32
8.6 Personalidades y Actos Desesperados con las FSJ.....8	
8.7 Referencia de Operaciones para las FSJ.....10	



Andrés Bonifacio

8.1 Introducción y Componentes

8.1.1 Resumen

Bonifacio es el sistema para Facciones Sin Jugador (FSJ) de *People Power* que puede ser usado para reemplazar a cualquier Facción de jugador con una Facción Sin Jugador. Un mazo de cartas y varias tablas de ayuda para los jugadores dirigen las decisiones que toma cada FSJ. *Bonifacio* se ha llamado así en honor a Andrés Bonifacio, un líder revolucionario filipino del siglo XIX, llamado a menudo “El padre de la Revolución Filipina” y considerado uno de los héroes naciones de las Filipinas.

Los jugadores familiarizados con los sistemas *Arjuna*, *Tru'ng* o *Tây So'n*, encontrarán el sistema *Bonifacio* fácil de usar, aunque hay unas pocas y pequeñas diferencias a tener en cuenta. La más importante es que las prioridades para la Secuencia de Juego de las FSJ (8.5) han sido adaptadas al sistema para tres jugadores introducido en *People Power*. ¡Asegúrate de leer detenidamente esa sección! Hay también instrucciones adicionales para las FSJ para las reglas avanzadas de Personalidades y Actos Desesperados (8.6). Recomendamos introducir estas solamente tras haberse familiarizado con el sistema base para FSJ.

8.1.2 Componentes

- **Cartas *Bonifacio*.** Cada FSJ tiene seis cartas *Bonifacio* que proporcionan instrucciones para seleccionar y ejecutar Operaciones y Actividades Especiales.
- **Tablas de Prioridades.** *Bonifacio* incluye tres tipos de tablas de Prioridades: para Selección de Casillas, para Movimiento y para Fichas. Cada Facción usa su propia tabla de Prioridades para Selección de Casillas. Todas las Facciones comparten las Tablas para Prioridades de Movimiento y para Fichas.

- **Tabla de Elegibilidad.** La Tabla de Elegibilidad determina cómo actuará una FSJ Elegible en la siguiente carta de Evento.
- **Tabla de Eventos Efectivos.** La Tabla de Eventos Efectivos especifica las condiciones bajo las que una FSJ tratará un Evento como “Efectivo”.
- **Instrucciones para las Rondas de Elecciones.** Las instrucciones para las Rondas de Elecciones dirigen las acciones de cada FSJ durante las Rondas de Elecciones.

Las Tablas de Prioridades, Tabla de Elegibilidad, Tabla de Eventos Efectivos e Instrucciones para las Rondas de Elecciones pueden consultarse en la Tarjeta de Ayuda para FSJ.

8.2 Reglas de Oro y Términos Esenciales

8.2.1 Reglas de Oro

- **Las FSJ Siguen las Reglas (Casi Siempre).** Las FSJ cumplen todas las reglas aplicables de *People Power*, con las siguientes excepciones:
 - Las FSJ nunca eliminan fichas del mapa para dejarlas en Disponibles cuando no tienen fichas para una Operación, Actividad Especial o Evento. Si esto significa que una Operación no tendría efecto, roba una nueva carta *Bonifacio* para seleccionar una Operación diferente.
 - Las FSJ no llevan la cuenta de los Recursos ni los gastan.
 - Las FSJ utilizan un Número de Activación por el que tiran para limitar el total de casillas seleccionadas para Operaciones (8.5.4).
- **Saltar Instrucciones Ilegales.** *Bonifacio* solo te dirá qué hacer; no te dirá cómo hacerlo, y ni siquiera si las instrucciones dan lugar a un movimiento legal dado el estado del tablero y las fichas disponibles. Ejecuta siempre las instrucciones de *Bonifacio* tanto como te sea posible, pero, si *Bonifacio* te da alguna vez una instrucción que no puede cumplirse legalmente, sáltatela.
- **Lleva a Cabo las Instrucciones Literalmente.** No infieras más de una instrucción que aquello que el texto especifica realmente.
- **Colocación de Fichas Amigas.** Cuando ejecutan Operaciones, Actividades Especiales o Eventos que permiten a la Facción actuante colocar varias fichas en múltiples casillas, las FSJ colocan normalmente las fichas de una en una. En tales casos, selecciona el destino para una ficha a la vez usando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de esa FSJ. Sin embargo, durante las Operaciones de Entrenamiento, Reagrupamiento y Reclutamiento, las FSJ colocarán tantas fichas como puedan en cada casilla seleccionada, siguiendo las directrices de la carta de *Bonifacio* y

los límites de la operación dada y las fichas Disponibles.

- **Eliminación de Fichas Amigas.** Cuando puedan elegir dónde eliminar sus propias fichas, las FSJ eliminarán fichas de una en una de la casilla con más fichas que pertenezca a la FSJ afectada. Usa la tabla de Prioridades para Fichas para seleccionar las fichas que se eliminarán de cada casilla seleccionada.
- **Ops y AE hasta su Máxima Extensión.** Las FSJ siempre ejecutan una Operación o Actividad Especial seleccionada hasta la máxima extensión permitida, dado el estado del tablero, las fichas disponibles y las tiradas por Número de Activación.
- **Si hay Duda, Usa el Azar.** Siempre que las FSJ tengan que seleccionar de entre varias opciones y se agoten las instrucciones proporcionadas, selecciona una opción al azar.

8.2.2 Términos Importantes de *Bonifacio*

1d6, 2d6, 3d6, 1d3: tirada o tiradas para generar un número aleatorio. **1d6** quiere decir tirar un dado una vez; **2d6** quiere decir sumar dos dados, etc. **1d3** significa tirar un dado y dividir el resultado, redondeando hacia arriba.

Bases Vulnerables: bases del NEP en casillas sin Guerrillas Ocultas, Bases Reformistas en casillas sin Activistas Inactivos y Bases del Gobierno en casillas con menos de 2 cubos.

Campaña de 1983: todos los turnos durante los que la carta de Elecciones *Ninoy Aquino Murdered* está vigente tienen lugar durante la Campaña de 1983. Esta será la primera campaña del Escenario Estándar y la segunda del Escenario Extendido.

Campaña de 1984: todos los turnos durante los que la carta de Elecciones *1984 Parliamentary Election* está vigente tienen lugar durante la Campaña de 1984. Esta será la segunda campaña del Escenario Estándar y la tercera del Escenario Extendido.

Enemigos Vulnerables: fichas enemigas que podrían ser eliminadas por el Asalto o la Redada de la Facción del Gobierno: Guerrillas Activas del NEP y Reformistas Activos, Bases del NEP en casillas sin Guerrillas Ocultas y Bases Reformistas en casillas sin Activistas Inactivos.

Evento Crítico: un Evento es Crítico para una FSJ si el símbolo de Elegibilidad de dicha Facción está señalado con un icono sombreado en la carta de Evento (8.9). Las FSJ siempre usarán los Eventos Críticos si les es posible, siempre que el Evento sea además Efectivo (8.5.5).

Evento Efectivo: un Evento es Efectivo si uno o más de sus efectos para esa FSJ están enumerados en la tabla de Eventos Efectivos de esa FSJ (8.5.5).

Dentro del Alcance: una casilla está dentro del alcance de fichas que muevan si dichas fichas podría mover a esa casilla durante la Operación o Actividad Especial seleccionada (casillas adyacentes para la Marcha del NEP o la Reunión de los Reformistas, cualquier casilla del mapa para el Barrido del Gobierno).

FSJ: Facción Sin Jugador.

Llevar: mover las fichas justas al destino para cumplir la instrucción, teniendo en cuenta las fichas ya presentes en la casilla. Si no hacen falta más fichas para cumplir la instrucción, no muevas ninguna. Si no hay suficientes fichas para cumplir la instrucción, mueve tantas como sea posible. Cuando una instrucción *Llevar* pueda implicar varias casillas, selecciona aquella en la que se pueda completar la instrucción en mayor medida.

Mantener: dejar solo las fichas necesarias en el origen para cumplir la instrucción. Si no hay fichas suficientes para cumplir una instrucción particular, ignórala.

Número de Activación: un límite al número total de casillas seleccionadas por las FSJ para todas las Operaciones. Una FSJ debe superar su Número de Activación para seleccionar otra casilla (8.5.4).

Potencia de Fuego del Gobierno: la cantidad máxima de fichas del NEP que pueden ser eliminadas durante un Asalto del Gobierno en una casilla dada, incluyendo cualquier modificación debido al terreno y a la composición de las fuerzas, independiente de si hay o no fichas del NEP presentes.

8.3. Victoria de las FSJ

8.3.1 Partida en Solitario

Cuando juega en solitario contra *Bonifacio*, el jugador solo puede ganar durante la última Ronda de Elecciones. Las FSJ pueden ganar durante la Fase de Victoria de cualquier Ronda de Elecciones.

8.3.2 Partida con Dos Jugadores

Cuando se juega con dos jugadores, cualquier Facción puede ganar durante cualquier Ronda de Elecciones.

8.4 Despliegue de las FSJ

8.4.1 Despliegue de las FSJ para cualquier Escenario

- **Crear el mazo de *Bonifacio*.** El Gobierno, el NEP y los Reformistas Sin Jugadores usan cada uno seis cartas *Bonifacio* identificadas con el color y el símbolo de su Facción. Baraja las cartas de las FSJ que vayas a usar en un solo mazo boca arriba.

- **Seleccionar Cartas de Personalidad.** Si son aplicables al escenario al que vas a jugar, selecciona una carta de Personalidad para cada FSJ siguiendo las instrucciones de la sección 8.10.5 y de la Tarjeta de Ayuda para las FSJ.
- **Cilindros de Recursos.** Retira y deja aparte los cilindros de Recursos de las FSJ.

8.5 Secuencia de Juego para las FSJ

8.5.1 Resumen

Por lo general, las FSJ toman las mismas decisiones que las Facciones con jugadores. Primero, las FSJ Elegibles determinan si y cómo actuarán con la carta de Evento actual. El mazo de cartas *Bonifacio* se usa para seleccionar las Operaciones y Actividades Especiales, y también proporciona instrucciones para ejecutar esa acción. Los iconos en las cartas de Evento y la tabla de Eventos Efectivos guían a una FSJ a la hora de seleccionar y ejecutar Eventos. Cuando ejecutan Eventos, los Reformistas Sin Jugador y el NEP Sin Jugador siempre aplicarán el texto sombreado del Evento, y el Gobierno Sin Jugador siempre aplicará el texto sin sombreado. Las tablas de Prioridades se usan para seleccionar las casillas en las que actuarán las FSJ, cómo mueven fichas las FSJ y que fichas amigas o enemigas se verán afectadas por una acción.

NP Eligibility Table (8.5.2)			
1 st	①	Current Event is Critical and Effective?	Event
	②	Otherwise:	Op + SA
2 nd	①	1st Eligible chose Op + SA and current Event is Critical and Effective?	Event
	②	1st Eligible chose Op Only or Event?	Op + SA
	③	Otherwise:	Lim Op
3 rd	①	Always:	Lim Op

If an NP Faction ever performs an Operation in only a single space with no Special Activity, place their cylinder in the Limited Operation box. If a 1st Eligible NP Faction ever performs multiple Operations without a Special Activity, place their cylinder in the Op Only or Event box.

8.5.2 Secuencia de Juego y Tablas de Elegibilidad para las FSJ

Las FSJ siguen la misma Secuencia de Juego que en el juego base y las FSJ Elegibles escogen entre las mismas opciones que las Facciones con jugadores. Usa la tabla de Elegibilidad y el sombreado de los Eventos Críticos (8.5.5) de la carta de Evento actual (si lo tiene) para determinar la elección que hace una FSJ Elegible. Si la FSJ selecciona Operación más Actividad Especial, Solo Operación u Operación Limitada, usa las cartas *Bonifacio* de la FSJ activa y las diversas Tablas de Prioridades para seleccionar y ejecutar la operación y cualquier Actividad Especial (8.5.3). Si la FSJ selecciona un

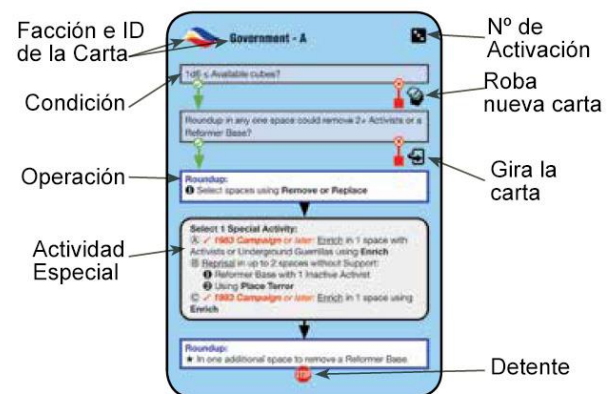
Evento, ejecuta el Evento usando las diversas Tablas de Prioridades (8.5.5).

¡Importante! Si cualquier FSJ ejecuta una Operación en una sola casilla sin AE, coloca el cilindro en la casilla “Operación Limitada: Permanece Elegible”. Si una 1ª FSJ Elegible ejecuta una Operación en varias casillas y sin Actividad Especial, coloca su cilindro en la casilla “Solo Op o Evento”. Una 2ª FSJ Elegible a veces ejecutará una Operación en múltiples casillas sin Actividad Especial. En este caso, coloca de todos modos su cilindro en la casilla “Op + Actividad Especial” de manera habitual.

NOTA SOBRE EL JUEGO: recuerda que una Facción que escoge Operación Limitada permanecerá Elegible en la siguiente carta de Evento. Si la 1ª Facción Elegible escoge una Operación Limitada, entonces la 2ª Facción Elegible (si la hay) pasa a ser la 1ª Elegible y debería usar esa fila de la Tabla de Elegibilidad para FSJ (si es una FSJ). Si la 2ª Facción Elegible escoge ejecutar una Operación Limitada, entonces la 3ª Facción Elegible (si la hay) pasa a ser la 2ª Facción Elegible y deberá usar esa fila de la Tabla de Elegibilidad para FSJ (si es una FSJ).



8.5.3 Ejecución de Operaciones y Actividades Especiales con Cartas *Bonifacio*

Cada FSJ tiene seis cartas *Bonifacio* que proporcionan instrucciones para seleccionar y ejecutar Operaciones y Actividades Especiales.



- **Cara Arriba y Cara Abajo.** El lado cara arriba de una carta está identificado por una sola letra y el lado cara abajo por una doble letra. Excepto cuando actúan como carta activa, las cartas del mazo *Bonifacio* deben estar cara arriba.
- **Preparación del Mazo *Bonifacio*.** Al comienzo de la partida, así como durante la Fase de Reinicio

de cada Ronda de Elecciones, baraja todas las cartas *Bonifacio* de todas las FSJ que estén jugando de manera que formen un solo mazo cara arriba

- **Robo de Cartas *Bonifacio*.** Primero, mueve la carta superior al fondo del mazo (incluso aunque coincida con la FSJ activa). Sigue pasando cartas al fondo, una a una, hasta que una carta que coincida con la FSJ activa sea la carta superior. Deja siempre las cartas que van al fondo del mazo cara arriba.
- **Interpretación de las Cartas *Bonifacio*.** Primero, comienza por el primer recuadro azul de la parte superior de la carta. Si la condición del recuadro se cumple, sigue la flecha verde; si no se cumple, sigue la flecha roja. Continúa bajando hasta que llegues a una Operación o Actividad Especial.
- **Robar Nueva Carta y Girar carta.** Si una flecha señala el icono , roba una nueva carta. Si una flecha señala el icono , dale la vuelta a la carta a su cara inferior y continúa las instrucciones desde allí.
- **Ejecución de Operaciones.** Ejecuta cada instrucción numerada en orden y hasta tanto como sea posible (es decir, ejecuta la instrucción ❶ en tantas casillas como sea posible, después la ❷ y así con lo demás, sin olvidar que las FSJ siguen todas las reglas normales referentes a selección de casillas, etc). Sigue las instrucciones de la carta *Bonifacio* para seleccionar casillas, usando la tabla de prioridades para Selección de Casillas de la FSJ activa cuando se te pida. El texto en negrita indica la columna de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de esa FSJ que debe usarse. Las instrucciones con flechas sirven como recordatorios para que se aplique la instrucción precedente. Las instrucciones con estrella se ejecutan de inmediato cuando se llega a ellas, y no precisan de tirada por Número de Activación (8.5.4). Las instrucciones tras una condición en rojo solo se ejecutan si esa condición se cumple. Si no hay casillas legales para la Operación seleccionada, roba una nueva carta *Bonifacio* para seleccionar una Operación diferente. Véase 8.7 Referencia de Operaciones para conocer las instrucciones en detalle de cada Operación.
- **Ejecución de Actividad Especiales.** Ejecuta una Actividad Especial de la lista, seleccionando la primera posible en orden alfabético (es decir, selecciona ❶ si es posible, después ❷, y así). El texto subrayado especifica la Actividad Especial. Dentro de cada Actividad Especial, ejecuta cada instrucción numerada en orden y hasta donde sea

posible (es decir, ejecuta la instrucción ❶ en tantas casillas como sea posible, después la ❷ y así, sin olvidar que cada FSJ sigue todas las reglas habituales a la hora de seleccionar casillas, etc). El texto en negrita especifica la columna de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas que se debe usar cuando, al seleccionar casillas, puedan seleccionarse múltiples casillas siguiendo las instrucciones de la carta. Si una Actividad Especial no puede ser ejecutada, o si su condición en rojo no se cumple, sáltatela y pasa a la siguiente. Si no puede ser ejecutada ninguna Actividad Especial, selecciona en su lugar Operación Limitada (si aún no se han ejecutado Operaciones, o si se ha ejecutado una Operación en una sola casilla) o Solo Operación (si se han ejecutado Operaciones en dos o más casillas). Véase 8.8. Referencia de Actividades Especiales para conocer las instrucciones en detalle de cada Actividad Especial.

8.5.4 Números de Activación

La cantidad total de casillas que las FSJ seleccionan para Operaciones está limitada por un Número de Activación. Los Números de Activación aparecen en la parte superior derecha de todas las cartas *Bonifacio* y están señalados con el icono de un dado.

- **Número de Activación.** Tras ejecutar una Operación de una FSJ en una casilla seleccionada, tira 1d6. Si el resultado es igual o inferior al Número de Activación, la FSJ no seleccionará casillas adicionales; sigue las instrucciones de cualquier Operación con estrella y después continúa con la siguiente instrucción de la carta. Si el resultado es mayor que el Número de Activación, la FSJ seleccionará otra casilla para Operaciones. Continúa tirando de esta manera tras ejecutar la Operación en cada casilla seleccionada hasta que la tirada del Número de Activación sea igual o menor que el Número de Activación o no queden suficientes fichas para continuar la Operación.

- **Excepciones al Número de Activación.** El Entrenamiento del Gobierno permite seleccionar una casilla adicional para una Acción Cívica al final de la Operación, ya sea tras fallar la tirada por el Número de Activación o una vez todas las casillas elegibles hayan sido seleccionadas. El Gobierno Sin Jugador usará Modificar Hacia Apoyo para seleccionar una casilla elegible para la Acción Cívica (es decir, con Control, Tropas y Policía, y sin Protesta ni Huelga), eliminando el Terror y modificando hacia apoyo un total de 1d3. Esta puede ser una casilla ya seleccionada para Entrenamiento o una nueva casilla, en cuyo caso

se asume que la FSJ seleccionó la casilla para Entrenamiento sin colocar cubos en ella (8.7.1).

Los Reformistas Sin Jugador y el NEP Sin Jugador colocarán Bases en todas las casillas elegibles cuando ejecuten Operaciones de Reclutamiento o Reagrupamiento, sin necesidad de tirar por Números de Activación. Tras hacerlo, pasarán a Reclutar o Reagrupar de la manera habitual, tirando por el Número de Activación tras cada casilla (8.7.2, 8.7.3).

Las FSJ no efectúan tiradas por Número de Activación cuando ejecutan una Operación gratuita concedida por un Evento (8.5.5).

¡Importante! Los Reformistas Sin Jugador tratan todos los Números de Activación como si tuvieran un puntito menos en el dado mientras el Impulso *Opposition Parties Gain Seats* está vigente (es decir, durante la última campaña de la partida). Esto está indicado en las cartas *Bonifacio* de los Reformistas Sin Jugador con un Número de Activación alternativo señalado como “Campaña 1984”.

- **Recursos.** Las FSJ no llevan la cuenta de los Recursos ni los usan. El NEP Sin Jugador y los Reformistas Sin Jugador seguirán ejecutando las Actividades Especiales Extorsión y Llamamiento cuando se lo diga la carta *Bonifacio*, pero no ganarán Recursos por hacerlo.

NOTA DEL DISEÑADOR: puede parecer extraño que estas FSJ “desperdicien” una Actividad Especial sin propósito, pero se trata de una abstracción intencionada para simular su dependencia de estas

acciones para ganar Recursos durante una campaña, y a veces también puede servir para impedir que otras Facciones ejecuten Actividades Especiales. Como media, cada Facción debería ejecutar tantas Operaciones y Actividades Especiales como ejecutaría un jugador que pudiera usar Recursos.

8.5.5 Ejecución de Eventos

- **Eventos Críticos.** Las FSJ solo ejecutarán Eventos que sean Críticos para ellas, lo que se señala por un icono sombreado tras el símbolo de Elegibilidad de la Facción en la carta de Evento (8.9). Para ser ejecutado, un Evento debe ser también Efectivo (es decir, debe hacer algo útil para la Facción).
- **Eventos Efectivos.** Una FSJ ejecutará un Evento si está señalado como Crítico para la Facción actuante y, de ser ejecutado, daría como resultado uno o más de los efectos enumerados en la tabla de Eventos Efectivos de la FSJ actuante.
- **¿Sombreado o Sin Sombrear?** El Gobierno Sin Jugador siempre selecciona el texto de Evento sin sombrear, mientras que el NEP Sin Jugador y los Reformistas Sin Jugador siempre seleccionan el texto de Evento sombreado.
- **Colocar Amigas, Eliminar Enemigas.** Cuando pueden escoger, las FSJ solo colocan fichas amigas y solo eliminan fichas enemigas.
- **Selección de Casillas.** Selecciona las casillas usando la columna de Prioridades para Selección de Casillas de la FSJ activa (8.5.6) que coincida con la acción del Evento efectivo. Si el Evento incluye más de una acción Efectiva, usa la de la columna de más a la izquierda que coincida.
- **Eventos que permiten Operaciones o Actividades Especiales.** Roba una carta *Bonifacio* para

Effective Events (8.5.5)		
An Event is Effective if it...	Adds or Increases:	Removes or Reduces:
 NP Government	Patronage Cubes Support Free Operation or Special Activity	Opposition or Resistance Enemy pieces Protests or Strikes Player Resources
 NP Reformers	Opposition Reformer pieces Protests Free Operation or Special Activity	Patronage Support or Resistance Enemy pieces Player Resources
 NP NPA	Resistance NPA pieces Strikes Free Operation or Special Activity	Patronage Support or Opposition Enemy pieces Player Resources

Perform first Effective option on Event card. An Event is Effective if any part of the relevant Event text is at least partially Effective.

La tabla de Eventos Efectivos (8.5.5)

que la FSJ activa seleccione una Operación o Actividad Especial. Si el Evento especifica la Operación o Actividad Especial, roba cartas *Bonifacio* hasta que aparezca una Operación o Actividad Especial que coincida (comprueba ambas caras).

8.5.6 Tablas de Prioridades para Selección de Casillas

Hay tres tablas de Prioridades para Selección de Casillas, una para cada FSJ. Usa la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de una FSJ para las Operaciones, Actividades Especiales, Eventos y durante las Rondas de Elecciones. El tipo de acción que la FSJ ejecutará determina la columna de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas que se usará. Durante las Operaciones y Actividades Especiales, usa la columna especificada por el texto en negrita de la carta *Bonifacio*. Durante los Eventos, usa la columna que coincida con la acción Efectiva especificada en el texto del Evento. Si un Evento especifica más de un tipo de acción Efectiva, usa la columna de más a la izquierda de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas. Durante las Rondas de Elecciones, sigue las instrucciones de la hoja de instrucciones para Rondas de Elecciones (8.10).


 NP NPA Space Selection Priorities (8.5.6) <i>Event: Execute the leftmost Effective action</i>	Shift Towards Resistance	Place Bases	Place Guerrillas	Place Terror	Attack	March Destination	Remove or Replace
	Vulnerable NPA Base			●			●
Vulnerable Government Base			●		●	●	●
Government Control			●		●	●	●
space not at Resistance	●		●	●		●	
Countryside				●			
✓ <i>Not Ambushing</i> : most Guerrillas		●			●		
most Population	●	●	●	●	●	●	●
most NPA Bases			●				●
space at Support	●		●	●			●
✓ <i>Reformers is player</i> : space at Opposition	●	●	●	●	●	●	
space at Neutral	●		●	●		●	
fewest Government pieces	●	●	●	●	●	●	●
select at random from remaining spaces	●	●	●	●	●	●	●
no legal Operation spaces: draw new Bonifacio card	●	●	●	●	●	●	●

Tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP (8.5.6)

• **Selección de Casillas.** Cuando ejecutes una Operación, Actividad Especial o Evento, selecciona una casilla después de otra:

Paso 1. Comienza en la parte superior de la columna y ve leyendo de arriba abajo. En cada fila que tenga un punto en esa columna, comprueba su condición en todas las casillas que podrían ser seleccionadas. Algunas filas contienen instrucciones adicionales señaladas con un signo

de comprobación en color rojo que deben cumplirse para que se aplique un punto rojo. Si ninguna casilla cumple la condición, sáltate esa fila y pasa a la siguiente. Si solo una casilla cumple esa condición, ejecuta la Operación, Actividad Especial o Evento en esa casilla. Si no es así:

Paso 2. Si más de una casilla cumple la condición, sigue bajando por la columna hasta la siguiente condición que se cumpla. Continúa saltándote condiciones que no se cumplan o cuya instrucción condicional en rojo no se cumpla. Si solo una casilla cumple tanto la condición original como la nueva condición, ejecuta la acción en esa casilla (como en el Paso 1).

Paso 3. Repite este proceso, comprobando cada fila inferior y aplicando todas las condiciones que se cumplan, hasta seleccionar una sola casilla.

Paso 4. Para cada casilla que deba ser seleccionada, repite este proceso desde el Paso 1.

• **Casillas Aleatorias.** Para seleccionar una casilla al azar, asigna las mismas probabilidades a cada casilla candidata y tira un dado.

8.5.7 Tablas de Prioridades para Movimiento

Siempre que una FSJ necesite mover fichas en el mapa, usa la tabla de Prioridades para el Movimiento. Lee la columna que coincida con la FSJ activa de abajo a arriba, ejecutando cada instrucción que haya en una fila con punto. Las filas con punto rojo solo coinciden si se cumple la condición. Consúltese 8.7 Referencia de Operaciones y 8.8 Referencia de Actividades Especiales para ver instrucciones detalladas para las Operaciones y Actividades Especiales que mueven fichas.

• **Paso A.** Selecciona una casilla de destino usando las instrucciones de la carta *Bonifacio* o, si no hay, la columna de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de la FSJ activa que coincida con la Operación seleccionada.

• **Paso B.** Selecciona la casilla de origen que tenga más cubos, Activistas o Guerrillas amigos, y que no haya sido ya seleccionada como destino (o como origen, si se trata de la Marcha del NEP).

• **Dejar Fichas en Origen.** Bajando por la columna que coincide con la FSJ activa, deja en el origen tantas fichas como te diga la fila con punto. Las instrucciones tras una condición en rojo solo se ejecutan si se cumple la condición.

• **Llevar Fichas a Destino.** Bajando por la columna que coincida con la FSJ, mueve fichas al destino seleccionado según diga cada fila con punto. Las instrucciones tras una condición en rojo solo se ejecutan si se cumple la condición.

Move Priorities (8.5.7)			
<i>Use during Sweep (3.2.2), Assemble (3.3.2), and March (3.4.2) Operations.</i>			
<i>Unless otherwise specified by the current Bonifacio card or Move Priorities table instructions, select moving pieces using the Piece Priorities table (within the constraints of the Operation or Event being executed).</i>			
	Reformers	NPA	Government
	A	A	A
	B	B	B
Select pieces to keep in origin:	keep sufficient pieces to change no Government Control in 2+ Population spaces	●	●
	keep Government Firepower ≥ vulnerable NPA pieces		●
	keep Police ≥ vulnerable Reformer pieces		●
	keep 2 cubes in spaces with Government Base		●
	keep 1 cube in spaces with Government Base and Activists		●
	keep Government pieces > enemy pieces in Manila		●
	keep 1 Underground Guerrilla in spaces with NPA Base		●
	keep Underground 1 Guerrilla in 2+ Population spaces with no Resistance		●
	keep 1 Guerrilla in spaces with Strike		●
	keep Activists ≥ Police in spaces with Reformer Base	●	
keep 1 Activist in 2+ Population spaces with no Opposition	●		
keep 3 acting Faction Guerrillas or Activists in spaces with no Support and room for an Available Base	●	●	

La parte superior de la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.5.7).

- **Paso C.** Tras mover todas las fichas que muevan desde el primer origen, comprueba si se van a seleccionar orígenes o destinos adicionales. Para seleccionar un nuevo destino, vuelve al Paso A. Para seleccionar un nuevo origen, vuelve al Paso B. Ten en cuenta que el Gobierno Sin Jugador y los Reformistas Sin Jugador pueden tener que pasar una tirada por Número de Activación para seleccionar casillas de destino adicionales durante el Barrido (8.7.1) o la Reunión (8.7.2), y que el NEP Sin Jugador puede tener que pasar una tirada por Número de Activación para seleccionar casillas de origen adicionales durante la Marcha (8.7.3).

¡Importante! a menos que la actual carta *Bonifacio* o las instrucciones de tabla de Prioridades para Movimiento especifiquen otra cosa, selecciona las fichas que van a mover usando la tabla de Prioridades para Fichas (dentro de las restricciones de la Operación, Actividad Especial o Evento que se está ejecutando).

8.5.8 Tabla de Prioridades para Fichas

Cuando una FSJ necesite seleccionar fichas de entre varios tipos diferentes, usa la tabla de Prioridades para Fichas. Cuando coloques, mueves o uses fichas amigas o elimines, reemplaces o Actives fichas enemigas, comienza en la parte superior y si-

gue leyendo hacia abajo; en cada casilla, lee de izquierda a derecha. Cuando elimines fichas amigas, comienza en la parte inferior y ve leyendo hacia arriba; en cada casilla, lee de derecha a izquierda.

Piece Priorities (8.5.8)
Bases:
● Government, NPA, Reformer
Cubes:
● ✓ Reformers: Police first
✓ NPA: Troops first
✓ Government: alternate Police then Troops
Guerrillas:
● Underground, Active
Activists:
● Active, Inactive
ⓐ Remove, Replace, or Activate player pieces before NP pieces.
ⓑ Read top down and left to right to Remove, Replace, or Activate enemy pieces & place or move friendly pieces.
ⓒ Read bottom up and right to left to Remove friendly pieces.

La Tabla de Prioridades para Fichas (8.5.5)

8.5.9 Rondas de Elecciones

Para todas las FSJ, sigue las Instrucciones para las Rondas de Elecciones (8.10).

8.6 Personalidades y Actos Desesperados con las FSJ

Usa las siguientes instrucciones si juegas con las reglas avanzadas Personalidades (5.3) y Actos Desesperados (5.4). Cada FSJ seleccionará y usará las Personalidades y Actos Desesperados tal y como se describe a continuación y en las Instrucciones para

las FSJ para las Rondas de Elecciones (8.10), mientras que los jugadores deberán usar sus Personalidades y Actos Desesperados de la manera en que se describe en las secciones pertinentes de las reglas principales.

8.6.1 Personalidades con las FSJ

Cada FSJ seleccionará una Personalidad usando las prioridades enumeradas en las Instrucciones para las Rondas de Elecciones para las FSJ (excepto durante la primera campaña del Escenario Extendido, en la que ninguna Facción usa Personalidades). Primero, cada jugador selecciona en secreto una Personalidad de su Facción de manera normal. Después consultará la lista de Prioridades para cada FSJ (8.10.5) y seleccionará la Personalidad indicada de entre las que siguen disponibles (cada Personalidad sigue pudiendo ser seleccionada una sola vez durante el transcurso de una partida). Selecciona una nueva Personalidad de esta manera durante la fase de Protagonistas de cada Ronda de Elecciones. Cada Personalidad seleccionada modificará las Operaciones y Actividades Especiales de la FSJ de la manera habitual, a menos que se especifique lo contrario.

- **JUAN PONCE ENRILE (nº. 41):** El Gobierno Sin Jugador usará toda Actividad Especial para ganar 3 Patrocinio sin tener que gastar ningún Recurso.
- **IMELDA MARCOS (nº. 42):** El Gobierno Sin Jugador nunca seleccionará a esta Personalidad.
- **GENERAL FABIAN VER (nº. 43):** El Gobierno Sin Jugador usará Prioridades para Fichas para eliminar una ficha de cada casilla seleccionada para Represalia, o para eliminar hasta dos fichas si solo se seleccionó una casilla.

NOTA SOBRE EL JUEGO: *la Represalia de la FSJ sigue estando limitada a hasta dos casillas con Control del Gobierno, y la FSJ nunca seleccionará casillas con Apoyo.*

- **GENERAL FIDEL V. RAMOS (nº. 44):** El Gobierno Sin Jugador contará las Tropas como Policía cuando compruebe si ejecutará Redada (y entonces eliminará fichas Reformistas adicionales con las Tropas que ejecuten Redada, según las reglas habituales para esta Personalidad).
- **CORAZON AQUINO (nº. 45):** Sin reglas adicionales. Los Reformistas Sin Jugador simplemente colocarán un Activista adicional en cada Ciudad que seleccionen para Reclutamiento.
- **JAIME CARDINAL SIN (nº. 46):** Los Reformistas Sin Jugador que usen Conversión comprobarán primero si es posible reemplazar una Base del

Gobierno, y después reemplazarán inmediatamente hasta dos cubos con un Activista usando Eliminar o Reemplazar en las casillas de Conversión que queden.

- **SALVADOR LAUREL (nº. 47):** Los Reformistas Sin Jugador nunca seleccionarán a esta Personalidad.
- **COL. GREGORIO HONASAN (nº. 48):** Sin reglas adicionales. Elimina una tropa de cada casilla seleccionada para Redada del Gobierno si es posible.
- **JOSE MARIA SISON (nº. 49):** Cuando se Reagrupe, el NEP Sin Jugador colocará primero Bases en casillas de Campo en donde tenga 2+ Guerrillas o 1+ Guerrilla pero no haya cubos (y eliminará una única Guerrilla para ello, según las reglas habituales de esta Personalidad).
- **RODOLFO SALAS (nº. 50):** El NEP Sin Jugador seleccionará hasta dos casillas para Emboscada cuando una carta *Bonifacio* le diga que lleve a cabo esta Actividad Especial, usando las prioridades para selección de casillas habitual enumeradas en la carta.
- **ROLLY KINTANAR (nº. 51):** El NEP Sin Jugador usará Prioridades para las Fichas para eliminar un Activista o un Policía de la primera casilla posible seleccionada para Terror durante cada Operación de Terror (es decir, eliminará una ficha de jugador si es posible, priorizando la Policía y después los Activistas si ambas Facciones están controladas por jugadores).
- **LEANDRO ALEJANDRO (nº. 52):** El NEP Sin Jugador cambiará la primera casilla seleccionada que tenga Apoyo u Oposición directamente a Resistencia cuando use Huelga.

8.6.2 Actos Desesperados con las FSJ

Durante la Fase de Protagonistas de la Ronda de Elecciones de 1984, cada FSJ seleccionará un Acto Desesperado usando las prioridades enumeradas en las Instrucciones para las Rondas de Elecciones para las FSJ (8.10). Primero, cada jugador seleccionará en secreto un Acto Desesperado para su Facción de la manera habitual. Después consultará la lista de prioridades para cada FSJ (8.10.5) y seleccionará el Acto Desesperado indicado. Revela todos los Actos Desesperados seleccionados (no uses la regla opcional de Actos Desesperados Ocultos si juegas con alguna FSJ). Ejecútalos entonces durante la fase de Victoria de la última Ronda de Elecciones siguiendo la secuencia final. Cuando ejecutes Actos Desesperados con FSJ, usa las tablas para Selección de Casillas y para Prioridades para Fichas a la hora de decidir qué casillas escoger como objetivo o qué fichas eliminar o reemplazar.

¡Importante! las siguientes secciones son versiones detalladas de los procedimientos que pueden encontrarse en las cartas *Bonifacio* y en diversas ayudas de juego. Su propósito es ser usadas para consulta.

8.7 Referencia de Operaciones para las FSJ

¡Importante! las FSJ siempre siguen las reglas cuando ejecutan una Operación (excepción: las FSJ no gastan Recursos, véase 8.5.4), Nunca seleccionas una casilla para una Operación si esa casilla no es elegible para esa Operación (8.2.1). Si una instrucción *Bonifacio* contradice las reglas, ¡sáltatela!

Cuando *Bonifacio* te diga que ejecutes una Operación (8.5.3), sigue las direcciones del recuadro de instrucciones para Operaciones de la carta *Bonifacio* seleccionada. Lleva a cabo todas las instrucciones ❶ primero, después las instrucciones ❷, y así. Para cada una, sigue las instrucciones tanto como te sea posible.

PROCEDIMIENTO: Consulta la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) de la FSJ activa para seleccionar la primera casilla para Operación. Una vez seleccionada una casilla, ejecuta la primera Operación en esa casilla. Lleva a cabo las instrucciones señaladas con un símbolo ✓ únicamente si se cumplen las condiciones. Si la FSJ pasa su Tirada por Número de Activación y puede seleccionar casillas adicionales (8.5.4), vuelve a la tabla de Prioridades para Selección de Casillas para seleccionar otra casilla. Continúa seleccionando casillas hasta que la FSJ falle una Tirada por Número de Activación o no haya más casillas elegibles para esa Operación.

Una vez una Operación hay sido ejecutada en todas las casillas seleccionadas, completa las instrucciones posteriores para esa Operación señaladas con el símbolo ★ en la Carta *Bonifacio*.

EJEMPLO de Instrucciones ★: *El Gobierno Sin Jugador ejecuta Entrenamiento. Tras colocar fichas en el mapa, usa Modificar Hacia Apoyo para seleccionar una casilla que cumpla los criterios para la Acción Cívica (podría ser una casilla adicional que aún no haya sido seleccionada para Entrenamiento), y tira 1d3 para ver cuántos marcadores de Terror eliminará y cuántos pasos modificará hacia Apoyo.*

Si no hay casillas elegibles para la Operación, roba en su lugar una nueva carta *Bonifacio* (8.5.3) para seleccionar otra Operación. En este caso, si no se ha ejecutado ya una Actividad Especial, ignora cualquier instrucción referente a ejecutar otra Actividad Especial con la nueva carta *Bonifacio*.

NOTA SOBRE EL JUEGO: esto puede significar que, ocasionalmente, una FSJ ejecutará una Actividad Especial seguida de una Operación que no está normalmente permitida con esa Actividad Especial. En este caso, ejecuta la Operación de todas formas. Se trata simplemente de uno de los pequeños precios que tenemos que pagar por usar una inteligencia artificial analógica.

8.7.1 Operaciones del Gobierno Sin Jugador

El Gobierno Sin Jugador ejecutará una Operación hasta tanto como le sea posible, teniendo en cuenta las fichas disponibles y el estado del tablero. Sigue todos los procedimientos para la Operación seleccionada (3.2).

PROCEDIMIENTO PARA EL ENTRENAMIENTO DEL GOBIERNO SIN JUGADOR (3.2.1): Usa la columna Colocar Cubos de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar casillas de Ciudad o Campo con Base del Gobierno. En cada casilla seleccionada, coloca hasta cuatro cubos en total, alternando Policía y después Tropas si es posible (8.5.8). Una vez completes todas las Operaciones de Entrenamiento, use la columna Modificar Hacia Apoyo para seleccionar una casilla que cumpla los criterios para la Acción Cívica, modificándola entonces 1d3 hacia Apoyo.

La casilla seleccionada para Acción Cívica puede ser una adicional que no fuera seleccionada para Entrenamiento, no siendo necesaria tirada por Número de Activación para seleccionar esta casilla. Si se trata de una Operación Limitada, solo la única casilla seleccionada para Entrenamiento puede ser modificada hacia Apoyo.

PROCEDIMIENTO PARA EL BARRIDO DEL GOBIERNO SIN JUGADOR (3.2.2): Usa la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.5.7). Primero, selecciona una casilla de destino (Paso A), usando la columna Destino para Barrido de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6). A continuación, selecciona como origen la casilla que tenga más cubos (Paso B). Deja cubos en el origen y lleva

cubos al destino según te diga la tabla de Prioridades para el Movimiento. Una vez hayas movido todos los cubos elegibles del primer origen, comprueba si hay ahora Control del Gobierno en la casilla de destino (Paso C). Si no, vuelve al Paso B para seleccionar otra casilla de origen y continúa moviendo cubos al mismo destino. Una vez haya Control del Gobierno en la casilla de destino, tira para ver si el Gobierno Sin Jugador puede seleccionar otra casilla de destino (o detente si esta es una Operación Limitada). Si no es posible mover más cubos, pero aún pueden seleccionarse más casillas de destino, usa la columna Destino para Barrido de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar casillas adicionales solo para Activar Guerrillas Ocultas, priorizando casillas con Bases del NEP. Una vez todas las casillas de destino hayan sido seleccionadas, Activa una Guerrilla por cada dos Tropas en cada casilla de destino (o una Guerrilla por cada dos cubos en Ciudades de destino).

¡Importante! las casillas con Protestas o Huelgas no pueden ser seleccionadas como origen durante un Barrido del Gobierno (3.2.2).

PROCEDIMIENTO PARA LA REDADA DEL GOBIERNO SIN JUGADOR (3.2.3):

Usa la Columna Reemplazar o Eliminar de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar casillas para Redada que tengan tanto Policía como fichas Reformistas Vulnerables (es decir, donde la Redada tendría algún efecto). Si se ejecuta entonces una Actividad Especial Represalia, elimina también una Base Reformista que haya quedado ahora Vulnerable en una casilla adicional de Redada (si es posible), sin tirada por Número de Activación para seleccionar la casilla (esta no puede ser una casilla ya seleccionada para Redada).

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: si se está usando GENERAL FIDEL V. RAMOS (nº. 44), cuenta las Tropas como Policía a la hora de ejecutar Redada. Si se está usando COL. GREGORIO HONASAN (nº. 48), elimina una Tropa por cada casilla seleccionada para Redada (si es posible).

PROCEDIMIENTO PARA EL ASALTO DEL GOBIERNO SIN JUGADOR (3.2.4): usa la columna Reemplazar o Eliminar de tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar las casillas para el Asalto que tengan tanto Tropas (o cubos en Ciudades) como fichas

vulnerables del NEP (es decir, donde el Asalto tendría algún efecto).

8.7.2 Operaciones de los Reformistas Sin Jugador

Los Reformistas Sin Jugador ejecutarán una Operación hasta tanto como les sea posible, teniendo en cuenta las fichas disponibles y el estado del tablero. Sigue todos los procedimientos para la Operación seleccionada (3.3).

PROCEDIMIENTO PARA EL RECLUTAMIENTO DE LOS REFORMISTAS SIN JUGADOR (3.3.1): primero, coloca Bases en todas las casillas elegibles que tengan tres o más Activistas, o que tengan dos Activistas pero no Policía, usando la columna Colocar Bases de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) si hay más casillas elegibles que Bases disponibles. No es necesaria tirada por Número de activación para continuar seleccionando casillas adicionales después de colocar Bases. Después, selecciona casillas adicionales para colocar Activistas usando la columna Colocar Activistas de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6). Continúa seleccionando casillas para Reclutamiento hasta que los Reformistas Sin Jugador fallen su Tirada por Número de Activación o no queden casillas elegibles o Activistas disponibles.

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: si se está usando CORAZON AQUINO (nº. 45), coloca un Activista adicional en cada casilla de Ciudad elegida para Reclutamiento (incluso aunque se colocara una Base allí).

PROCEDIMIENTO PARA LA REUNIÓN DE LOS REFORMISTAS SIN JUGADOR (3.3.2): usa la Tabla de Prioridades para el Movimiento (8.5.7). Primero, selecciona una casilla de destino (Paso A) usando la columna Destino para Reunión de la tabla de Prioridades para Selección de casillas (8.5.6). A continuación, selecciona como origen la casilla adyacente con más Activistas que no haya sido ya seleccionada como destino (Paso B). Deja Activistas en el origen y lleva Activistas al destino según te diga la tabla de Prioridades para el Movimiento.

Una vez todos los Activistas elegibles hayan salido del primer origen, comprueba si el total combinado de fichas Reformistas y del NEP en el destino es mayor o igual que las Fichas del Gobierno que hay allí (Paso C). Si no lo es, vuelve al Paso

B para seleccionar otra casilla de origen y continúa moviendo Activistas al mismo destino. Una vez haya igual o más fichas Reformistas y del NEP que fichas del Gobierno en el destino, o si ya no se pueden mover más Activistas allí, tira para ver si los Reformistas Sin Jugador pueden seleccionar otra casilla de destino (o detente si se trata de una Operación Limitada). Después, tras ejecutar cualquier Actividad Especial, elimina el Terror de todas las casillas destino y elimina las Protestas de todas las casillas con Oposición, a menos que hacer esto añadiera Control del Gobierno.

PROCEDIMIENTO PARA LA PERSUASIÓN DE LOS REFORMISTAS SIN JUGADOR (3.3.3): usa la columna Persuasión de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar Ciudades con Huelga primero, después otras casillas en las que serían eliminadas Guerrillas. Continúa seleccionando casillas para Persuasión hasta que los Reformistas Sin Jugador fallen su tirada por Número de activación o no queden casillas elegibles.

PROCEDIMIENTO PARA LA PROTESTA DE LOS REFORMISTAS SIN JUGADOR (3.3.4): usa la columna Protesta de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar casillas con Base del Gobierno y sin cubos primero, después otras casillas. Selecciona casillas solo donde una Operación de Protesta tendría efecto (es decir, no selecciones casillas que ya tengan marcador de Protesta o que ya tengan Oposición). Continúa seleccionando casillas para Protesta hasta que los Reformistas Sin Jugador fallen su tirada por Número de Activación o no queden casillas elegibles o marcadores de Protesta (pero ten en cuenta que la Protesta permite seleccionar casillas que ya tengan marcadores de Protesta y que no tengan aún Oposición).

NOTA SOBRE EL JUEGO: si se está usando NINOY AQUINO MURDERED (nº. 38), modifica cada casilla seleccionada para Protesta directamente a Oposición.

8.7.3 Operaciones del NEP SIN JUGADOR

El NEP SIN JUGADOR ejecuta una Operación hasta tanto como le sea posible, teniendo en cuenta las fichas disponibles y el estado del tablero. Sigue todos los procedimientos para la Operación seleccionada (3.4).

PROCEDIMIENTO PARA REAGRUPAMIENTO DEL NEP SIN JUGADOR (3.4.1): primero, coloca Bases en todas las casillas elegibles que tengan tres o más Guerrillas, o que tengan dos Guerrillas pero no cubos del Gobierno, usando la columna Colocar Bases de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) si hay más casillas elegibles que Bases disponibles. No es necesaria tirada por Número de Activación para continuar seleccionando casillas adicionales después de colocar Bases. Después, selecciona casillas adicionales para colocar Guerrillas usando la columna Colocar Guerrillas de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6). El NEP SIN JUGADOR nunca usa Reagrupamiento para girar Guerrillas a Ocultas.

Continúa seleccionando casillas para Reagrupamiento hasta que el NEP Sin Jugador falle su Tirada por Número de Activación o no queden casillas elegibles o Guerrillas disponibles.

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: si se está usando JOSE MARIA SISON (nº. 49), coloca Bases en casillas de Campo que tengan dos o más Guerrillas, después en casillas de Campo que tengan una Guerrilla y ningún cubo, y elimina solo una Guerrilla por cada Base que coloques en casilla de Campo.

PROCEDIMIENTO PARA LA MARCHA DEL NEP SIN JUGADOR (3.4.2): usa la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.5.7). Primero, selecciona una casilla de destino (Paso A) usando la columna Destino para Marcha de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6). A continuación, selecciona como origen la casilla adyacente que tenga más Guerrillas (Paso B). Deja Guerrillas en el origen y lleva Guerrillas al destino según te diga la tabla de Prioridades para el Movimiento. Después, si quedan Guerrillas que aún puedan mover en la casilla de origen (Paso C), continúa usando la columna Destino para la Marcha de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar destinos adicionales adyacentes a ese origen. Finalmente, tira para ver si el NEP SIN JUGADOR puede seleccionar otra casilla de origen (o detente si se trata de una Operación Limitada), y, si es así, vuelve al comienzo de este procedimiento.

¡Importante! el NEP SIN JUGADOR seleccionará primero una casilla de destino para Marcha, y después buscará una casilla de origen adyacente en

la que haya Guerrillas que puedan mover. Sin embargo, como la Operación de Marcha del NEP selecciona casillas de origen en lugar de hacerlo de destino, este continuará buscando destinos adicionales adyacentes al origen seleccionado. Una vez no queden Guerrillas que puedan mover en el origen seleccionado, tirará para ver si puede seleccionar una casilla de origen adicional, y después buscará una nueva casilla de destino.

PROCEDIMIENTO PARA EL ATAQUE DEL NEP SIN JUGADOR (3.4.3): usa la columna Ataque de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar casillas que tengan tres o más Guerrillas, y después casillas sin Guerrillas Ocultas. Continúa seleccionando casillas para el Ataque hasta que el NEP Sin Jugador falle su Tirada por Número de Activación o no queden casillas elegibles.

PROCEDIMIENTO PARA EL TERROR DEL NEP SIN JUGADOR (3.4.4): nunca selecciones para Terror una casilla que ya tenga Resistencia. Usa la columna Colocar Terror de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar casillas que no tengan ya Resistencia. Selecciona casillas que tengan Bases del NEP solo si también hay allí dos o más Guerrillas Ocultas. Continúa seleccionando casillas para Terror hasta que el NEP SIN JUGADOR falle su Tirada por Número de Activación o no queden casillas elegibles.

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: si se está usando ROLLY KINTANAR (nº. 51), elimina un Activista o Policía de la primera casilla posible seleccionada para Terror en cada turno (una ficha de jugador si es posible, Policía primero, después Activistas Activos, después Activistas Inactivos).

8.8 Referencia de Actividades Especiales para las FSJ

Cuando *Bonifacio* te diga que ejecutes una Actividad Especial (8.5.3), sigue las instrucciones del recuadro de Actividades Especiales de la carta *Bonifacio* seleccionada. Una FSJ ejecutará la primera Actividad Especial enumerada que pueda. Si una Actividad Especial concreta no puede ser llevada a cabo (porque no hay casillas elegibles para ella o una condición no se cumple), sáltatela y pasa a la siguiente. Una vez haya sido seleccionada una Actividad Especial, sigue las instrucciones ❶ primero, después las instrucciones ❷, y así. Ejecuta cada

instrucción hasta tanto como te sea posible. Si estás ejecutando una Operación Limitada (2.3.5), ignora toda instrucción relativa a Actividades Especiales de la carta *Bonifacio* seleccionada.

PROCEDIMIENTO: usa la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de la Facción activa (8.5.6) para seleccionar la primera casilla para la Actividad Especial. Una vez seleccionada una casilla, ejecuta la Actividad Especial en esa casilla. Si la FSJ puede seleccionar casillas adicionales, vuelve a la tabla de Prioridades para Selección de Casillas para seleccionar otra casilla. Continúa seleccionando casillas hasta que la cantidad máxima de casillas haya sido seleccionada, o no queden casillas elegibles. Cuando una Actividad Especial permita eliminar fichas enemigas, consulta la tabla Prioridades para Fichas (8.5.8) para determinar las fichas eliminadas de la casilla seleccionada.

8.8.1 Actividades Especiales del Gobierno Sin Jugador

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: Si se está usando JUAN PONCE ENRILE (nº. 41), el Gobierno Sin Jugador usará toda Actividad Especial para aumentar en 3 el Patrocinio sin gastar Recursos, en lugar de seguir las instrucciones de la Carta *Bonifacio*.

PROCEDIMIENTO PARA EL ENRIQUECIMIENTO DEL GOBIERNO SIN JUGADOR (4.2.1): usa la columna Enriquecimiento de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar una casilla. El Gobierno Sin Jugador solo usará Enriquecimiento una vez haya sido jugada la carta de Elecciones *Ninoy Aquino Murdered* (nº. 38) (es decir, siempre durante el Escenario Estándar, pero solo después de la primera campaña del Escenario Extendido).

PROCEDIMIENTO PARA LA REPRESALIA DEL GOBIERNO SIN JUGADOR (4.2.2):

Nunca selecciones casillas con Apoyo para Represalia. Comprueba si una casilla sin Apoyo con una Base Reformista y un Activista Inactivo (si acompaña a Redada) o si una Base del NEP y una Guerrilla Inactiva (si acompaña a Asalto) están elegibles para Represalia. Si es así, selecciona cualquiera de estas casillas primero, y desplaza a la Guerrilla o Activista para que la Base quede Vulnerable. A continuación, usa la columna Colocar Terror de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar cualquier

casilla sin Apoyo que pueda quedar. Elige una casilla adyacente sin Control del Gobierno

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: *si se está usando GENERAL FABIAN VER (nº. 43) el Gobierno Sin Jugador eliminará una ficha en cada casilla seleccionada en lugar de reubicarla, y eliminará dos fichas de una casilla si solo puede seleccionar una casilla para Reprisalia.*

PROCEDIMIENTO PARA SIMPATÍA DEL GOBIERNO SIN JUGADOR (4.2.3): usa la Columna Modificar Hacia Apoyo de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar una casilla sin Apoyo.

8.8.2 Actividades Especiales de los Reformistas Sin Jugador

PROCEDIMIENTO PARA EL LLAMAMIENTO DE LOS REFORMISTAS SIN JUGADOR (4.3.1): selecciona la casilla elegible con más Activistas para eliminar de ella un Activista, seleccionando al azar si hay más de una elegible. Los Reformistas Sin Jugador solo usarán Llamamiento una vez se haya jugado la carta de Elecciones *Ninoy Aquino Murdered* (nº. 38) (es decir, siempre durante el Escenario Estándar, pero solo tras la primera campaña en el Escenario Extendido).

NOTA SOBRE EL JUEGO: *los Reformistas Sin Jugador eliminarán un Activista usando Llamamiento incluso aunque no ganen Recursos por ello.*

PROCEDIMIENTO PARA LA CONVERSIÓN DE LOS REFORMISTAS SIN JUGADOR (4.3.2): Primero, reemplaza cualquier Base del Gobierno si es posible, después usa la columna Eliminar o Reemplazar de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar las casillas restantes. Elimina cubos si es posible, Policía primero y después Tropas, o reemplaza un cubo con un Activista si solo hay un cubo presente.

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: *si se está usando JAIME CARDINAL SIN (nº. 46), reemplaza hasta dos cubos con un Activista en cualquier casilla seleccionada después de comprobar si hay Bases Vulnerables del Gobierno.*

PROCEDIMIENTO PARA EL PROSELITISMO DE LOS REFORMISTAS SIN JUGADOR (4.3.3): usa la columna Modificar Hacia

Oposición tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar una casilla.

8.8.3 Actividades Especiales del NEP SIN JUGADOR

PROCEDIMIENTO PARA LA EXTORSIÓN DEL NEP SIN JUGADOR (4.4.1): selecciona la casilla elegible que tenga más Guerrillas Ocultas y Activa una Guerrilla Oculta, seleccionando al azar si hay más de una casilla elegible con más Guerrillas Ocultas. No Actives la última Guerrilla Oculta de una casilla que tenga una Base NEP.

NOTA SOBRE EL JUEGO: *el NEP sin jugador Activará una Guerrilla Oculta usando Extorsión incluso aunque no gane Recursos por ello.*

PROCEDIMIENTO PARA LA HUELGA DEL NEP SIN JUGADOR (4.4.2): usa la columna Modificar Hacia Resistencia de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar hasta dos Ciudades. Elimina Activistas con Huelga solo si los Reformistas son una Facción de jugador.

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: *si se está usando LEANDRO ALEJANDRO (nº. 52), modifica la primera casilla seleccionada que tenga Oposición o Apoyo directamente a Resistencia.*

PROCEDIMIENTO PARA LA EMBOSCADA DEL NEP SIN JUGADOR (4.4.3): usa la columna Ataque de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar las casillas para la Emboscada (si acompaña a una Operación de Marcha, seleccionando solo donde una Guerrilla Oculta acabe de mover).

NOTA SOBRE LAS PERSONALIDADES: *si se está usando Rodolfo SALAS (nº. 50), selecciona si es posible una segunda casilla para Emboscada usando el procedimiento anterior, sin hacer Tirada por Número de Activación.*

8.9 Referencia de Eventos para FSJ

Las FSJ ejecutan los Eventos siguiendo la Tabla de Elegibilidad para FSJ (8.5.2) solo si el Evento es tanto Crítico como Efectivo. Los Eventos Críticos de cada Facción están señalados en la carta con un icono sombreado tras su símbolo de Elegibilidad, y las condiciones para que un Evento se considere



efectivo están indicadas en la tabla de Eventos Efectivos (8.5.5). Si puede elegir entre los efectos de un Evento, una FSJ ejecutará la primera opción Efectiva disponible, leyendo de arriba abajo y de izquierda a derecha. Las FSJ siempre usan sus

propias Tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.5.6) para seleccionar las casillas en las que se ejecutará el Evento. Usa la columna de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas que coincide con la acción del Evento que hace este Evento Efectivo para la FSJ. Si una FSJ ejecutará múltiples acciones Efectivas de un Evento, usa la columna relevante de más a la izquierda de la tabla Prioridades para Selección de Casillas para seleccionar casillas para todas las acciones del Evento. Si un Evento le dice a una FSJ que ejecute una Operación o Actividad Especial, roba en el mazo *Bonifacio* hasta que encuentras una carta con instrucciones para esa Operación o Actividad Especial. En caso de duda, ejecuta las acciones del Evento de la manera que parezca más eficaz para la FSJ.

8.10 Instrucciones para las Rondas de Elecciones para las FSJ

Durante la Ronda de Elecciones, las FSJ ejecutan cada paso de cada fase a menos que se les diga que no lo hagan. Estas instrucciones proporcionan detalles que especifican cómo llevan a cabo cada fase cada FSJ.

8.10.1 Fase de Victoria (6.1)

Un jugador humano que esté jugando en solitario contra dos FSJ solo puede ganar si es la última Ronda de Elecciones. Si lo es, ejecuta todos los Actos Desesperados de la manera habitual, usando las tablas de Prioridades para Selección de Casillas relevantes si debe hacerse alguna elección.

8.10.2 Fase de Recursos (6.2)

Ninguna FSJ gana Recursos.

8.10.3 Fase de Apoyo (6.3)

Para cada FSJ, ejecuta la fase Apoyo de la siguiente manera:

- **Acción Cívica:** el Gobierno Sin Jugador seleccionará las casillas usando Modificar Hacia Apoyo para efectuar un total de hasta 1d6 modificaciones y eliminaciones de Terror, Huelgas o Protestas.

- **Agitación:** el NEP Sin Jugador seleccionará las casillas usando Modificar Hacia Resistencia para efectuar un total de hasta 1d6 modificaciones y eliminaciones de Terror o Protestas.
- **Fundación:** los Reformistas Sin Jugador seleccionarán una casilla usando Colocar Bases para colocar una Base Disponible en una casilla sin Control del Gobierno.

8.10.4 Fase de Redespliegue (6.4)

Mueve cubos tal y como se detalla a continuación y deja otros cubos en sus casillas actuales, Mueve cada cubo una sola vez siguiendo estas directrices:

- En cada instrucción numerada, mueve cubos usando Colocar Cubos para seleccionar las casillas de destino.
- Nunca muevas cubos si esto eliminaría el Control del Gobierno de una casilla de Población de 2+.
- Mueve Policías de uno en uno desde las casillas con más Policías.
- Mueve Tropas desde casillas de Campo sin Base del Gobierno primero, después sigue moviéndolas de una en una de aquellas casillas con mayor cantidad de Tropas.
 1. Mueve Policías de manera que superen a las fichas enemigas en todas las casillas de Campo que tengan Control del Gobierno y no Base del Gobierno.
 2. Lleva un Policía a cada casilla con Control del Gobierno.
 3. Mueve Tropas a Manila y a casillas con Base del Gobierno para obtener Control del Gobierno.
 4. Lleva una Tropa a Manila y a cada casilla que tenga Control del Gobierno.
 5. Mueve cualquier Tropa que aún esté en casillas de Campo sin Base del Gobierno, o en Ciudades que no sean Manila y que estén sin Control del Gobierno o sin base del Gobierno usando Colocar Cubos.

8.10.5 Fase de Protagonistas (6.5)

Para cada FSJ, selecciona una Personalidad Disponible usando las siguientes prioridades. Si llegas a la parte inferior de las prioridades de cualquier FSJ y aún no has seleccionado una Personalidad, vuelve a la parte superior y tira de nuevo por cada opción. Si se te dice que selecciones una Personalidad que ya ha sido jugada, continúa con la siguiente instrucción.

El Gobierno Sin Jugador:

1. Si 1d3 > a la cantidad de casillas con 2 de Población que tienen Control y Apoyo, selecciona JUAN PONCE ENRILE (nº. 41)

2. Si $1d3 \leq$ a las casillas con Control, sin Apoyo y con fichas enemigas, selecciona GENERAL FABIAN VER (nº. 43)
3. En cualquier otro caso, selecciona GENERAL FIDEL V. RAMOS (nº. 44)

Reformistas Sin Jugador:

1. Si la Campaña 1984 es la siguiente y $1d6 \leq$ que los Activistas disponibles, selecciona JAIME CARDINAL SIN (nº. 46)
2. Si $2d6 \leq$ que los Activistas disponibles, selecciona CORAZON AQUINO (nº. 45)
3. Selecciona COL. GREGORIO HONASAN (nº. 48)
4. En cualquier otro caso, selecciona JAIME CARDINAL SIN (nº. 46)

NEP Sin Jugador:

1. Si $1d6 \leq$ a las Bases disponibles del NEP, selecciona JOSE MARIA SISON (nº. 49)
2. Si $3d6 \leq$ al Control del Gobierno, selecciona RODOLFO SALAS (nº. 50)
3. Si $1d3 \leq$ a las Ciudades sin Resistencia, selecciona LEANDRO ALEJANDRO (nº. 52)
4. En cualquier otro caso, selecciona ROLLY KINTANAR (nº. 51)

A continuación, si la carta de Elecciones es actualmente *1984 Parliamentary Election* (nº. 39), selecciona una carta de Acto Desesperado para cada FSJ usando estas prioridades:

Gobierno Sin Jugador:

1. Si el NEP es una FSJ, selecciona COMELEC HIDES ELECTION TAMPERING (nº. 55)
2. Si el Apoyo Total > Oposición Total, selecciona MARCOS INAUGURATED (nº. 54)
3. En cualquier otro caso, selecciona REAGAN OFFERS SANCTUARY (nº. 53)

Reformistas Sin Jugador:

1. Si el NEP es una FSJ, selecciona PEOPLE POWER (nº. 57)
2. Si el Gobierno es una FSJ, selecciona ELECTION BOYCOTT IGNORED (nº. 58)
3. En cualquier otro caso, selecciona ENRILE & RAMOS DEFECT (nº. 56)

NEP Sin Jugador:

1. Si los Reformistas son una FSJ, selecciona NATIONAL STRIKE (nº. 60)
2. Si el Gobierno es una FSJ, selecciona CPP-NEP BOYCOTT ELECTION (nº. 59)
3. En cualquier otro caso, selecciona VIOLENCE DISRUPTS ELECTION (nº. 61)

8.10.6 Fase de Reinicio (6.6)

Vuele a barajar el mazo *Bonifacio*.

8.11 Ejemplo de Partida con FSJ

Prepara el tablero para el Escenario Estándar, y después coloca dos cubos de Tropa adicionales y un marcador de Terror en Zamboanga, pasa un cubo de Policía de Eastern Mindanao a Zamboanga y una Guerrilla de Eastern Mindanao a Western Mindanao (coloca un marcador de Control del NEP en Western Mindanao), y reemplaza un cubo de Policía de Davao con un cubo de Tropas. A continuación prepara el mazo de Eventos de esta manera, de la parte superior a la inferior:

1. KAMPANYANG AHOS (nº. 18)
2. BATAAN NUCLEAR POWER PLANT (nº. 26)
3. POPE JP II VISIT (nº. 34)
4. SALVAGING (nº. 7)
5. SAN MIGUEL CORPORATION (nº. 20)
6. OPPOSITION ALLIANCE (nº. 27)
7. CHINESE AID (nº. 24)
8. MANOTOC KIDNAPPING (nº. 32)
9. EVELIO JAVIER MURDERED (nº. 16)
10. 1984 PARLIAMENTARY ELECTION (nº. 39)

Las tres Facciones serán controladas por el sistema *Bonifacio* para Facciones Sin Jugador en este Ejemplo de partida (normalmente un jugador humano controlaría al menos una Facción, y puede que dos). Retira los tres cilindros de Recursos de la partida, puesto que las FSJ no necesitan Recursos ni llevan la cuenta de estos. Reúne después las cartas *Bonifacio* de cada Facción, manteniéndolas en orden alfabético para poder consultarlas fácilmente (en una partida de verdad, las cartas de las FSJ se barajarían todas juntas), y busca la Tarjeta de Ayuda para las FSJ.

Usaremos las reglas opcionales de Personalidades y Actos Desesperados para este Ejemplo de Partida, de manera que, antes de comenzar a jugar, debemos seleccionar una Personalidad para cada Facción Sin Jugador (cualquier jugador humano seleccionará sus propias Personalidades primero de manera habitual). Consulta la sección Protagonistas de la página Instrucciones para las Rondas de Elecciones en la Tarjeta de Ayuda para las FSJ, en donde se enumeran las prioridades para la selección de Actos Desesperados para cada Facción Sin Jugador según el estado actual del tablero:

- El Gobierno Sin Jugador comprueba primero si una tirada de $1d3$ es superior a la cantidad de casillas con Población 2 que tienen Control y Apoyo. La única de estas casillas es Cebu, pero sacamos un 1, por lo que pasamos a la siguiente

prioridad: comprobar si una tirada de 1d3 es menor o igual a la cantidad de casillas con Control, sin Apoyo y con fichas enemigas. Hay dos de estas casillas (Northern Luzon y Davao), y sacamos un 2, de manera que el Gobierno Sin Jugador selecciona GENERAL FABIAN VER (nº. 43) como Personalidad para la primera Campaña. Si hubiésemos sacado un 3, entonces hubiésemos pasado a la última prioridad y seleccionado en su lugar GENERAL FIDEL V. RAMOS (nº. 44).

- Los Reformistas Sin Jugador comprueban primero si la siguiente Campaña será la última y si una tirada de 1d6 es menor o igual que los Activistas Disponibles. Como la siguiente Campaña no es la última, no hace falta que perdamos el tiempo con esta tirada. A continuación, comprueban si una tirada de 2d6 es menor o igual que la cantidad de Activistas Disponibles. Hay ocho Activistas disponibles, y sacamos un 6, así que seleccionan CORAZON AQUINO (nº. 45) como Personalidad para la primera Campaña. Si hubiésemos sacado 9 o más, habrían seleccionado en su lugar COL. GREGORIO HONASAN (nº. 48).
- El NEP Sin Jugador comprueba primero si una tirada de 1d6 es menor o igual a la cantidad de Bases del NEP disponibles. Sacamos un 3, y hay tres Bases disponibles del NEP, así que selecciona JOSE MARIA SISON (nº. 49) como Personalidad para la primera Campaña. Si hubiésemos sacado 4 o más, habríamos seguido repasando la lista de prioridades para Personalidades, comprobando primero si una tirada de 3d6 es menor o igual que el Control del Gobierno, y después si una tirada de 1d3 es menor o igual a la cantidad de Ciudades sin Resistencia, y seleccionando finalmente por defecto ROLLY KINTANAR (nº. 51).

Ahora que hemos seleccionado Personalidades para cada Facción, comenzamos la partida robando el primer Evento del mazo de la manera habitual.

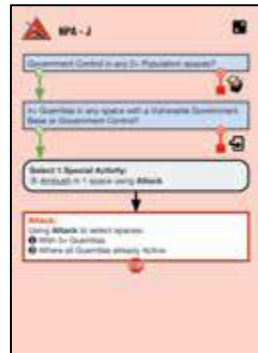
Carta 1: Kampanyang Ahos (nº. 18)



Reagrupamiento + Extorsión del NEP: el NEP es la 1ª Elegible, y al consultar la Tabla de Elegibilidad para las FSJ en la Tarjeta de Ayuda para las FSJ vemos que, puesto que el Evento no es Crítico (lo que señala la presencia o ausencia de una silueta tras el símbolo de Facción en la

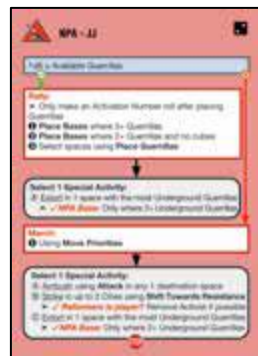
carta) seleccionará Op + Actividad Especial (coloca ahora su cilindro de Elegibilidad en la casilla

‘1ª Facción Op + Actividad Especial’). Robamos una carta *Bonifacio* del mazo para determinar qué Operación ejecutará, volviendo a robar hasta que salga una carta del NEP de color rojo claro.



La primera carta del NEP que robamos es la ‘J’, Leyendo de arriba abajo, el primer recuadro azul pregunta si hay Control del Gobierno en alguna casilla de Población 2+. Lo hay, así que seguimos la flecha verde hacia abajo hasta el siguiente recuadro azul, que pregunta si hay 4+


Guerrillas en alguna casilla con una Base del Gobierno vulnerable (una con menos de dos cubos) o Control del Gobierno. No la hay, así que seguimos la flecha roja y le damos la vuelta a la carta su reverso, señalado como ‘JJ’.



El primer recuadro de esta carta nos pide que comprobemos si una tirada de 1d6 es menor o igual a la cantidad de Guerrillas Disponibles. Actualmente hay siete Guerrillas Disponibles, así que esta tirada tendría éxito automáticamente y seguiremos la flecha verde para ver qué

Operación ejecuta el NEP: **Reagrupamiento**. El recuadro Reagrupamiento nos dice que primero coloquemos Bases en casillas elegibles que tengan tres o más Guerrillas, después en casillas elegibles que tengan dos o más Guerrillas y ningún cubo, sin hacer aún ninguna Tirada de Activación. No existe ninguna de estas casillas, pero las instrucciones de JOSE MARIA SISON para las FSJ nos dicen que podemos sustituir una sola Guerrilla por una Base en casillas de Campo mientras esté en juego esa Personalidad, por lo que podemos colocar Bases tanto en Southern Luzon como en Visayas. Como hay suficientes Bases Disponibles para colocar y aún no tenemos que hacer tiradas por Número de Activación, no es necesario comprobar qué casilla tiene prioridad: simplemente reemplazamos una Guerrilla (debido al efecto de la Personalidad) con una Base del NEP en cada casilla (Southern Luzon y Visayas), y aumentamos el total de victoria del NEP en 2, a 5.

No hay más casillas en las que podamos colocar Bases, así que seguimos con la siguiente instrucción de este recuadro, que es colocar Guerrillas.

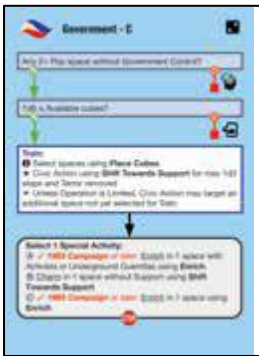
 NP NPA Space Selection Priorities (8.5.6) <i>Event: Execute the leftmost Effective action</i>	Shift Towards Resistance	Place Bases	Place Guerrillas	Place Terror	Attack	March Destination	Remove or Replace
	Vulnerable NPA Base			●			●
Vulnerable Government Base			●		●	●	
Government Control			●		●	●	●
space not at Resistance	●		●	●			●
Countryside				●			
✓ <i>Not Ambushing</i> : most Guerrillas		●			●		
most Population	●	●	●	●	●	●	●
most NPA Bases			●				●
space at Support	●		●	●			●
✓ <i>Reformers is player</i> : space at Opposition	●	●	●	●		●	
space at Neutral	●		●	●		●	
fewest Government pieces	●	●	●	●	●	●	●
select at random from remaining spaces	●	●	●	●	●	●	●
no legal Operation spaces: draw new Bonifacio card	●	●	●	●	●	●	●

Usamos la columna **Colocar Guerrillas** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP Sin Jugador para decidir dónde hacerlo, comprobando primero si hay Bases del NEP Vulnerables (es decir, sin al menos una Guerrilla Oculta). Las nuevas Bases colocadas en Southern Luzon y Visayas son Vulnerables, pero ya nos hemos Reagrupado en ambas casillas así que pasamos a la siguiente prioridad, que es Bases Vulnerables del Gobierno. No hay Bases Vulnerables del Gobierno, así que pasamos a la tercera prioridad, Control del Gobierno. Manila y Cebu tienen las dos Control del Gobierno pero también Apoyo, luego no son objetivos elegibles para Reagrupamiento. Hay otras casillas que tienen Control del Gobierno pero no Apoyo, ninguna de las cuales tiene Resistencia (la cuarta prioridad es evitar casillas con Resistencia), así que comprobamos cuál tiene mayor Población (quinta prioridad en esta columna), lo cual nos deja con Northern Luzon, Zamboanga o Davao (todas con Control del Gobierno, sin Apoyo y con 2 de Población). Bajando a las siguientes filas, vemos que Northern Luzon y Davao son las que tienen más Bases del NEP (una cada una), ambas casillas son Neutrales, y Davao es la que tiene menos fichas del Gobierno, de manera que finalmente seleccionamos Davao como primera casilla para colocar Guerrillas. Colocamos tres Guerrillas allí de Disponibles (Bases del NEP + 2 Población), reemplazando el Control del Gobierno con Control del NEP y reduciendo el total de victoria del Gobierno en 2, de 18 a 16.

Tenemos que hacer ahora una Tirada por Número de Activación para ver si el NEP Sin Jugador seleccionará una casilla adicional para Reagrupamiento, seleccionando esa casilla adicional si sacamos más que el Número de activación, que es 2 (en la esquina superior derecha de la carta). Sacamos un 3, por lo que seleccionamos una casilla adicional para Reagrupamiento (usando las mismas prioridades que antes), que ya sabemos que será Northern Luzon. Coloca tres Guerrillas más allí (Bases del NEP + 2 de Población), reemplazando el Control del Gobierno con Control del NEP y reduciendo el total de victoria del Gobierno en otros 2, de 16 a 14. Nuestra siguiente Tirada por Número de Activación es 5, así que seleccionamos una tercera casilla para colocar Guerrillas, esta vez Zamboanga. Nuestra Tirada por Número de Activación es un 4, y no hay más casillas con Control del Gobierno donde poder hacer Reagrupamiento, así que bajamos a las siguientes prioridades de la tabla: casillas sin Resistencia (Western, Central o Eastern Mindanao), después con más Población, lo que reduce nuestra búsqueda a tan solo Eastern Mindanao. Coloca una Guerrilla y marcador de Control del NEP allí. Nuestra cuarta Tirada por Número de Activación es un 2, que esta vez no es superior al Número de activación de la carta, de manera que la Operación de Reagrupamiento ha finalizado.

A continuación seguimos la flecha negra de la carta *Bonifacio* para ver qué Actividad Especial ejecutaremos. En este caso, la única opción es **Extorsión**, que el NEP Sin Jugador siempre usará para Activar una Guerrilla (únicamente) en la casilla elegible que tenga más Guerrillas Ocultas (y seleccionando solo una casilla con Base del NEP si esta tiene 2+ Guerrillas Ocultas). Northern Luzon y Davao son ambas elegibles para Extorsión (no hay Control del Gobierno), y son las que tienen mayoría de Guerrillas, así que tiramos un dado para decidir entre ellas y seleccionamos Northern Luzon, girando una sola Guerrilla a su cara Activa. (Ten en cuenta que el NEP Sin Jugador no lleva la cuenta de los Recursos, por lo que no gana nada directamente al hacer esto, pero así impide que cualquier otra Facción ejecute una Actividad Especial con esta carta.) La Operación con Actividad Especial del NEP ha terminado, así que pasamos a la siguiente Facción Elegible, que es el Gobierno.

Barrido Limitado del Gobierno: consultando la Tabla de Elegibilidad para FSJ, vemos que una 2ª FSJ Elegible que va tras una 1ª Facción Elegible que ejecutó Operación + Actividad Especial solo ejecutará el Evento si está señalado como Crítico (que no es el caso) y es además Efectivo. En caso contrario, ejecutará una Operación Limitada (para seguir siendo Elegible en la siguiente carta). Colocamos el cilindro de Elegibilidad del Gobierno en la casilla ‘Operación Limitada’ y robamos una carta *Bonifacio* del mazo para determinar la Operación Limitada que se ejecutará, volviendo a robar hasta que salga una carta del Gobierno azul clara.



La primera carta del Gobierno que robamos es la ‘C’, que nos dice que comprobemos si hay casillas con 2+ de Población sin Control del Gobierno (hay varias), y después si una tirada de 1d6 es menor o igual que la cantidad de cubos Disponibles. Sacamos un 6, que es mayor

que los cuatro cubos Disponibles, así que giramos la carta a su cara opuesta, la ‘CC’.

La carta ‘CC’ nos dice que ejecutemos de inmediato una Operación de **Barrido**, usando primero la **Tabla de Prioridades para el Movimiento**.




Al consultar la Tabla de Prioridades para el Movimiento, el Paso A nos dice que seleccionemos una casilla de destino usando la columna **Destino para Barridos** de la Tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Gobierno Sin Jugador. La primera prioridad de esta columna es que no haya Control



del Gobierno, lo que elimina solo Manila, Cebu y Zamboanga. La segunda prioridad es Bases Vulnerables (de cualquier Facción), lo que reduce la búsqueda considerablemente: o bien Southern Luzon, o Visayas (ambas con una Base del NEP Vulnerable).

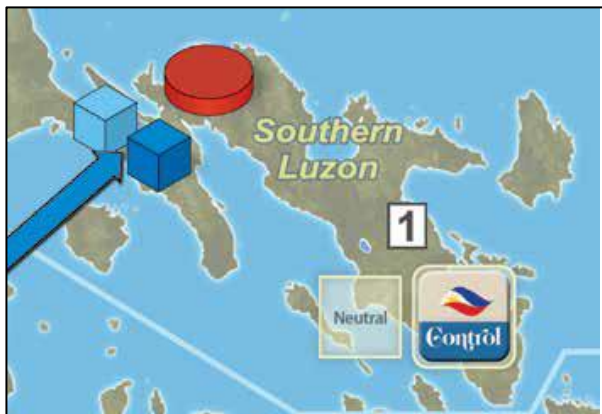
Las dos casillas tienen el

mismo valor de Población, pero Southern Luzon es la que tiene menos fichas enemigas (debido al Activista de los Reformistas en Visayas), así que seleccionamos Southern Luzon como destino. A continuación, volvemos al Paso B de la Tabla de Prioridades para el Movimiento, que nos dice que seleccionemos la casilla de origen que tenga más cubos amigos, en este caso Manila o Zamboanga. Sin embargo, hay una Protesta en Manila, así que no es posible sacar cubos de allí para el Barrido, por lo que seleccionamos Zamboanga como casilla de origen. Las instrucciones “mantener” de la Tabla de Prioridades para el Movimiento nos dice que mantengamos al menos dos cubos in Zamboanga para evitar perder el Control del Gobierno de una casilla con Población 2+. Consultando a continuación las instrucciones “llevar”, moveremos primero una Tropa de Zamboanga a Southern Luzon para reunir tanta Potencia de Fuego del Gobierno (es decir, la cantidad de fichas del NEP que podrían ser eliminadas por una Operación de Asalto) como la cantidad de fichas del NEP en la casilla. Debemos mover una Tropa, porque la Policía no puede eliminar enemigos en el Campo, por lo que no aportaría allí ninguna Potencia de Fuego. Tenemos ahora la suficiente Potencia de Fuego del Gobierno en destino, y la siguiente prioridad nos dice que obtengamos

Effective Events (8.5.5)		
An Event is Effective if it...	Adds or Increases:	Removes or Reduces:
 NP Government	Patronage Cubes Support Free Operation or Special Activity	Opposition or Resistance Enemy pieces Protests or Strikes Player Resources
 NP Reformers	Opposition Reformer pieces Protests Free Operation or Special Activity	Patronage Support or Resistance Enemy pieces Player Resources
 NP NPA	Resistance NPA pieces Strikes Free Operation or Special Activity	Patronage Support or Opposition Enemy pieces Player Resources

Perform first Effective option on Event card. An Event is Effective if any part of the relevant Event text is at least partially Effective.

Control del Gobierno, lo que requerirá un cubo adicional: la Tabla de Prioridades para Fichas indica que el Gobierno siempre moverá primero un cubo de Policía si puede elegir, así que movemos un Policía de Zamboanga a Southern Luzon, reemplazando allí el Control del NEP con Control del Gobierno y aumentando el total de victoria del Gobierno en 1, de 14 a 15. La única instrucción "llevar" relevante, llevar una Policía y una Tropa, ya se ha cumplido, y ahora hay Control del Gobierno en el destino y ninguna Guerrilla por Activar, así que hemos completado la Operación de Barrido. Como se trata de una Operación Limitada, no necesitamos hacer Tirada por Número de para ver si seleccionaremos más casillas para Barrido, así que pasamos a la siguiente Facción elegible: los Reformistas Sin Jugador.



Con el Barrido, el Gobierno Sin Jugador mueve una Tropa y una Policía de Zamboanga a Southern Luzon.

Evento de los Reformistas: los Reformistas son ahora la 2ª Elegible, y puesto que el Gobierno ejecutó una Operación Limitada y el Evento es Crítico para ellos (está señalado por una silueta tras el símbolo de su Facción), lo ejecutará si es Efectivo. Lo comprobamos mirando la tabla de Eventos Efectivos, que nos dice que un Evento es Efectivo para los Reformistas Sin Jugador si este elimina alguna ficha enemiga, lo que se cumple.

Colocamos el cilindro de Elegibilidad de los Reformistas en la casilla '2ª Facción Solo Op o Evento' y ejecutamos el texto del evento sombreado (los Reformistas Sin Jugador y el NEP Sin Jugador siempre ejecutarán el texto de Evento sombreado, y el Gobierno Sin Jugador ejecutará el texto de evento sin sombreado). Para decidir qué cuatro Policías eliminaremos del mapa con esta carta de Evento, consultamos la **Columna Reemplazar o Eliminar** de la Tabla de Prioridades para Selección de Casillas de los Reformistas Sin Jugador, elimi-

nando un cubo cada vez en caso de que las prioridades cambien mientras lo hacemos. Comprobamos primero si hay casillas con Control del Gobierno, después Bases Reformistas Vulnerables, con lo que seleccionamos Manila. Eliminamos un Policía de Manila, pero esto elimina también el Control del Gobierno (reduce el total de victoria del Gobierno de 15 a 10), así que seleccionamos una nueva casilla para el siguiente cubo de Policía. Cebu y Zamboanga tienen ambas Control del Gobierno y más Población que las restantes casillas (no hay otras Bases Reformistas Vulnerables), así que aplicamos la siguiente condición (Apoyo) y seleccionamos Cebu y eliminamos el único cubo de Policía que hay allí. Tenemos aún que seleccionar otra nueva casilla para el tercer y cuarto cubo de Policía, que será Zamboanga (la única casilla que queda con Control del Gobierno, Policía y mayoría de Población). Podemos coger dos Policías de Zamboanga, eliminando allí el Control del Gobierno (reduce el total de victoria del Gobierno de 10 a 8). Los cuatro cubos de Policía eliminados se dejan a un lado de la carta de Evento, tal y como indica el texto de este. El turno de los Reformistas ha terminado y todas las Facciones Elegibles han actuado, de manera que modificamos la Elegibilidad y revelamos la siguiente carta de Evento.

Carta 2: Bataan Nuclear Power Plant (nº. 26)



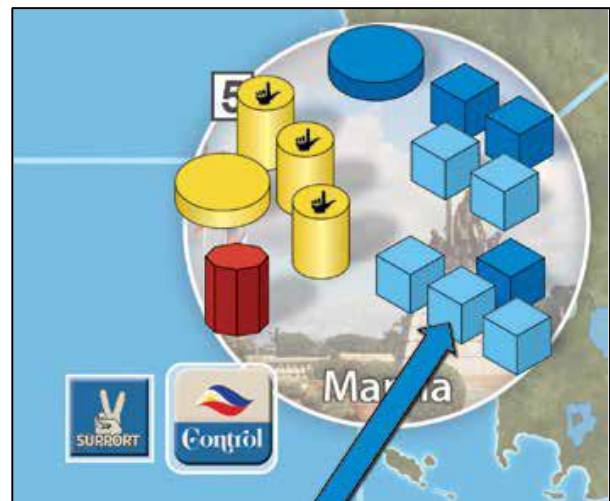
Entrenamiento + Enriquecimiento del Gobierno: el Gobierno es la 1ª (y única) Facción Elegible y este Evento no es Crítico para él, así que seleccionamos Op + Actividad Especial (coloca su cilindro de Elegibilidad en la casilla '1ª Facción Op + Actividad Especial'). La

primera carta *Bonifacio* del Gobierno (azul clara) que robamos es la 'D,' que nos dice que comprobemos si hay fichas Reformistas Vulnerables (Activistas Activos o una Base Reformista sin Activistas) en casillas con Policía. Hay Activistas Activos y Policía en Manila, así que seguimos la flecha verde hasta el siguiente recuadro, que nos dice que comprobemos si una tirada de 1d6 es menor o igual que la cantidad de cubos Disponibles. Sacamos 4, y hay cuatro cubos Disponibles, de manera que volvemos a seguir la flecha verde y vemos que el Gobierno ejecutará una Operación de **Entrenamiento**, seleccionando primero casillas elegibles usando la **columna Colocar Cubos** de su tabla de Prioridades para Selección de Casillas.

La primera prioridad de la columna Colocar Cubos es casillas sin Control del Gobierno, lo que nos da Northern Luzon, Manila, Western Mindanao, Zamboanga y Davao (de las casillas en las que el Entrenamiento permitiría colocar cubos, es decir, casillas de Campo con Bases y Ciudades). Hay una Base Reformista Vulnerable en Manila, así que la seleccionaremos primero. El Gobierno Sin Jugador usará Entrenamiento para colocar tantos cubos como sea posible, alternando Policía y Tropas, Policía primero (tal y como indica la tabla de Prioridades para Fichas), así que colocamos tres Policías y una Tropa en Manila (los únicos cubos en Disponibles), recuperando el Control del Gobierno y aumentando el total de victoria del Gobierno en 5, de 8 a 13. Si hubieran quedado cubos Disponibles, hubiéramos continuado haciendo Tiradas por Número de Activación, posiblemente seleccionando casillas adicionales para Entrenamiento, pero como no es el caso, pasamos a la siguiente instrucción (con estrella) del recuadro Entrenamiento. Esta nos dice que efectuemos una Acción Cívica en una casilla elegible, usando la **Columna Modificar Hacia Apoyo** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas para seleccionar la casilla, y sacando 1d3 para ver cuántos marcadores de Terror se eliminarán y los pasos que se modificarán hacia Apoyo. La flecha que queda debajo nos dice que, además, si esta no es una Operación Limitada, el Gobierno Sin Jugador puede realizar una Acción Cívica en una casilla elegible que aún no haya sido seleccionada para Entrenamiento (esto es para simular el hecho de que un jugador podría seleccionar una casilla para Entrenamiento solo para llevar a cabo la Acción Cívica, sin colocar cubos). La única casilla elegible para la Acción Cívica (con Tropas, Policía, Control del Gobierno y sin Huelgas ni Protestas) es Southern Luzon, y puesto que no hay marcadores de Terror y un paso será suficiente para cambiarla a Apoyo, no necesitamos tirar 1d3: simplemente coloca un marcador de Apoyo en Southern Luzon.

La Operación del Gobierno está completa, así que seguimos la flecha negra hasta el recuadro inferior para ver qué Actividad Especial ejecutaremos. El texto con el signo de comprobación en rojo nos indica que solo se ejecutará Enriquecimiento si estamos actualmente en la 'Campaña de 1983 o posterior', lo que quiere decir que está en juego o ya se ha jugado la carta de Elecciones *Ninoy Aquino Murdered*, que es el caso (esto siempre se cumplirá en el Escenario Estándar, que comienza en 1983). Después, seleccionaremos Enriquecimiento primero si hay una casilla elegible para esa Actividad Especial que tenga al menos un Activista o una

Guerrilla Oculta. En caso contrario, usaremos Simpatía (si es posible) antes de usar Enriquecimiento en ningún sitio. En este caso, solo hay una de esas casillas, Cebu, así que el Gobierno Sin Jugador ejecutará **Enriquecimiento** allí (si hubiera más de un objetivo posible para Enriquecimiento, utilizarías la columna **Enriquecimiento** de la tabla de Prioridades Selección de Casillas para seleccionar una). Elimina el marcador de Apoyo de Cebu, reduce la Ayuda en 1 (a 6) y aumenta el Patrocinio en 4 (a 9), aumentando también el total de victoria del Gobierno de 13 a 17). El turno del Gobierno está ahora completo, así que actualizamos la Elegibilidad y revelamos la siguiente carta de Evento.



El Entrenamiento del Gobierno Sin Jugador permite colocar cuatro cubos in Manila, recuperando allí el Control

Carta 3: Pope JP II Visit (nº. 34)



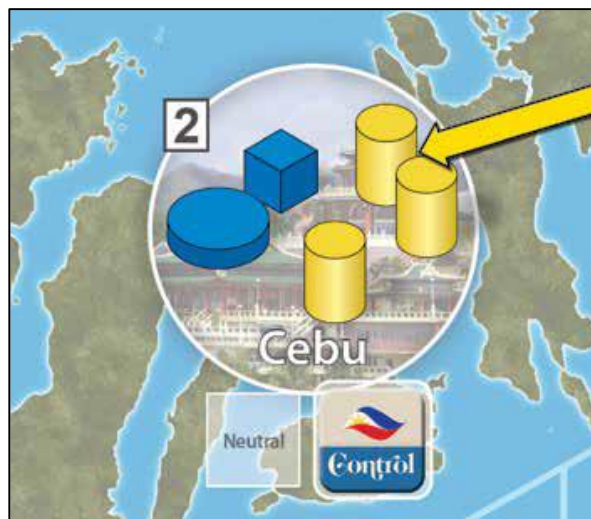
Reclutamiento + Conversión de los Reformistas: los Reformistas son la 1ª Facción Elegible y este Evento no es Crítico para ellos, así que seleccionan Op + Actividad Especial (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla '1ª Facción Op + Actividad Especial'). La primera

carta *Bonifacio* de los Reformistas que robamos (en amarillo claro) es la 'R,' que nos dice que comprobemos si una tirada de 3d6 es mayor que la Oposición + Bases Reformistas en el mapa (es decir, el total de victoria actual de los Reformistas). Como el total de victoria actual de los Reformistas es de solo 1, y el resultado mínimo de la tirada sería 3, sabemos que esta tendría éxito y seguimos la flecha verde hasta el siguiente recuadro, que nos dice que

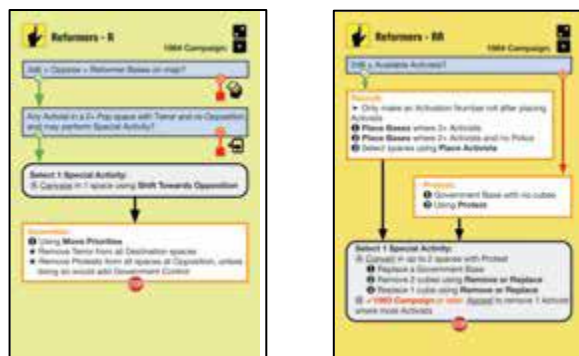
comprobemos si hay Activistas en casillas con Población 2+ con Terror y sin Oposición (no hay), y también si los Reformistas pueden ejecutar una Actividad Especial en este turno (sí pueden). Como no se cumple uno de los requisitos de este recuadro, seguimos la flecha roja y giramos la carta a su otra cara (identificada con 'RR') y comprobamos el primer recuadro de esta. Nos dice que comprobemos si una tirada de 2d6 es menor o igual a la cantidad de Activistas disponibles (actualmente ocho), y sacamos 5, por lo que seguimos la flecha verde hasta dar con nuestra Operación: **Reclutamiento**.

Al igual que con el Reagrupamiento del NEP Sin Jugador, los Reformistas Sin Jugador, al ejecutar Reclutamiento, lo harán primero para colocar Bases en casillas elegibles con tres o más Activistas, después en casillas elegibles con dos o más Activistas y sin Policía, sin tener que hacer aún tiradas por Número de activación. Sin embargo, no existen tales casillas: Manila tiene tres Activistas, pero no tiene sitio para una Base adicional, y también tiene Apoyo, así que no es elegible para Reclutamiento. Pasamos, por lo tanto, a la tercera prioridad, que nos dice que coloquemos Activistas usando la columna **Colocar Activistas** de la Tabla de Prioridades para Selección de Casillas de los Reformistas. Esta primera prioridad comprueba el Control del Gobierno, lo que reduce nuestra búsqueda a Cebu (ya que tanto Manila como Southern Luzon tienen Apoyo, por lo que no son elegibles para Reclutamiento). El Reclutamiento colocaría normalmente un solo Activista en cada casilla (sin una Base Reformista), pero la carta de Personalidad CORAZON AQUINO permite a los Reformistas colocar una Activista adicional en cada Ciudad seleccionada para Reclutamiento, así que colocamos dos Activistas de Disponibles en Cebu. A continuación hacemos una Tirada por Número de Activación. La idea es sacar más de 2 (observa que todas las cartas *Bonifacio* de los Reformistas tienen un icono de Número de activación adicional en la parte superior derecha que indica que solo tienen que sacar más de 1 en los dados para tener éxito durante la Campaña de 1984, es decir, la última Campaña de todos los escenarios). Sacamos 3 y Reclutamos a continuación en Eastern Mindanao, que tenía mayor Población y menos Fichas del Gobierno (nos saltamos las tres prioridades superiores, puesto que las dos primeras no se aplican a ninguna de las casillas restantes que podrían ser seleccionadas para Reclutamiento, y las demás casillas no tienen Oposición), y colocamos un Activista allí. Nuestras tres siguientes Tiradas por Número de Activación tam-

bién tienen éxito, de manera que colocamos 2 Activistas en Zamboanga (sigue teniendo más Población y es la siguiente con menos Fichas del Gobierno), dos Activistas en Davao (con menos Fichas del Gobierno que Northern Luzon), y entonces, finalmente, un Activista en Northern Luzon. Nuestra siguiente tirada por Número de Activación es un 1, con lo que termina la Operación de Reclutamiento (y, en cualquier caso, también nos hemos quedado sin Activistas que colocar).



El Reclutamiento Sin Jugador coloca dos nuevos Activistas en Cebu.



Seguimos ahora la línea negra hasta la siguiente casilla inferior para seleccionar una Actividad Especial. Los Reformistas Sin Jugador siempre ejecutan **Conversión** si pueden, que es el caso, en la Protesta de Manila. Usarán primero Conversión para reemplazar una Base del Gobierno si es posible (que no lo es), después para eliminar dos cubos, usando la **Columna Reemplazar o Eliminar** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de los Reformistas para decidir entre varios objetivos posibles. Solo reemplazarán un cubo con un Activista (en lugar de eliminar dos cubos) si todas las casillas en las que es posible la Conversión contienen un solo cubo cada una. Como Manila es la única casi-

lla elegible para Conversión, simplemente eliminamos dos cubos allí, eliminando dos Policías, puesto que los Reformistas siempre eliminarán Policías antes que Tropas (según la tabla de Prioridades para Fichas). La Conversión también reduce el Patrocinio en 1 por cada casilla seleccionada, en este caso de 9 a 8 (y el total de victoria del Gobierno de 17 a 16). Como no pueden seleccionar una segunda casilla para Conversión, los Reformistas dan por terminado su turno.

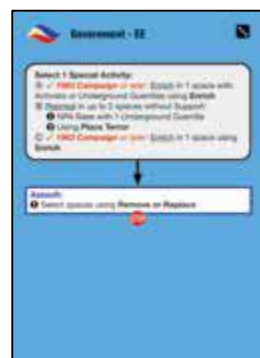
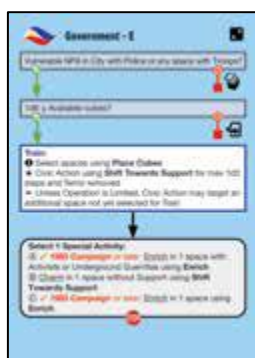
Terror Limitado del NEP: el NEP es la 2ª Elegible y el Evento no es Crítico para ellos, así que robaremos una carta *Bonifacio* para ver qué Operación Limitada ejecutarán (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla ‘Operación Limitada’). Robamos la carta ‘M,’ que primero nos dice que comprobemos si una tirada de 3d6 es superior a la Resist + Bases del NEP en el mapa (es decir, el total de victoria actual del NEP, 5). Sacamos 7 y seguimos la flecha verde hasta el siguiente recuadro, que nos dice que comprobemos si hay 2+ Guerrillas en cualquier casilla con sitio para una Base y sin Apoyo. No la hay, así que giramos la carta a su reverso (‘MM’) y comenzamos allí desde el primer recuadro, que nos dice que comprobemos si hay Guerrillas Ocultas en casillas con Población 2+ que no tengan Resistencia. Hay varias, así que seguimos la flecha verde hasta la Operación, **Terror**. El NEP Sin Jugador usará la columna **Colocar Terror** de la Tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP para seleccionar casillas para la Operación de Terror, ignorando para la selección las casillas que ya tengan Resistencia o en las que haya una Base del NEP y menos de dos Guerrillas Ocultas. La primera prioridad de la tabla nos limita a casillas de Campo, en este caso Northern Luzon o Western, Eastern o Central Mindanao (es decir, todas las casillas Campo con Guerrillas Ocultas y sin Resistencia). La siguiente prioridad es mayoría de Población, lo que nos deja solo Northern Luzon o Eastern Mindanao. Ambas casillas son Neutrales, así que finalmente menos Fichas del Gobierno nos lleva a Eastern Mindanao, donde Activamos la Guerrilla, colocamos un marcador de Terror y cambiamos la casilla a Resistencia, aumentando el total de victoria del NEP en 2 (de 5 a 7). Como esta era una Operación Limitada, el turno del NEP termina, de manera que actualizamos la Elegibilidad y revelamos la siguiente carta de Evento.

Carta 4: Salvaging (nº. 7)



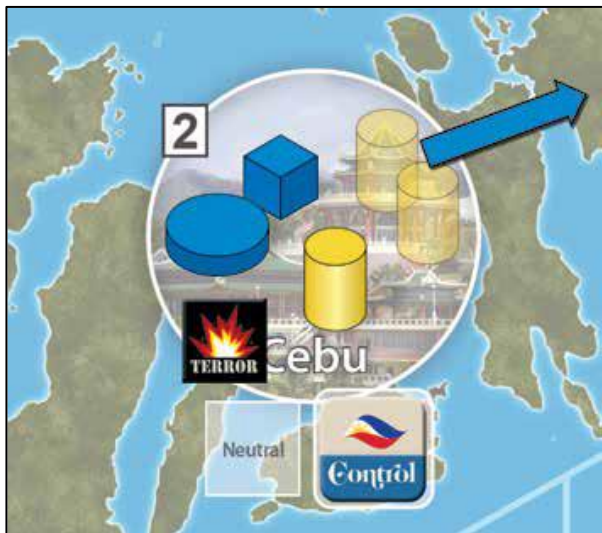
Asalto + Represalia del Gobierno: el Gobierno vuelve a ser la 1ª Facción Elegible y este Evento no es Crítico para él, así que seleccionamos Op + Actividad Especial (coloca su Cilindro de Elegibilidad en el recuadro ‘1ª Facción Op + Actividad Especial’). La primera carta *Bonifacio*

del Gobierno que robamos es la ‘B’, que nos dice que comprobemos si 1d6 es menor que la cantidad de cubos Disponibles, pero nuestra tirada de 1d6 es un 4, mayor que la cantidad de Cubos Disponibles (actualmente 2), así que seguimos la flecha roja y robamos una nueva carta (esto está indicado por el símbolo de ‘volver a robar’).



La siguiente carta del Gobierno es la ‘E’, y hay fichas del NEP Vulnerables (Guerrillas Activas o Bases del NEP sin Guerrillas) en casillas con Tropas, así que seguimos la flecha verde y sacamos un 3 en un 1d6, que de nuevo es mayor que la cantidad de Cubos Disponibles, por lo que seguimos la flecha roja y giramos la carta a su otra cara (‘EE’). La carta ‘EE’ indica que debemos ejecutar de inmediato una Actividad Especial, comprobando primero si hay casillas con Activistas o Guerrillas Ocultas elegibles para Enriquecimiento (no las hay), y diciéndonos después que ejecutemos **Represalia** en hasta dos casillas, pero nunca en una casilla con Apoyo. Solo hay una casilla con Control del Gobierno (necesario para Represalia) y sin Apoyo —Cebu—, así que no necesitamos consultar la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Gobierno. Colocamos Terror en Cebu, la cambiamos a Neutral (ya lo estaba), y normalmente moveríamos un Activista o Guerrilla enemigos a una casilla adyacente (priorizando casillas sin Control del Gobierno, después con menos Población), pero, debido al efecto de la Personalidad GENERAL

FABIAN VER, en lugar de eso eliminamos una ficha enemiga de cada casilla seleccionada para Represalia, o dos de una casilla si solo puede ser seleccionada una. La tabla de Prioridades para Fichas indica que el Gobierno Sin Jugador elimina Guerrillas antes que Activistas, pero no hay Guerrillas en la casilla, así que eliminamos dos Activistas de Cebu (puesto que ya sabemos que las otras dos casillas con Control del Gobierno también tienen Apoyo, así que ninguna otra casilla puede ser seleccionada para Represalia).



Usando Represalia, el Gobierno Sin Jugador elimina dos Activistas de Cebu y coloca allí un marcador de Terror.

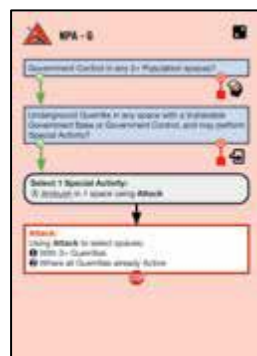
Hemos completado la Actividad Especial Represalia, así que seguimos la flecha negra hacia abajo y ejecutamos una Operación de **Asalto**. El recuadro Asalto nos dice simplemente que seleccionemos casillas usando la columna **Eliminar o Reemplazar** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Gobierno, y como hay ahora dos casillas posibles en las que el Asalto sería efectivo (Northern Luzon y Southern Luzon), podemos seleccionar rápidamente Northern Luzon para nuestro primer Asalto porque no tiene Control del Gobierno. Eliminamos la única Guerrilla Activa que hay allí, eliminando también el Control del NEP (pero sin añadir aún el Control del Gobierno). Después hacemos una Tirada por Número de Activación y sacamos un 5, mayor que el Número de Activación de 3 de la carta, y seleccionamos Southern Luzon como segunda casilla para Asalto (ya que es el único objetivo posible que queda). Elimina la Base del NEP que hay allí, reduce el total de victoria del NEP de 7 a 6, y aumenta la Ayuda en 5 (de 6 a 11). No quedan objetivos para Asalto, así que el Gobierno termina su turno.

Evento del NEP: el NEP es la 2ª Elegible y el Evento es Crítico y Efectivo para él (puesto que eliminará fichas del Gobierno), así que ejecutará el Evento (coloca su cilindro de Elegibilidad en la casilla '2ª Elegible Op o Evento'). El Evento elimina un Policía por cada 2 de Ayuda, y actualmente la Ayuda es de 11, así que eliminará 5 Policías. Usaremos la columna **Eliminar o Reemplazar** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP para determinar de dónde se eliminarán. Eliminamos primero dos Policías de Manila (Control del Gobierno y mayoría de Población), suficiente para eliminar allí el Control del Gobierno, y después uno de Southern Luzon (Control del Gobierno). Ninguna de las casillas restantes con Policía tiene Control del Gobierno, así que comprobamos ahora mayoría de Población y eliminamos la Policía que quedaba en Manila, y finalmente un Policía de Northern Luzon. Esto añade Control del NEP en Northern Luzon y elimina el Control del Gobierno de Manila, reduciendo el total de victoria del Gobierno en 5, de 16 a 11. Finalmente, actualizamos la Ayuda a 0, tal y como nos dice el texto del Evento, después actualizamos la Elegibilidad (recordando que el NEP permanecerá Elegible debido al efecto del Evento) y revelamos la siguiente carta de Evento.

Carta 5: San Miguel Corporation (nº. 20)

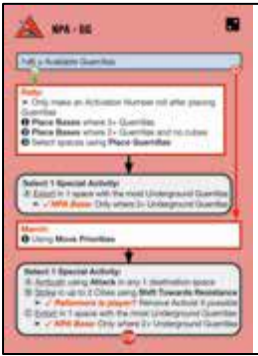


Marcha + Emboscada del NEP: el NEP está 1ª Elegible y este Evento no es Crítico para él, así que selecciona Op + Actividad Especial (coloca su Cilindro de Elegibilidad en el recuadro '1ª Facción Op + Actividad Especial').



Robamos la carta 'G,' que comprueba primero si hay Control del Gobierno en alguna casilla con Población 2+ (lo hay), y entonces si hay una Guerrilla Oculta en alguna casilla con una Base Vulnerable del Gobierno o Control del Gobierno (no la hay) y si el NEP puede ejecutar una Actividad Especial (sí puede).

Como una de estas condiciones no se cumple, seguimos la flecha roja y giramos la carta a su reverso



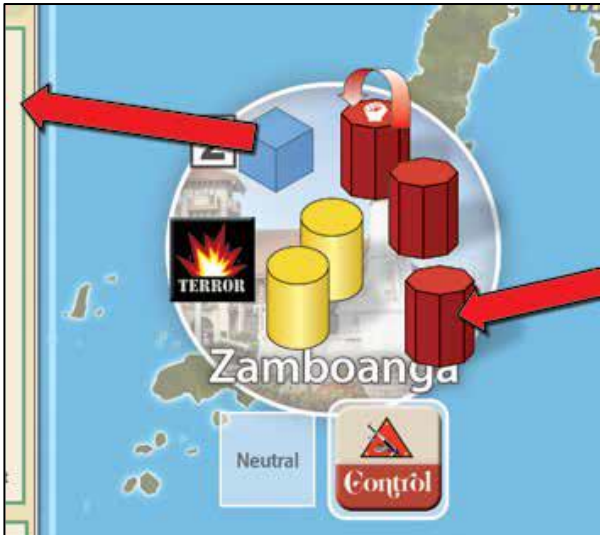
(‘GG’), que nos dice que comprobemos si una tirada de 1d6 es igual o inferior a la cantidad de Guerrillas Disponibles (ahora mismo dos). Sacamos 3 y seguimos la flecha roja de nuevo, esta vez hasta la Operación de **Marcha**, que usará la tabla de **Prioridades para el Movimiento**.

El Paso A de la tabla de Prioridades para el Movimiento nos dice que usemos la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP para seleccionar una casilla de destino (téngase en cuenta que, aunque la Operación de Marcha del NEP selecciona casillas de origen, las instrucciones para FSJ nos dicen primero que busquemos una casilla de destino prioritaria, y que después escojamos casillas adyacentes a esta como objetivo de la Operación de Marcha). Podemos determinar rápidamente que Visayas será nuestra primera casilla de destino, puesto que hay allí una Base Vulnerable del NEP. Volviendo a la tabla de Prioridades para el Movimiento, pasamos al Paso B y seleccionamos una casilla de origen adyacente que tenga mayoría de Guerrillas (y que no haya sido ya seleccionada como origen o destino): esta será Western Mindanao. A continuación, comprobamos las instrucciones “mantener” y vemos que podemos mover hasta dos Guerrillas de Western Mindanao (manteniendo una Guerrilla Oculta con la Base del NEP que hay allí, pero cediendo el Control to Gobierno si es necesario, puesto que se trata de una casilla de Población 1), y a continuación comprobamos las instrucciones “llevar” para ver que debemos primero mover una Guerrilla al destino, y después intentar llevar un total de tres Guerrillas, puesto que hay sitio para una Base. Sin embargo, el NEP solo puede mover un máximo de una Guerrilla a o desde Visayas desde cada casilla de origen durante una sola Operación de Marcha, así que movemos una sola Guerrilla de Western Mindanao a Visayas (elimina el marcador de Control del NEP de Western Mindanao). Continuamos con el Paso C, que nos dice que seleccionemos otro destino adyacente a Western Mindanao, puesto que aún quedan Guerrillas allí que podrían mover. Este segundo destino será Zamboanga, la casilla adyacente con más Población (puesto que las casillas no adyacentes tienen Control del Gobierno), así que movemos una Guerrilla de Western Mindanao allí (la última Guerrilla no puede mover, puesto que es necesaria para proteger la Base del NEP). Esto aumenta el Control del

NEP en Zamboanga y el Control del Gobierno en Western Mindanao, aumentando también el total de victoria del Gobierno en 1, de 11 a 12.

Puesto que no es posible mover más Guerrillas de Western Mindanao, hemos completado la primera Marcha, por lo que hacemos una tirada por Número de activación y el resultado es un 3, lo que quiere decir que el NEP seleccionará una segunda casilla de origen para Marcha. Esta vez no hay Bases Vulnerable del NEP, así que intentamos seleccionar Cebu como destino (la casilla con mayor Población y con Control del Gobierno, además de una Base Vulnerable del Gobierno), pero no hay casillas adyacentes que puedan ser seleccionadas como origen (Visayas queda descartada, puesto que ya ha sido seleccionada como destino este turno). Southern Luzon y Western Mindanao tienen ambas Control del Gobierno, pero Western Mindanao es Neutral, así que la seleccionamos como siguiente destino, y Central Mindanao es la única casilla de origen posible (pues Visayas y Zamboanga no son elegibles debido a que ya han sido destinos), así que seleccionamos Central Mindanao como origen y movemos la única Guerrilla que hay allí a Western Mindanao (esto elimina el Control del Gobierno de Western Mindanao, pero lo añade a Central Mindanao, lo que da un resultado neto de cero con respecto al total de victoria del Gobierno). Esta vez nuestra tirada por Número de Activación es un 2, igual al Número de Activación, así que la Operación de Marcha termina.

Siguiendo la flecha negra al recuadro Actividad Especial, vemos que el NEP ejecutará primero una Emboscada en una casilla de destino para Marcha (para lo que es necesario una Guerrilla Oculta que acabe de mover allí, como es habitual), usando la columna **Ataque** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP. Podrían ser Zamboanga o Western Mindanao, y ninguna de estas casillas tiene Bases Vulnerables del Gobierno ni Control del Gobierno. Nos saltamos la siguiente prioridad, mayoría de Guerrillas, puesto que se trata de una Emboscada, y vemos entonces que mayoría de Población nos lleva a seleccionar Zamboanga. Activa una Guerrilla en Zamboanga, elimina la Tropa que hay allí, y añade una Guerrilla de Disponibles. Con esto terminamos el turno del NEP.



Con la Emboscada, el NEP Sin Jugador elimina la Tropa de Zamboanga y coloca allí una nueva Guerrilla.

Protesta Limitada de los Reformistas: los Reformistas son la 2ª Elegible y el Evento no es Crítico para ellos, así que ejecutarán una Operación Limitada (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla 'Operación Limitada'). Robamos la carta 'T,' comprobando primero si 3d6 es mayor que el total de victoria de los Reformistas (debe serlo, puesto que es aún de 1) y comprobando después si hay Activistas en casillas sin Terror ni Huelga y sin Oposición. Hay varias de estas casillas, así que los Reformistas ejecutarán una Operación Limitada de **Protesta**, escogiendo primero como objetivo Bases del Gobierno sin cubos (no hay ninguna), y usando entonces la columna **Protesta** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de los Reformistas. Esta nos lleva rápidamente a Central Mindanao, la única casilla que queda con Control del Gobierno y Activistas (y donde podría ejecutarse Protesta; Cebu tiene un marcador de Terror), así que colocamos un marcador de Protesta, Activamos al Activista, modificamos la casilla a Oposición (aumenta el total de victoria de los Reformistas en 1, a 2), y eliminamos el Control del Gobierno (reduce el total de victoria del Gobierno en 1, a 11). El turno de los Reformistas ha terminado y todas las Facciones Elegibles han actuado, así que actualizamos la Elegibilidad y revelamos la siguiente carta de Evento.

Carta 6: Oposición Alliance (nº. 27)



Proselitismo + Reunión de los Reformistas: los Reformistas son la 1ª Elegible y este Evento no es Crítico para ellos, así que selecciona Op + Actividad Especial (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla '1ª Facción Op + Actividad Especial'). Robamos la carta 'R' (ob-

serva que esta carta ya ha sido robada una vez, pero hemos vuelto a barajar el mazo en este punto de la partida), que comprueba primero si 3d6 es mayor que el total de victoria de los Reformistas, que es actualmente de tan solo 2, por lo que no necesitamos tirar y podemos simplemente seguirla flecha verde. El siguiente recuadro nos dice que comprobemos si hay Activistas en casillas con Población 2+ con un marcador de Terror y sin Oposición, y si que las hay (Cebu, Zamboanga y Eastern Mindanao), y si pueden ejecutar una Actividad Especial, que pueden, así que seguimos la flecha verde hacia abajo y vemos que ejecutarán la Actividad Especial **Proselitismo** antes de realizar una Operación, usando la columna **Modificar Hacia Oposición** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de los Reformistas. Las tres casillas elegibles tienen 2 de Población, y el NEP no es una Facción de Jugador, así que los Reformistas ignoran Eastern Mindanao, que tiene Resistencia, lo que nos deja dos casillas Neutrales (Cebu y Zamboanga) entre las que elegir. Seleccionamos Zamboanga, puesto que es la que tiene menos fichas del Gobierno, eliminando el Terror y cambiándola a Oposición (aumenta el total de victoria de los Reformistas en 2, a 4).



Los Reformistas Sin Jugador ejecutan Proselitismo en Zamboanga para cambiarla a Oposición y eliminar el marcador de Terror que hay allí.

A continuación, seguimos la flecha negra para ver que los Reformistas ejecutarán una Operación de **Reunión**, usando la **Tabla de Prioridades para el Movimiento**. El Paso A de esta tabla nos dice que primero usemos la columna **Destino para Reunión** de Tabla de Prioridades para Selección de Casillas de los Reformistas para seleccionar una casilla de destino. La primera prioridad es Control del Gobierno, y la segunda es Bases Reformistas Vulnerables, pero no existen casillas con Control del Gobierno y una Base Reformista Vulnerable, así que saltamos a mayoría de Población, lo que nos lleva a Cebu. A continuación, el Paso B nos pide que seleccionemos una casilla de origen, que tiene que ser Visayas, puesto que es la única casilla adyacente. No necesitamos mantener un Activista Reformista en Visayas (no se aplica ninguna de las prioridades ‘mantener’), así que simplemente lo movemos a Cebu y entonces hacemos una Tirada por Número de Activación para ver si seleccionaremos un segundo destino para Reunión (puesto que no hay otros Activistas adyacentes que pudieran mover a Cebu). Sacamos un 3, que es mayor que el Número de activación de 2 de la carta, con lo que seleccionamos Southern Luzon (la única casilla con Control del Gobierno que queda) como siguiente destino. Sin embargo, ninguno de los Activistas adyacentes puede mover a Southern Luzon, puesto que el de Northern Luzon no puede mover debido a que está en una casilla con Población 2+ sin Oposición, y los tres de Manila deben quedarse allí para evitar que se añada Control del Gobierno. Así pues, seleccionamos una casilla de destino diferente, en este caso Northern Luzon, Eastern Mindanao o Davao, todas con Población 2 y sin Oposición. Podemos descartar de inmediato Northern Luzon, puesto que sabemos que ninguno de los Activistas de Manila puede mover allí, así que, siguiendo las prioridades, seleccionaremos Davao, puesto que es Neutral. Sin embargo, ninguna de las instrucciones ‘llevar’ precisa que movamos Activistas adicionales a Davao, puesto que los Reformistas y las fichas del NEP que hay allí ya superan a las fichas del Gobierno y no hay sitio para una Base adicional, así que seleccionamos Eastern Mindanao como destino. Seleccionamos Davao (con mayoría de Activistas) como casilla de origen, y movemos un solo Activista a Eastern Mindanao para satisfacer el requisito de llevar tres Activistas donde no haya Apoyo y haya sitio para una Base (puesto que no hay sitio para otra Base en Davao, no necesitamos mantener tres Activistas allí). A continuación, hacemos otra Tirada por Número de Activación y esta vez sacamos un 2, lo que quiere decir que no seleccionaremos casillas adicionales para Reunión. Sin

embargo, antes de terminar el turno de los Reformistas, seguimos las instrucciones con estrella del recuadro, eliminando primero el Terror de todas las casillas de destino (Cebu y Eastern Mindanao), y eliminando después todas las Protestas de casillas con Oposición, a menos que hacerlo añada Control del Gobierno. Manila tiene Apoyo, así que allí no eliminamos la Protesta (y, en cualquier caso, eliminarla añadiría Control del Gobierno), y eliminar la Protesta de Central Mindanao también añadiría Control del Gobierno, así que no la eliminamos. El turno de los Reformistas termina.

Entrenamiento Limitado del Gobierno: el Gobierno es la 2ª Elegible y el Evento no es Crítico para ellos, así que ejecutará una Operación Limitada (coloca su cilindro de Elegibilidad en la casilla ‘Operación Limitada’). Robamos la carta ‘C’ y, puesto que hay muchas casillas con Población 2+ sin Control y ocho cubos en Disponibles, pasamos directamente a la Operación **Entrenamiento**. Esto nos lleva claramente a seleccionar Manila primero, puesto que es la casilla con mayor Población sin Control del Gobierno, y colocamos allí tres Policías y una Tropa (puesto que solo hay una en Disponibles). Esto añade Control del Gobierno, aumentando el total de victoria del Gobierno de 11 a 16. Como esta es una Operación Limitada, no pueden seleccionarse más casillas para Entrenamiento, y la Acción Cívica no es posible en Manila (tanto debido a la Protesta como a que ya tiene Apoyo), de manera que el turno del Gobierno termina. Actualiza la Elegibilidad y revela la siguiente Carta de Evento.

Carta 7: Chinese Aid (nº. 24)



Marcha + Huelga del NEP: el NEP es la 1ª Elegible y este Evento no es Crítico para él, así que selecciona Op + Actividad Especial (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla ‘1ª Facción Op + Actividad Especial’). Robamos la carta ‘K’, que comprueba primero si 3d6

es mayor que el total de victoria del NEP (actualmente 6), y sacamos 8, así que seguimos la flecha verde hasta el siguiente recuadro. Este nos pregunta si hay una Guerrilla Oculta en o adyacente a cualquier Ciudad que no tenga Terror, Resistencia ni Apoyo (las hay en varias casillas), y si el NEP puede ejecutar una Actividad Especial en este turno (sí puede), así que seguimos la siguiente flecha

verde hasta el recuadro **Marcha**. El primer destino para Marcha sería Cebu, con una Base del Gobierno Vulnerable y Control del Gobierno, pero la única Guerrilla adyacente, en Visayas, no puede mover, puesto que es necesaria para proteger la Base del NEP que hay allí ('mantener 1 Guerrilla Oculta en casillas con Bases del NEP'). No hay más Bases Vulnerables del Gobierno, así que pasamos a Población con Control del Gobierno y seleccionamos Manila como casilla de destino. La única casilla adyacente con Guerrillas es Northern Luzon, así que la seleccionamos como origen y solo podemos mover una Guerrilla sin proporcionar allí Control al Gobierno (en una casilla de Población 2+). Movemos una Guerrilla de Northern Luzon a Manila, girándola a Activa, puesto que Manila tiene Apoyo y cubos suficientes, y eliminamos el Control del NEP de Northern Luzon. Puesto que no podemos mover más Guerrillas de Northern Luzon, la primera Marcha se ha completado, y tenemos que hacer Tirada por Número de Activación. Sacamos 1, por lo que la Operación de Marcha termina.

Para seleccionar una Actividad Especial seguimos la flecha negra hasta el siguiente recuadro. La primera prioridad en él es **Huelga** en hasta dos casillas (así que el NEP escogerá Huelga incluso aunque solo pueda seleccionar una casilla) y, puesto que hay varias casillas elegibles para Huelga (de hecho, la Huelga es posible en tres de las cuatro Ciudades), el NEP seleccionará esta como su Actividad Especial. Usaremos la columna **Modificar Hacia Resistencia** de la Tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP para seleccionar cada una de las casillas para Huelga. La primera prioridad es casillas sin Resistencia, lo que incluye las tres posibles casillas. La siguiente prioridad es mayoría de Población, lo que nos lleva claramente a seleccionar Manila, de manera que Activamos la Guerrilla Oculta que hay allí, giramos el marcador de Protesta a su cara de Huelga, y modificamos la casilla de Apoyo a Neutral. No eliminamos un Activista, porque las instrucciones para Huelga de la carta *Bonifacio* indican que el NEP solo lo hará si los Reformistas están controlados por un jugador humano. Los Activistas, sin embargo, se giran a Inactivos, ya que ya no hay Protesta en la casilla. Siguiendo las prioridades, podemos descartar Zamboanga como segunda casilla de Huelga, puesto que tiene Oposición y los Reformistas no están controlados por un jugador. Esto nos deja con Davao (que es Neutral), de manera que Activamos allí una Guerrilla, colocamos un marcador de Huelga, y la modificamos a Resistencia (aumenta el total de

victoria del NEP en 2, a 8). De nuevo, no eliminamos un Activista porque los Reformistas no están controlados por un jugador. El turno del NEP termina.



Mediante Huelga, el NEP Sin Jugador Activa una Guerrilla en Manila, gira la Protesta a Huelga, y gira todos los Activistas que hay allí a Inactivos.

Evento del Gobierno: el Gobierno es la 2ª Elegible y el Evento es tanto Crítico como Efectivo (puesto que eliminará una Base del NEP, reducir los Recursos solo sería Efectivo si el NEP estuviera controlado por un jugador, pero es suficiente con que un efecto sea Efectivo), así que lo ejecutará. Colocamos el cilindro de Elegibilidad del Gobierno en la casillas '2ª Facción Solo Op o Evento', y después comprobamos la columna **Reemplazar o Eliminar** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Gobierno para determinar de dónde se eliminará una Base del NEP (no reducimos en los Recursos del NEP, puesto que es una FSJ y no lleva la cuenta de los Recursos). Ninguna de las casillas con Bases del NEP tiene Control del Gobierno, y Northern Luzon y Davao son las que tienen más Población, pero Northern Luzon tiene menos fichas enemigas, así que eliminamos la Base del NEP allí, añadiendo también Control del Gobierno (reduce el total de victoria del NEP de 8 a 7, y aumenta el total de victoria del Gobierno de 16 a 18). El turno del Gobierno ha terminado, así que actualizamos la Elegibilidad (recordando que el Gobierno permanecerá Elegible debido al efecto del Evento) y revelamos la siguiente Carta de Evento.

Carta 8: Manotoc Kidnapping (nº. 32)



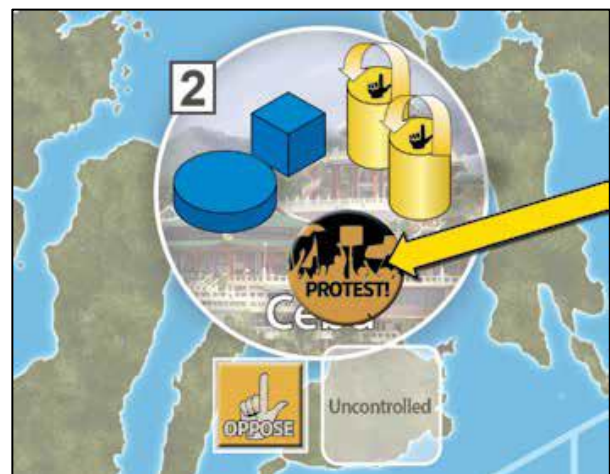
Entrenamiento+ Simpatía del Gobierno: el Gobierno es la 1ª Elegible y este Evento no es Crítico para él, así que selecciona Op + Actividad Especial (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla '1ª Facción Op + Actividad Especial'). Robamos la carta 'A,' que comprueba

primero si una tirada de 1d6 es menor o igual que la cantidad de Cubos Disponibles, y sacamos un 3, que es menos que los cuatro Cubos Disponibles, así que seguimos la flecha verde y comprobamos si la **Redada** eliminaría dos o más fichas Reformistas de una casilla. No lo haría, por lo que seguimos la flecha roja y giramos la carta a su otra cara ('AA'). Esta nos dice que ejecutemos de inmediato una Operación de **Entrenamiento**, que seleccionará Zamboanga primero para colocar cubos (sin Control del Gobierno, mayoría de Población y menos fichas enemigas). Colocamos los cuatro cubos de Policía de Disponibles allí (puesto que no quedan Tropas Disponibles), lo que reemplaza el Control del NEP con Control del Gobierno (aumenta el total de victoria del Gobierno en 2, de 18 a 20). Puesto que no hay más cubos Disponibles y no hay objetivos posibles para la Acción Cívica, la Operación de Entrenamiento termina.

Seguimos entonces la flecha negra para seleccionar una Actividad Especial. Esta es la Campaña de 1983, así que el Enriquecimiento sería posible, pero no hay casillas con Activistas o con Guerrillas Ocultas que puedan elegirse para Enriquecimiento (Southern Luzon tiene Apoyo y Control del Gobierno, pero no Activistas ni Guerrillas Ocultas), así que nos saltamos la primera prioridad y bajamos a **Simpatía**. Como el Gobierno tiene Patrocinio y Control en algunas, puede ejecutar Simpatía, por lo que comprobamos la columna **Modificar Hacia Apoyo** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Gobierno para ver dónde la hará. Manila es Neutral y tiene mayor Población, así que esta es la casilla seleccionada para Simpatía. Reduce el Patrocinio en 1, a 7 (reduciendo también el total de victoria del Gobierno a 19), modifica Manila a Apoyo y aumenta la Ayuda en 3 (de 0 a 3). Hemos completado el turno del Gobierno.

Protesta Limitada de los Reformistas: los Reformistas son la 2ª Elegible y el Evento no es Crítico

para ellos, así que ejecutarán una Operación Limitada (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla 'Operación Limitada'). Robamos la carta 'N,' que nos dice que primero comprobemos si hay Control del Gobierno en alguna casilla con Población 2+ (lo hay), y después si hay al menos una Protesta Disponible (la hay) y Activistas Inactivos en alguna casilla con Control del Gobierno y sin Terror ni Huelga (las hay: Cebu, Northern Luzon y Zamboanga). Así pues, ejecutarán una Operación de **Protesta** en Cebu, que no tiene Oposición, tiene la mayor Población y más Activistas. Coloca allí un marcador de Protesta, modifica la casilla a Oposición (aumenta el total de victoria de los Reformistas en 2, de 4 a 6), y Activa a los Protestantes, lo que elimina el Control del Gobierno (reduce el total de victoria del Gobierno de 19 a 17). El turno de los Reformistas termina y todas las Facciones Elegibles han actuado, así que actualizamos la Elegibilidad y revelamos la siguiente Carta de Evento.



Los Reformistas Sin Jugador ejecutan Protesta en Cebu, colocando allí un marcador de Protesta, Activando a sus Activistas, y modificando la casilla a Oposición.

Carta 9: Evelio Javier Murdered (nº. 16)

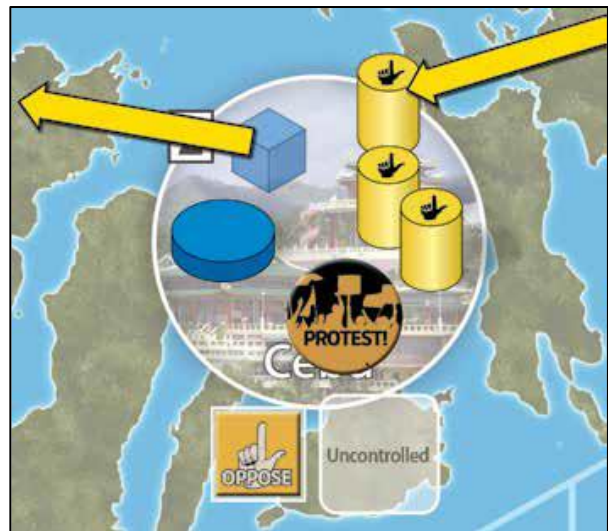


Persuasión + Conversión de los Reformistas: los Reformistas son la 1ª Elegible y este Evento no es Crítico para ellos, así que seleccionan Op + Actividad Especial (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla '1ª Facción Op + Actividad Especial'). Robamos la carta 'Q,' que

primero comprueba si hay Control del Gobierno en casillas con Población 2+ (lo hay), y después comprueba si hay al menos una Protesta Disponible (no la hay) y Activistas Inactivos en alguna casilla con

Control del Gobierno y sin Terror ni Huelga (los hay, en Northern Luzon y Zamboanga). Hay una condición que no se cumple, así que seguimos la flecha roja y giramos la carta a su reverso ('QQ'), que comprueba primero si hay tres o más Activistas en alguna casilla con Guerrillas Ocultas o marcadores de Huelga. Los hay, en Manila, así que seguimos la flecha verde hasta la Operación **Persuasión**. Esta seleccionará primero Ciudades con Huelga, lo que de nuevo incluye tanto Manila como Davao, y a continuación usa la columna **Persuasión** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de los Reformistas para decidir entre las dos casillas. Esta seleccionará Manila primero, puesto que tiene más Población. Eliminamos una Guerrilla de Manila (puesto que hay tres Activistas allí), y después giramos el marcador de Huelga a su cara de Protesta de nuevo (Activando los Activistas). A continuación sacamos 1 en la tirada por Número de Activación, así que no seleccionamos casillas adicionales para Persuasión y terminamos la Operación.

A continuación, seguimos la flecha negra para seleccionar una Actividad Especial. Proselitismo no es posible, puesto que no hay casillas con Activistas y Terror, y Conversión es posible en Manila, Cebu y Central Mindanao, por lo que ejecutaremos **Conversión**. Seleccionamos Manila primero, puesto que tiene Control del Gobierno, y eliminamos dos Policías allí. Después seleccionamos Cebu (que tiene más Población que Central Mindanao), que tiene un solo cubo, por lo que reemplazamos el cubo de Tropas con un Activista (que se coloca Activo debido a la Protesta). La Conversión en dos casillas reduce el Patrocinio en 2 (de 7 a 5, reduciendo también el total de victoria del Gobierno de 17 a 15). Los Reformistas terminan su turno.



Los Reformistas Sin Jugador ejecutan Conversión en Cebu, reemplazando la Tropa que hay allí con un Activista y reduciendo el Patrocinio en 1.

Reagrupamiento Limitado del NEP: el NEP es la 2ª Elegible y el Evento no es Crítico, así que ejecutará una Operación Limitada (coloca su Cilindro de Elegibilidad en la casilla 'Operación Limitada'). Robamos la carta 'J,' que comprueba primero si hay Control del Gobierno en alguna casilla con Población 2+ (lo hay), y después si hay cuatro o más Guerrillas en alguna casilla con Control del Gobierno o una Base Vulnerable. No las hay, así que giramos la carta a su reverso ('JJ'), y vemos si una tirada de 1d6 es menor o igual que la cantidad de Guerrillas Disponibles (dos). Sacamos 1, por lo que el NEP ejecutará una **Operación Limitada de Reagrupamiento**. Debido al efecto de la carta de Personalidad JOSE MARIA SISON, el NEP se Reagrupará primero para colocar una Base en Northern Luzon, una casilla de Campo con dos Guerrillas. Reemplaza una de esas Guerrillas con una Base del NEP y aumenta el total de victoria del NEP en 1, de 7 a 8. El turno del NEP termina, de manera que actualizamos la Elegibilidad y revelamos la siguiente carta de Evento.



Carta 10: 1984 Parliamentary Election (nº. 39)

Ronda de Elecciones: la siguiente carta es de Elecciones, de manera que nos detenemos para llevar a cabo la Ronda de Elecciones (busca esta página en la Tarjeta de Ayuda para las FSJ, y busca también la página de la Ronda de Elecciones del díptico de Ayuda para los Jugado-

res). Seguimos los pasos habituales en orden, modificados cuando sea relevante y se nos indique en las instrucciones para FSJ:

- **¿Victoria?** Primero, eliminamos 1 de Patrocinio debido a la Huelga de Davao (reduce el Patrocinio de 5 a 4, y reduce también el total de victoria del Gobierno de 15 a 14). A continuación comprobamos si alguna Facción ha ganado, teniendo en cuenta que un humano en solitario no puede ganar hasta la última Ronda de Elecciones, incluso aunque haya superado su umbral de victoria. Ninguna Facción gana ahora mismo, así que seguimos con el resto de la Ronda de Elecciones.
- **Recursos:** como las tres Facciones son FSJ y no llevan la cuenta de los Recursos, podemos saltarnos esta fase (recuerda aplicarla de manera habitual si hay algún jugador humano).
- **Apoyo:**
 - **Acción Cívica:** el Gobierno Sin Jugador tira 1d6 para ver cuántos marcadores (Terror, Huelga, Protesta) puede eliminar y cuántos pasos puede modificar hacia Apoyo, usando la columna **Modificar Hacia Apoyo** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Gobierno para determinar dónde hacer esto. En este caso saca un 2, pero Manila es la única casilla elegible para Acción Cívica y ya tiene Apoyo, así que simplemente elimina la Protesta que hay allí (gira los Activistas de nuevo a Inactivos).
 - **Agitación:** de manera similar, el NEP Sin Jugador tira 1d6 to para ver cuántos marcadores (Terror, Protesta) puede eliminar y cuántos pasos puede modificar hacia Resistencia, usando la columna **Modificar Hacia Resistencia** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP. Saca un 5, pero Visayas es el único objetivo posible para Agitación (Davao y Eastern Mindanao ya tienen Resistencia), así que la cambiamos a Resistencia y aumentamos el total de victoria del NEP en 1, a 9.
 - **Fundación:** los Reformistas Sin Jugador simplemente usarán la columna **Colocar Bases** de la tabla Prioridades para Selección de Casillas de los Reformistas para determinar dónde colocar una Base (si es posible). En este caso, colocan una Base en Eastern Mindanao, que tiene mayor Población, más Activistas y menos Fichas del Gobierno (aumenta su total de victoria a 7).
- **Redespliegue:** el Gobierno Sin Jugador usará la columna **Colocar Cubos** de la Tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Gobierno para desempatar en cualquier momento del proceso de Redespliegue, y nunca moverá cubos si con ello

perdiera el Control del Gobierno de una casilla de Población 2+.

- El Gobierno Sin Jugador redesplicará primero Policía de manera que supere a las fichas enemigas en casillas de Campo que tengan Control del Gobierno pero no Base del Gobierno, en este caso solo Southern Luzon, cogiendo Policías de uno en uno de aquellas casillas con mayor cantidad de Policía. Zamboanga es la que tiene más Policía, pero sacar cubos de ella eliminaría el Control del Gobierno de una casilla de Población 2, de manera que no podemos usarlos. Manila y Western Mindanao tienen cada uno un Policía, así que seleccionamos al azar y movemos el cubo de Policía de Western Mindanao a Southern Luzon (añade Control del NEP a Western Mindanao).
- Intentamos entonces llevar un Policía a cada casilla con Control del Gobierno, pero el único cubo de Policía que podríamos mover ya está en Manila, donde habría que colocarlo primero, así que nos saltamos este paso.
- A continuación movemos las Tropas para obtener el Control de Manila y de casillas con Bases del Gobierno, moviendo primero Tropas de casillas de Campo sin Base del Gobierno, después de las casillas con más Tropas. Hay tres casillas con Base del Gobierno y sin Control del Gobierno (Cebu, Western Mindanao y Davao), y Cebu tiene tanto una Base Vulnerable como más Población que Western Mindanao, así que priorizamos Cebu, moviendo primero un cubo de Tropas de Southern Luzon y otro de Central Mindanao, y moviendo después un cubo de Tropas de Manila, lo que basta para añadir Control del Gobierno (aumenta el total de victoria del Gobierno en 2, a 16). Western Mindanao y Davao tienen ahora Bases Vulnerables del Gobierno, pero Davao tiene más Población, así que movemos dos cubos de Tropas más de Manila y el cubo de Tropas que quedaba en Western Mindanao a Davao, lo que basta para añadir allí Control del Gobierno (aumenta el total de victoria del Gobierno en 2, de 16 a 18). No quedan más cubos de Tropas que puedan mover, así que este paso está completo.
- Si se pudiesen mover Tropas adicionales, intentaríamos primero llevar una Tropa a cada casilla con Control del Gobierno (a donde las Tropas pudieran mover), después usaríamos **Colocar Cubos** para mover cualquier Tropas que aún quede en casillas de Campo.
- **Protagonistas:** Primero, cada jugador seleccionará una nueva Personalidad en secreto, después usará las mismas tablas de prioridades que antes

para seleccionar nuevas Personalidades para cada FSJ, recordando que su anterior elección ya no está disponible para elegir. Después, como esta cartas es *1984 Parliamentary Election*, seguiremos el mismo proceso para seleccionar las cartas de Acto Desesperado para cada FSJ.

- **Personalidades:** cualquier resultado en 1d3 será mayor que la cantidad de casillas con Población 2, Control del Gobierno y Apoyo, así que el Gobierno Sin Jugador seleccionará JUAN PONCE ENRILE. La Campaña de 1984 es la siguiente y sacamos un 1 en un 1d6 (igual a la cantidad de Activistas Disponibles), así que los Reformistas Sin Jugador seleccionarán JAIME CARDINAL SIN. Sacamos entonces 14 con 3d6, menos que el Control del Gobierno, así que el NEP Sin Jugador seleccionará RODOLFO SALAS.
- **Actos Desesperados:** el NEP es una Facción Sin Jugador, por lo que el Gobierno Sin Jugador seleccionará *COMELEC HIDES ELECTION TAMPERING* y los Reformistas Sin Jugador seleccionará *PEOPLE POWER*. Los Reformistas también son una Facción Sin Jugador, así que el NEP Sin Jugador seleccionará *NATIONAL STRIKE*.
- **Reinicio:** llevamos a cabo la Fase de Reinicio de manera normal, recordando devolver los 4 cubos de Policía sobre la carta *KAMPANYANG AHOS* a Disponibles del Gobierno, y después barajamos el mazo de cartas *Bonifacio* antes de seguir jugando.

Hemos terminado este Ejemplo de Partida con Facciones Sin Jugador, y has visto ejemplos de casi todas las Operaciones y Actividades Especiales posibles que pueden ejecutar las FSJ. Solo nos hemos dejado tres, pero son todas muy simples y las podemos explicar brevemente a continuación, junto con otras dos cuestiones que no hemos mencionado aún:

- La Operación de **Redada** del Gobierno usará la columna **Reemplazar o Eliminar** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Gobierno para seleccionar casillas de las que eliminar fichas de los Reformistas.
- La Operación **Ataque** del NEP usará la columna **Ataque** de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del NEP, seleccionando primero casillas con tres o más Guerrillas, después casillas donde todas las Guerrillas estén ya Activas, y sin seleccionar nunca casillas con menos de tres Guerrillas en las que alguna Guerrilla esté Oculta.
- La Actividad Especial **Llamamiento** de los Reformistas siempre se ignora en la Campaña de 1981 (primera Campaña del Escenario Extendido), y después de eso solo elimina un Activista

de la casilla con más Activistas (decidiendo al azar en caso de empate).

- Durante la Campaña de 1981 (primera Campaña del Escenario Extendido) el Gobierno Sin Jugador nunca usará la Actividad Especial **Enriquecimiento** (puesto que es menos efectiva debido al efecto de Impulso de las Elecciones).
- Durante la Campaña de 1984 (última Campaña de ambos escenarios) los Números de Activación son todos de uno menos para los Reformistas Sin Jugador, como se indica en la parte superior derecha de las cartas *Bonifacio*.

Ya sabes todo lo que hace falta para usar el sistema *Bonifacio* para jugar a *People Power*, ya sea en solitario o con otro jugador (usando una FSJ en lugar del tercer jugador).

En la última página encontrarás una imagen que muestra el estado final del tablero tras el Ejemplo de Partida con FSJ.

8.12 Notas del Diseñador Sobre el Sistema para FSJ

Acabé diseñando este sistema para Facciones Sin Jugador casi por accidente, cuando sugerí tontamente a Jason Carr que yo podía comenzar a trabajar en los aspectos más sencillos, de manera que las bases estuviesen listas para que él las desarrollara cuando tuviera tiempo. Poco imaginaba que Jason nunca tiene tiempo y que, una vez vio que yo estaba progresando con constancia, estuvo encantado de dejarlo en mis manos. Ya tenía cierta experiencia probando el sistema *Bonifacio* para Facciones Sin Jugador de *Fall of Saigon*, e incluso se me ocurrió el nombre 'Jacquard' como término genérico para una estructura para FSJ basada en cartas para la Serie COIN, pero trabajar en un nuevo sistema desde cero era una totalmente diferente. Por suerte, fui capaz de conseguir mucho apoyo y consejos de Jason y Bruce Mansfield, el diseñador original de las tres primeras iteraciones del sistema Jacquard: *Arjuna*, *Trung* y *Tây Sơn*.

La primera cosa que quedó clara fue que las instrucciones para la Elegibilidad de las FSJ tendrían que ser modificadas para encajar en la nueva Secuencia de Juego para tres Facciones de *People Power* y, aunque esto fue bastante sencillo, precisó de un cambio de mentalidad con respecto a los Eventos. En las anteriores iteraciones del sistema Jacquard para cuatro Facciones era relativamente común que la 2ª FSJ Elegible ejecutara Eventos algo débiles, o incluso que la 1ª Elegible renunciara a

una Actividad Especial para así impedir que la siguiente Facción ejecutara un Evento ‘Crítico’ potente. En *People Power* ninguna de estas opciones es tan llamativa, puesto que en lugar de optar por un Evento débil puedes ejecutar una Operación Limitada y permanecer Elegible en el siguiente turno (donde puede que seas la 1ª Elegible), y escoger Solo Operación con el fin de bloquear un Evento implica el alto coste de permitir a la 2ª Elegible ejecutar una Actividad Especial. El resultado final es que las 2ª FSJ Elegibles en *People Power* deciden a menudo ejecutar una Operación Limitada, igual que haría un jugador, y que cada FSJ solo tiene un rango de Eventos moderadamente pequeño que escogerá ejecutar, todos ellos señalados como ‘Críticos’. La buena noticia es que esto hace muy sencillo determinar qué tipo de acción ejecutará una FSJ: simplemente comprueba si la actual carta de Evento está señalada como Crítica para ellas, en cuyo caso la jugarán y, si no, ejecutarán o una Operación + Actividad Especial (si es posible) o una Operación Limitada (si no lo es). ¡Fácil!

El siguiente reto que tuvimos que afrontar fue mantener el muy delicado equilibrio del ecosistema de *People Power* a la vez que nos asegurábamos de que cada FSJ defendería de manera agresiva sus propios intereses. Para el Gobierno Sin Jugador, esto no era difícil, pero para el NEP Sin Jugador y para los Reformistas Sin Jugador fue un meticuloso acto de equilibrio conseguir que cooperarán lo suficiente para mantener al Gobierno bajo presión a la vez que seguían teniendo como objetivo el aumentar sus propias puntuaciones y, ocasionalmente, se atacaban entre ellos. El sistema también tenía que ser capaz de manejar partidas tanto con un jugador (en solitario) como con dos (en las que una FSJ ocupa el lugar de un tercer jugador), lo que conseguimos finalmente introduciendo comprobaciones de números de prioridad que solo se activan contra una Facción controlada por un jugador.

Así, si estás llevando al Gobierno en una partida en solitario contra el NEP y los Reformistas Sin Jugador, ambos tenderán a priorizarte como objetivo, mientras que si los Reformistas estuvieran controlados por un segundo jugador humano, entonces el NEP Sin Jugador seguirá centrándose principalmente en el Gobierno, pero aprovechará más oportunidades para reducir la Oposición y eliminar Activistas de lo que lo haría de otro modo. Por otro lado, contra un jugador en solitario que lleve a los Reformistas, el Gobierno Sin Jugador se centrará principalmente en los Reformistas controlados por

el humano, y el NEP Sin Jugador seguirá contribuyendo un poco a la lucha compartida contra el Gobierno, pero sin por ello dejar pasar oportunidades para eliminar Oposición. La manera en que me gusta pensar en esto es la de que una FSJ “asume” que un jugador humano es mejor en una partida que ella (lo que probablemente es verdad), de manera que, si hay dos FSJ, se unirán contra el jugador humano (como dos jugadores humanos más débiles podrían acordar), mientras que, si hay dos jugadores humanos, la FSJ dividirá su atención de manera más natural entre ellos (todavía dando prioridad al Gobierno si está controlado por un jugador, puesto que es necesario para equilibrar el juego).

Una vez hubimos resuelto estos tres principales problemas, todavía quedaban muchos meses de trastear con pequeños detalles, con la ayuda final de un puñado de personas muy dedicadas y entusiastas para las pruebas de juego (gente sin la que nuestros juegos serían imposibles). A estas alturas del diseño comencé a trabajar en un sistema para FSJ por sí mismo: una partida en solitario extremadamente intrincada y frustrante en la que intentas mantener un sistema increíblemente complejo e inestable, una especie de máquina de Rube Goldberg en la que el más pequeño retoque creará ondas que podrían causar que todo colapsara. Esto es divertido y gratificante a su manera, pero es definitivamente todo un desafío y requiere de mucho tiempo. Si te parece que este es el tipo de juego que te podría interesar jugar, te rogamos contactes con GMT One para ofrecerte como voluntario para futuros diseños. Mientras escribo estas notas, estoy acabando las últimas etapas del “juego”, escribiendo el Ejemplo de Partida con FSJ, donde, de nuevo, la más ligera modificación de las condiciones iniciales se derramará sobre todo la obra de maneras inesperadas e inoportunas...

Joe Dewhurst
Glasgow, Reino Unido
Septiembre de 2022

Bonifacio: Reglas de Oro y Términos Importantes

8.2.1 Reglas de Oro

Las FSJ Siguen las Reglas (Casi). Las FSJ cumplen todas las reglas aplicables de *People Power*, con las siguientes excepciones:

- Las FSJ nunca eliminan fichas del mapa para dejarlas en Disponibles cuando no tienen fichas para una Operación, Actividad Especial o Evento. Si

esto significa que una Operación no tendría efecto, roba una nueva carta de *Bonifacio* para seleccionar una Operación diferente.

- Las FSJ no llevan la cuenta de los Recursos ni los gastan.
- Las FSJ utilizan un Número de Activación por el que tiran para limitar el total de casillas seleccionadas para Operaciones (8.5.4).

Saltar Instrucciones Ilegales. *Bonifacio* solo te dirá qué hacer; no te dirá cómo hacerlo, y ni siquiera si las instrucciones dan lugar a un movimiento legal dado el estado del tablero y las fichas disponibles. Ejecuta siempre las instrucciones de *Bonifacio* tanto como te sea posible, pero, si *Bonifacio* te da alguna vez una instrucción que no puede cumplirse legalmente, sáltatela.

Lleva a Cabo las Instrucciones Literalmente. No infieras más de una instrucción que aquello que el texto especifica realmente.

Colocación de Fichas Amigas. Cuando ejecutan Operaciones, Actividades Especiales o Eventos que permiten a la Facción actuante colocar varias fichas en múltiples casillas, las FSJ colocan normalmente las fichas de una en una. En tales casos, selecciona el destino para una ficha a la vez usando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de esa FSJ. Sin embargo, durante las Operaciones de Entrenamiento, Reagrupamiento y Reclutamiento, las FSJ colocarán tantas fichas como puedan en cada casilla seleccionada, siguiendo las directrices de la carta de *Bonifacio* y los límites de la operación dada y las fichas Disponibles.

Eliminación de Fichas Amigas. Cuando puedan elegir dónde eliminar sus propias fichas, las FSJ eliminarán fichas de una en una de la casilla con más fichas que pertenezca a la FSJ afectada. Usa la tabla de Prioridades para Fichas para seleccionar las fichas que se eliminarán de cada casilla seleccionada.

Ops y AE hasta su Máxima Extensión. Las FSJ siempre ejecutan una Operación o Actividad Especial seleccionada hasta la máxima extensión permitida, dado el estado del tablero, las fichas disponibles y las tiradas por Número de Activación.

Si hay Duda, Usa el Azar. Siempre que las FSJ tengan que seleccionar de entre varias opciones y se agoten las instrucciones proporcionadas, selecciona una opción al azar.

Términos Importantes

Véase la lista complete de Términos Importantes en 8.2.2.

Bases Vulnerables: bases del NEP en casillas sin Guerrillas Ocultas, Bases Reformistas en casillas

sin Activistas Inactivos, y Bases del Gobierno en casillas con menos de 2 cubos.

Campaña de 1983: todos los turnos durante los que la carta de Elecciones *Ninoy Aquino Murdered* está vigente tienen lugar durante la Campaña de 1983. Esta será la primera campaña del Escenario Estándar y la segunda del Escenario Extendido.

Campaña de 1984: todos los turnos durante los que la carta de Elecciones *1984 Parliamentary Election* está vigente tienen lugar durante la Campaña de 1984. Esta será la segunda campaña del Escenario Estándar y la tercera del Escenario Extendido.

Evento Crítico: un Evento es Crítico para una FSJ si el símbolo de Elegibilidad de dicha Facción está señalado con un icono sombreado en la carta de Evento (8.9). Las FSJ siempre usarán los Eventos Críticos si les es posible, siempre que el Evento sea además Efectivo (8.5.5).

Llevar: mover las fichas justas al destino para cumplir la instrucción, teniendo en cuenta las fichas ya presentes en la casilla. Si no hacen falta más fichas para cumplir la instrucción, no muevas ninguna. Si no hay suficientes fichas para cumplir la instrucción, mueve tantas como sea posible. Cuando una instrucción *Llevar* pueda implicar varias casillas, selecciona aquella en la que sea pueda completar la instrucción en mayor medida.

Mantener: dejar solo las fichas necesarias en el origen para cumplir la instrucción. Si no hay fichas suficientes para cumplir una instrucción particular, ignórala.

Número de Activación: un límite al número total de casillas seleccionadas por las FSJ para todas las Operaciones. Una FSJ debe superar su Número de Activación para seleccionar otra casilla (8.5.4).

Traducción de **Luis E. Hernández Agüe** para **GMT Games**, septiembre de 2023
(Las erratas oficiales publicadas hasta la fecha han sido corregidas en la traducción).



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

22

21

20

19

17

16

15

14

13

12

11

10

8

6

3

2

1

0

MAP KEY

- Province: 2 Pop
- City: 3 Pop
- Border

GMT © 2012 GMT Games, LLC. Manila, Zebu, and Cebu are trademarks of GMT Games.

COIN

People Power

Game Designer: Ken Tee
Illustrator: Jason Gier and Eric Harvey
Map: Eric W. Wenzel and Mark Stansfeld

Election Card

ELECTION

1984 Parliamentary Election

Opposition Parties Gain Seats:
Reformer Limited Operations, COIN
& Resources, Reformer Pass wins
3 Resources instead of 1.

REFORMER MOMENTUM

OVERFLOW A

OVERFLOW B

SEQUENCE OF PLAY

Limited Operations Stay Eligible	1st Faction Op + Special Activity	2nd Faction Op Only or Event	Ineligible Factions
Eliminated +1 Resource +1 Supplies if Gov't Stay Eligible	1st Faction Op Only or Event	2nd Faction Op + Special Activity	Excluded Op/Event
Victory? Index	Newsletters	Resources Government Admission MIA Game End?	Support Daily Action Agitation Insurrection
		Redeploy	Reset All Eligible Remove Supply Ego Quantities Remove Troops Activate Inactive

Map labels: Northern Luzon, Southern Luzon, Manila, Visayas, Cebu, Western Mindanao, Central Mindanao, Eastern Mindanao, Zebu, Zebu Boanga, South China Sea, Sulu Sea.

Estado final del tablero tras el Ejemplo de Partida con FSJ.