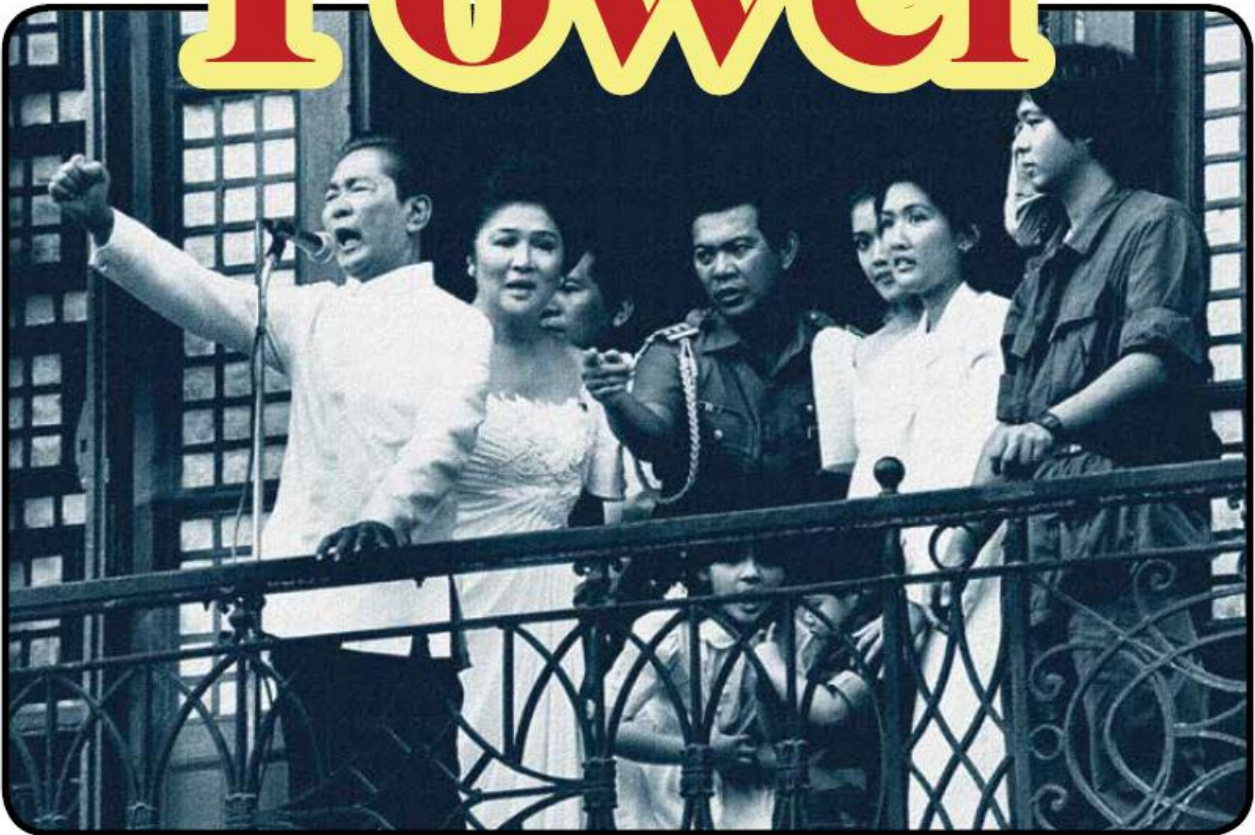


People Power



MANUAL

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Tutorial de <i>People Power</i>	2	Notas del Diseñador.....	45
La Dinámica Triangular de <i>People Power</i>	20	Línea Temporal de la Revolución del Poder del Pueblo.....	46
Signos Manuales en la Revolución del Poder del Pueblo.....	21	Créditos.....	49
Interacción entre Facciones.....	23	Guía de Inicio Rápido para Jugadores COIN con Experiencia.....	50
Interpretación de Eventos Ahistóricos en la Serie COIN.....	23	Lecturas Recomendadas.....	50
Texto, Consejos y Trasfondo de los Eventos...24		Manifiesto de Fichas.....	51



Tutorial de People Power

Por Joe Dewhurst

Jugadores noveles: ¡empezad aquí!

Las Filipinas, 1983. El gobierno corrupto de Ferdinand Marcos continúa dirigiendo el país con mano de hierro, aunque se ha prometido que habrá elecciones libres en 1984. La organización comunista Nuevo Ejército del Pueblo se ha resistido al gobierno durante décadas, y continúa luchando desde sus fortalezas en el norte de Luzón y en la isla de Mindanao, en el sur. El líder de la oposición reformista Ninoy Aquino acaba de ser asesinado de un disparo al volver del exilio, provocando enormes protestas en la capital, Manila. ¡El escenario para *People Power* está listo!

Este Tutorial te mostrará cómo preparar la partida y comenzar a jugar, incluyendo conceptos principales del juego, la secuencia de cada turno, y todas las opciones disponibles para cada Facción. La idea principal del Tutorial es introducirte en el juego y enseñártelo, más que demostrarte una buena estrategia. ¡Eso te lo dejamos a ti!

Preparación del Escenario Estándar

Vamos a preparar el Escenario Estándar, que comienza en 1983 y continúa dos campañas hasta llegar a las climáticas elecciones generales de 1986. Puedes ver las instrucciones para preparar los dos escenarios en la página 20 de la traducción del Reglamento, al que este Tutorial aludirá periódicamente.

El Mapa. Despliega el tablero con el mapa y ponlo en la mesa. Representa las diversas islas que forman las Filipinas. Estas están divididas en casillas de Campo, de forma irregular, y en casillas de Ciudad, circulares, con bordes de líneas claras señalando la adyacencia entre casillas. Observa que las

dos islas grandes de Luzon y Mindanao están divididas en varias casillas, mientras que Visayas es una sola casilla de Campo a pesar de contener varias islas. Todas las casillas en las que se puede jugar tienen un valor numérico de Población y casillas pequeñas para la alineación política y otras más grandes para los marcadores de Control. La casilla South China Sea no se puede utilizar en el juego, y su utilidad es simplemente bloquear la adyacencia entre Northern Luzon y Visayas (de igual manera, Sulu Sea tampoco se puede utilizar).

También hay en el tablero dos casillas de Exceso (“Overflow”) que pueden utilizarse si una casilla contiene demasiadas fichas, una casilla de Elecciones para dejar en ella la carta de Elecciones activa, un recuadro de Secuencia de Juego para registrar las acciones de los jugadores durante cada turno y las fases durante secuencia de la Ronda de Elecciones, y un medidor numérico en el borde para señalar los Recursos de cada Facción, así como los totales de victoria, Patrocinio y Ayuda.

Consulta la sección de las reglas 1.3 para saber más sobre el tablero.

Tarjetas de Facción. Cada una de las tres Facciones de jugador tiene una tarjeta rectangular que se usa para almacenar las fichas Disponibles, y que incluye en su reverso algunos consejos introductorios. Colócalas cerca del tablero.

Fuerzas y Marcadores. Reúne las fichas de madera y destroquela los marcadores (hazlo con cuidado para sacarlos de la plantilla de fichas si aún no los has sacado de esta) y consulta la página 20 del Reglamento para comenzar a desplegar el Escenario Estándar.

Separa las fichas de madera según el color de Facción: amarillo para los Reformistas, rojo para el NEP y azul (claro y oscuro) para el Gobierno.

Cada Facción tiene dos cilindros grandes con un símbolo en relieve que se usan para señalar la Elegibilidad y los Recursos respectivamente: coloca uno de ellos perteneciente a cada Facción en la casilla ‘Facciones Elegibles’ del recuadro de Secuencia de Juego, y el otro en el medidor numerado del borde del tablero, en las posiciones indicadas como ‘Recursos’ en el escenario estándar (4 para los Reformistas y el NEP, 18 para el Gobierno). El resto de fichas de madera son las ‘Fuerzas’ de cada Facción: los cilindros amarillos de los Activistas (con relieve en uno de sus extremos), las Guerrillas rojas



Despliegue del Escenario Estándar

octogonales (también con relieve en un extremo), los cubos de Policía azul claro y de Tropas azul oscuro, y discos planos para cada Facción. Coloca todas estas Fuerzas en la tarjeta de su respectiva Facción. Las Bases de los Reformistas y del NEP pueden colocarse en las casillas numeradas para ayudar a llevar la cuenta durante la partida. Hay también varios peones blancos y negros que pueden usarse para señalar casillas como recordatorio durante la partida, pero que no tienen ningún propósito mecánico. Déjalos a un lado de momento.

Consulta la sección de las reglas 1.4 y 1.5 para saber más sobre las diferentes Facciones y sus Fuerzas.

Ordena los marcadores de la plantilla de fichas por tipo. Los marcadores cuadrados grandes con esquinas redondeadas se usan para señalar el Control de las casillas del mapa (del Gobierno o del NEP), el total de victoria de cada Facción, las cantidades actuales de Patrocinio y Ayuda del Gobierno y cada fase de la secuencia de la Ronda de Elecciones. Los marcadores cuadrados más pequeños se usan para señalar el alineamiento político (Apoyo, Oposición o Resistencia) de las casillas del mapa y para indicar la presencia de Terror en una casilla. Los marcadores rectangulares más grandes *Overflow* se utilizan para indicar dónde se está usando una casilla con Exceso. Finalmente, hay cuatro marcadores circulares de Protesta/Huelga (y dos de repuesto, que deben guardarse aparte en algún lugar seguro) que pueden ser colocados en casillas del mapa debido a diversos efectos del juego.

Consulta la sección de las reglas 1.6 a 1.10 para saber más sobre los marcadores.

Ahora que te hemos presentado todos estos componentes del juego, los colocaremos en el tablero tal y como indica el despliegue del escenario estándar de la página 20 del Reglamento (véase el diagrama de este despliegue en la página anterior). Comienza colocando las fichas de madera de Fuerzas en las casillas indicadas, dejando las Fuerzas restantes en su tarjeta de Facción (donde estarán ‘Disponibles’ para ser colocadas durante la partida). Las Guerrillas siempre se colocan con el lado en relieve boca-abajo (incluso durante la partida), lo que indica que actualmente están ‘Ocultas’. Los Activistas también se colocan con la cara con el relieve boca-abajo, lo que indica que están ‘Inactivos’, a menos que haya un Marcador de Protesta en la misma casilla, en cuyo caso se giran a ‘Activos’ (lado con relieve

hacia arriba). Observa que estamos a punto de colocar un Marcador de Protesta en la casilla de Manila, con lo que los Activistas que hay allí comenzarán la partida Activos.

A continuación, colocaremos los marcadores de la plantilla. Los cuatro marcadores circulares de Protesta/Huelga se usan para indicar la presencia de una Protesta o Huelga en una casilla del mapa. Son mutuamente exclusivos (nunca puede haber un marcador de Protesta y uno de Huelga en la misma casilla), y también están limitados (solo puede haber un total combinado de cuatro Protestas y Huelgas en casillas del mapa). Además, la presencia de un marcador de Terror en una casilla impide la colocación de una Protesta o Huelga, y la presencia de un marcador de Protesta Activa a todos los Activistas de esa casilla (gíralos a su cara con relieve para indicarlo). Coloca una Protesta en Manila y Activa a todos los Activistas que hay allí.

Consulta la sección de las reglas 1.8 para saber más sobre Protestas, Huelgas y Terror.

Cada casilla del mapa solo puede tener una de cuatro posibles alineaciones políticas: Neutral (lo que se indica mediante la ausencia de marcador), Apoyo para el Gobierno (lo que también inhibe las acciones de otras Facciones), Oposición no violenta (que contribuye al total de victoria de los Reformistas) o Resistencia violenta (que contribuye al total de victoria del NEP). Cuando un efecto del juego te diga que ‘modifiques’ hacia uno de estas tres últimas alineaciones, deberás colocar un marcador del tipo especificado si la casilla es actualmente Neutral, o, en caso contrario, eliminar un marcador de uno de los otros dos tipos (dejando la casilla Neutral). Si la casilla ya tiene la alineación especificada, nuevas modificaciones en esa dirección no tendrán efecto. Coloca un marcador de Apoyo en la casilla ‘Neutral’ de Manila y Cebu.

Consulta la sección de las reglas 1.6 para saber más sobre las alineaciones políticas.

Cada casilla del mapa también puede estar Controlada por el Gobierno o por el NEP, o también estar Sin Control (lo que se indica por la ausencia de marcador de Control). El Gobierno o el NEP Controlan una casilla si sus Fuerzas en ella superan a las de las otras dos Facciones combinadas, ignorando a los Activistas Inactivos. Coloca marcadores de Control del Gobierno en Northern Luzon,

Manila, Cebu, Zamboanga y Davao. Coloca marcadores de Control del NEP en Southern Luzon y Visayas.

Consulta la sección de las reglas 1.7 para saber más sobre el Control.

Coloca los marcadores de Exceso A y B en sus respectivas casillas de Exceso, y el marcador de Elecciones en la primera casilla de la sección Ronda de Elecciones de la Secuencia de Juego. Los restantes marcadores se usan para indicar los diferentes estados en el medidor numerado del borde del tablero: Ayuda y Patrocinio del Gobierno (que comienzan en 7 y 5 respectivamente), 'Control + Patrocinio' del Gobierno (que comienza en 18), 'Oposición + Bases' (que comienza en 1), 'Resist + Bases' (que comienza en 3). Coloca estos marcadores en el medidor numerado.

Consulta la sección de las reglas 1.9 para saber más sobre la Ayuda y el Patrocinio.

Victoria. Los tres marcadores que acabamos de colocar en el medidor numerado indican el progreso que cada Facción ha logrado hacia su objetivo. Para ganar al comienzo de una Ronda de Elecciones, una Facción debe alcanzar un cierto umbral:

- El Gobierno gana si el total de Población Controlada y el Patrocinio pasan de 18.
- Los Reformistas ganan si el total de Población con Oposición más sus Bases en el mapa pasan de 12.
- El NEP gana si el total de Población con Resistencia más sus Bases en el mapa pasan de 13.

Si alguna Facción supera su umbral de victoria durante la Fase de Victoria de una Ronda de Elecciones, esta gana de inmediato la partida. Si son varias las Facciones que superan su umbral de victoria, entonces gana Facción con mayor margen de victoria.

Si ninguna Facción ha superado su umbral de victoria al final de la partida, gana la Facción con menor margen por debajo de su umbral de victoria.

Consulta la sección de las reglas 1.10 para saber más sobre los marcadores de Victoria y la sección 7.0 para saber más sobre la Victoria, incluido el orden para los desempates.

Mazo de Eventos. Las instrucciones generales para construir el Mazo de Eventos pueden consul-

tarse en la página 20 del Reglamento. Por lo general, el mazo se construye creando dos o tres grupos de diez cartas de Eventos cada uno, con una carta de Elecciones específica barajada entre los cuatro últimos Eventos de cada grupo. Para este tutorial usaremos un grupo preparado con las siguientes cartas, de arriba abajo (todas boca abajo):

- Carta 1: Cesar Climaco Assassinated (nº. 9)
- Carta 2: Bataan Nuclear Power Plan (nº. 26)
- Carta 3: IMF (nº. 1)
- Carta 4: Chinese Help (nº. 24)
- Carta 5: General Ver Acquitted (nº. 14)
- Carta 6: Ninoy Speaks Against Marcos (nº. 33)
- Carta 7: Marcos' War Record (nº. 25)
- Carta 8: Salvaging (nº. 7)
- Carta 9: Tarlac to Tarmac (nº. 4)
- Carta 10: 1984 Parliamentary Election (nº. 39)

Si quieres continuar jugando tras el tutorial, baraja las restantes cartas de Evento y separa cuatro de estas, barajándolas con la carta *1986 Snap Election* (nº. 40), y colocando después sobre este grupo otras siete cartas de Evento. Coloca el mazo resultante bajo el primer mazo que hemos creado antes. En cualquiera de los casos, coloca el mazo final junto al tablero.

Impulso de Elecciones. Cada carta de Elecciones tiene un efecto de 'Impulso' específico que permanecerá en juego hasta que se robe la siguiente carta de Elecciones. Al comienzo del Escenario Estándar, la carta vigente es *Ninoy Aquino Murdered* (nº. 38). Colócala boca arriba en la casilla Carta de Elecciones. Esta carta modifica la Operación de Protesta de los Reformista, como veremos enseguida.

Personalidades y Actos Desesperados. Para este tutorial introductorio no usaremos las reglas opcionales de Personalidades y Actos Desesperados, que se explican en las secciones 5.3 y 5.4 del Reglamento. Deja estas cartas aparte.

Eventos, Operaciones y Actividades Especiales

Estamos listos para empezar. En *People Power*, revelamos una carta del mazo cada vez, y cada Facción Elegible tiene la oportunidad de actuar en esa carta antes de que se robe una nueva. Revela la carta superior del mazo y colócala boca arriba junto al mazo. Esta es ahora la carta activa.



Carta 1 – Cesar Climaco Assassinated.

En la parte superior de cada carta de Evento hay tres iconos de Facción cuyo orden determina la secuencia en la que las Facciones Elegibles ejecutarán sus acciones en esa carta. Al comienzo de la partida, todas las Facciones están Elegibles, y el icono de los Reformistas es el primero en esta carta, así que ellos escogen primero su acción. Como 1ª Facción Elegible, los Reformistas tienen varias opciones disponibles, tal y como indican las cuatro casillas arriba, debajo y a la derecha de ‘Facciones Elegibles’. Pueden ejecutar tanto el texto sombreado del evento con el texto sin sombrear (normalmente, este último beneficia al Gobierno, y el sombreado a los Reformistas o al NEP, aunque esto no es una verdad universal); una Operación en múltiples casillas, con el posible añadido de una Actividad Especial; una Operación Limitada en una sola casilla, o Pasar para ganar Recursos.

Si ejecutan cualquiera de las dos últimas opciones, permanecerán Elegibles para actuar en la siguiente carta, y la siguiente Facción Elegible se convertirá entonces en la 1ª Elegible. Cualquier cantidad de Facciones puede ejecutar una Operación Limitada o Pasar en la misma carta, mientras que solo una Facción por carta puede ejecutar una Operación con Actividad Especial, y solo una Facción puede ejecutar o bien el Evento o bien una Operación sin Actividad Especial.

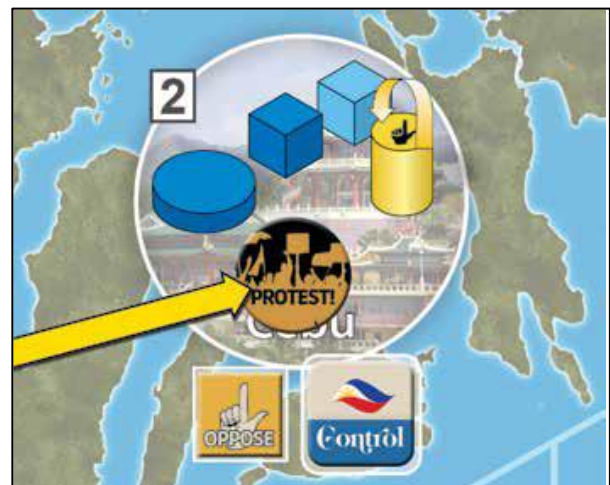
Si ejecutan cualquiera de las dos últimas opciones, permanecerán Elegibles para actuar en la siguiente carta, y la siguiente Facción Elegible se convertirá entonces en la 1ª Elegible. Cualquier cantidad de Facciones puede ejecutar una Operación Limitada o Pasar en la misma carta, mientras que solo una Facción por carta puede ejecutar una Operación con Actividad Especial, y solo una Facción puede ejecutar o bien el Evento o bien una Operación sin Actividad Especial.

Consulta la sección de las reglas 2.0 para saber más sobre la Secuencia de Juego.

En este caso, al jugador Reformista le gustaría ejecutar una Operación de Protesta, puesto que su posición en Manila es actualmente un tanto precaria. Mira la página de los Reformistas del díptico de Facciones para ver la lista completa con todas las Operaciones y Actividades Especiales que tienen disponibles. La Operación de Protesta permite seleccionar casillas con Activistas y sin marcadores de Huelga o Terror. En cada casilla seleccionada, la Operación coloca primero un marcador de Protesta si quedan disponibles (a menos que ya haya uno en la casilla), y después la modifica un paso hacia Oposición si ahora hay un marcador de Protesta en la casilla. Sin embargo, el efecto de Im-

pulso de *Ninoy Aquino Murdered* modifica la Operación de Protesta, haciendo que cada casilla se cambie directamente a Oposición en lugar de modificarla. Por lo tanto, el jugador Reformista decide ejecutar Protesta en Manila y Cebu para aprovechar al máximo este efecto. Ya hay un marcador de Protesta en Manila, así que no colocamos un segundo, sino que, en su lugar, simplemente la cambiamos a Oposición: reemplaza el Marcador de Apoyo que hay allí con un Marcador de Oposición. En Cebu colocamos un Marcador de Protesta y giramos también al Activista que hay allí a su cara Activa (recuerda que los Activistas siempre y únicamente están Activos en casillas con Protestas), después la modificamos también a Oposición. Finalmente, actualizamos la ‘Oposición+ Bases’ de los Reformistas a 8 (puesto que ahora hay 7 de Población con Oposición, más una Base Reformista en Manila), y reducimos el cilindro de Recursos de los Reformista de 4 a 2 (puesto que cada casilla seleccionada para la Operación les cuesta 1 Recurso).

Consulta la sección de las reglas 3.3.4 para saber más sobre la Operación Protesta.



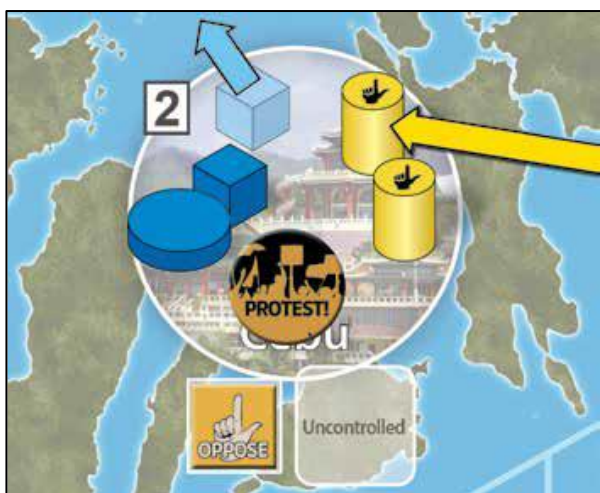
Los Reformistas ejecutan una Operación de Protesta en Cebu, colocando allí un Marcador de Protesta, girando el Activista a su cara ‘Activa’ (con el extremo con el relieve hacia arriba), y modificando la casilla directamente a Oposición debido al efecto de la carta de Elecciones Ninoy Aquino Murdered, que está actualmente en juego.

Cuando cualquier Facción ejecuta una Operación, puede tener también la posibilidad de ejecutar una Actividad Especial asociada. Esta opción siempre está disponible para la 1ª Facción Elegible, y puede estarlo para la 2ª Facción Elegible dependiendo de lo que escoja la 1ª Facción Elegible. Cada Operación solo puede ir emparejada con determinadas Actividades Especiales: en este caso, la Protesta

puede ser emparejada con Llamamiento o Conversión. El jugador Reformista escoge Conversión, que le permite seleccionar hasta dos casillas con Activistas Activos y fichas del Gobierno. En este caso, eso es Manila y Cebu únicamente, así que su elección es sencilla. En cada casilla pueden eliminar dos cubos (Policía antes que Tropas), reemplazar un cubo con un Activista (también Policía antes que Tropas), o reemplazar una Base del Gobierno con una Base Reformista si no hay cubos presentes. En Manila eliminan dos cubos de Policía azul claro, y en Cebu reemplazan el cubo de Policía con un Activista. Coloca los cubos eliminados o reemplazados en la tarjeta del Gobierno, y coloca un Activista de la tarjeta de los Reformistas en Cebu (Activo, puesto que hay un Marcador de Protesta en la casilla). Ambas casillas están ahora Sin Control, puesto que ni el Gobierno ni el NEP tiene mayoría de fichas relevantes. Elimina el marcador de Control del Gobierno para indicar esto. Además, el Patrocinio se reduce en 1 por cada casilla en la que se haya ejecutado Conversión (o 2 si fue reemplazada una Base), reduciéndolo de 5 a 3, y el efecto neto de perder Patrocinio y Control reduce el marcador 'Control + Patrocinio' de 18 a 9.

Como han ejecutado una Operación y una Actividad Especial, los Reformistas terminan su turno. Mueve su cilindro de elegibilidad de 'Facciones Elegibles' a '1ª Facción Op + Actividad Especial' para señalar lo que han elegido hacer.

Consulta la sección de las reglas 4.3.2 para saber más sobre la Actividad Especial Conversión.

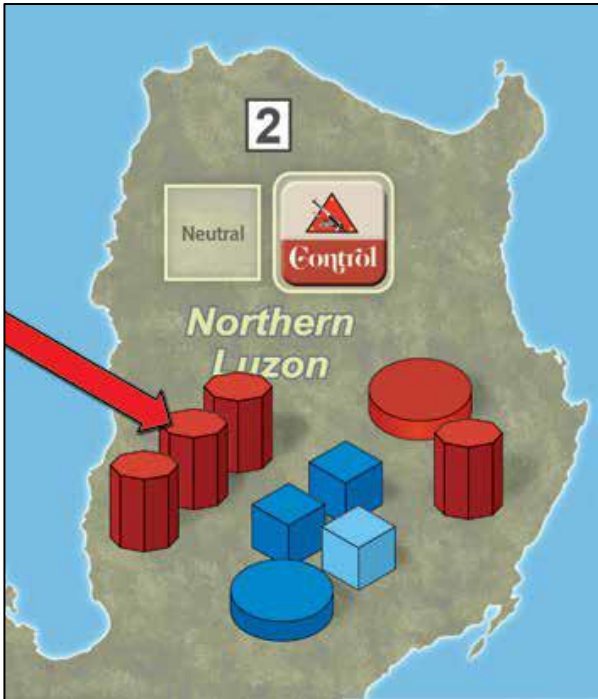


Los Reformistas ejecutan una Actividad Especial Conversión en Cebu, reemplazando el cubo de Policía que hay allí con un Activista (que inmediatamente pasa a estar Activo debido a la Protesta), y reduciendo el Patrocinio en 1. El Control del Gobierno también es eliminado de Cebu, puesto que ya no hay más fichas del Gobierno que Activistas Activos en la casilla.

El NEP es la 2ª Elegible, y puede escoger entre Operación Limitada, Pasar, o las opciones disponibles en la casilla inmediatamente a la derecha del cilindro de la 1ª Facción Elegible, en este caso, una Operación solamente o el texto de Evento sombreado o sin sombrear. Como le gustaría hacer Reagrupamiento de todas formas, el NEP decide ejecutar el texto de Evento sombreado, que le permite Reagruparse en hasta 3 casillas gratuitamente (sin pagar Recursos). Echa un vistazo a la página del NEP en el Díptico de Facciones para conocer más en detalle sus Operaciones. La Operación de Reagrupamiento del NEP permite seleccionar casillas que no tengan Apoyo, en este caso, todas las casillas, puesto que los Reformistas acaban de eliminar el Apoyo de Manila y Cebu con su Operación de Protesta (ten en cuenta que la Oposición no impide al NEP Reagruparse). Decide Reagruparse en Northern Luzon, Davao y Zamboanga. Como ya tiene Bases en Northern Luzon y en Davao, puede colocar hasta 3 Guerrillas en cada casilla (1 por la Base, más 2 por la Población), y decide hacerlo. En Zamboanga coloca la única Guerrilla que le queda. Podía haber elegido reemplazar, en cualquier casilla, dos Guerrillas con una Base del NEP, hasta el límite de dos Bases (de cualquier Facción) por casilla. Todas las Guerrillas colocadas mediante Reagrupamiento se colocan Inactivas, con el extremo en relieve bocabajo, pero las Guerrillas Inactivas siguen compitiendo por el Control con las fichas del Gobierno. Como ahora tiene mayoría de fichas tanto en Northern Luzon como en Davao (ignorando a los Activistas Inactivos) gana el Control de ambas casillas: gira los marcadores de Control del Gobierno a su cara de Control del NEP. Esto reduce aún más el marcador 'Control + Patrocinio', a 5. El NEP ha completado su turno y colocamos su marcador en la casilla '2ª Facción Op Solo o Evento'.

Consulta la sección de las reglas 3.4.1 para saber más sobre la Operación Reagrupamiento.

Finalmente, el Gobierno es la 3ª Elegible, con lo que tiene una serie limitada de opciones: puede ejecutar una Operación Limitada (seleccionando una única casilla), o puede Pasar para ganar 3 Recursos (los Reformistas y el NEP ganan cada uno solo 1 Recurso cuando Pasan). Cualquier opción le permitirá permanecer Elegible para actuar en la siguiente carta. El jugador del Gobierno decide ejecutar una Operación Limitada de Redada, escogiendo como objetivo solamente Manila. Echa un vistazo a la página del Gobierno en el Díptico de Facciones para



El NEP usa la opción sombreada del Evento para Reagruparse gratis en Northern Luzon, colocando allí Guerrillas Ocultas, ganando el Control de la casilla

saber más detalles sobre sus Operaciones. La Redada permite al Gobierno eliminar tantas fichas Reformistas Activas como la cantidad de Policías que haya en la casilla, Activistas antes que Bases, pero perdiendo 1 de Ayuda por cada 2 fichas Reformistas eliminadas. Como solo hay 1 Policía en Manila, elimina un solo Activista y no pierde Ayuda. Todas las Operaciones del Gobierno cuestan 2 Recursos por casilla seleccionada, así que reduce el cilindro de Recursos del Gobierno de 18 a 16. Finalmente, coloca el cilindro de Elegibilidad del Gobierno en la casilla 'Operación Limitada: Permanece Elegible'.

Consulta la sección de las reglas 3.2.3 para saber más sobre la Operación Redada.

Todas las Facciones Elegibles han actuado ahora en esta carta, así que comprobamos qué Facciones permanecerán Elegibles y después robamos la siguiente carta. Cualquier Facción que ejecutara una Operación en más de una casilla, una Actividad Especial o el Evento pasa a estar No Elegible y no será capaz de actuar en la siguiente carta, mientras que las demás Facciones vuelven a estar de nuevo Elegibles. En este caso, colocamos el cilindro del Gobierno en 'Facciones Elegibles' y los cilindros de los Reformistas y del NEP en 'Facciones No Elegibles', robando después la siguiente carta y colocándola boca arriba sobre la carta anterior.



El Gobierno ejecuta una Operación de Redada en Manila, usando el único cubo de Policía de la casilla para eliminar a un solo Activista Activo. Manila permanece Sin Control, puesto que las fichas del Gobierno no superan a los Reformistas Activo más las fichas del NEP.



Carta 2 – Bataan Nuclear Power Plant. Como 1ª y única Facción Elegible en esta carta, el jugador del Gobierno tiene todas las opciones disponibles para él. Ninguna de las opciones del Evento le resulta atractiva, así que escoge Barrido para consolidar sus Fuerzas y amenazar a una Base del NEP. El Barrido permite al Gobierno mover cubos a casillas de destino (no es necesaria la adyacencia), con la excepción de que no puede sacar cubos de casillas con Protestas o Huelgas.

A continuación, Activa una Guerrilla Oculta por cada dos Tropas que haya ahora presentes en cada casilla de destino (o por cada dos cubos en Ciudades de destino), incluso aunque no moviera cubos a ese destino. El jugador del Gobierno selecciona Western Mindanao, Cebu y Zamboanga como destinos, enviando tres cubos de Tropas a Western Mindanao (uno de Northern Luzon, uno de Central Mindanao, y uno de Davao), un cubo de Policía a Cebu (de Eastern Mindanao), y ningún cubo a Zamboanga.

Esto consigue el Control del Gobierno en Western Mindanao y en Cebu (coloca marcadores de Control del Gobierno y aumenta 'Control + Patrocinio'

a 8) y activa las dos Guerrillas de Western Mindanao y la Guerrilla de Zamboanga (gíralas a su cara con relieve). Sin embargo, esto también proporciona al NEP el Control de Central y de Eastern Mindanao (coloca un marcador de Control del NEP en cada casilla). Cada casilla de destino le cuesta al Gobierno 2 Recursos: baja su cilindro de Recursos de 16 a 10.

Consulta la sección de las reglas 3.2.2 para saber más sobre la Operación Barrido.



La Operación de Barrido del Gobierno lleva tres nuevos cubos de Tropas a Western Mindanao y Activa todas las Guerrillas de Western Mindanao y Zamboanga.

El Gobierno también puede ejecutar una Actividad Especial con su Operación de Barrido, pudiendo escoger entre Enriquecimiento o Simpatía. Se decide por Simpatía, que puede escoger como objetivo una casilla Controlada por el Gobierno. Selecciona Western Mindanao, gastando 1 de Patrocinio (reduce el marcador de Patrocinio de 3 a 2, y el de 'Control + Patrocinio' de 8 a 7) para modificar un paso hacia Apoyo (coloca un Marcador de Apoyo allí) y aumentar la Ayuda en 3 (modifica el marcador de Ayuda de 7 a 10). El turno del Gobierno termina, así que colocamos su cilindro de Elegibilidad en '1ª Facción Op + Actividad Especial' y después actualizamos la elegibilidad para la siguiente carta: los Reformistas y el NEP vuelven a ser Elegibles,

y el Gobierno No Elegible. Roba entonces la siguiente carta.

Consulta la sección de las reglas 4.2.3 para saber más sobre la Actividad Especial Simpatía.



Mediante la Actividad Especial Simpatía, el Gobierno gasta 1 de Patrocinio para aumentar la Ayuda en 3 y modificar Western Mindanao a Apoyo.



Carta 3 – IMF. Aunque el icono del Gobierno aparece el primero en la parte superior de esta carta, este está actualmente No Elegible, por lo que son los Reformistas la 1ª Elegible. Como les faltan Activistas y Recursos, optan por Reclutamiento y Llamamiento. Reclutan primero

en Manila y Cebu. En Manila tienen una Base, por lo que pueden colocar hasta 6 Activistas (1 por la Base más 5 por la Población), y deciden colocar los 6, que inmediatamente quedan Activos debido a la Protesta. La casilla de Manila empieza a estar bastante saturada de fichas, por lo que, si quieres, puedes mover todas las Fuerzas y el Marcador de Protesta que hay allí a la casilla Exceso A, y después colocar el marcador Exceso A en Manila para señalar que es allí donde están esas fichas (se tratan como si estuvieran en esa casilla todos los efectos mientras se estén usando la casilla y el marcador de Exceso). En Cebu reemplazan los dos Activistas que hay allí con una Base Reformista, aumentando el marcador 'Oposición + Bases' a 9.

Consulta la sección de las reglas 3.3.1 para saber más sobre la Operación Reclutamiento.

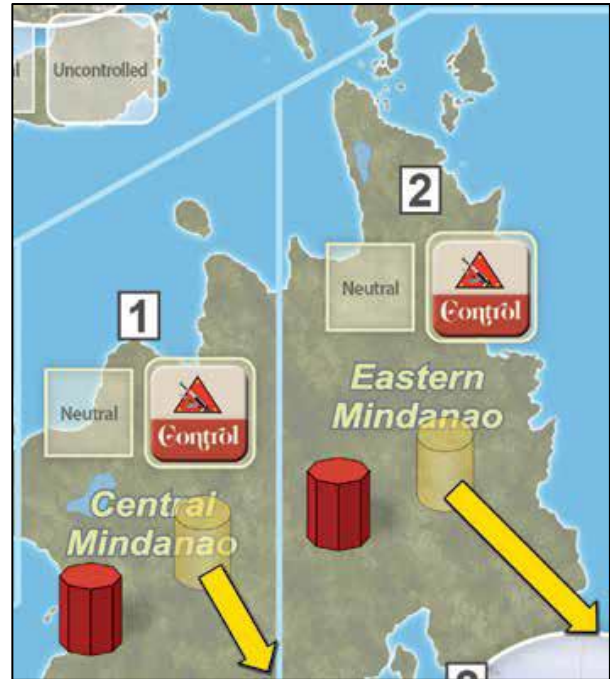


Los Reformistas Reclutan seis Activistas adicionales en Manila (que se colocan Activos debido a la Protesta que hay allí), y decidimos usar la casilla y el marcador Exceso A para mayor comodidad, ya que la casilla empieza a saturarse de fichas.

Esto les cuesta 2 Recursos, reduciendo sus Recursos totales de 2 a 0, e impidiendo que seleccionen más casillas para Reclutamiento, al menos hasta que ganen más Recursos. Interrumpen su Operación de Reclutamiento para ejecutar una Actividad Especial Llamamiento. Todas las Facciones pueden ejecutar su Actividad Especial antes, durante o después de su Operación de esta manera. Llamamiento permite a los Reformistas eliminar cualquier cantidad de Activistas Inactivos del mapa para ganar 2 Recursos por cada Activista eliminado. Eliminan un Activista de Central y otro de Eastern Mindanao (devuélvelos a su tarjeta de Facción), aumentando sus Recursos de 0 a 4 (mueve el cilindro de Recursos de los Reformistas de nuevo a 4). Pueden entonces continuar Reclutando, y deciden hacerlo en Zamboanga pagando 1 Recurso más (bajan a 3) para colocar un Activista Inactivo allí. Finalmente, coloca el cilindro de elegibilidad de los Reformistas en la casilla '1ª Facción Op + Actividad Especial'.

Consulta la sección de las reglas 4.3.1 para saber más sobre la Actividad Especial Llamamiento.

El NEP es ahora la 2ª Elegible, pero decide Pasar y ganar 1 Recurso (mueve su cilindro de Recursos de 4 a 5). Coloca al NEP y al Gobierno en Elegibles y a los Reformistas en No Elegibles, y después roba la siguiente carta.



Los Reformistas usan la Actividad Especial Llamamiento para eliminar un Activista de Central Mindanao y otro de Eastern Mindanao para ganar un total de 4 Recursos.



Carta 4 – Chinese Help.

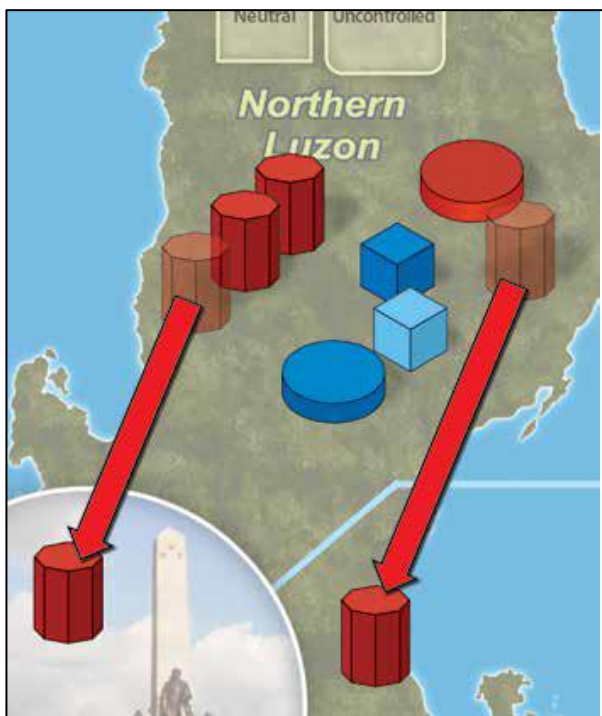
El NEP es la 1ª Elegible y decide ejecutar una Operación de Marcha con la Actividad Especial Huelga. La Operación Marcha permite seleccionar y pagar cualquier cantidad de casillas de origen y después mover Guerrillas de estas casillas a cualquier cantidad de casillas adyacentes.

Solo una Guerrilla de cada casilla de origen puede mover a Visayas y Cebu, y las Guerrillas que mueven a una casilla de destino con Apoyo pasan a estar Activas si la cantidad de Guerrillas de ese grupo más los cubos de la casilla de destino pasan de tres. En cualquier otro caso, las Guerrillas que hayan movido conservan su orientación actual (Activas u Ocultas), y cada Guerrilla solo puede mover una vez durante la Operación.

El jugador del NEP seleccionas tres casillas de origen para la Marcha de Northern Luzon, Southern Luzon y Western Mindanao. De Northern Luzon mueve una Guerrilla a Manila y una Guerrilla a Southern Luzon (lo que quiere decir que ya no Controla Northern Luzon: elimina el marcador de Control del NEP allí). De Southern Luzon mueve la Guerrilla que ya estaba allí a Visayas. De Western

Mindanao mueve una Guerrilla a Visayas y una Guerrilla a Zamboanga (lo que es suficiente para eliminar el Control del Gobierno: retira el marcador de Control del Gobierno de Zamboanga y reduce 'Control + Patrocinio' a 5). Observa que las dos Guerrillas que salieron de Western Mindanao ya estaban Activas, por lo que permanecen Activas incluso aunque sus destinos no tengan Apoyo. Finalmente, debe pagar 3 Recursos por las tres casillas de origen que ha seleccionado: baja el cilindro de Recursos del NEP de 5 a 2.

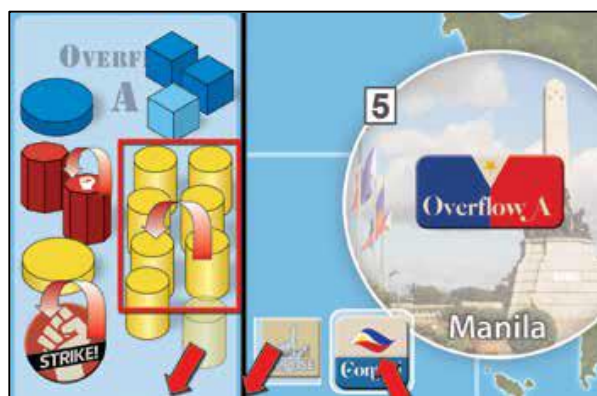
Consulta la sección de las reglas 3.4.2 para saber más sobre la Operación Marcha.



Mediante una Operación de Marcha, el NEP mueve una Guerrilla de Northern Luzon a Manila y una Guerrilla a Southern Luzon.

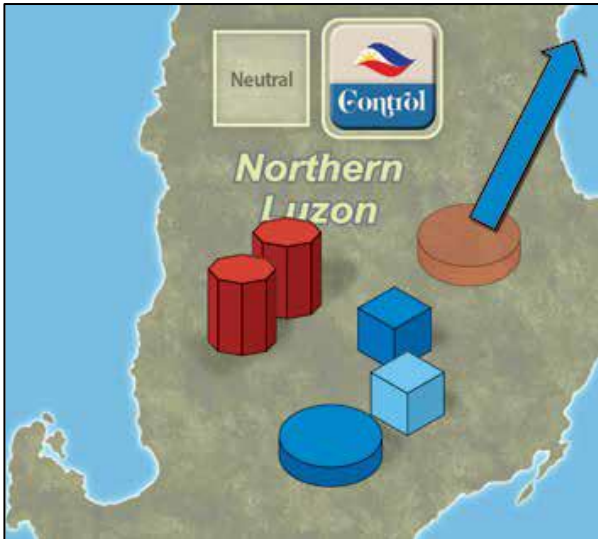
A continuación, ejecuta la Actividad Especial Huelga, que permite escoger como objetivo hasta dos casillas de Ciudad que tengan al menos una Guerrilla Oculta y no tengan Terror. Tiene dos de estas casillas, Manila y Davao, y decide escoger ambas como objetivo. En Davao, gira una Guerrilla a Activa, elimina al Activista que hay allí (va a la tarjeta de los Reformistas), coloca un marcador de Huelga, y después y después modifica la Ciudad un paso hacia Resistencia (coloca un marcador de Resistencia). En Manila, gira de nuevo una Guerrilla a Activa y elimina un Activista allí (que va a la tarjeta de los Reformistas), pero, dado que ya hay un Marcador de Protesta en la casilla, lo gira a su cara de Huelga en lugar de colocar un nuevo marcador

de Huelga, y modifica entonces la Ciudad un paso hacia Resistencia (en este caso, simplemente eliminando el marcador de Oposición para cambiar Manila a Neutral). Como ya no hay Protesta en Manila, el resto de Activistas se giran Inactivos (con la cara con relieve hacia abajo), lo que hace que se restaure el Control del Gobierno en la Ciudad. El efecto neto de todo esto es aumentar 'Resist + Bases' a 5, reducir 'Oposición + Bases' a 4 y aumentar 'Control + Patrocinio' a 10. Después de hacer esto, coloca el cilindro de elegibilidad del NEP en la casilla '1ª Facción Op + Actividad Especial'.



Mediante la Actividad Especial Huelga, el NEP Activa una Guerrilla en Manila, elimina un Activista allí, la cambia a Neutral y gira el marcador de Protesta a Huelga. Esto hace que los Activistas queden Inactivos, restaurando el Control del Gobierno en Manila.

El Gobierno es ahora la 2ª Elegible, y decide ejecutar el texto sin sombreado del Evento. Espera reducir los Recursos del NEP en 3, pero solo tiene 2, por lo que se reducen a 0, y después permite al Gobierno eliminar una Base del NEP de cualquier casilla. Decide eliminar la Base del NEP de Northern Luzon (devuélvela a la tarjeta del NEP), lo que devuelve el Control del Gobierno a la casilla (coloca un marcador de Control del Gobierno allí). Aumenta 'Control + Patrocinio' a 12 y reduce 'Resist + Bases' a 4. El texto de este Evento también hace que el Gobierno permanezca Elegible, así que deja su cilindro en Facciones Elegibles y devuelve allí el cilindro de los Reformistas, colocando después el cilindro NEP en Facciones No Elegibles. Después roba la siguiente carta.



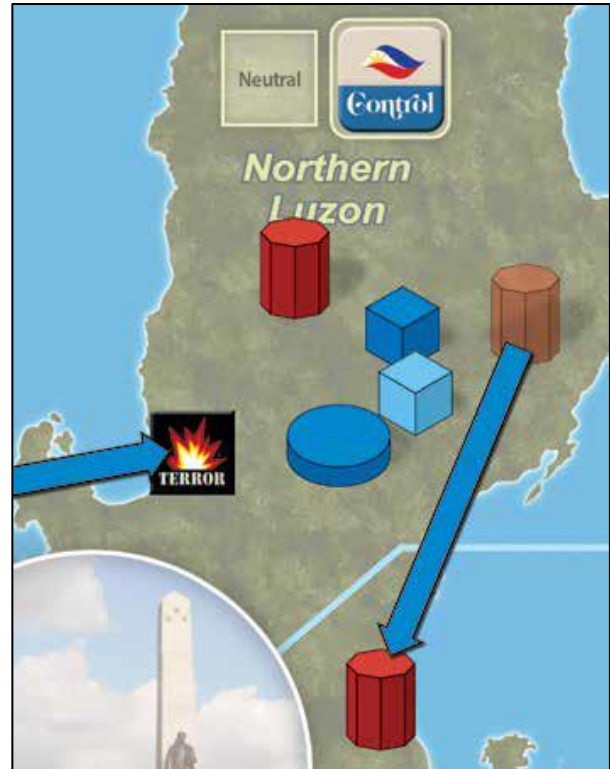
El Gobierno selecciona el efecto del texto sin sombreado del Evento para reducir los Recursos del NEP a 0 y eliminar la Base del NEP de Northern Luzon, restaurando el Control del Gobierno allí.



Carta 5 – General Ver Acquitted. El Gobierno es la 1ª Elegible y decide ejecutar una Operación de Asalto con la Actividad Especial Represalia. Decide ejecutar primero Represalia, seleccionando hasta dos casillas con Control del Gobierno: en este caso, Northern Luzon y

Cebu. Cambian ambas casillas a Neutrales (elimina el marcador de Oposición de Cebu y reduce ‘Oposición+ Bases’ a 2), elimina el marcador de Protesta de Cebu, después coloca un marcador de Terror en cada casilla. También puede reubicar una Guerrilla o un Activista de cada casilla a una casilla adyacente, pero no hay ninguno en Cebu, por lo que solo mueven una Guerrilla de Northern Luzon a Southern Luzon.

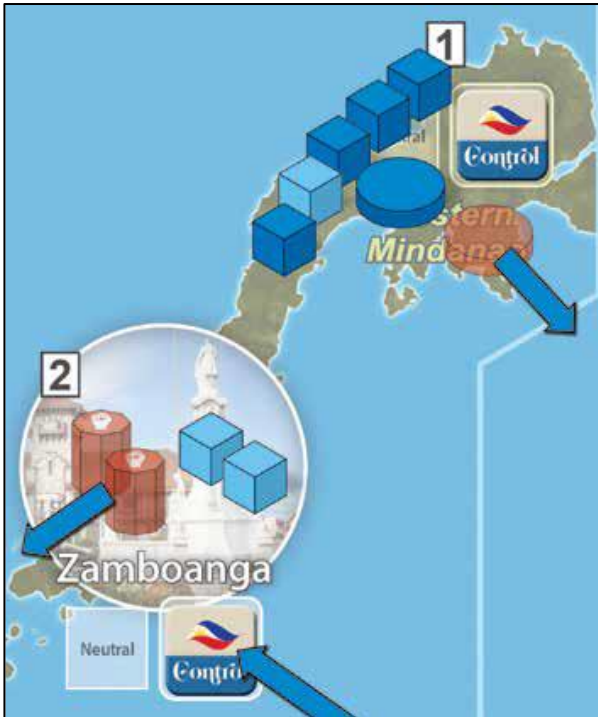
Consulta la sección de las reglas 4.2.2 para saber más sobre la Actividad Especial Represalia.



La Actividad Especial Represalia permite al Gobierno colocar un marcador de Terror en Northern Luzon y mover una Guerrilla de allí a Southern Luzon.

A continuación ejecuta la Operación de Asalto, que le permite seleccionar cualquier cantidad de casillas que tengan cubos y fichas del NEP. Sin embargo, Asalto solo permite eliminar Guerrillas Activas del NEP, y solo puede eliminar Bases del NEP una vez no queden Guerrillas en la casilla, así que escoge como objetivo solamente Western Mindanao y Zamboanga. Western Mindanao es una casilla de Campo, así que elimina una ficha Activa del NEP por cada cubo de Tropa que haya allí: solo hay una Base del NEP, así que la elimina (va a la tarjeta del NEP), lo que le proporciona 5 de Ayuda (aumenta la Ayuda a 15 y reduce ‘Resist + Bases’ a 3). Zamboanga es una Ciudad, así que elimina una ficha Activa del NEP por cada cubo que haya allí (Tropas y Policía): tiene dos Cubo de Policía, así que eliminan a las dos Guerrillas Activas, recuperando el Control (coloca un marcador de Control del Gobierno y aumenta ‘Control + Patrocinio’ a 14). Esto le cuesta un total de 4 Recursos y completa su turno. Baja el cilindro de Recursos del Gobierno a 6 y coloca el cilindro de Elegibilidad del Gobierno en la casilla ‘1ª Facción Op + Actividad Especial’.

Consulta la sección de las reglas 3.2.4 para saber más sobre la Operación Asalto.



La Operación de Asalto del Gobierno elimina la Base del NEP de Western Mindanao (aumentando la Ayuda en 5) y las dos Guerrillas de Zamboanga (restaurando el Control del Gobierno allí).

Los Reformistas son la 2ª Elegible, y deciden ejecutar una Operación Limitada Persuasión. La Persuasión permite escoger como objetivo una casilla que tenga Activistas y Guerrillas, y les elimina una Guerrilla (ya sea Activa o Inactiva) por cada 3 Activistas que haya allí, además de girar un marcador de Huelga (si lo hay) a su cara de Protesta (mientras haya un marcador Huelga en una casilla, los Reformistas no pueden ejecutar Protesta en ella). Seleccionan Manila, eliminan ambas Guerrillas (devuélvelas a la tarjeta del NEP), y giran la Huelga de nuevo a Protesta. Esto vuelve a Activar a todos los Activistas de Manila, eliminando el Control del Gobierno (reduce 'Control + Patrocinio' a 9). Finalmente, reduce los Recursos de los Reformistas a 2 y coloca su cilindro de elegibilidad en la casilla 'Operación Limitada: Permanece Elegible'. A continuación, devuelve a los Reformistas y al NEP a Elegibles y coloca el Gobierno en No Elegible. Roba la siguiente carta.

Consulta la sección de las reglas 3.3.3 para saber más sobre la Operación Persuasión.

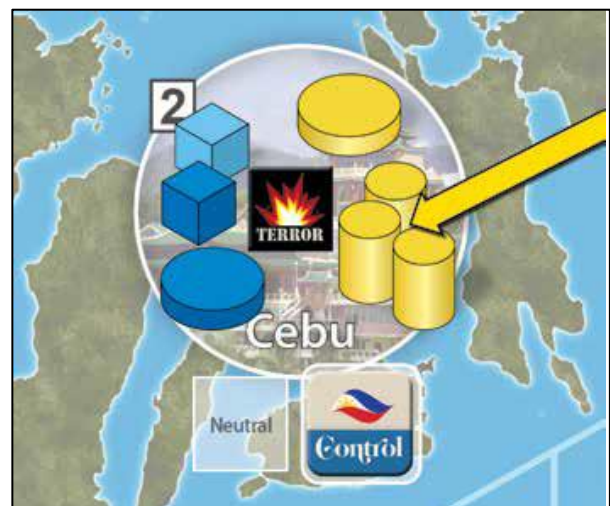


Mediante la Operación Persuasión, los Reformistas eliminan las dos Guerrillas del NEP de Manila y giran la Huelga de nuevo a Protesta, Activando a todos los Activistas que hay allí y eliminando el Control del Gobierno.



Carta 6 – Ninoy Speaks Against Marcos. Los Reformistas son la 1ª Elegible y deciden aprovechar el texto sombreado del Evento para ganar una gran cantidad de Recursos y también Reclutar para proteger su Base de Cebu. Aumenta los Recursos de los Reformistas en 6 (a 8),

después colocan 3 Activistas Inactivos en Cebu (esta Operación Limitada que proporciona el Evento es gratuita y no cuesta Recursos). Coloca el cilindro de elegibilidad de los Reformistas en la casilla '1ª Facción Op Solo o Evento'.



Los Reformistas usan el efecto del texto sombreado del Evento para ganar 6 Recursos y después Reclutar gratis en Cebu, colocando allí tres Activistas Inactivos.

El NEP es la 2ª Elegible y tiene la rara oportunidad de ejecutar una Operación con Actividad Especial en esta posición. Como tiene 0 Recursos, decide

ejecutar primero la Actividad Especial Extorsión, que le permite Activar hasta una Guerrilla en cada casilla sin Control del Gobierno para ganar 1 Recurso por cada Guerrilla Activada. Activa una Guerrilla en Southern Luzon, Visayas, Central Mindanao y Davao, ganando 4 Recursos (coloca su cilindro de Recursos en 4).

Consulta la sección de las reglas 4.4.1 para saber más sobre la Actividad Especial Extorsión.



La Actividad Especial Extorsión permite al NEP Activar una Guerrilla en Central Mindanao para ganar 1 Recurso (hacen lo mismo en Southern Luzon, Visayas y Davao, obteniendo un total de 4 Recursos)

A continuación decide emparejarla con una Operación de Terror, que le permite escoger como objetivo casillas que tengan al menos una Guerrilla Oculta, y Activa una Guerrilla para colocar un marcador de Terror y modificar la casilla un paso hacia Oposición. Selecciona Southern Luzon y Eastern Mindanao para Terror, Activando una Guerrilla y colocando un marcador de Terror en cada una, y modificándolas después hacia Resistencia: coloca un marcador de Resistencia en ambas casillas, después aumenta 'Resist + Bases' a 6. Esto le cuesta 1 Recurso por cada casilla seleccionada (baja su cilindro de Recursos a 2). Finalmente, mueve el cilindro del Gobierno a Elegibles, coloca los cilindros de los Reformistas y del NEP en No Elegibles, y roba la siguiente carta.

Consulta la sección de las reglas 3.4.4 para saber más sobre la Operación Terror.

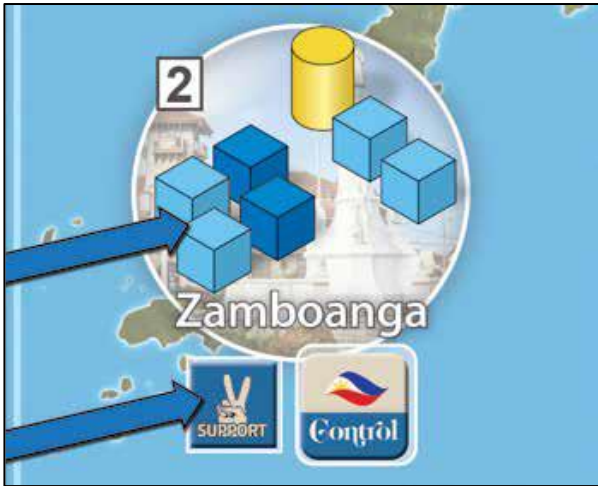


La Operación Terror permite al NEP Activar la Guerrilla de Eastern Mindanao, colocar un marcador de Terror, y modificar la casilla a Resistencia.



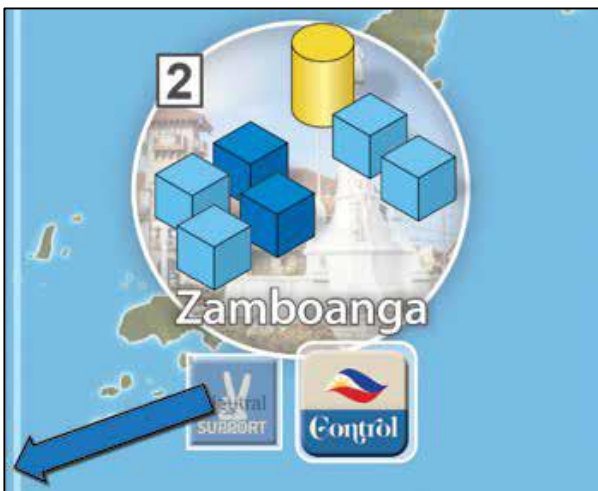
Carta 7 – Marcos' War Record. El Gobierno es la 1ª y única Facción Elegible, y decide aprovechar este breve respiro para reponer sus fuerzas. Para ello, ejecuta una Operación de Entrenamiento en Zamboanga y Davao. El Entrenamiento le permite colocar hasta 4 cubos de cualquier tipo en cada Ciudad seleccionada (o en casillas de Campo con Bases), y el jugador del Gobierno decide colocar 2 Tropas y 2 Policías en cada casilla. Esto es suficiente para recuperar el Control de Davao: gira el marcador de Control del NEP que hay allí a su cara de Control del Gobierno, aumenta entonces 'Control + Patrocinio' a 11. El Entrenamiento también permite ejecutar una acción adicional en una de las casillas seleccionadas, después de colocar los cubos: o bien reemplazar tres cubos allí con una Base del Gobierno, o ejecutar una Acción Cívica para aumentar el Apoyo si hay ahora Control del Gobierno, Tropas, Policía y no hay Huelga ni Protesta. Como hay Huelga en Davao, el Gobierno decide ejecutar una Acción Cívica en Zamboanga, pagando 2 Recursos adicionales para modificarla a Apoyo (coloca un Marcador de Apoyo allí). Si hubiera habido Terror, Oposición o Resistencia en la casilla, también tendrían que haber pagado 2 Recursos por cada marcador para eliminarlos antes de poder colocar Apoyo. Reduce el cilindro de Recursos del Gobierno de 6 a 0 para pagar esta Operación.

Consulta la sección de las reglas 3.2.1 para saber más sobre la Operación Entrenamiento.



La Operación Entrenamiento permite al Gobierno colocar cuatro nuevos cubos en Zamboanga (dos Tropas y dos Policías), después ejecutar una Acción Cívica para modificar la casilla a Apoyo.

Ahora que está cómodo, el Gobierno decide ejecutar también una Actividad Especial Enriquecimiento. El Enriquecimiento permite escoger como objetivo una casilla que tenga Control del Gobierno y Apoyo para añadir el doble de Población de esas casillas a Patrocinio, cambia las casillas a Neutral, y reduce la Ayuda en 1. Escoge como objetivo Zamboanga, en donde el Apoyo que acaba de colocar es vulnerable a la Protesta de los Reformistas, y elimina el Marcador de Apoyo para aumentar el Patrocinio en 4: sube el Patrocinio a 6, 'Control + Patrocinio' a 15, y reduce la Ayuda a 14. Con esto termina el turno del Gobierno: coloca primero su cilindro de elegibilidad en la casilla '1ª Facción Op Solo o Evento', colocando después a los Reformistas y al NEP en Elegibles y al Gobierno en No Elegible, y roba la siguiente carta.



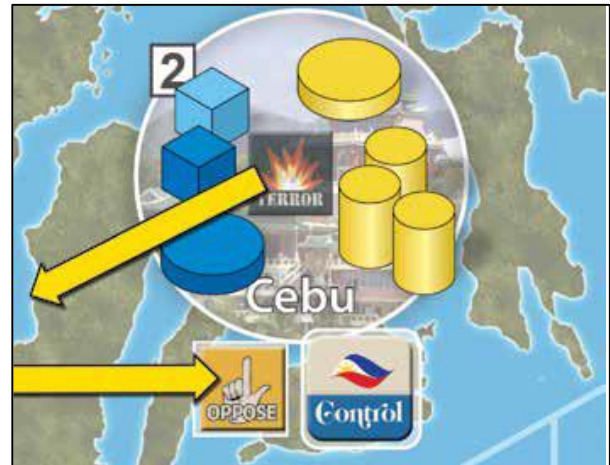
El Gobierno ejecuta la Actividad Especial Enriquecimiento para eliminar el Apoyo que acababa de colocar en Zamboanga, aumenta el Patrocinio en 4 y reduce la Ayuda en 1



Carta 8 – Salvaging. Los Reformistas son la 1ª Elegible y deciden ejecutar una Actividad Especial Proselitismo. El Proselitismo permite escoger como objetivo casillas que tengan al menos un Activista y que no tengan marcador de Terror para eliminar el marcador de Terror

y cambiar la casilla a Oposición (incluso directamente de Apoyo o Resistencia). En este caso solo hay una de estas casillas, Cebu, así que elimina el Terror allí, coloca un Marcador de Oposición, y aumenta 'Oposición + Bases' a 4.

Consulta la sección de las reglas 4.3.3 para saber más sobre la Actividad Especial Proselitismo.



La Actividad Especial Proselitismo permite a los Reformistas eliminar el Terror de Cebu y cambiarlo a Oposición.

Pueden combinar Proselitismo con una Operación de Reunión o de Persuasión. Persuasión no tendría efecto (puesto que no hay casillas con Guerrillas y suficientes Activistas), así que deciden ejecutar Reunión, que les permite mover Activistas a casillas de destinos adyacentes y eliminar marcadores de Protesta y de Terror.

Seleccionan Northern Luzon, Southern Luzon y Visayas como destinos, y mueven dos Activistas a Northern y a Southern Luzon desde Manila, y un Activista de Cebu a Visayas (aunque, al contrario que con la Marcha del NEP, podrían Reunir a cualquier cantidad de Activistas en Visayas o Cebu desde casillas adyacentes). Todos estos Activistas pasan a estar Inactivos, puesto que no hay Protestas en las casillas de destino. Reunión también permite a los Reformistas eliminar el Terror de las casillas

de destinos, y deciden hacerlo en Northern y en Southern Luzon (esto permitirá futuras Protestas en esas casillas, aunque en algunas ocasiones pueden decidir dejar en ellas el Terror para ejecutar Proselitismo). También les permite eliminar cualquier Marcador de Protesta del mapa para usarlo en otro sitio o para dejar a los Activistas Inactivos y así protegerlos. Eliminan la Protesta en Manila, girando a esos Activistas a Inactivos y devolviendo el Control al Gobierno (coloca un marcador de Control y aumenta 'Control + Patrocinio' a 20). Hay ahora pocas fichas en Manila, por lo que podemos devolverlas allí de la casilla de Exceso si lo deseas. La Reunión cuesta 1 Recurso por casilla de destino, en este caso 3, así que reducimos el cilindro de Recursos de los Reformistas de 8 a 5. Finalmente, coloca el cilindro de elegibilidad de los Reformistas en la casilla '1ª Facción Op + Actividad Especial'.

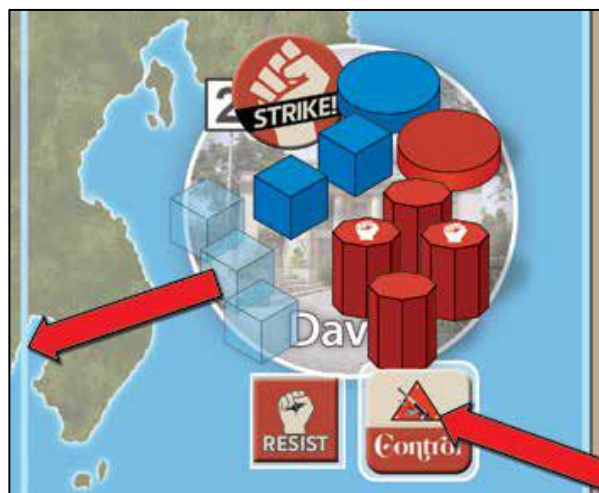
Consulta la sección de las reglas 3.3.2 para saber más sobre la Operación Reunión.



Los Reformistas usan la Operación Reunión para mover a dos Activistas de Manila a Northern Luzon y otros dos a Southern Luzon, eliminando los marcadores de Terror de ambas casillas de destino. También deciden eliminar el marcador de Protesta de Manila, girando sus Activistas de nuevo a Inactivos y restaurando el Control del Gobierno.

El total de Victoria del Gobierno está ahora lo suficientemente alto como para que obtengan una victoria automática si sale la carta de Elecciones a continuación, lo que en este momento de la campaña es muy posible. Por suerte, el texto sombreado del Evento actual sería altamente eficaz contra el Gobierno, y el jugador del NEP decide ejecutarlo.

La Ayuda es de 14, así que podemos eliminar un total de siete Policías, y decidimos eliminar uno de Northern Luzon, tres de Zamboanga y tres de Davao. Esta última eliminación también reemplaza el Control del Gobierno con el Control del NEP en Davao, reduciendo 'Control + Patrocinio' a 18. ¡De momento, hemos salido de la zona de peligro! Finalmente, la Ayuda se coloca en 0 y el NEP permanecerá Elegible. Coloca al NEP y al Gobierno en Elegibles y a los Reformistas en No Elegibles, y después roba la siguiente carta.

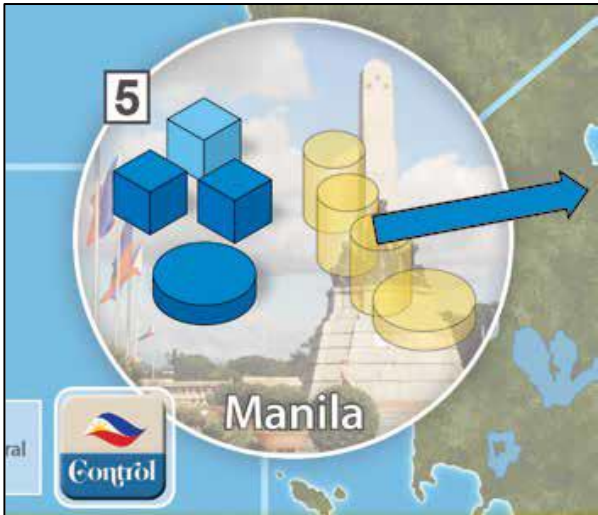


El texto sombreado del Evento permite eliminar tres cubos de Policía de Davao, eliminando allí el Control del Gobierno y añadiendo el Control del NEP.



Carta 9 – Tarlac to Tarmao.

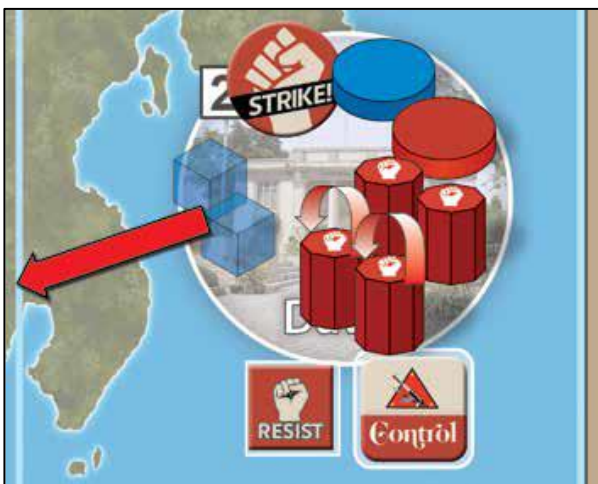
El Gobierno es la 1ª Elegible y estaría encantado de aprovecharlo por completo, pero, por desgracia, le quedan 0 Recursos. Como no puede pagar Operaciones, tampoco puede ejecutar ninguna Actividad Especial (al contrario que los Reformistas o el NEP, no tiene acceso a ninguna Actividad Especial que le proporcione Recursos). Por lo tanto, se ve obligado a Pasar o a coger Evento, y decide hacer esto último, puesto que las Elecciones se acercan. Ejecuta el texto sin sombreado del Evento, eliminando la Base Reformista y los tres Activistas de Manila. Reduce 'Oposición + Bases' a 3 y coloca el cilindro de elegibilidad del Gobierno en la casilla '1ª Facción Op Solo o Evento'.



El Gobierno usa el texto sin sombreado del Evento para eliminar todas las fichas Reformistas que quedan en Manila.

Esto le da al afortunado jugador del NEP la oportunidad de otra Operación con Actividad Especial. Decide ejecutar primero una Operación de Ataque en Davao. Esto activa todas sus Guerrillas allí, y entonces tira un dado para ver si el Ataque tiene éxito, con el propósito de sacar igual o menos que la cantidad de Guerrillas en la casilla. Saca un 3, que es un éxito, puesto que tiene 4 Guerrillas en la casilla, por lo que puede eliminar hasta dos fichas del Gobierno (eliminando Bases solo cuando no queden cubos). Si hubiera sacado un 1, también habría podido colocar una Guerrilla en la casilla. Elimina dos cubos de Tropas de Davao y déjalos en la tarjeta del Gobierno.

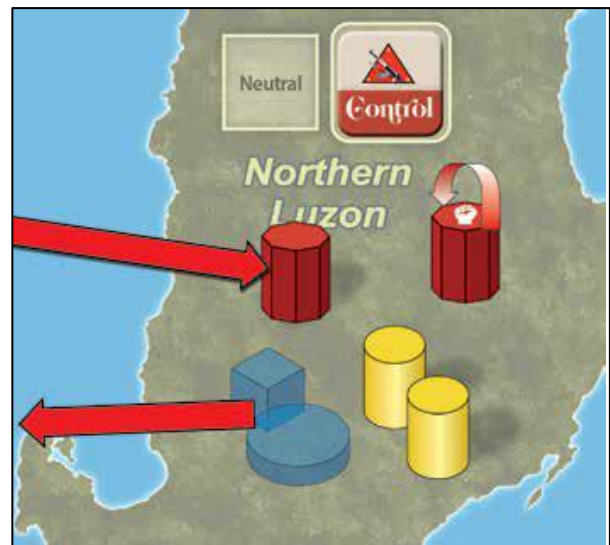
Consulta la sección de las reglas 3.4.4 para saber más sobre la Operación Ataque.



La Operación de Ataque del NEP en Davao activa todas las Guerrillas que hay allí y elimina dos cubos de Tropas.

La única Actividad Especial que puede ser emparejada con el Ataque es la Emboscada, que permite al NEP ejecutar un Ataque mejorado en una casilla que tenga una Guerrilla Oculta (sigue teniendo que pagar este Ataque). Lo hace en Northern Luzon, activando una sola Guerrilla allí (aunque, en este caso, solo tiene uno), y el Ataque tiene éxito automáticamente, colocando también una Guerrilla Oculta. Este Ataque elimina a la única Tropa que quedaba y después a la Base del Gobierno, reduciendo el Patrocinio en 2 y cambiando también el Control de la casilla del Gobierno al NEP (el efecto neto de esto es reducir el Patrocinio a 4 y 'Control + Patrocinio a 14). Finalmente, reduce los Recursos del NEP en 2, a 0, y coloca el cilindro de elegibilidad del NEP en la casilla '2ª Facción Op + Actividad Especial', después coloca los Reformistas en Elegibles y el Gobierno y el NEP en No Elegibles, y roba la siguiente carta.

Consulta la sección de las reglas 4.4.3 para saber más sobre la Actividad Especial Emboscada. La Emboscada también puede ser emparejada con la Marcha, en cuyo caso se escoge como objetivo una casilla en la que una Guerrilla que acabe de mover esté Oculta.



El NEP usa la Actividad Especial Emboscada en Northern Luzon, activando una sola Guerrilla, colocando una nueva Guerrilla Oculta, y eliminando la Tropa y la Base del Gobierno (lo que reduce el Patrocinio en 2).

Carta 10 – 1984 Parliamentary Election.

Como la siguiente carta es de Elecciones, interrumpimos la secuencia normal de juego para llevar a cabo una Ronda de Elecciones. Busca la página para la Ronda de Elecciones en el Díptico de Facciones y sigue los pasos descritos en ella.



- **¡Huelga!** Primero, reducimos el Patrocinio en 1 por cada marcador de Huelga en el mapa. Como hay 1 marcador de Huelga en Davao, reducimos el Patrocinio a 3 y ‘Control + Patrocinio’ a 13.

- **Actos Desesperados.** Si hubiésemos usado este módulo opcional y esta

fuera la última carta de Elecciones, los comprobáramos ahora.

- **Comprobación de Victoria.** Si alguna Facción ha superado ahora su umbral de victoria, la partida acaba de inmediato y se determina un ganador. No es el caso actual, así que continuamos con la Ronda de Elecciones.

- **¿Final de la Partida?** Si esta fuera la última carta de Elecciones, la partida acabaría y se determinaría un ganador.

- **Recursos.** Cada Facción gana Recursos de manera diferente. El Gobierno gana tantos Recursos como la Población que tiene Controlada más la Ayuda (en este caso 10, con lo que movemos su cilindro de Recursos a 10), después reinicia la Ayuda a 5. Los Reformistas ganan tantos Recursos como la Población con Oposición (en este caso 2, con lo que movemos su cilindro de Recursos a 7), y el NEP gana tantos Recursos como el doble de las Bases que tienen en el mapa (en este caso 1, con lo que movemos su cilindro de Recursos de 0 a 2).

- **Acción Cívica.** El Gobierno puede ejecutar una Acción Cívica en cualquier casilla en la que tenga Control, Tropas y Policía. Primero debe pagar 2 Recursos por marcador para eliminar cualquier cantidad de marcadores de Huelga, Terror o Protesta, y después pagar 2 Recursos por paso para modificar cualquier cantidad de pasos hacia Apoyo. En este caso, decide pagar 2 Recursos para cambiar Manila a Apoyo (coloca un Marcador de Apoyo allí y baja el cilindro de Recursos del Gobierno a 8).

- **Agitación.** El NEP puede entonces Agitar en casillas que Controle, pagando primero 1 Recurso por marcador para eliminar cualquier cantidad de marcadores de Terror o Protesta, y después 1 Recurso por paso para modificar cualquier cantidad de pasos hacia Resistencia. En este caso, paga solo 1 Recurso para modificar Northern Luzon a Resistencia (coloca un marcador de Resistencia allí, aumenta ‘Resist + Bases’ a 8 y baja el cilindro de Recursos del NEP a 1).

- **Fundación.** Los Reformistas pueden colocar una Base en una casilla cualesquiera que no esté Controlada por el Gobierno. En este caso deciden colocarla en Northern Luzon, aumentando ‘Oposición + Bases’ a 4.

- **Redespliegue.** El Gobierno debe mover todas las Tropas a Manila, Ciudades con Control del Gobierno o casillas con Bases del Gobierno, y puede mover a la Policía a casillas Controladas por el Gobierno. Decide mover todas sus Tropas de Western Mindanao, una de Manila y una de Zamboanga (seis en total) a Davao, recuperando el Control de la Ciudad (esto fue posible debido a que ya había una Base del Gobierno en Davao; de lo contrario no habría podido redesplegar Tropas en la Ciudad). Gira el marcador de Control del NEP a su cara de Control del Gobierno y aumenta ‘Control + Patrocinio’ a 15. No mueve ningún Policía.

- **Protagonistas.** Elige nuevas Personalidades y Actos Desesperados si estás usando las reglas opcionales.

- **Reinicio.** Coloca los tres cilindros de elegibilidad en Facciones Elegibles, elimina todos los marcadores de Terror, Protesta y Huelga del mapa y gira todas las Guerrillas a Ocultas y los Activistas a Inactivos. Coloca la carta de Elecciones que acabas de robar en la casilla Carta de Elecciones (cambiando el efecto de Impulso de la siguiente campaña), después roba la siguiente carta y continúa jugando.

Consulta la sección de las reglas 6.0 para saber más sobre la Ronda de Elecciones

Hemos terminado el tutorial y has aprendido las principales reglas de *People Power*. Si quieres, puedes continuar y jugar la segunda mitad del escenario, ya sea usando el mazo de cartas que construiste o construyendo uno nuevo según las directrices iniciales del principio de este tutorial. La Facción Reformista tiene ahora mismo la puntuación más baja, pero una gran reserva de Recursos, mientras que las Facciones del NEP y del Gobierno tienen puntuaciones relativamente altas, pero escasos Recursos, de manera que tendrán que ser cautas en la segunda mitad de la partida.

Fin de la Primera Ronda de Elecciones

232425262728293031323334353637383940

222120191817161514131211109876543210

MAP KEY

- 2: Winners: 2 Pts
- 1: Opp: 1 Pts
- 0: Losers

GMT

© 2022 GMT Games, LLC
 Manila, Luzon
 Visayas
 Eastern Mindanao
 Central Mindanao

COIN

People Power

John D. Burt - Keith Yee
 Illustrations: Jason Carr and Eric Harney
 Map: Ross A. Kesting and Steve Schuchman

ELECTION

1984 Parliamentary Election

Opposition Parties Gain Seats:
 Reformer Limited Operations cost 2 resources, Reformer Pass adds 2 resources instead of 1.

REFORMER MOMENTUM

OVERFLOW B

Overflow B

SEQUENCE OF PLAY

	<p>Limited Operations Day 1-10</p>	<p>1st Faction Op Special Activity</p>	<p>2nd Faction Op Only at Event</p>	<p>Ineligible Factions</p>	
	<p>1st Faction Op Only at Event</p>	<p>2nd Faction Op Special Activity</p>	<p>Encountered Operations</p>		
<p>Victory? Ties</p>	<p>Newsweek</p>	<p>Resources Government Reformers etc.</p>		<p>Support Our Action Agitation Propaganda</p>	<p>Redeploy</p>

Fin de la primera Ronda de Elecciones

Personalidades y Actos Desesperados

Estos dos módulos opcionales son fáciles de añadir una vez domines el juego básico. Cada Facción tiene un conjunto de cuatro cartas de Personalidad y tres cartas de Actos Desesperados. Cada Facción selecciona una Personalidad al comienzo del Escenario Estándar y durante la fase de Protagonistas de cada Ronda de Elecciones, y esta tiene un efecto de Impulso que dura toda la campaña siguiente. Cada Facción selecciona un Acto Desesperado durante la fase de Protagonistas de la penúltima Ronda de Elecciones, y este puede surtir efecto durante la fase de Victoria de la última Ronda de Elecciones.

Consulta la sección de las reglas 5.3 y 5.4 para saber más sobre las Personalidades y los Actos Desesperados.

La Dinámica Triangular de *People Power*

Por Joe Dewhurst

Durante el período que cubre *People Power*, el gobierno filipino continuó manteniendo una feroz lucha contra las guerrillas maoístas del Nuevo Ejército del Pueblo, a la vez que sobreestimaba enormemente a los activistas no violentos, que finalmente aumentaron tras la Revolución del Poder del Pueblo en 1986. Esto se refleja en lo que podríamos llamar la “dinámica triangular” del juego, en la que el Gobierno es generalmente más efectivo contra el NEP, el NEP más efectivo contra los Reformistas, y los Reformistas más efectivos contra el Gobierno. En principio, esta dinámica debería autocorregirse, pues un Gobierno debilitado puede llevar a un NEP más poderoso que entonces presione más a los Reformistas, pero también es importante recordar que los jugadores deben estar atentos a las herramientas de las que disponen sus facciones y a cómo aplicarlas de la manera más efectiva.



Se alienta al Gobierno a buscar las Bases del NEP con la promesa de la Ayuda estadounidense (+5 de Ayuda por cada Base eliminada), y para lograr esto cuenta con dos potentes armas. Primero, puede hacer uso de la nueva Secuencia de Juego para ejecutar un Barrido Limitado, que descubre a las Guerrillas que protegen a una Base del NEP, y después continuar Elegible para Asaltar en el siguiente turno (esto es especialmente efectivo si el NEP estará No Elegible y no podrá, por lo tanto, responder). Segundo, puede usar Represalia para desplazar a la última Guerrilla que protege una Base, incluso aunque

esté Oculta, y después Asaltar la Base. También puede usar este truco contra una Base Reformista ligeramente defendida, pero no ganarán ayuda por hacerlo, y por cada dos fichas Reformistas eliminadas con Redada, de hecho, perderá 1 de Ayuda. Finalmente, las casillas con Apoyo y con al menos tres cubos del Gobierno pueden demostrar ser un hueso duro de roer para el NEP, ya que no podrá Reagruparse allí y cualquier Guerrilla con la que Marche se Activará automáticamente (y, por lo tanto, será vulnerable al Asalto e incapaz de ejecutar acciones de Terror, Emboscada o Huelga).



La principal arma del NEP contra los Reformistas es rudimentaria, pero eficaz: extender por doquier Operaciones de Terror no solo puede eliminar la Oposición, sino que también desalentará la participación activa del movimiento del Poder del Pueblo, en términos del juego el bloqueo del uso de Protestas. Los Reformistas pueden usar Proselitismo para eliminar Terror y situar una casilla directamente en Oposición, pero con ello solo se puede escoger como objetivo una casilla cada vez y cuesta una preciada Actividad Especial. El NEP también puede usar la Actividad Especial Huelga para modificar Ciudades hacia Resistencia y reemplazar Protestas con Huelgas y, lo que es más importante: estas Huelgas limitarán el número de Protestas disponibles para los Reformistas. Sin embargo, debe ser cuidadoso, pues limitar la capacidad de los Reformistas para las Protestas facilitará que el Gobierno conserve el Control de la Población y, aunque puede usar Ataques y Emboscadas para eliminar fichas del Gobierno, se trata de un método relativamente costoso y lento de combatir.



Aunque los Reformistas no pueden Reclutar en casillas que Apoyen al Gobierno, pueden Reunirse libremente en ellas y, hasta que sus Activistas pasen a estar Activos, no pueden ser eliminados por el Gobierno. Esto les permite aumentar en silencio su fuerza hasta que están listos para lanzar una oleada de Protestas, las cuales pueden anular el Control del Gobierno e impedir a las unidades del Gobierno abandonar casillas con Protesta. Una vez Protestan, pueden comenzar a Convertir fichas del Gobierno, volviendo a amenazar el Control y también drenando rápidamente el Patrocinio. Puede que incluso sean capaces de Convertir una Base del Gobierno, causando un mayor impacto en el Patrocinio y ganando a la vez una Base propia. Si el NEP se convierte en un problema, pueden usar Persuasión para eliminar Guerrillas y reemplazar Huelgas con Protestas,

pero esto precisa de al menos tres Activistas y no es tampoco una manera muy efectiva de gastar el tiempo del jugador Reformista.

Los Reformistas pueden ser un tanto más eficaces contra el Gobierno que el NEP, pero el Gobierno sigue siendo más poderoso por sí solo que cualquiera de las otras dos Facciones. El NEP debe pues cuidarse de inhibir a los Reformistas demasiado pronto o demasiado a menudo, y los Reformistas deben asegurarse de no dejarse llevar por las represalias defensivas contra el NEP. Es probable que, si el Gobierno no hubiera estado tratando con una insurgencia comunista, lo hubiera tenido mejor a la hora de suprimir el movimiento del Poder del Pueblo, pero, al mismo tiempo, el NEP, en la década de 1980, no era lo suficientemente fuerte como para derrocar al Gobierno únicamente mediante la revolución violenta. Esta dinámica está reflejada en el patrón triangular de interacciones entre las tres Facciones de *People Power*, que son importantes de comprender para jugar bien al juego.

Signos Manuales en la Revolución del Poder del Pueblo

Por Jason Carr

Si bien todas las culturas tienen sus propios métodos de comunicación no verbal, en la década de 1980 era habitual ver a los filipinos levantar la mano para comunicar su lealtad a uno de los candidatos presidenciales: una “V” para Marcos o una “L” para Corazón Aquino. Aunque el Partido Comunista de las Filipinas (el brazo político del Nuevo Ejército del Pueblo) no tenía candidato en las elecciones de 1986, los partidarios del PCF-NEP usaban el ubicuo puño alzado para indicar su fidelidad a los ideales comunistas. Estos gestos fueron una parte esencial del entorno de las Filipinas en la década de 1980, y *People Power* recurre a ellos durante el juego. Es, por lo tanto, importante que comprendamos su origen y significado.

El gesto “V” (con la palma en dirección opuesta a la persona que lo hace) se ha usado para representar la victoria desde principios de la II Guerra Mundial. Supuestamente fue introducido en este contexto durante una emisión de la BBC Radio por parte de Victor de Laveleye, un funcionario del gobierno belga, para fomentar la resistencia a la ocupación alemana. Él creía que la “V” proporcionaba a la Resistencia un símbolo fácilmente reconocible y, en unas pocas semanas de esta emisión radiofónica, la “V” se usaba como gesto, como grafiti y

como símbolo de resistencia. La BBC comenzó una campaña de “V de Victoria” para reforzar el uso del símbolo, y este fue ampliamente adoptado en todo el mundo, siendo el caso más famoso el de Winston Churchill. Después de la guerra, el gesto conservó sus connotaciones relativas a la “victoria”, pero ganó otros simbolismos (el más notable, como signo de la “paz”).



Cuando Marcos ascendió a la presidencia en 1965, usó la “V” para simbolizar la victoria de su campaña, partido y programa político. Este símbolo fue adoptado por sus partidarios y en futuras campañas, y era habitual verlo en los mítines políticos de Marcos. Durante la Revolución del Poder del Pueblo, los partidarios de Marcos en el exterior del Palacio de Malacañán mostraron el signo “V” para apoyar el intento por parte de Marcos de legitimar su reclamada candidatura electoral procediendo a su investidura. Incluso después de su dimisión y su exilio a Hawái, sus partidarios seguían usando la “V” en fiestas o celebraciones organizadas en su honor.



La oposición liberal, liderada por Corazón Aquino y Salvador Laurel, tenía un gesto con el que competir: alzaban la mano formando una “L” por “Laban”, que significa “lucha” en el idioma filipino. El signo “L” se originó durante el principio de la oposición política de Ninoy Aquino a través del partido Lakas ng Bayan (Poder del Pueblo), abreviado “LABAN.” Aunque Corazón Aquino se presentaba como parte de una coalición entre PDP-Laban (una

fusión del Partido Democrático Filipino y el LABAN), los partidarios de cualquier partido de centro o izquierdas eran conocidos por mostrar la “L” como símbolo de desafío a Marcos y como esperanza de un futuro diferente. El color amarillo también estaba firmemente asociado con la reforma, y era el color oficial del Lakas ng Bayan (el color del UNIDO era verde, razón por la cual Laurel aparece a menudo fotografiado con una camisa verde). Hasta hoy, estos colores siguen usándose por figuras políticas y partidarios en las Filipinas.



Los partidos políticos comunistas habían estado ilegalizados durante la mayor parte de la existencia

del PCF-NEP, así que este adoptó la táctica de un frente unido, respaldando a diversos candidatos de la oposición durante las elecciones regionales y parlamentarias. El Frente Nacional Democrático (FDN) es uno de los muchos grupos de la oposición estrechamente alineado con el NEP que influenció la opinión política y removi6 la justicia revolucionaria social y económica. Los defensores de las políticas revolucionarias usaron a menudo el puño alzado como símbolo de desafío y de fuerza, además de como gesto de solidaridad. Este símbolo ha sido ampliamente adoptado en todo el mundo desde el comienzo del siglo XX y en este contexto, habiendo sido usado por estudiantes, izquierdistas, comunistas y revolucionarios durante la década de 1980 en las Filipinas. Un ejemplo especialmente notable es el de Leandro Alejandro, un estudiante activista y líder político que fue asesinado en 1987.

Cada uno de estos tres símbolos tiene un lugar destacado en *People Power*, desde las cartas a los marcadores de Apoyo, Oposición y Resistencia. Sin embargo, ninguno destaca más que la “L”, pues es el símbolo duradero de la Revolución del Poder del Pueblo. Aunque muchos jugadores ubicados en EE.

		Facción Afectada		
		Gobierno	Reformistas	NEP
Facción Que Afecta	Gobierno	<ul style="list-style-type: none"> Entrenamiento, Barrido, Redada, Asalto, o Represalia para añadir Control del Gobierno Enriquecimiento para añadir Patrocinio 	N/A	N/A
		<ul style="list-style-type: none"> Simpatía para reducir Patrocinio 	<ul style="list-style-type: none"> Redada para eliminar Bases Acción Cívica, Represalia y Simpatía para eliminar Oposición 	<ul style="list-style-type: none"> Asalto para eliminar Bases Acción Cívica, Represalia, y Simpatía para eliminar Resistencia
	Reformistas	<ul style="list-style-type: none"> Reunión para ceder Control 	<ul style="list-style-type: none"> Protesta y Proselitismo para añadir Oposición Reclutamiento para añadir Bases 	N/A
		<ul style="list-style-type: none"> Reclutamiento, Persuasión, Protesta y Conversión para eliminar Control Conversión para eliminar Patrocinio 	N/A	<ul style="list-style-type: none"> Protesta y Proselitismo para eliminar Resistencia
	NEP	<ul style="list-style-type: none"> Marcha, Terror y Huelga para ceder Control 	N/A	<ul style="list-style-type: none"> Reagrupamiento para añadir Bases Terror y Huelga para añadir Resistencia
		<ul style="list-style-type: none"> Reagrupamiento, Marcha, Ataque y Emboscada para eliminar Control 	<ul style="list-style-type: none"> Terror y Huelga para eliminar Oposición 	N/A

UU. pueden asociar la “L” con “perdedor” (“loser” en inglés), en las Filipinas la “L” significa casi lo contrario: lucha por tus creencias, lucha por tu país y por el poder.

Interacción entre Facciones

La tabla de referencia de la página anterior muestra la manera en que acciones específicas de la Facción de la izquierda ayudan (casillas sin sombrear) u obstaculizan (casillas sombreadas) directamente a las condiciones de victoria de otras Facciones. Ten en cuenta que esta tabla no es una lista exhaustiva de cómo interactúan las facciones. Por ejemplo, el NEP puede ayudar indirectamente a los Reformistas eliminando el Apoyo de una casilla con la Operación Terror, lo que permitiría a los Reformistas Reclutar en esa casilla. Habrá muchas situaciones en las que afectarás indirectamente la posición o los planes de otra Facción en base a las Operaciones que efectúes o a las cartas de Evento que juegues. Estos casos se harán más evidentes conforme adquieras experiencia jugando al juego, pero esta tabla de Interacciones proporciona un útil recordatorio tanto de las cosas que puedes hacer como de las cosas de otros jugadores a las que debes estar atento. Muchos de los efectos negativos pueden ser evitados si tienes cuidado. Por ejemplo, el NEP puede protegerse contra la Protesta de los Reformistas manteniendo marcadores de Terror en casillas con Resistencia.

Interpretación de Eventos Ahistóricos en la Serie COIN

Es habitual en los juegos COIN que los eventos se desarrollen de manera que no sigan el transcurso histórico real. Hay dos formas principales de que esto ocurra. Primero, es habitual que los eventos tengan dos opciones para ejecutar, una que sigue a grandes rasgos la historia, y otro que presenta una posibilidad hipotética que podría haber ocurrido. Segundo, los eventos pueden ocurrir (o no ocurrir) en un orden que altere drásticamente la narración del juego.

Aunque esto cree dramáticos giros de la historia y una enorme variabilidad entre partidas, también puede crear problemas históricos y narrativos a los jugadores. ¿Cómo puede un jugador encontrar sentido a una narración histórica que ha sido cortada en trozos y presentada en un orden que contradice la propia historia real?

Un ejemplo destacable de este *People Power* es el asesinato de Benigno “Ninoy” Aquino Jr. Su

muerte es el gozne sobre el que gira todo el juego. El asesinato se presenta como un punto fijo en el tiempo que no puede ser cambiado ni movido: siempre ocurrirá el 21 de agosto de 1983. Sin embargo, seis de las cartas del juego ocurrieron en 1981 (Eventos n°. 31-36), incluida *Ninoy Speaks Against Marcos* (Evento n°. 33) lo que implica que está vivo. Este tipo de situaciones llevan a cuestiones narrativas que los jugadores deben resolver. Este artículo proporciona el punto de visto del equipo de diseño a la hora de cómo interpretó dichas situaciones.

Ninoy Habla desde la Tumba

La narración ahistórica más discordante que los jugadores pueden encontrar es cuando se juega *Ninoy Speaks Against Marcos* después de la carta de Elecciones de 1983 *Ninoy Aquino Murdered*. ¿Cómo deberían interpretar esto los jugadores? La clave es el texto de ambiente de la opción sombreada: “Influye en la Opinión Pública de EE. UU.”. Los discursos de Ninoy en EE. UU. recibieron una cobertura significativa de los medios y fueron a menudo emitidos o grabados y distribuidos por la comunidad filipino-estadounidense. Atrayendo la atención sobre los excesos de la dictadura de Marcos, Aquino dio forma a un legado que le sobreviviría; de hecho, su muerte confirmó su mensaje y amplificó el impacto de esta. Así pues, cuando este evento ocurra antes de su muerte, puede leerse como algo literal: Aquino está hablando en Estado Unidos para generar oposición contra el régimen de Marcos (p.e. su discurso para el Movimiento para una Filipinas Libre en Los Ángeles, California, 15 de febrero de 1981), o está cumpliendo el acuerdo al que llegó con Imelda Marcos y se queda callado. Si el evento se juega *después* de que Ninoy muera, entonces el legado de estas elecciones se está realizando a través de la distribución (o falta de esta) de sus discursos y escritos. Este tipo de interpretación es una manera eficaz de tratar eventos caducados en los COIN: el verdadero impacto de un evento histórico podría acabar siendo evidente únicamente meses o incluso años después de ocurrir.

Juicio y Absolución del General Fabián Ver

Otra situación difícil es la acusación, juicio y absolución del general Fabián Ver por la muerte de Ninoy. Es posible que *General Ver Acquitted* (Evento n°. 14) ocurra antes que *Agrava Comisión* (Evento n°. 2), lo que haría parecer que Ver fue absuelto sin llegar a ser acusado. Hay múltiples maneras de considerar esta situación. Una opción es el enfoque “legado” del ejemplo anterior. Después de

que Ver fuera absuelto, el comité de investigación Agrava tuvo que afrontar un escrutinio similar por parte de Marcos y del público por sus métodos y hallazgos. La antigua juez Agrava, que presentó el voto particular, fue aclamada por Marcos como un paradigma de la verdad y a la vez vilipendiada por la oposición por la manera en que dirigió el proceso como presidenta. Así pues, jugar *Agrava Comisión* fuera de secuencia después de *General Ver Acquitted* podría representar una renovada atención de los medios sobre la investigación de la comisión después de que fuera dictada la absolución.

Una opción interpretativa alternativa e hipotética sería que esa comisión (o una segunda comisión) solo tuvo lugar tras el juicio y la absolución, ya fuera como medio para apaciguar a la oposición o como comisión marioneta para reforzar los hallazgos del Sandiganbayan, dependiendo de las opciones que se elijan en las cartas. O, quizás, Ver estaba siendo juzgado por cualquier otro de los numerosos asesinatos cometidos por las Fuerzas Armadas de las Filipinas durante el tiempo que fue Jefe de Estado Mayor, buena parte del cual tuvo lugar antes de que Ninoy fuese asesinado o de que la Comisión Agrava se reuniera.

Momento de las Elecciones Anticipadas

El último evento que consideraremos son las cartas *Snap Election Announced* (Evento n.º. 28) y *1986 Snap Election* (n.º. 40). ¿Cómo interpretar lo que está ocurriendo si *Snap Election Announced* aparece durante las campañas de 1981 o 1983? En este caso, ayuda comprender un poco la historia de las elecciones en las Filipinas; durante la Ley Marcial, Marcos suspendió las elecciones e introdujo cambios constitucionales que abolían el Congreso de las Filipinas, una legislatura bicameral, y la reemplazaban con el Batasang Pambansa, una alternativa unicameral que Marcos podía controlar más fácilmente. Solo tuvieron lugar unas elecciones significativas durante la Ley Marcial: las elecciones parlamentarias de 1978, que reemplazaron a los miembros provisionales del Batasang Pambansa con representantes electos. Cuando Marcos revocó la Ley Marcial en 1981, enmendó de nuevo la constitución y anunció elecciones para junio de ese año. A pesar de que las elecciones parlamentarias de 1984 eran elecciones normales programadas, los filipinos se habían acostumbrado a una inestabilidad considerable cuando llegaron las elecciones programadas de 1986.

Así pues, en este contexto, *Snap Election Announced* podría representar una serie de situaciones hipotéticas, desde el anuncio de elecciones locales (las elecciones para Barangay tuvieron lugar históricamente en 1982) al anuncio de elecciones presidenciales anticipadas en una fecha anterior después pospuesta hasta 1986. De hecho, Marcos propuso originalmente las elecciones anticipadas de 1986 para el 17 de enero de ese año, pero el Batasang Pambansa aprobó la fecha posterior del 7 de febrero. No es difícil imaginar un mundo en el que Marcos anunciara unas elecciones en 1985, o incluso en 1984, solo para posponerlas hasta el momento que más le conviniera.

Con suerte, estos principios ayudaran a dar sentido a la narración en *People Power* y en otros juegos COIN. Es un ejercicio divertido contar la historia de tu partida a medida que va siendo revelada cada carta de Evento. Asegúrate de leer las historias de las cartas en las páginas 24 a 45. Proporcionan contexto e información importantes para crear la narración de tu partida.

Texto, Consejos y Trasfondo de los Eventos

Esta sección reproduce los textos completos de todas las Cartas de Evento, algunos consejos a la hora de ponerlas en práctica y trasfondos históricos y comentarios.

NOTA: las letras de iniciativa con la Facción Subrayada indican que estos Eventos son Eventos Críticos que esa Facción Sin Jugador intentará ejecutar (8.9).

El trasfondo histórico presentado intenta contextualizar cada Evento, Personalidad y Acto Desesperado dentro del ámbito del juego. Para conocer más información sobre la historia de la Revolución del Poder del Pueblo, consulta la sección Línea Temporal al principio de la página 46.

1. IMF (FMI) GRN

Loans Conditioned on Economic Reforms (Préstamos Condicionados para Reformas Económicas): El Gobierno puede restar hasta 3 de Patrocinio. Por cada punto de Patrocinio restado, +4 a los Recursos del Gobierno.

Debt Crisis (Crisis de Deuda): -5 de Ayuda. Después, si la Ayuda no se ha reducido la cantidad completa, -5 Recursos del Gobierno.

Consejos. Con el efecto sombreado, si la Ayuda es reducida menos de 5 debido a que la Ayuda llega a 0, entonces los Recursos del Gobierno se reducen en 5.

Trasfondo. Posiblemente debido a los estrechos vínculos entre el régimen de Marcos y Estados Unidos, el gobierno filipino se aseguró préstamos del Fondo Monetario Internacional (FMI) que beneficiaron a unas pocas corporaciones pero exacerbaron los problemas económicos de la deuda de crisis de principios de la década de 1980. En 1984, el FMI puso en práctica un nuevo acuerdo que requirió el desmantelamiento de monopolios de azúcar y coco (Evento n°. 8) y la reforma de las instituciones financieras públicas a cambio del préstamo de fondos.

2. Agrava Commission (Comisión Agrava) GNR

Minority Report Clears General Ver (Voto Particular Prueba la Inocencia del General Ver):



Modifica hasta dos Ciudades hacia Apoyo. El Gobierno permanece Elegible.

Majority Report Indicts Generals (Dictamen Mayoritario Acusa a los Generales): Modifica Manila hacia Oposición. La Fac-

ción ejecutora permanece Elegible.

Consejos. En el evento sin sombrear, 0, 1 o 2 Ciudades pueden ser modificadas. En el evento sombreado, Manila deber ser modificada si es posible.

Trasfondo. Oficialmente, el "Comité de Investigación Agrava", presidido por la juez Corazón Agrava, la Comisión Agrava recibió el encargo de determinar las identidades de aquellos tras el asesinato de Benigno Aquino, Jr. (Elecciones n°. 38). Aunque el dictamen mayoritario descubrió que una conspiración militar que incluía al general Fabián Ver (Personalidad n°. 43) era responsable del asesinato, el voto particular, que consistía solo en la juez Agrava, reveló que Ver era inocente. Ver acabó siendo juzgado y absuelto por el Sandiganbayan en 1985 (Evento n°. 14).

3. Radio Veritas RNG

Catholic Propaganda Taken Off-Air (Propaganda Catholica Cancelada): Elimina una Base Reformista de Manila y de una casilla adyacente.

Broadcasting the Revolution (Transmitiendo la Revolución): Coloca un Activista, una Base Reformista y un Marcador de Protesta en una casilla cualesquiera (gira la Huelga y elimina Terror si los hay).

Consejos. En el evento sin sombrear, debe ser eliminada una Base Reformista de cada casilla si es posible. En el evento sombreado, deben colocarse las fichas y marcadores si es posible, y todo ellos debe ser colocado en la misma casilla.

Trasfondo. Radio Veritas fue una emisora de radio católica que comenzó a emitir en 1969. Fue crucial a la hora de convocar a grandes multitudes en la Avenida Epifanio de los Santos (EDSA). Después de que Jaime Cartainal Sin (Personalidad n°. 46) pidiera a los oyentes que apoyaran el cambio de bando del general Ramos y del ministro de defensa Enrile (Acto Desesperado n°. 56), Marcos ordenó que se cancelara la emisora, y los transmisores fueron destruidos por el ejército.

4. Tarlac to Tarmac (De Tarlac a Tarmac) RGN

Police Block Route (La Policía Bloquea la Ruta): Elimina hasta 4 fichas Reformistas en total (máx. 1 Base) de Manila y de casillas adyacentes.

Protest Marathon (Marathon para Protestar): Los Reformistas ejecutan Reunión gratis y después ejecutan Protesta gratis en Manila o en una casilla adyacente.

Consejos. En el evento sin sombrear, 0, 1, 2, 3 o 4 fichas pueden ser eliminadas. En el evento sombreado, la Reunión y la Protesta observan los requisitos normales para las Operaciones. Debe seleccionarse la misma casilla para ambas Operaciones.

Trasfondo. Liderada por el hermano de Ninoy Aquino, Agapito 'Butz' Aquino, la carrera de 150 km desde Concepción, la ciudad natal de Ninoy Aquino, en la provincia de Tarlac, a la pista de aterrizaje del aeropuerto en el que fue asesinado (Evento n°. 38) atrajo a grandes multitudes de manifestantes. Tropas y policía bloquearon la ruta tres veces y la carrera fue pospuesta, pero finalmente se permitió a los casi 300 corredores completar la ruta.

5. Another Beirut (Otro Beirut) NRG

Constabulary Restores Order (La Constabularia Restaura el Orden): El Gobierno ejecuta Barrido gratuito y después Asalto gratuito en una Ciudad.

Davao in Chaos (Davao Sumida en el Caos): El NEP ejecuta Reagrupamiento gratuito y después Terror en Davao (como si Davao fuera Neutral).

Consejos. En el evento sin sombrear, el Barrido y el Asalto observan los requisitos normales para las Operaciones y deben ser en la misma Ciudad. En el evento sombreado, trata Davao como si fuera Neutral a efectos de la Operación de Reagrupamiento.

Trasfondo. Ninguna ciudad filipina se vio tan destrozada por la violencia durante las décadas de 1970 y 1980 como Davao. Durante los 70s, el Frente Moro de Liberación Islámica (FMLI) inició una guerra de guerrillas para obtener la independencia del pueblo moro que terminó en un acuerdo de paz entre el FMLI y el gobierno de Marcos negociado por Muamar el Gadafi. A principios de la década de 1980, la guerra del NEP estaba en su momento más álgido y dio pie a una serie de ataques que llevó al periodista William Chapman a comparar la ciudad con la capital del Líbano, también destrozada por la guerra. Un ataque con granadas contra una iglesia el Domingo de Pascua de 1981 se cobró las vidas de 17 personas e hirió a 157. Fue el primer ataque después de que se cancelara la Ley marcial. La Constabularia Filipina, una fuerza de policía militar nacional, se valió de estos ataques para tomar medidas contra miembros sospechosos de pertenecer al NEP por todo Mindanao.

6. Ang Bayan **NGR**

Crackdown Targets the Press (Campaña Contra la Prensa): Elimina un total de 3 fichas (máx. 1 Base) de hasta dos casillas con fichas del Gobierno. **PCF Newspaper (Periódico del PCF):** El NEP gana tantos Recursos como la Población con Resistencia.

Consejos. En el evento sin sombrear, deben ser eliminadas 3 fichas si es posible.

Trasfondo. Traducido como “el Pueblo”, Ang Bayan es el periódico oficial del Partido Comunista de Filipinas, y fue una importante herramienta de propaganda y reclutamiento para el NEP. Debido a las restricciones que sufría la prensa, la producción del periódico fue descentralizada y su circulación limitada.

7. Salvaging (Salvamentos*) **GRN**

Gobierno Death Squads (Escuadrones de la Muerte del Gobierno): Elimina un total de 3 fichas

Reformistas y/o del NEP (máx. 1 Base) de 2 casillas cualesquiera que tengan cubos. Coloca un marcador de Terror en cada casilla (elimina Protestas o Huelgas, si las hay).

US Protests Human Rights Abuses (EE. UU. Protesta por los Abusos Contra los Derechos Humanos): Por cada 2 de Ayuda, elimina 1 Policía. Sitúa la Ayuda en 0. La Facción ejecutora permanece Elegible.

Consejos. En el evento sin sombrear, elige si eliminar fichas de los Reformistas, NEP o ambos. Deben ser eliminadas 3 fichas de entre las facciones elegidas si es posible. En el evento sombreado, los Policías deben ser eliminados si es posible.

Trasfondo. Los asesinatos extrajudiciales fueron habituales en las Filipinas durante y después de la Ley Marcial. Estas matanzas, conocidas como “salvamentos”*, eran cometidos a menudo por fuerzas del gobierno contra sospechosos de terrorismo, comunistas, disidentes, sindicalistas y periodistas. Además de los asesinatos extrajudiciales, los salvamentos incluían la desaparición de muchos civiles, a cuyas familias se les dejaba temiendo lo peor. Grupos rebeldes como el NEP usaron a menudo tácticas similares durante sus incursiones armadas (Evento n.º. 30), y como castigo o como proclamas políticas (Evento n.º. 12).

(*: término de complicada traducción que, al parecer, viene del español “salvaje”. Estos “salvamentos” o “rescates” serían el equivalente los “paseos” de la Guerra Civil Española).

8. Coco Levy Fund Scam (Timo del Fondo del Impuesto del Coco) **GNR**



Cojuangco Lines Pockets (Cojuangco se Forra): +2 de Patrocinio por cada una de estas casillas con Control del Gobierno: Southern Luzon, Visayas, Western Mindanao y Central Mindanao.

Crumbs for the Farmers (Migajas para los Granjeros): Modifica cada una de

estas casillas un paso hacia Oposición o Resistencia: Southern Luzon, Visayas, Western Mindanao y Central Mindanao.

Consejos. En el evento sombreado, cada casilla puede ser modificada bien hacia Oposición o bien hacia Resistencia.

Trasfondo. *El Fondo para el Desarrollo del Coco fue decretado originalmente por el presidente Ramón Magsaysay en 1954 como medio de maximizar la productividad de la industria del coco. Conocida como “Fondo del Impuesto del Coco”, la ley imponía una tasa a los granjeros de cocos por cada kilo de estos, aparentemente para mejorar la industria del coco en Filipinas. Bajo la administración Marcos, el fondo fue usado por compinches suyos, como Danding Cojuangco, para comprar varias grandes compañías (Evento n.º. 20) y canalizar dinero que acababa en sus bolsillos valiéndose de holdings. Tuvieron lugar dos notorias masacres cuando los soldados dispararon a las multitudes de granjeros que protestaban por el timo. En 2022, todavía siguen en marcha los litigios relacionados con el Fondo del Impuesto del Coco.*

9. Cesar Climaco Assassinated (César Climaco Asesinado) **RNG**

Muslims Scapegoated (Musulmanes Utilizados como Chivos Expiatorios): El Gobierno puede mover todas Tropas y Policías que desee del mapa a Zamboanga, después ejecutar Asalto gratuito allí. **Military Hit (Ataque Militar):** El NEP puede Reagruparse gratis o los Reformistas Reclutar gratis en hasta 3 casillas.

Consejos. En el evento sin sombrear, el Asalto debe observar los requisitos normales para Operaciones, y debe tener lugar en Zamboanga. En el evento sombreado, el Reagrupamiento o el Reclutamiento siguen los requisitos normales para Operaciones.

Trasfondo. *Firme crítico de Marcos e íntimo amigo de Ninoy Aquino, Cesar Climaco fue asesinado mientras ejercía su tercer mandato como alcalde de la ciudad de Zamboanga. Aunque nunca se atrapó a su asesino, el ejército culpó a un grupo rebelde musulmán liderado por Rizal Alih, un policía de la Constabularia de Filipinas. Supuestamente, Climaco afirmó antes de morir que, si alguna vez era asesinado, el ejército intentaría culpar a Alih, y la viuda de Climaco acusó públicamente al ejército de orquestar el asesinato.*

10. Welcome Rotonda Protest (Protesta en la Welcome Rotonda) **RGN**

Manila Quiet (Manila Está Tranquila): En cada casilla con Apoyo, elimina 1 Activista y coloca hasta 2 cubos.

Roces and Tañada Tear Gassed (Roces y Tañada Atacados con Gas Lacrimógeno): En cada Ciudad sin Apoyo, añade 1 Activista o Guerrilla.



Consejos. En el evento sin sombrear, debe ser eliminado un Activista de cada casilla si es posible. En el evento sombreado, debe añadirse un Activista o Guerrilla a cada casilla si es posible; si alguno de estos tipos de fichas no está Disponible, debe colocarse el otro.

Trasfondo. *El 27 de septiembre de 1984, la policía dispersó una protesta anti-Marcos en la Welcome Rotonda de Ciudad Quezón en Metro Manila. La policía usó gas lacrimógeno y cañones de agua, y disparó sus armas contra la multitud. Las cámaras de los noticiarios capturaron metraje en el que el antiguo senador Lorenzo Tañada, de 80 años, y el exfundador del Manila Times, Chino Roces, de 71 años, luchaban para poder respirar entre nubes de gas. Las fotos del suceso fueron usadas por grupos políticos para generar una importante oposición contra el régimen de Marcos.*

11. Moro-NPA Alliance? (¿Alianza entre los Moros y el NEP?) **NRG**

Unproven Rumors Spur US Aid (Rumores Sin Confirmar Dan Pie a Ayuda de EE. UU.): Elimina un total de hasta 4 fichas del NEP (máx. 1 Base) de Visayas y de Western, Central y Eastern Mindanao. **Coordinated Resistance (Resistencia Coordinada):** El NEP Embosca gratis en hasta 2 casillas.

Consejos. En el evento sombreado, cada casilla seleccionada para Emboscada precisa de la activación de una Guerrilla Oculta, como es habitual.

Trasfondo. *Aunque los rumores sobre una alianza entre el NEP y grupos rebeldes moros estuvieron dando vueltas, esta nunca tuvo lugar. Eso no impidió al régimen de Marcos usar el miedo a la violencia para justificar medidas y dar pie a una solicitud a Estados Unidos para que aumentara sus presupuestos militares.*

12. Sparrow Units (Unidades de Gorriones) **NGR**

Indiscriminate Killings (Asesinatos Indiscriminados): En hasta 2 casillas con Activistas y Guerrillas, elimina 1 Activista y modifica la casilla hacia Apoyo. Coloca un marcador de Terror en cada casilla seleccionada (elimina Protestas o Huelgas, si las hay).



Armed City Partisans Defy Marcos (Partisanos Urbanos Armados Desafían a Marcos): El NEP Reagrupa gratis y después ejecuta gratis Terror en Davao y Zamboanga (incluso aunque tengan Apoyo).

Consejos. El evento sombreado permite al NEP ignorar la restricción habitual de que el Reagrupamiento no puede tener lugar en casillas con Apoyo.

Trasfondo. Conocida por su habilidad para enfrentarse rápida y violentamente con los enemigos y después desaparecer, la brigada de Alex Boncayao, del NEP -más habitualmente conocida como “Unidades de Gorriones”- asesinó a numerosos policías, líderes militares y políticos a partir de 1984. Las unidades de Gorriones eran conocidas por extorsionar a hombres de negocios y a ciudadanos ricos para financiar sus operaciones.

13. Civilian Home Defense Forces (Fuerzas Civiles de Defensa Local) **GNR**

Local Counter-Insurgents (Contra-insurgentes Locales): Activa todas las Guerrillas en casillas de Campo.

CHDF Limits Constabulary (Las FCDL Limitan a la Constabularia): En hasta 2 casillas de Campo, elimina 2 Policías.

Consejos. En el evento sombreado deben eliminarse 2 Policías de cada casilla de Campo seleccionada, si es posible, pero también se pueden seleccionar casillas que tengan solo 1 Policía.

Trasfondo. Al finalizar la Rebelión del Huk (1946-1954), el gobierno filipino dependía de las “Fuerzas de Autodefensa de Barrio”, un grupo paramilitar bajo la tutela de la Constabularia Filipina. Estos grupos estaban a menudo controlados directamente por políticos locales y desplegados indiscriminadamente, y fueron responsables de algunos de los peores abusos de los derechos humanos durante la era Marcos. El uso de estos paramilitares fue englobado en la constitución de 1973 con un cambio de nombre: “Fuerzas Civiles de Defensa Local”. Después de que Corazón Aquino se convirtiera en presidenta, prometió desbandar las FCDL, pero las reemplazó por las “Unidades Geográficas de Fuerzas Armadas Ciudadanas”, compuesta principalmente por miembros de las FCDL que

han seguido afrontando acusaciones de abusos de los derechos humanos.

14. General Ver Acquitted (El General Ver Absuelto) **GRN**



Ver Reinstated (Ver Restituido): Si Manila tiene Apoyo, el Gobierno puede cambiar 1 casilla que tenga Policía, Tropas y Control a Apoyo.

Marcos Manipulates Sandiganbayan (Marcos Manipulates el Sandiganbayan): Si Manila tiene Oposición o Resistencia, co-

loca 2 fichas y un marcador de Protesta, Huelga o Terror allí (reemplaza cualquier marcador de Protesta, Huelga o Terror que ya estuviese presente).

Consejos. Con el evento sombreado se deben colocar 2 fichas Disponibles de cualquier Facción o Facciones en Manila.

Trasfondo. A pesar de las investigaciones de la Comisión Agrava (Evento n.º. 2), que descubrió que las Fuerzas Armadas de las Filipinas y el General Ver (Personalidad n.º. 43) conspiraron para asesinar a Ninoy Aquino, el Sandiganbayan (un tribunal de apelación especial) absolvió a Ver del asesinato en 1985 y este fue inmediatamente restituido en su cargo como Comandante de las FAP. El juicio fue ampliamente condenado como una farsa orquestada por el régimen de Marcos, y muchos de los absueltos fueron posteriormente juzgados de nuevo durante la administración Aquino. Sin embargo, Ver huyó de Filipinas con la familia Marcos y nunca volvió a ser juzgado.

15. Escalante Massacre (Masacre de Escalante) **RNG**

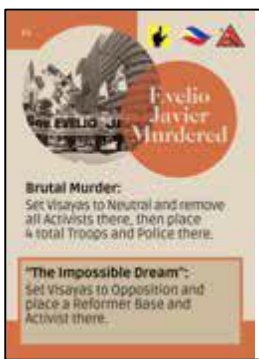
Crowd Dispersed (Multitud Dispersada): El Gobierno mueve hasta 2 Policías a cada Ciudad, según desee, de cualquier lugar del mapa o de Disponibles, después ejecuta Redada gratuita en cada Ciudad.

Bloody Thursday (Jueves Sangriento): Reemplaza hasta 2 Policías de Manila con Activistas o Guerrillas.

Consejos. En el evento sin sombrear, la Redada observa los requisitos normales para la Operación y debe tener lugar en cada Ciudad.

Trasfondo. La provincia de Negros Occidental, en Visayas Occidental, se vio gravemente afectada por el descenso de los precios del azúcar durante finales de la década de 1970 y principios de 1980. A medida que estos bajaban, se eliminaron muchos trabajos y una oleada de malnutrición infantil llamó la atención internacional. Tuvieron lugar grandes y continuas protestas contra la industria dirigida por los compinches de Marcos que exigían reformas agrarias, salarios justos, servicios gubernamentales mejorados y el fin de las fuerzas paramilitares privadas del gobernador provincial Armando Gusitlo, uno de los terratenientes amigos de Marcos. Estas protestas fueron severamente reprimidas, en especial en la Masacre de Escalante, el 20 de septiembre de 1985. Conocida como el “Jueves Sangriento”, a pesar de que ocurrió en viernes, en ella fuerzas paramilitares dispararon contra la multitud de manifestantes, matando a 20 personas e hiriendo a otras 30.

16. Evelio Javier Murdered (Evelio Javier Asesinado) **RGN**



Brutal Murder (Asesinato Brutal): Cambia Visayas a Neutral y elimina a todos los Activistas allí, después coloca un total de 4 total Tropas y Policías allí.
“The Impossible Dream” (“El Sueño Imposible”): Cambia Visayas a Oposición y coloca una Base Reformista y un Activista allí.

Consejos. En el texto sin sombrear, deben colocarse tantas Tropas y Policía (hasta 4 en total) como sea posible. En el texto sombreado, debe colocarse una Base Reformista y un Activista si es posible.

Trasfondo. Antiguo gobernador de la provincia de Antique, Javier se tomó un descanso de 4 años de la política para estudiar administración pública en Harvard. Al volver, compitió por un escaño en el Batasang Pambansa representando a Antique contra Arturo Pacificador, partidario de Marcos. La carrera se tornó violenta cuando la seguridad privada de Pacificador mató a siete de los partidarios de Javier en la víspera de las elecciones. Javier acusó a Pacificador y a su partido, el KBL, de fraude generalizado, y se pasó dos años evitando los intentos de asesinato mientras apelaba a la Corte Suprema. El 11 de febrero de 1986, Javier fue brutal y públicamente asesinado. La reacción pública fue feroz, y la muerte de Javier fue una

fuerza de ira importante durante la Revolución del Poder del Pueblo. Siete meses después de la muerte de Javier, fue declarado ganador de las disputadas elecciones de 1984.

17. Moro Pirates (Piratas Moros) **NRG**

Malaysian Policía Hunt Pirates (La Policía Malaya Persigue a los Piratas): Elimina hasta 3 Guerrillas de entre Western, Central y Eastern Mindanao.

Lahad Datu Ambush (Emboscada en Lahad Datu): +5 Recursos al NEP. Embosca una vez en Western, Central o Eastern Mindanao.

Consejos. En el evento sombreado, la casilla seleccionada para Emboscada requiere de la Activación de una Guerrilla Oculta Guerrilla de manera normal.

Trasfondo. El 23 de septiembre de 1985, un grupo de unos 20 piratas fuertemente armados desembarcaron cerca de Lahad Datu, Malasia, y atacaron la ciudad. Los piratas robaron un banco y una oficina de las Líneas Aéreas Malayas, matando a 21 personas e hiriendo a 11 más. Durante su huida, la Policía de Marina Malaya se enfrentó a los piratas, que acabaron escapando a las islas del Archipiélago de Joló en las Filipinas (al sudoeste de Zamboanga; no aparece en el mapa de People Power). En los días que siguieron a los ataques, corrieron rumores de que la Policía de Marina Malaya destruyó un pueblo filipino como represalia, y la administración Marcos acusó brevemente a los malayos de haber violado aguas internacionales antes de retractarse de estas afirmaciones. Incidentes de piratería como estos eran, por desgracia, frecuentes, haciendo que hasta 100000 personas huyeran de la región de Sabah en Malasia.

18. Kampanyang Ahos **NGR**

Garlic Campaign Decimates Cadres (La Campaña de los Ajos diezma los Cuadros): Coloca 3 Guerrillas del NEP sobre esta carta. Volverán a Disponibles en la Fase de Reinicio de las siguientes Elecciones.

Deep Penetration Agents Exposed (Agentes de Penetración Profunda Desenmascarados): Coloca 4 Policías del mapa sobre esta carta. Volverán a Disponibles en la Fase de Reinicio de las siguientes Elecciones.

Consejos. Con cualquiera de los dos eventos, coloca esta carta junto al tablero con las fichas especificadas sobre ellas. No están Disponibles hasta la

siguiente Fase de Reinicio, momento en el que se devuelven a Disponibles y se descarta la carta.

Trasfondo. Durante la administración Marcos, los líderes del NEP temían que infiltrados militares clandestinos, conocidos como “Agentes de Penetración Profunda”, expusieran sus operaciones. Estos miedos eran realmente desproporcionados, lo que se hizo más evidente en 1985, cuando el liderazgo del NEP en Mindanao decidió investigar y limpiar sus filas de colaboradores. A los informantes se les conocía como “vampiros” (asuwang) o “demonios” (demonyo), así que la investigación fue llamada simbólicamente la “Campaña del Ajo” (Kampanyang Ahas). Poco después de que esta empezara, la paranoia se extendió por todas las Filipinas, siendo eliminados cientos de cuadros, a menudo con sus familias. La factura fue alta para el NEP: entre purgas, desertiones y dimisiones, el NEP acabó reducido de 15 compañías a tan solo 2. Para cuando se pudo frenar la paranoia, las elecciones anticipadas de 1986 (Elecciones n.º. 40) había acabado y Corazón Aquino era presidenta.

19. Makati Business Club **GRN**

Businessmen Back Marcos (Los Empresarios Respaldan a Marcos): Añade tantos Recursos del Gobierno como la Población con Apoyo. El Gobierno permanece Elegible.

Ninoy Murder Turns Stomach (El Asesinato de Ninoy Causa Indignación): -3 de Patrocinio y -5 a los Recursos Gobierno.

Consejos. Ninguno.

Trasfondo. Aunque Marcos disfrutó del apoyo de muchos grandes empresarios, su popularidad entre este grupo desapareció durante finales de los 70 y principios de los 80, cuando la economía de las Filipinas experimentó una importante contracción. Cuando se levantó la Ley Marcial en 1981, varios empresarios destacados, incluyendo a Enrique Zóbel, de Ayala Corporation, fundaron el Makati Business Club como medio para hablar con una sola voz. Después de que Ninoy Aquino fuera asesinado, el MBC se convirtió en un ruidoso oponente al régimen de Marcos, apoyando la campaña de Aquino en 1986.

20. San Miguel Corporation (Corporación San Miguel) **GNR**

Holdings Company Siphons Stolen Funds (Holdings Desvía Fondos Robados): El Gobierno puede gastar hasta 10 Recursos. Por cada 2 gastados, suma 1 al Patrocinio.

Exempt From Excise Taxes (Exentos del Impuesto al Consumo): Los Recursos del Gobierno bajan -2 por cada Base Reformista en el mapa.

Consejos. En el evento sin sombrear, el Gobierno puede por lo tanto comprar hasta 5 de Patrocinio al precio de 2 Recursos por Patrocinio ganado. No hay ganancia adicional si se gasta una cantidad impar de Recursos.

Trasfondo. Conocida por elaborar la cerveza más popular de Filipinas, la Corporación San Miguel es un conglomerado internacional con intereses en la agricultura, minería, petróleo, bienes inmuebles y manufactura. Durante la administración Marcos, fue motivo de controversia debido a la adquisición del control de la empresa por parte de Eduardo “Danding” Cojuangco después de un intento fallido por parte de Enrique Zóbel, fundador del Makati Business Club (Evento n.º. 19), de quedarse con la empresa. Cojuangco obtuvo el control de la empresa en 1983 con fondos adquiridos mediante su gestión del Impuesto del Coco (Evento n.º. 8). Después de la Revolución del Poder del Pueblo, el gobierno confiscó el control a Cojuangco, afirmando que lo había obtenido de manera fraudulenta y que pertenecía a los granjeros del coco. Los litigios relacionados con el caso se alargaron décadas, acabando con el control de la empresa en manos del gobierno. En 1998, Cojuangco fue elegido de nuevo presidente de la CSM, y en 2012 recuperó el control al comprarla al gobierno. Cojuangco fue su presidente hasta su muerte en 2020.

21. Bayan **RNG**



Disagreements Divide Oposición (Las Discrepancias Dividen a la Oposición): Elimina una Base Reformista y una del NEP. El Gobierno permanece Elegible.

Anti-Dictatorship Front (Frente Antidictadura): Por cada 4 de Patrocinio (redondeando hacia abajo),

modifica una casilla hacia Oposición o Resistencia.

Consejos. En el evento sin sombrear, deben ser eliminadas una Base Reformista y una Base del NEP si es posible. En el evento sombreado, cada casilla solo puede ser modificada una vez, y se modificaría una casilla si hay 4 de Patrocinio, dos si hay 8, etc.

Trasfondo. Fundada por Leandro Alejandro (Personalidad n°. 52) y Lorenzo Tañada (Evento n°. 10) en 1985, Bayan (abreviatura de “Bagong Alyansang Makabayan”, que significa “Nueva Alianza Patriótica”) es una alianza de izquierdas que defiende los principios de la democracia nacional. Como el Partido Comunista de Filipinas y el NEP, Bayan cree en la lucha de clases pero, al contrario que estos, los miembros de Bayan no defienden la violencia. Muchas otras organizaciones de estudiantes de izquierda y sindicales similares, más pequeñas y ya olvidadas, participaron en los cambios políticos y sociales de Filipinas en la década de 1980.

22. National Day of Sorrow (Día Nacional de Dolor) **RGN**

Protestas Turn Violent (Las Protestas se Tornan Violentas): Elimina un total de 4 fichas de entre todas las casillas con Protestas (máx. 1 Base).

Sadness Overcomes Fear (La Tristeza Vence al Miedo): Elimina todos los marcadores de Terror del mapa. La Facción actuante ejecuta 2 Operaciones Limitadas gratuitas.

Consejos. En el evento sin sombrear, un total de 4 fichas debe ser eliminado si es posible, y puede ser seleccionada una Base incluso si quedan otras fichas de la Facción en la casilla. En el evento sombreado, las dos Operaciones Limitadas gratuitas pueden ser de diferentes tipos, y se ejecutan una después de la otra, con lo que podrían usarse las mismas fichas dos veces.

Trasfondo. Después del asesinato de Ninoy Aquino, las grandes protestas en las calles empezaron a ser mucho más habituales en las Filipinas. Alrededor de un millón de filipinos marcharon pacíficamente en una protesta que acompañó al funeral de Ninoy el 31 de agosto de 1983. Sobre un año después tuvo lugar otro “Día Nacional de Dolor” para coincidir con la declaración de la Ley Marcial de Marcos el 21 de septiembre. En ambos casos, grupos pequeños de estudiantes y de protestantes radicales se separaron de las protestas principales y se pusieron violentos, lo que llevó a la intervención del ejército y de la policía. A pesar de que la mayoría de estas protestas fueron pacíficas, la violencia de algunas fue usada por Marcos y la policía para justificar el aumento de brutales tácticas para mantener el orden público y una postura radical frente a todas las reuniones políticas.

23. Barangay Organizing Committees (Comités Organizadores de Barangay) **NRG**

Insurgent Rule Resented (Gobierno Insurgente Molesto): Cambia hasta dos casillas con Resistencia y marcadores de Terror a Neutral, después elimina 2 Guerrillas de cada casilla con Resistencia.

Shadow Government: (Gobierno en la Sombra): El NEP Agita como si fuera la Fase de Apoyo de la Ronda de Elecciones, eliminando Terror y Protestas gratis.

Consejos. En el evento sin sombrear, deben ser eliminadas tantas Guerrillas como sea posible (hasta 2 en total) de cada casilla afectada. En el evento sombreado, el NEP puede eliminar cualquier marcador de Terror o de Protesta que haya en casillas que Controle, y después pagar 1 Recurso por paso modificado para modificar cualquier cantidad de pasos hacia Resistencia en estas casillas.

Trasfondo. El nivel más bajo de gobierno local en Filipinas es el Barangay o Barrio. Los Comités Organizadores de Barangay son órganos locales del Partido Comunista de Filipinas. En la década de 1980, los Comités proporcionaron Apoyo a los cuadros del NEP, y reclutaron y educaron a los trabajadores y campesinos necesarios para desarrollar la masa base del partido. Para los partidarios del PCF-NEP, los Comités son el gobierno legítimo del pueblo de Filipinas, y algún día derrocará al gobierno reaccionario de burócratas capitalistas. Para los oponentes, los Comités son herramientas represivas y coercitivas de los comunistas, y amenazan a la gente corriente con daño físico y con pensamientos y discursos no ortodoxos.

24. Chinese Help (Ayuda China) **NGR**

NEP Cut Off (El NEP, Aislado): -3 Recursos para el NEP. Elimina una Base del NEP de una casilla cualesquiera. La Facción actuante permanece Elegible.

Reconsider Help (Ayuda Reconsiderada): +5 Recursos para el NEP. El NEP puede ejecutar 2 Operaciones Limitadas gratuitas.

Consejos. En el evento sin sombrear, debe ser eliminada una Base del NEP si es posible. En el evento sombreado, las dos Operaciones Limitadas gratuitas pueden ser de diferentes tipos, y se ejecutan una después de la otra, con lo que podrían usarse las mismas fichas dos veces.

Trasfondo. De alineación maoísta, el Partido Comunista de Filipinas y su brazo armado, el NEP, fueron fundados en 1969 por José María Sison

(Personalidad n°. 49). Al ser maoísta, el PCF disfrutó del apoyo del gobierno chino hasta 1976, cuando Filipinas normalizó las relaciones con China. La pérdida de la ayuda china restringió las operaciones del NEP durante finales de los 70, y el PCF-NEP desarrolló grandes operaciones de financiación extranjera para intentar compensarlo, aunque tuvo un éxito limitado. El fracaso del NEP a la hora de cultivar beneficiarios extranjeros importantes es una de las grandes incógnitas sobre lo que hubiera pasado con las campañas del NEP contra el gobierno.

25. Marcos' War Record (Historial de Guerra de Marcos) **GRN**



Maharlika: +1 Patronage por cada casilla con Apoyo.

Fake Medals (Medallas Falsas): Modifica casillas que sumen un total de 3 de Población hacia Oposición o Resistencia.

Consejos. En el evento sombreado, pueden modificarse hacia Oposición o Resistencia tres casillas con 1 de Población casillas o una casilla con 2 de Población y una con 1 de Población.

Trasfondo. Ferdinand Marcos fue llamado para el servicio activo en 1941 por las Fuerzas Armadas de EE. UU. en las Filipinas y sirvió durante la II Guerra Mundial. El historial de guerra de Marcos es motivo de controversia, pues los archivos oficiales del gobierno cuentan una historia bastante diferente de la que el propio Marcos contaba en su autobiografía y en entrevistas. Marcos afirmaba haber ganado la Cruz por Servicios Distinguidos y la Medalla de Honor (los archivos estadounidenses demuestran que no ganó ninguna) y haber liderado una banda de guerrilleros contra los ocupantes japoneses (investigaciones del ejército estadounidense afirman que esta es una reivindicación criminal y fraudulenta). El propio Marcos promovió el concepto de "Maharlika", la nobleza filipina (a la que, por supuesto, pertenecía la familia Marcos). La propaganda que rodeó al historial de guerra de Marcos fue un componente clave con respecto a los Maharlika, y ha llevado a un importante debate con respecto al legado de la familia Marcos.

26. Bataan Nuclear Power Plant (Central Nuclear de Bataán) **GNR**

Cronies Get Kickbacks (Compinches Sobornados): El Gobierno ejecuta Enriquecimiento dos veces.

Massive Debt (Deuda Cuantiosa): -6 a los Recursos del Gobierno.

Consejos. En el evento sin sombreado, deben ser seleccionadas dos casillas para el Enriquecimiento si es posible, y ambas deben tener Control del Gobierno y Apoyo como es habitual.

Trasfondo. La Central Nuclear de Bataán fue encargada en 1973, en el momento álgido de la primera crisis del petróleo. Marcos pregónó la central como el camino para la independencia energética de Filipinas, pero el proyecto fue pronto presa de la corrupción y de la mala gestión. La central no solo fue construida sobre una falla activa, sino que la oferta que el gobierno había aceptado de Westinghouse prácticamente no especificaba cuándo comenzaría la construcción. Los costes se inflaron debido a los retrasos y a los cientos de millones gastados en sobornar a Marcos y a sus compinches. El coste final superó los 2,2 billones de dólares estadounidenses, cuatro veces la estimación original. En 1979, después del accidente de Three Mile Island, se detuvo la construcción y se encontraron numerosos problemas en el diseño de la central de Bataán. Muchos de ellos no se corrigieron en la construcción final, y la central se dejó aparcada sin haber llegado a producir energía poco después del desastre de Chernobyl en 1986. A día de hoy, la central es un destino turístico, y reactivarla es un tópico habitual entre los políticos.

27. Opposition Alliance (Alianza de la Oposición) **RNG**

"Just a Housewife" ("Tan Solo un Ama de Casa"): El Gobierno ejecuta Simpatía en 2 casillas cualesquiera (incluso aunque no tengan Control del Gobierno).

Cartainal Sin Brokers Unity (Cardinal Sin Negocia la Unidad): Los Reformistas ejecutan Conversión en 3 casillas.

Consejos. En el evento sin sombreado, deben ser seleccionadas dos casillas cualesquiera para Simpatía si es posible, y debe pagarse 1 de Patronage por cada casilla seleccionada como es habitual. En el evento sombreado, deben ser seleccionadas tres casillas para Conversión si es posible, y cada casilla debe tener Activistas Activos como es habitual.

Trasfondo. Después de que se levantara la Ley Marcial en 1981, los partidos de la oposición ganaron popularidad y participaron en las elecciones. El mayor de estos fue el Partido Demokratiko Pilipino, fundado por Aquilino “Nene” Pimentel Jr., el Lakas ng Bayan (LABAN) fundado por Ninoy Aquino Jr., y Oposición Democrática Unida (UNIDO, fundado por Salvador “Doy” Laurel. En 1983, el PDP y el Lakas ng Bayan se fusionaron para formar el PDP-Laban, que propuso a Corazón Aquino, la viuda de Ninoy, como candidata presidencial durante las elecciones anticipadas de 1986 (Evento n°. 28 y Elecciones n°. 40). Para evitar que el voto se dividiera, el PDP-Laban formó una coalición con UNIDO. Después de algunas discusiones iniciales sobre si Aquino o Laurel deberían ser el candidato presidencial, y de discusiones sobre cómo elegir los escaños para los ministerios, se presentó, con la ayuda de Jaime Cartainal Sin (Personalidad n°. 46), un programa electoral con Aquino presentándose como presidente y Laurel como vicepresidente.

28. Snap Election Announced (Elecciones Anticipadas Anunciadas) **RGN**

Marcos Seeks Legitimacy (Marcos Busca la Legitimidad): En cada casilla con un marcador de Protesta, elimina el marcador, después el Gobierno puede ejecutar Acción Cívica como si fuese la Fase de Apoyo de la Ronda de Elecciones.

Galvanizes Opposition (Impulsa la Oposición): Los Reformistas ejecutan Proselitismo en 2 casillas o el NEP coloca 1 Guerrilla en cualquier sitio, después ejecuta Terror gratuitamente en una Ciudad cualesquiera (que no sea Manila).

Consejos. En el evento sin sombrear, todos los marcadores de Protesta deben ser eliminados del mapa, y después el Gobierno puede ejecutar Acción Cívica en toda casilla en la que se haya eliminado el Marcador de Protesta, siempre que tenga Control, Tropas y Policía, como es habitual. En el evento sombreado, si se selecciona la opción de Proselitismo, deben escogerse dos casillas que tengan Terror y Activistas si es posible.

Trasfondo. A finales 1985, la administración Marcos estaba bajo asedio. A pesar de la absolución del general Fabián Ver (Personalidad n°. 43, Evento n°. 14), los rumores de que el gobierno estaba implicado en el asesinato de Ninoy Aquino (Elecciones n°. 38) persistían. En junio de 1985, el San Jose Mercury News publicó una serie de artículos que exponían la gran exportación de riquezas desde las Filipinas por parte de Marcos y sus

compinches, incitando a protestas a lo largo de todo el país. Posteriores investigaciones por parte de periódicos estadounidenses revelaron la malversación de préstamos extranjeros (Evento n°. 1), abusos de los derechos humanos (Evento n°. 7) y mentiras sobre el historial de guerra de Marcos (Evento n°. 25). El 4 de noviembre de 1985, con la opinión popular en contra y presionado por Estados Unidos, Marcos anunció unas elecciones anticipadas en mitad de una entrevista en directo en la televisión estadounidense. Un mes más tarde, se fijó la fecha de las elecciones el 7 de febrero de 1986.

29. National Democratic Front (Frente Democrático Nacional) **NRG**

Vulnerable to Repression (Vulnerable a la Represión): Elimina un total de 3 fichas del NEP (máx. 1 Base) de casillas con Control del Gobierno
NEP Popular Front (Frente Popular del NEP): El NEP se Reagrupa gratis en cualquier cantidad de casillas con Resistencia, después Marcha gratis desde cada casilla en la que se haya Reagrupado.

Consejos. En el evento sin sombrear, deben ser eliminadas tantas Fichas del NEP como sea posible (hasta en 3 total, máx. 1 Base) de casillas con Control del Gobierno. En el evento sombreado, el Reagrupamiento y la Marcha observan los requisitos habituales para Operaciones, y solo pueden tener lugar en casillas con Resistencia.

Trasfondo. El Frente Democrático Nacional fue fundado en secreto en 1973, durante la Ley Marcial, sirviendo como brazo político del Partido Comunista de las Filipinas y como frente unido para el Movimiento Democrático Nacional. Dado que la actividad política del frente implicaba la negociación con el gobierno, el aumento de la coalición entre organizaciones de izquierda y la organización de los sindicatos comerciales y agrícolas, el FDN se convirtió en un blanco idóneo de represión para el régimen de Marcos. Durante las elecciones anticipadas de 1986 (Elecciones n°. 40), el FDN se unió a otras organizaciones de izquierdas como Bayan (Evento n°. 21) para solicitar el boicot de las elecciones (Acto Desesperado n°. 39).

30. Agaw Armas **NGR**

US Helps Fight Against Socialism (EE. UU. Ayuda a Luchar Contra el Socialismo): Gira a Activas tantas Guerrillas como la Ayuda, después Asalta gratuitamente en una casilla.



Arms-grabbing Raids (Incursiones para Capturar Armas): El NEP Embosca gratis en dos casillas. Si Kampanyang Aghos está vigente, devuelve las Guerrillas del NEP de esa carta a Disponibles.

Consejos. En el evento sin sombrear, Asalto observa

los requisitos habituales para la Operación. En el evento sombreado, las casillas seleccionadas para Emboscada precisan de la Activación de una Guerrilla Oculta, como es habitual

Trasfondo. Aunque el gobierno chino proporcionó material bélico y dinero para las operaciones del NEP en sus años formativos (Evento n.º. 24), el NEP dependía de armas robadas y capturadas para equipar a muchas de sus unidades de combate. Una solución práctica a esta necesidad fue concebida por Romulo “Rolly” Kintanar (Personalidad n.º. 51), que planeó incursiones contra personal corrupto de la policía y el ejército para robar sus armas. La elección de escoge como objetivos a individuos corruptos no solo justificó las incursiones, sino que desvió las críticas dentro del partido. Estas incursiones fueron una táctica común del NEP, y se conocen popularmente como “agaw armas” (literalmente, “agarrar las armas”).

31. VP Bush Toast (Brindis del Vicepresidente Bush) **GRN**

“We Love Your Adherence to Democratic Principles” (“Nos Encanta Su Adhesión a los Principios Democráticos”): Modifica Manila y otra Ciudad hacia Apoyo.

Mockery of Democracy (Burla a la Democracia): Modifica Manila y otra Ciudad hacia Oposición o Resistencia.

Consejos. En ambos eventos, Manila y otra Ciudad deben ser seleccionadas para ser modificadas hacia Apoyo, Oposición o Resistencia.

Trasfondo. George H. W. Bush, entonces vicepresidente de los Estados Unidos, visitó Manila para la investidura de Ferdinand Marcos después de que este ganara las elecciones presidenciales de 1981 (Elecciones n.º. 37). Los líderes de la Oposición de Filipinas creyeron que esta visita respaldaba la política antidemocrática y represiva de Marcos, y se opusieron encarecidamente a la vi-

sita. En el momento de esta, se contemplaba a Filipinas como un aliado crucial para EE. UU. en el Pacífico, y la Base de la Fuerza Aérea Clark y la Estación Naval Súbic eran una importante presencia militar estadounidense en la región. Durante la cena, Bush propuso un brindis por Marcos, alabando su amor por los principios democráticos y su fidelidad a Estados Unidos. La administración Reagan ofrecería santuario a Marcos cuando este huyó de las Filipinas in 1986 (Acto Desesperado n.º. 53).

32. Manotoc Kidnapping (Secuestro de Manotoc) **GNR**



Dramatic Rescue (Rescate Dramático): +5 de Ayuda. Barrido gratuito en una casilla, después elimina la mitad de las Guerrillas que se hayan Activado (redondeando hacia abajo).

Political Kidnapping (Secuestro Político): El NEP se Reagrupa gratuitamente

en hasta dos casillas, después los Reformistas Reclutan en hasta dos casillas.

Consejos. En el evento sin sombrear, el Barrido observa los requisitos habituales para la Operación, y solo las Guerrillas que el Barrido acaba de girar a Activas se cuentan a la hora de determinar cuántas se eliminan. En el evento sombreado, ambas Facciones se Reagrupan o Reclutan, indistintamente de quién ejecute la opción del Evento, y el Reagrupamiento y el Reclutamiento observan los requisitos habituales para las Operaciones.

Trasfondo. El 4 de diciembre de 1981, Imee Marcos, la hija mayor de Ferdinand e Imelda, se casó en secreto con Tommy Manotoc en Arlington, Virginia, EE. UU. La familia Marcos se opuso al matrimonio y negó en un principio que hubiera tenido lugar. Manotoc desapareció el 29 de diciembre, y el gobierno afirmó que había sido raptado por rebeldes violentos que lo escondían en el campo y que exigían un rescate. La familia Manotoc, sin embargo, afirmó que Ferdinand Marcos estaba tras la desaparición. Después de 41 días, el ejército filipino apareció con Manotoc, afirmando que había sido rescatado tras una temeraria incursión. Manotoc pidió perdón a la familia Marcos por las afirmaciones que había hecho su familia. Manotoc e Imee se separaron a principios de la década de 1990.

33. Ninoy Speaks Against Marcos (Ninoy Habla en Contra de Marcos) **RNG**

Terms of Exile Observed (Se Respetan las Condiciones del Exilio): -4 a los Recursos de los Reformistas. Los Reformistas quedan No Elegibles en la siguiente carta.

Sways US Public Opinion (Influye en la Opinión Pública): +6 a los Recursos de los Reformistas. Los Reformistas pueden ejecutar una Operación Limitada gratuita.

Consejos. En el evento sin sombrear, los Reformistas pasan de inmediato a estar No Elegibles y permanecen No Elegibles cuando se juegue la siguiente carta. Después vuelven a estar Elegibles de la manera habitual.

Trasfondo. Benigno “Ninoy” Aquino Jr. fue arrestado en 1972, al comienzo de la Ley Marcial. Como sufrió un ataque al corazón mientras estaba en prisión, Marcos permitió a Aquino que marchara a Estados Unidos en 1980 para una operación de corazón muy necesaria con dos condiciones: que no hablaría en contra de la administración Marcos, y que volvería a Filipinas. Tras su recuperación, Aquino desafió las condiciones desde el exilio, diciendo que “un pacto con el diablo no era ningún pacto”. Se quedó en Estados Unidos tres años, enseñando y dando conferencias. Sus acalorados discursos, que incluían apariciones en la televisión estadounidense, y su más famoso discurso en el Mitin por la Libertad en Los Ángeles en 1981, influyeron incluso después de su muerte, modificando de manera significativa la opinión en los Estados Unidos contra Marcos.

34. Pope JPII Visit (Visita del Papa JPII) **RGN**



Marcos Puts on a Show (Marcos Hace el Paripé): El Gobierno ejecuta Simpatía en dos casillas, pero no reduce el Patrocinio.

Dignity of the Human Person (Dignidad de las Personas Humanas): -3 a la Ayuda por cada marcador de Protesta en el mapa.

Consejos. En el evento sin sombrear, deben ser seleccionadas dos casillas para Simpatía si es posible, pero ambas casillas deben tener Control del Gobierno como es habitual.

Trasfondo. Marcos levantó la Ley Marcial en enero de 1981, antes de la visita del Papa Juan Pablo II. Aunque Marcos preparó grandes demostraciones, los seis días de visita del Papa en febrero de 1981 se centraron principalmente en aquellos que vivían en barrios y en comunidades granjeras, así como en los fieles católicos del país. Durante su visita, el Papa hizo numerosas referencias a la política represiva del régimen de Marcos y a los abusos contra los derechos humanos cometidos por el ejército y la policía, demostrando que Marcos no consiguió engañarle. También advirtió a los líderes católicos de Filipinas que se mantuvieran apartados de la política y que no alentaran la violencia revolucionaria. Exactamente 5 años después del día que el Papa dejó Filipinas, Marcos renunció como presidente y huyó a Hawái.

35. Light-A-Fire Movement Movimiento Enciende un Fuego) **NRG**

Fumbling Amateurs (Torpes Aficionados): El Gobierno ejecuta Barrido y Redada gratuitos en una Ciudad cualesquiera, después coloca un marcador de Terror allí.

NEP Training (Entrenamiento del NEP): Modifica 3 casillas con un Activista hacia Resistencia y coloca un marcador de Terror en cada casilla (reemplaza cualquier marcador de Protesta o Huelga que ya haya allí).

Consejos. En el evento sin sombrear, el Barrido y Redada observan a los requisitos habituales para las Operaciones. En el evento sombreado, deben ser seleccionadas tres casillas que no tengan Resistencia si es posible, y debe añadirse un marcador de Terror a cada una si hay disponibles.

Trasfondo. El Movimiento Enciende un Fuego reclamaba la responsabilidad de una serie de bombas en Metro Manila durante 1980 y 1981. Firmemente anticomunistas, los perpetradores de las explosiones fueron filipinos y filipino-estadounidenses, apoyados por estadounidenses y filipinos exiliados en América que creían que la violencia era necesaria para expulsar a Marcos. La administración Marcos usó los atentados como excusa para someter a la oposición y tomar medidas contra el NEP, al que culpaban de haber entrenado a los que pusieron las bombas.

36. Pata Island Massacre (Masacre de la Isla de Pata) **NGR**

AFP Maneuver Snares Moro (Maniobra de las FAF Atrapan a los Moros): Elimina hasta 1 Base del NEP de Eastern, Central y Western Mindanao.

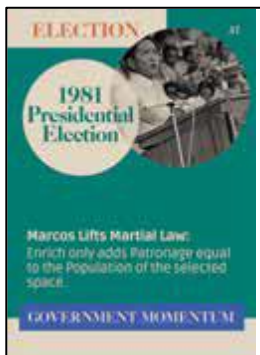
AFP Massacred at Truce Site (Las FAF Masacradas en Lugar de Tregua): Elimina todas las Tropas del Gobierno de Eastern, Central y Western Mindanao.

Consejos. Ninguno.

Trasfondo. Aunque la rebelión mora de Mindanao había acabado en gran medida tras el Acuerdo de Trípoli de 1976, en el que medió Muamar el Gaddafi, el Frente Moro de Liberación Islámico (FMLI) continuó la lucha armada. En 1981, las Fuerzas Armadas de las Filipinas respondieron a los informes sobre fuerzas de FMLI en la Isla de Pata, en la provincia de Joló (al sudoeste de Zamboanga). Tras asegurarles el gobierno y la Constabularia locales que no había fuerzas de FMLI, los militares retiraron a la mayoría de sus fuerzas. Durante una ceremonia de despedida organizada por el comandante de la Constabularia, guerrilleros del FMLI emboscaron a las fuerzas militares, matando a más de cien hombres. Las Fuerzas Armadas Filipinas, como represalia, concentraron bombas y artillería sobre la isla, matando a más de 3000 civiles.

37. 1981 Presidential Election (Elecciones Presidenciales de 1981)

ELECCIONES



Marcos Lifts Ley Marcial (Marcos Levanta la Ley Marcial): El Enriquecimiento solo añade tanto Patrocinio como la Población de la casilla seleccionada.

Consejos. Mientras este evento de Impulso está vigente, la Actividad Especial Enriquecimiento solo añade tanto Patrocinio

como la Población de la casilla seleccionada (no el doble), pero sigue reduciendo la Ayuda en 1.

Trasfondo. Marcos recibió una recepción más bien fría por parte de la administración Carter, por lo que después de las elecciones presidenciales de EE. UU. de 1980 intentó granjearse el favor de la administración Reagan levantando la Ley Marcial en enero de 1981 y convocando nuevas elecciones presidenciales y locales. Sin embargo, conservó la mayoría de poderes obtenidos durante la Ley Marcial, y como protesta la mayoría de partidos de la oposición boicotearon las elecciones de 1981, llevando al resultado más desequilibrado de toda la

historia de las Filipinas, obteniendo Marcos el 88% de los votos.

38. Ninoy Aquino Murdered (Ninoy Aquino Asesinado)

ELECCIONES



'The Filipino is worth dying for...' ("Vale la pena morir por los filipinos..."):

La Protesta cambia las casillas a Oposición, en lugar de modificarlas.

Consejos. Mientras este evento de Impulso está vigente, la Operación Protesta

cambia las casillas directamente a Oposición en lugar de modificarlas un paso.

Trasfondo. Una de las condiciones para que Ninoy Aquino saliera de prisión (Evento n°. 33) fue que acabara volviendo a las Filipinas. Después de casi 3 años dando conferencias y enseñando en Estados Unidos, Aquino decidió volver a las Filipinas para intentar revitalizar la lánguida oposición centrista a la vista de la mala salud de Marcos y que este continuaba con su dictadura de facto. Sus amigos, familia y otros líderes de la oposición le advirtieron repetidamente que Marcos no toleraría su regreso y que probablemente acabaría muerto o en prisión, a lo que respondió: "Vale la pena morir por los filipinos". Esta afirmación resultó profética: Aquino fue asesinado el 21 de agosto de 1983 por un asaltante desconocido cuando salía del avión que le llevó de vuelta a Filipinas. Los rumores vincularon de inmediato el asesinato de Aquino con Marcos y el ejército filipino. Su cuerpo estuvo expuesto ocho días, con la ropa ensangrentada con la que le habían asesinado y sin maquillaje que cubriera las heridas faciales que había sufrido. Su funeral tuvo lugar el 31 de agosto, oficiado por el arzobispo de Manila Jaime Cardinal Sin (Personalidad n°. 46), y la procesión recorrió Manila durante 12 horas, siendo vista por más de 2 millones de personas. Esta fue la primera de muchas protestas relacionados con el asesinato de Aquino (Evento n°. 22). Con su muerte, logró el objetivo de estimular a la oposición contra el régimen de Marcos.

39. 1984 Parliamentary Election (Elecciones Parlamentarias de 1984)

ELECCIONES

Oposición Parties Gain Seats (Los Partidos de la Oposición Obtienen Escaños): Las Operaciones Limitadas de los Reformistas cuestan 0 Recursos. Los Reformistas añaden 2 Recursos en lugar de 1 al Pasar.

Consejos. Mientras este evento de Impulso está vigente, los Reformistas pueden ejecutar una Operación Limitada sin gastar Recursos, y pueden Pasar para ganar 2 Recursos.

Trasfondo. Las Elecciones Parlamentarias de 1984 fueron las primeras elecciones competitivas convocadas en Filipinas tras el fin de la Ley Marcial. Las elecciones presidenciales de 1981 (Elecciones n.º. 37) habían sido boicoteadas por los partidos de la oposición, pero los partidos UNIDO y PDP-Laban (Evento n.º. 27) presentaron a numerosos candidatos en 1984, a pesar de acuerdos previos de boicotear cualquier elección convocada mientras Marcos conservara el poder. Pese a la rabia por el asesinato de Ninoy Aquino (Elecciones n.º. 38), el resultado fue predecible: aunque los partidos de la oposición obtuvieron algunos avances, el partido KBL de Marcos conservó el control del Parlamento en medio de acusaciones de fraude generalizado y coerción en las urnas (Evento n.º. 16). Sin embargo, la influencia del organismo de monitorización de elecciones NAMFREL y el primer voto significativo de la oposición en casi tres décadas proporcionó un empuje psicológico a la oposición, el cual buscaron aumentar durante los siguientes años.

40. 1986 Snap Election (Elecciones Anticipadas de 1986)

ELECCIONES

Both Sides Claim Victoria (Ambos Bandos Proclaman la Victoria): Lleva a cabo la última Ronda de Elecciones.

Consejos. Ninguno.

Trasfondo. Después de las elecciones parlamentarias de 1984 (Elecciones n.º. 39), Marcos se enfrentó a un flujo continuo de oposición que le llevó a anunciar, el 3 de noviembre de 1985, la convocatoria de elecciones anticipadas (Evento n.º. 28). Las elecciones se programaron para el 7 de febrero de 1986, y los principales partidos de la oposición formaron una coalición (Evento n.º. 27) que captó la abrumadora mayoría de votos en contra

de Marcos. Las elecciones fueron boicoteadas por el Bayan y el PCF, pero la mayoría de los otros grupos de izquierdas y de centro de la oposición respaldaron la candidatura Aquino-Laurel (Actos Desesperados n.º. 58 y n.º. 59). Mientras se contaban los votos, tanto Marcos como Aquino proclamaron la victoria, lo que provocó que la gente saliera a las calles a protestar. Las elecciones anticipadas fueron el comienzo de una cadena de acontecimientos que culminaron en la Revolución del Poder del Pueblo dos semanas más tarde (véase la Línea Temporal de la Revolución del Poder del Pueblo en la página 46).

41. Juan Ponce Enrile

PERSONALIDAD

Defense Funds Siphoned (Fondos para Defensa Desviados): Como Actividad Especial con cualquier Operación, gasta 4 Recursos para ganar 3 de Patrocinio.

Consejos. La opción alternativa que concede esta Personalidad solo puede ser usada cuando el Gobierno puede seleccionar la opción ‘Operación + Actividad Especial’ en la Secuencia de Juego, cuenta como su Actividad Especial en ese turno, y puede ser combinada con cualquier Operación.

Trasfondo. Juan Ponce Enrile ganó influencia junto a Ferdinand Marcos, ocupando varios puestos en la administración a lo largo de dos décadas. Como secretario de defensa, Enrile supervisó una enorme expansión de las Fuerzas Armadas y de la Constabularia, y sirvió como administrador de la Ley Marcial. Un ataque organizado contra su desfile en septiembre de 1972 fue usado para justificar la Ley Marcial, la base constitucional que se encargó escribir a Enrile, un abogado de Harvard. La Ley Marcial era buena para Enrile, que supervisó el Fondo del Impuesto del Coco (Evento n.º. 8) junto a Danding Cojuangco. Sin embargo, en los últimos años del régimen de Marcos, la influencia de Enrile empezó a menguar a medida que Marcos consolidaba su poder en la presidencia y, después del asesinato de Ninoy Aquino, Enrile comenzó a alinearse con el movimiento Reforma de las Fuerzas Armadas (RFA), encabezado por el coronel Gregorio Honasan (Personalidad n.º. 48). El RFA comenzó a tramitar un golpe de estado en 1985 pero, antes de que pudiera llevarse a cabo, Marcos declaró las elecciones anticipadas de 1986, precipitando la Revolución del Poder del Pueblo. Enrile y el RAM decidieron seguir con el golpe durante la Revolución del Poder del Pueblo, lo que llevó a su notorio cambio de bando junto a Fidel Ramos

(Acto Desesperado n.º. 56). Enrile sirvió como secretario nacional de defensa durante el gobierno de Aquino hasta noviembre de 1986, cuando fue obligado a renunciar debido a su supuesto papel en un golpe contra Aquino. Sirvió después como presidente del senado, y ha permanecido activo en la política filipina hasta 2013.

42. Imelda Marcos

PERSONALIDAD



The Iron Butterfly (La Mariposa de Hierro): Simpatía aumenta la Ayuda en 5 en lugar de en 3.

Consejos. Simpatía debe seguir reduciendo el Patrocinio en 1 para modificar hacia Apoyo, y aumenta la Ayuda en 5 mientras esta

Personalidad esté vigente.

Trasfondo. Esposa de Ferdinand Marcos, Imelda fue una formidable política por sí misma. Los críticos de la administración Marcos se referían al mandato de la familia Marcos como una “dictadura conyugal”: mientras que era Marcos el oficialmente “elegido”, no es ningún secreto que Imelda mantuvo un poder destacable. Imelda fue esencial a la hora de asegurar a su marido la victoria en las elecciones presidenciales de 1965 que les dieron el poder, y su transformación de reina de concursos de belleza a fuerza motriz política hizo que se ganara el apodo de “la mariposa de hierro”, un mote que aludía a su cada vez mayor dureza a medida que pasaba el tiempo. Imelda inauguró a menudo proyectos de obras públicas con gran ostentación, ganándose a la multitud con su simpatía. Era también cantante. “Dahil Sa Iyo” (Because of You) se convirtió en su canción más característica, y en la investidura de Ferdinand en 1986 cantó a la pequeña multitud reunida en el Palacio de Malacañán. A pesar de su simpatía, Imelda participó de buena gana en la corrupción y los robos. Después de que Marcos huyera a Hawái, la multitud asaltó el palacio, encontrando en el armario de los zapatos de Imelda 3000 pares. Los medios capturaron estas imágenes como representación de los más de 10 billones de dólares que la familia Marcos había robado al abandonar Filipinas (Acto Desesperado n.º. 53). Imelda acabó volviendo al país en 1991, cuando fue elegida para la Cámara de Representantes y se postuló para la

presidencia dos veces. Sus hijos y nietos han ocupado numerosos cargos en las Filipinas, siendo el más destacable la elección de Ferdinand “Bongbong” Marcos Jr. como presidente en 2022.

43. General Fabian Ver

PERSONALIDAD

Loyalist Carries Out Orders (Los Fieles Siguen las Órdenes): Represalia elimina un total de hasta 2 fichas enemigas de las casillas seleccionadas en lugar de reubicar ninguna (Bases lo último).

Consejos. Las dos fichas eliminadas pueden venir de la misma casilla, o puede eliminarse una ficha de cada una de las casillas seleccionadas para Represalia, pero cualquier casilla seleccionada para Represalia debe seguir teniendo Control del Gobierno, como es habitual. Las Bases solo pueden ser eliminadas una vez no queden más fichas de esa Facción en la misma casilla.

Trasfondo. El general Fabián Ver fue el más leal oficial de Marcos, sirviendo como jefe de la seguridad del presidente antes de convertirse en Jefe de Estado Mayor de las Fuerzas Armadas de Filipinas en 1981. Fue sospechoso de orquestar el asesinato de Ninoy Aquino, lo que llevó a su acusación, juicio y absolución (Eventos n.º. 2 y 14). Durante la Revolución del Poder del Pueblo, Ver fue visto en televisión pidiendo permiso a Marcos para disparar a las multitudes y organizar un ataque aéreo contra Camp Cram y Camp Aguinaldo, en donde Ramos y Enrile tenían su cuartel general (Personalidades n.º. 41 y n.º. 44, Acto Desesperado n.º. 56). Marcos denegó la petición (aunque se rumorea que la aprobó más tarde). Cuando Marcos se exilió a los Estados Unidos (Acto Desesperado n.º. 53), Ver le acompañó. No volvió a las Filipinas hasta 1998, y murió poco después.

44. General Fidel V. Ramos

PERSONALIDAD

Constabulary Assists Riot Police (La Constabularia Ayuda a la Policía Antidisturbios): La Redada permite usar Tropas además de Policía.

Consejos. Mientras esta Personalidad está vigente, la Redada permite eliminar una ficha Reformista Activa por cada cubo que haya en las casillas seleccionadas, no solo los cubos de Policía. Las Bases Reformistas solo pueden ser eliminadas una vez no queden Activistas en la misma casilla.

Trasfondo. Ramos, graduado en West Point, sirvió en las Fuerzas Armadas Filipinas en las guerras de

Corea y Vietnam antes de convertirse en jefe de la Constabularia Filipina antes de la Ley Marcial. En 1972, Ramos, junto con Juan Ponce Enrile (Personalidad n.º. 41) y el General Ver (Personalidad n.º. 43), fue responsable de aplicar la Ley Marcial. Ramos conservó el mando de la Constabularia Filipina hasta que cambió de bando en 1986 (Acto Desesperado n.º. 56), y admitió estar al tanto de las torturas y desapariciones (Evento n.º. 7) perpetradas por la Constabularia durante su liderazgo. Durante la Revolución del Poder del Pueblo, el cambio de bando de Ramos se convirtió en un potente símbolo del apoyo a Aquino y al movimiento de la oposición. Posteriormente, Ramos afirmar que su implicación en la revolución expiaba sus actos durante la Ley Marcial. En 1992 fue elegido presidente de Filipinas, sucediendo a Corazón Aquino (Personalidad n.º. 45). Permaneció activo en la política después de su mandato, participando en otra revolución popular contra el presidente Joseph Estrada en 2001, y sirviendo después como enviado a China durante el gobierno del presidente Duterte. Ramos murió en julio de 2022 debido a complicaciones relacionadas con la COVID-19.

45. Corazon Aquino

PERSONALIDAD

Widow or Symbol? (¿Viuda o Símbolo?): Coloca un Activista adicional en cada Ciudad seleccionada para Reclutamiento.

Consejos. Siguen sin poder ser seleccionadas para Reclutamiento las Ciudades con Apoyo. Se coloca un Activista adicional incluso si se selecciona la opción de reemplazar dos con una Base.

Trasfondo. Esposa del líder de la oposición, Benigno “Ninoy” Aquino, Jr., Corazón, conocida popularmente como Cory, no tenía aspiraciones políticas antes del asesinato de su marido en 1983 (Elecciones n.º. 38). La muerte de este catapultó a la familia Aquino al centro de atención de la nación, y la popularidad de Cory se vio reforzada gracias a sus apariciones en eventos de la oposición y a su disposición a continuar hablando en contra de Marcos. A pesar de que nunca había asumido un cargo electo, fue considerada la candidata a presidenta más popular de 1986. Su principal rival en la oposición, Salvador “Doy” Laurel, era considerado más experimentado, y tenía el respaldo del partido más grande de la oposición, el UNIDO. Cerciorándose de que dividirían los votos si ambos se presentaban a la presidencia, Cory y Doy acordaron una coalición para presentarse a las elecciones en el último minuto (Evento n.º. 27),

parcialmente debido a la implicación de Jaime Cartainal Sin (Personalidad n.º. 46). Después de las elecciones, el mandato de Cory como presidenta fue tumultuoso, y durante él se ratificó una nueva constitución y tuvieron lugar numerosas reformas legales, pleitos contra los compinches de Marcos, varios intentos de golpe, la aprobación de un controvertido proyecto de ley de reforma agraria e incertidumbre económica. Tras su mandato, Cory volvió a la vida civil y murió en 2009. Su hijo, Benigno “Noynoy” Aquino III fue elegido presidente de las Filipinas en 2010.

46. Jaime Cartainal Sin

PERSONALIDAD



Church Condemns Violence (La Iglesia Condena la Violencia): La Conversión permite reemplazar 2 cubos con 1 Activista.

Consejos. Mientras esta Personalidad está vigente, la Conversión sigue pudiendo reemplazar una sola Base del Gobierno con

una Base Reformista si no hay en la misma casilla, pero permite reemplazar hasta 2 cubos con 1 Activista (en lugar de reemplazar 1 cubo o eliminar 2).

Trasfondo. Jaime Cartainal Sin fue el arzobispo de Manila desde 1974 hasta su jubilación en 2003. Nombrado como tal en 1974, Cartainal Sin se convirtió de inmediato en uno de los más determinados e influyentes oponentes de Marcos. Firme oponente también a la Ley Marcial, Cartainal Sin exigió repetidamente que se pusiera fin a esta, temiéndose que se iniciara una guerra civil entre los leales a Marcos y la izquierda radical. Cartainal Sin no solo protestó por el uso de la tortura y de la detención para sofocar la oposición política, sino que también lo hizo por la aprobación de una legislación que hubiera impedido a la Iglesia continuar su labor social. Siguiendo el ejemplo iniciado por el Papa Juan Pablo II en 1981 (Evento n.º. 34), Cartainal Sin continuó presionando a Marcos para denunciar los abusos contra los derechos humanos y a la vez apartar a la comunidad católica filipina de la violencia revolucionaria. En 1986, Cartainal Sin respaldó a la oposición moderada durante la Revolución del Poder del Pueblo, alentando primero a Aquino a presentarse como candidata y asesórandola en su campaña, y después movilizándolo a monjas para que sirvieran como observadoras de

las elecciones. Después de que los técnicos de COMELEC abandonaran los centros de recuento de votos alegando fraude (Acto Desesperado n.º. 55), los 104 obispos de las Filipinas emitieron una declaración mostrando su acuerdo con las alegaciones, lo que llevó a una protesta generalizada. Cartainal Sin fue esencial a la hora de proteger las enormes protestas del 22 al 25 de febrero de 1986. Acudiendo a la radio (Evento n.º. 3) y pidiendo a los católicos que apoyaran al general Ramos y a Juan Ponce Enrile cuando se pasaron a la oposición (Acto Desesperado n.º. 56). Cartainal Sin se vio de nuevo implicado en el derrocamiento del gobierno en 2001 durante la segunda Revolución del Poder del Pueblo, que llevó a la renuncia de Joseph Estrada. A Cartainal Sin le gustaba bromear sobre su apellido, recibiendo a la gente en su casa diciendo “Bienvenidos a la casa de Sin” (“sin” significa “pecado” en inglés). Murió en 2005.

47. Salvador Laurel

PERSONALIDAD



UNIDO Party Backing (Respaldo del Partido UNIDO): Llamamiento proporciona 3 Recursos a los Reformistas por cada Activista eliminado.

Consejos. Llamamiento sigue pudiendo eliminar Activistas solo de casillas sin Protesta mientras esta

Personalidad está vigente.

Trasfondo. Hijo de José P. Laurel, que fue presidente de las Filipinas durante la ocupación japonesa, Salvador “Doy” Laurel fue un notable abogado y político. Usando la influencia política de su familia, Doy fue elegido para el senado en 1967 y se convirtió de inmediato en crítico de Marcos. Estaba en los Estados Unidos cuando este declaró la Ley Marcial, y evito ser arrestado. En lugar de eso, Doy se presentó y ganó las elecciones al Batasang Pambansa provisional en 1978. Allí fue el único crítico de Marcos, dando acalorados discursos denunciando la Ley Marcial. En 1984 consiguió importantes avances para su partido político, el UNIDO, en el Batasang Pambansa (Elecciones n.º. 39), y creó el marco perfecto para enfrentarse con Marcos. Antes de que la oposición pudiera unificarse, Marcos anunció unas elecciones anticipadas en 1986 (Evento n.º. 28). Aunque finalmente Laurel aceptó ser candidato a la vicepresidencia como parte de un programa de coalición (Evento

n.º. 27), acabaría separándose de la administración Aquino debido a una serie de problemas, que incluían la repatriación de los restos de Marcos. Sirvió como presidente del Centenario Nacional en 1998 con la administración Ramos, y se retiró de la política poco después. Doy Laurel murió en 2004.

48. Col. Gregorio Honasan

PERSONALIDAD

RAM sides with Protesters (El RFA Se Pone de Parte de los Protestantes): Después de una Redada del Gobierno, elimina 1 Tropa de cada casilla seleccionada.

Consejos. Si General Fidel V. Ramos (n.º. 44) también está vigente, elimina 1 Tropa de cada casilla seleccionada para Redada solo después de eliminar las fichas Reformistas. El Gobierno sigue pudiendo ejecutar Redada en casillas sin Tropas.

Trasfondo. Oficial militar de carrera, el coronel Gregorio “Gringo” Honasan fue el aide-de-camp del general Ramos durante la Revolución del Poder del Pueblo y fundador del Movimiento por la Reforma de las Fuerzas Armadas (RFA). Originalmente, el RFA buscaba encargarse del favoritismo, la política y la corrupción que se habían extendido entre las Fuerzas Armadas de las Filipinas durante la Ley Marcial. Muchos oficiales de carrera más jóvenes no podían promocionarse debido a que la administración Marcos había ampliado la edad de jubilación de los oficiales superiores políticamente favorecidos, y el RFA consistía sobre todo en graduados de la Academia Militar Filipina. El coronel Honasan planeó el fallido golpe de 1986, al que se unió Juan Ponce Enrile (Personalidad n.º. 41), precipitando el enfrentamiento entre el ejército y los ciudadanos en las calles durante la Revolución del Poder del Pueblo. Honasan llevaría a cabo una serie de golpes fallidos contra la administración Aquino antes de ser perdonado por el presidente Ramos (Personalidad n.º. 44) después de que este fuera elegido en 1992. Serviría más tarde durante cuatro mandatos en el senado y en la administración Duterte. En 2022, Honasan se postuló para un quinto mandato en el senado, pero no salió elegido.

49. Jose Maria Sison

PERSONALIDAD

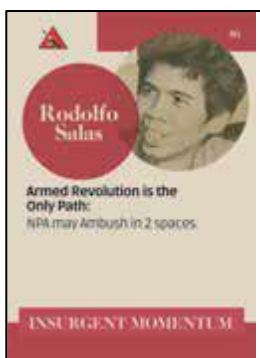
Advocates Rural Insurgency (Aboga por la Insurgencia Rural): El Reagrupamiento del NEP permite reemplazar 1 Guerrilla con una Base en casillas de Campo.

Consejos. Mientras esta Personalidad está vigente, el Reagrupamiento del NEP en casillas de Campo permite, o bien colocar Guerrillas, o reemplazar 1 Guerrilla con una Base, pero no ambas opciones.

Trasfondo. Fundador del restablecido Partido Comunista de las Filipinas (PCF), José María Sisón (o “Joma”) fusionó el pensamiento maoísta con el marxismo-leninismo para crear lo que el acuñó como “Democracia Nacional” (Evento n.º 29). En 1969 el PCF, junto con el antiguo líder del Hukbalahap Bernabé Buscayno (conocido como “Kumander Dante”), fundaron el NEP como brazo armado del PCF para organizar una insurgencia rural con la que combatir a la élite gobernante. Sisón fue arrestado en 1977 y mantenido en prisión hasta marzo de 1986, cuando la recién elegida presidenta Aquino ordenó liberar a los prisioneros políticos, incluidos Sisón y Buscayno. Mientras estuvo en prisión, Sisón continuó abogando por un levantamiento rural en sus cartas y poemas. Tras su liberación, viajó por el mundo, recibiendo finalmente asilo político en Holanda. A pesar de su viaje, Sisón asumió el liderazgo del PCF bajo el alias “Armando Liwanag”, aunque negó su implicación con el partido. En 2007 fue arrestado en Holanda por su implicación en varios asesinatos en Filipinas, incluido el de Rolly Kintanar (Personalidad n.º 51), pero finalmente se retiraron los cargos. Falleció en Holanda en diciembre de 2022.

50. Rodolfo Salas

PERSONALIDAD



Armed Revolución is the Only Path (La Revolución Armada Es el Único Camino): El NEP puede Emboscar en 2 casillas.

Consejos. Cada casilla seleccionada para Emboscada debe contener una Guerrilla Oculta como es habitual (concretamente

una que acabe de mover a esa casilla si se combina Marcha con Emboscada).

Trasfondo. Tras el arresto de José María Sisón en 1977, Rodolfo Salas asumió el mando tanto del NEP como del PCF. Bajo su liderazgo, el NEP expandió su presencia en Mindanao (Evento n.º 5) y aumentó sus filas debido al claro fraude electoral de Marcos en 1981 (Elecciones n.º 37). Salas dirigió un cambio en las tácticas cuando acabó la Ley

Marcial, descentralizando el liderazgo y adentrándose en las ciudades con las “unidades de gorriones” (Evento n.º 12). Esta descentralización acabó llevando a las purgas de la Campaña del Ajo (Evento n.º 18). Salas fue arrestado en 1986 y permaneció prisionero durante seis años. Tras su liberación, se retiró del NEP, aunque la policía alega que ha continuado implicado en actividades violentas.

51. Rolly Kintanar

PERSONALIDAD

Emphasizes Terror Campaigns (Acentúa las Campañas Terroristas): El Terror del NEP elimina 1 Activista o Policía en una casilla seleccionada.

Consejos. El NEP debe eliminar 1 Activista o 1 Policía de una casilla seleccionada para Terror si es posible mientras esta Personalidad esté vigente, pero puede escoger qué ficha eliminar, y no eliminaría ninguna si el Terror no se ejecutó en casillas con Activistas o Policía.

Trasfondo. Romulo “Rolly” Kintanar destacó en las filas del NEP hasta convertirse en comandante militar de la Comisión de Mindanao. Kintanar fue esencial a la hora de encontrar maneras de mantener el crecimiento del NEP en a principios de la década de 1980 buscando apoyo y financiación internacionales. Uno de los acuerdos internacionales proporcionó al NEP dólares estadounidenses falsificados de gran calidad que ayudaron a financiar sus operaciones dentro y fuera de Filipinas. Kintanar también fue el primero en utilizar las “unidades de gorriones” (Evento n.º 12) y sus tácticas de guerrilla urbana. Fue arrestado en 1988, pero escapó tras ocho meses de cautiverio. Volvió a ser arrestado en 1991 y, tras ser amnistiado en 1992, abandonó el NEP. Se convirtió en asesor del gobierno y fue acusado por el PCF-NEP de usar sus conocimientos sobre las operaciones del NEP para ayudar al gobierno en sus tácticas contrainsurgentes. Fue asesinado por el NEP en 2003, posiblemente por orden de José María Sisón (Personalidad n.º 49).

52. Leandro Alejandro

PERSONALIDAD

Appeal to Students and Labor (Llamamiento a los Estudiantes y el Trabajo): La Huelga permite modificar 1 casilla seleccionada a Resistencia en lugar de modificarla.



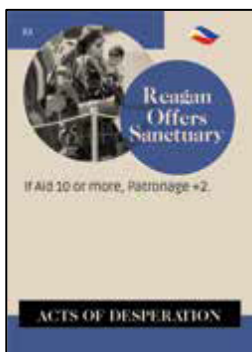
Consejos. Las dos casillas seleccionadas para Huelga siguen precisando de una Guerrilla Oculta y que no tengan Terror, como es habitual. El NEP puede seleccionar qué casilla cambia a Resistencia y qué casilla modifica.

Trasfondo. *Leandro*

“Lean” Alejandro fue un conocido líder estudiantil y activista. Como estudiante de la Universidad de las Filipinas, Lean organizó grupos de estudiantes tanto secretos como abiertos para protestar contra la dictadura de Marcos, y acabó adoptando un punto de vista nacional democrático. Al contrario que otras organizaciones nacional democráticas (como el PCF-NEP), Lean promovió firmemente la resistencia pacífica, y lideró muchas protestas y marchas tras la muerte de Ninoy Aquino en 1983 (Elecciones n.º. 38). Lean cofundó el BAYAN (Evento n.º. 21) con el exsenador Lorenzo M. Tañada (Evento n.º. 10). Durante las elecciones anticipadas (Elecciones n.º. 40), Lean criticó comprometerse con el gobierno y pidió un boicot, pero también lideró protestas durante la propia Revolución del Poder del Pueblo. Tras la caída del régimen de Marcos, Lean se presentó sin éxito al congreso, y se convirtió en un ruidoso crítico de la influencia militar durante la administración Aquino. Fue asesinado en septiembre de 1987, y su asesinato permanecer sin resolver.

53. Reagan Offers Sanctuary (Reagan Ofrece Santuario)

ACTO DESESPERADO



Si la Ayuda es de 10 o más, Patrocinio +2.

Consejos. Ninguno.

Trasfondo. *Durante la Guerra Fría, Estados Unidos tenía un interés estratégico en mantener sus bases en Filipinas (Base de la Fuerza Aérea Clark y Com-*

plejo Naval de la Bahía de Súbic). En la lucha contra el comunismo, la política de exteriores estadounidense se centró en los enemigos comunes con el régimen de Marcos, incluido el NEP. La intransigencia de la administración Reagan contra el comunismo global sirvió bien al régimen de Marcos, que intentó ganar el favor de Reagan siempre que

fue posible (Evento n.º. 31). La estrecha relación entre Marcos y EE. UU. desapareció a medida que se desarrollaba la Revolución del Poder del Pueblo, y la administración Reagan se temió que Marcos recurriera a la violencia, tal y como aconsejaba el general Ver (Personalidad n.º. 43). Como táctica de negociación, el presidente Reagan aseguró a Marcos que le ofrecería santuario en Estados Unidos hasta que pudiera volver a las Filipinas. Ferdinand Marcos y su familia huyeron a Estados Unidos, pero él nunca volvió: murió en Hawái en 1989. Imelda Marcos y sus hijos volvieron a las Filipinas en 1991.

54. Marcos Inaugurated (Marcos Investido)

ACTO DESESPERADO

Si el Apoyo Total es mayor que la Oposición Total, elimina una Base Reformista y una del NEP.

Consejos. “Apoyo Total” es el total combinado de la Población de todas las casillas que tengan marcadores de Apoyo. Tanto una Base Reformista como una del NEP deben ser eliminadas si es posible.

Trasfondo. *A pesar del millón de personas que se congregó en la avenida Epifanio de los Santos para manifestarse contra él, Ferdinand Marcos siguió reclamando la victoria en las elecciones de 1986. En un esfuerzo desesperado para demostrar la legitimidad de su victoria electoral, Marcos fue instaurado como presidente por el jefe de Tribunal Supremo, el juez Ramón Aquino, en el Palacio de Malacañán el 25 de febrero de 1986. Corazón Aquino fue investida al mismo tiempo, con Ramos (Personalidad n.º. 44) y Enrile (Personalidad n.º. 41) asistiendo. La investidura de Marcos hizo poco para cambiar la opinión de las multitudes, y su familia ya estaba haciendo preparaciones para huir a Estados Unidos (Acto Desesperado n.º. 53).*

55. COMELEC Hides Election Tampering (COMELEC Oculta la Manipulación de las Elecciones)

ACTO DESESPERADO

Cambia 1 casilla que tenga Oposición, Base y Control del Gobierno a Apoyo.

Consejos. La casilla seleccionada debe tener un marcador de Oposición, Control del Gobierno, y una Base del Gobierno, y se cambia entonces directamente a Apoyo, reduciendo la Oposición Total.

Trasfondo. *Aunque NAMFREL (National Citizens' Movement for Free Elections) anunció a*

Corazón Aquino como ganadora de las elecciones anticipadas de 1986, la agencia del Gobierno a cargo del recuento de votos –COMELEC (Commission on Elections)– demostró que Marcos era el ganador. El 9 de febrero de 1986, un grupo de técnicos informáticos que trabajan para COMELEC abandonó el centro de conteo rápido de Manila afirmando que habían observado a funcionarios manipulando el total de votos a favor de Marcos. Estas afirmaciones reforzaron la creencia de la oposición de que Marcos había cometido fraude electoral. El Senado de Estados Unidos respondió a las afirmaciones de los técnicos aprobando una resolución que censuraba las elecciones, y la Conferencia de Obispos Católicos también condenó el fraude. El 15 de febrero, COMELEC declaró oficialmente que Marcos era el ganador de las elecciones.

56. Enrile and Ramos Defect (Enrile y Ramos Cambian de Bando)

ACTO DESESPERADO

Reemplaza una Base del Gobierno con una Base Reformista en una casilla con Oposición.

Consejos. La casilla seleccionada debe tener tanto Oposición como Base del Gobierno. Actualiza el Control después de haber reemplazado la Base y reduce la puntuación del Gobierno si se pierde Control del Gobierno.

Trasfondo. En la madrugada del 22 de febrero de 1986, Juan Ponce Enrile (Personalidad n.º. 41) se encontró con el coronel Gregorio Honasan (Personalidad n.º. 48) y otros líderes del Movimiento por la Reforma de las Fuerzas Armadas (RFA) para ultimar los detalles del golpe contra Marcos y su administración. Se había planeado el golpe para la madrugada del 23 de febrero, pero, por desgracia para Enrile, el general Ver y las fuerzas de seguridad de Marcos estaban al tanto y hubo de abandonarse. Siendo su papel en el gobierno de Marcos insostenible, Enrile adoptó una posición defensiva en Camp Aguinaldo, en Metro Manila, adyacente a la avenida Epifanio de los Santos, donde se estaban concentrando multitudes para protestar por la presunta victoria de Marcos en las elecciones anticipadas. Enrile pasó la tarde y la noche del 22 de febrero intentando obtener la protección de Cartainal Sin (Personalidad n.º. 46) y del general Ramos (Personalidad n.º. 44). Por la noche, Ramos había aceptado unirse a Enrile en Camp Aguinaldo, y los dos hombres dieron una conferencia de prensa denunciando a Marcos y ofreciendo su apoyo a Cory Aquino (Personalidad

n.º. 45). Poco después de esta conferencia de prensa, Cartainal Sin acudió a la radio a alentar a la gente a que llevara comida a las fuerzas de Enrile y Ramos y a que las protegiera del ejército. Al final, la multitud congregada en la avenida llegó casi a 2 millones de personas, lo que llevó al final del régimen de Marcos.

57. People Power (El Poder del Pueblo)

ACTO DESESPERADO



Si hay al menos 3 Protestas en el mapa, reduce el Patrocinio en -2.

Consejos. Ninguno.

Trasfondo. Después de las elecciones anticipadas del 7 de febrero de 1986, tanto Corazón Aquino (Personalidad n.º. 45)

como Ferdinand Marcos afirmaron haber ganado la presidencia. Entre alegaciones generalizadas de que Marcos había manipulado las elecciones, una serie de acontecimientos llevaron a una de las campañas de resistencia no violenta más largas de la historia. Después de que Marcos declarara el 15 de febrero que era el ganador de las elecciones, Cory Aquino organizó una protesta en Luneta Park, Manila, a la que asistieron alrededor de 2 millones de personas. Los líderes de la oposición continuaron organizando protestas por toda Filipinas, y los acontecimientos alcanzaron su clímax entre el 22 y el 25 de febrero, cuando un golpe de estado fallido propició una cadena de acontecimientos que llevaron a protestas espontáneas en la avenida Epifanio de los Santos en las que participaron casi 2 millones de personas, deserciones generales en el ejército y renunciaciones de funcionarios del gobierno. Al final, la familia Marcos, junto a Eduardo Cojuangco y el general Fabián Ver (Personalidad n.º. 43), huyeron a Hawái, donde Estados Unidos les ofreció santuario (Acto Desesperado. 53). Al oír que Marcos había huido el 25 de febrero, la multitud comenzó a cantar y a corear “¡Cory! ¡Cory!” mientras otros asaltaban el palacio de Malacañang (encontrando la infame colección de zapatos de Imelda Marcos).

58. Election Boycott Ignored (Boicot de las Elecciones Ignorado)

ACTO DESESPERADO

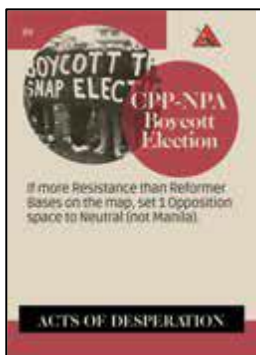
Si hay más Oposición que Bases del NEP en el mapa, cambia 1 casilla con Resistencia a Neutral (que no sea Manila).

Consejos. Compara la Población total de las casillas con marcadores Oposición con la cantidad de Bases del NEP en el mapa.

Trasfondo. Aunque los partidos de la oposición fueron legalizados hacia el final de la Ley Marcial, muchos partidos rehusaron participar en las elecciones debido a acusaciones de fraude y al miedo a legitimar el régimen de Marcos. Durante las elecciones presidenciales de 1981, estos boicots se extendieron y coordinaron, pero en 1984 la frágil salud de Marcos y una economía preocupante llevaron a varios partidos de la oposición a participar en las elecciones. Aunque Marcos anunció las elecciones anticipadas de 1986, algunos partidos políticos se negaron a participar, creyendo que no había tiempo suficiente para una campaña eficaz antes de las elecciones. Las organizaciones que más destacaron a la hora de hacer boicot fueron el PCF, el FDN y el Bayan (Acto Desesperado n.º 59). Sin embargo, el UNIDO y el PDP-Laban participaron en las elecciones como una coalición, y se alentó ampliamente a la participación política, superando los intentos de boicot.

59. CPP-NPA Boycott Election (Boicot Electoral del PCF-NEP)

ACTO DESESPERADO



Si hay más Resistencia que Bases Reformistas en el mapa, cambia 1 casilla con Oposición a Neutral (que no sea Manila).

Consejos. Compara la Población total de las casillas con marcadores de Resistencia con la cantidad de Bases del Reformistas en

el mapa.

Trasfondo. Aunque otros partidos de la oposición se presentaron contra Marcos en 1986 (Acto Desesperado n.º. 58), el Partido Comunista de Filipinas (PCF) no participó en las elecciones y pidió a sus miembros que las boicotaran. Aunque algunos de ellos lo hicieron, el partido admitió posteriormente que el boicot fue un error táctico: no sólo privó de voz al PCF en el resultado de las elecciones, sino que cedió el liderazgo de la oposición a partidos más centristas sin lucha. Para cuando acabó la Revolución del Poder del Pueblo, el PCF había pasado a ser políticamente irrelevante junto con los otros partidos de izquierdas que participaron en el boicot. Este Acto Desesperado refleja la

posibilidad de que el boicot hubiera tenido éxito a la hora de debilitar la posición de los partidos centristas, lo que podría haber fortalecido al PCF-NEP o entregar la victoria a Marcos.

60. National Strike (Huelga Nacional)

ACTO DESESPERADO

Si hay al menos 1 Huelga en el mapa, baja el Patronio -2.

Consejos. Ninguno.

Trasfondo. En la cima de su influencia, el NEP era capaz de organizar huelgas en varias áreas de Filipinas, pero organizar una huelga a nivel nacional quedaba fuera de su alcance. La falta de un verdadero frente de izquierdas unido impidió que una huelga nacional fuera una opción efectiva en 1986, y la revolución que siguió fue una acción política individual más que una lucha de clases. Este Acto Desesperado presenta una huelga nacional como opción hipotética, lo que hubiera influido de manera significativa en la seguridad económica de Marcos y sus compinches.

61. Violence Disrupts Election (La Violencia Trastoca las Elecciones)

ACTO DESESPERADO



Elimina una Base Reformista de una casilla que tenga Terror, después, si hay al menos 3 marcadores de Terror en el mapa, Patronio -1.

Consejos. Debe ser eliminada una Base Reformista de una casilla con marcador Terror si es posible.

Trasfondo. Las elecciones durante la era Marcos se vieron a menudo empañadas por la violencia en y alrededor de los centros electorales. Las elecciones anticipadas de 1986 fueron fruto de un creciente aumento de la violencia hasta el día de las elecciones, y de cierta notable violencia después de estas, cuando se contaban los votos. Se registraron oficialmente unas 100 muertes relacionadas con las elecciones, aunque el número pudo ser mucho más alto. Una de las víctimas más notables de esta violencia electoral fue Evelio Javier (Evento n.º. 16), que fue asesinado días después de las elecciones. La mayoría de estas muertes se debieron a la coerción política, principalmente por parte del partido político de Marcos, el KBL. Aunque nunca

fue propuesta por los líderes del NEP, este Acto Desesperado presenta una oleada coordinada de terrorismo durante las elecciones anticipadas como posibilidad hipotética para el jugador del NEP, permitiéndole potencialmente escoger como objetivos tanto a los Reformistas como al Gobierno a la vez.

Notas del Diseñador

Este es el final de un viaje de una década y, como la misma Revolución del Poder del Pueblo, ha sido un proceso agri dulce. Inspirado por las primeras entregas de la serie COIN, mi viaje comenzó en la Consimworld Expo de 2012, después de jugar numerosas partidas a *Cuba Libre*, una a *Andean Abyss* y otra a una versión de prueba de *A Distant Plain*. Se me metió en la cabeza la idea de que podría usar el sistema para representar el ascenso y la caída de Ferdinand Marcos, desde que ganó las elecciones iniciales en 1965 (un año antes de que yo naciera) hasta su exilio en 1986 (un año después de que mi familia hubiera emigrado a Estados Unidos). Había propuesto la idea a Volko (quien ya tenía una idea con el mismo marco), y que me permitió encender la mecha, por así decirlo. El resto, como dicen, es historia.

Como diseñador novato, mi primer instinto fue meterlo todo en el bote. Hasta el propio bote. También pensé en buscar un título pegadizo, y me vino a la cabeza el apodo de la antigua primera dama: *La Mariposa de Hierro* (y sí: me han hecho muchos chistes con el grupo, ¡maldita sea *In-A-Gadda-Da-Vida!*). Creí que tenía buenas ideas, aunque la mayoría de ellas eran complicadas, en el mejor de los casos, e innecesarias en el peor. Conceptos como la Casilla de Prisión, Protestas (llamadas “manifestaciones” en filipino vernáculo), el medidor de Política Exterior de EE. UU., e incluso un conflicto entre el NEP y los Moros que nunca tuvo lugar. Estaba intentando hacerlo lo mejor que sabía para que estas mecánicas funcionasen, pero estaba más preocupado en que funcionasen que en los datos que no tenían una base histórica, por lo que hubo momentos en los que pensé que el proyecto tenía que ser radicalmente modificado o incluso abandonarlo por completo.

Avanzamos a 2022. No sólo se ha eliminado el bote, sino que el telón de fondo se ha reducido de unos veinte años a la primera mitad de los 80. También transformé la mecánica para 4 jugadores (un clon de *Andean Abyss*; mis propias palabras) a una para tres. Esto encajaba en la narrativa muy bien, y reduje los Insurgentes de dos facciones (NEP y

Moros) a una (el NEP). Finalmente, como el ámbito había sido reducido a los años de la caída del gobierno de Marcos, el título también tenía que cambiarse para coincidir con la narrativa, y sé que aún hay detractores, pero “People Power” expresa realmente aquella época. Todas estas revisiones te sirven a ti, el jugador, para experimentar partidas más vivas inmersas en conceptos simples. El sistema COIN se usa para representar la situación política y militar, que es donde sobresale. Incluso mis objetivos han cambiado de pretender un juego tan complicado como *Fire in the Lake* o *Pendragon* y capturar parte de mi memoria a esperar haber creado un juego introductorio a los COIN y a soñar que sobrepase a *Cuba Libre* en su sencillez y en sus mecanismos para enseñar los rudimentos de los COIN.

Personalmente quería que este juego fuera un regalo para la comunidad de jugadores que tantas alegrías me ha dado en la vida de las que tenía antes. Me inicié en el hobby mucho más tarde de lo que es habitual en los aficionados a los wargames, inmediatamente después de la Guerra del Golfo, tras ver la operación Tormenta del Desierto en TV, como todo el mundo. Ya era jugador y, además de cómics, había jugado a juegos en el PC, en consolas y a juegos de tablero como el ajedrez, el *Monopoly* (puaj) e incluso a juegos de rol. Los wargames han dominado mi tiempo libre desde los primeros 90, principalmente los de la II Guerra Mundial y la Guerra Civil Estadounidense, aunque admito que mi período histórico (e hipotético) favorito es la Guerra Fría. Me alegra que *People Power* encaje en esa franja temporal. Considerando los acontecimientos actuales, la Guerra Fría parece un poco menos temible que los titulares de hoy día. Mientras escribo esto, los acontecimientos mundiales parecen estar centrados en Rusia. China, las pandemias e incluso el terrorismo parecen haber sido dejados a un lado por ahora. En medio de todo, sólo se ha prestado una mínima atención a Filipinas, que acaba de tener elecciones presidenciales. El resultado ha sido la victoria de Ferdinand Marcos, Jr., el hijo del presidente exiliado Marcos. Un propósito oculto que tenía cuando diseñé *Iron Butterfly/People Power* es que quería mostrar una situación que se estaba desenmarañando debido a un conflicto civil como en Cuba y a tantos cambios de régimen durante la Guerra Fría. Lo que ocurrió en Filipinas durante 1986, contra todo pronóstico, se resolvió de manera pacífica, lo que yo describiría casi como un milagro. Tengo muchos familiares y viejos amigos que aún viven allí y que han rezado mucho (tanto como hacemos para que los Cubs ganen la

World Series). Todo lo que diré, y se ha dicho mucho, es que... ¡vivimos tiempos interesantes!

Me gustaría agradecer de nuevo al equipo de GMT y a todos aquellos diseñadores de juegos COIN que me permitieron probar sus prototipos (desde el volumen I al X, con una excepción) que me permitieron recoger ideas y reacciones para hacer *People Power*, no sólo un juego mejor, sino un juego excelente como introducción a la serie. ¡Y esa serie sigue aumentando mientras espero jugar en diversas ambientaciones como China, Marte, la antigua Commonwealth, Japón y más! En un GMT Weekend reciente, dejé claro que no somos sólo una comunidad o un hobby, sino una familia, y adoro a este vástago llamado COIN y a todos los implicados.

Este juego está dedicado a todos los que participaron en las pruebas alfa del diseño original, *Iron Butterfly*. Aunque dedicaron tiempo a jugar a una versión sin probar de un juego que no va a ser publicado, y sus nombres no aparecerán impresos, su ayuda y sus impresiones me proporcionaron la oportunidad de ayudarme a luchar contra los desafíos del parto. Tienen mi gratitud infinita. También a mi esposa Dianne, que aguantó todas las discusiones sobre él.

Ken Tee
California, EE. UU.
Septiembre de 2022

Línea Temporal de la Revolución del Poder del Pueblo

21 de agosto de 1983: Benigno “Ninoy” Aquino, Jr. es asesinado al volver a Filipinas.

31 de agosto de 1983: Más de 2 millones de personas asisten a la procesión funeraria de Ninoy Aquino en Manila.

21 de septiembre de 1983: Los partidos de la Oposición organizan un “Día Nacional de Dolor” para protestar contra la Administración Marcos, programado para que coincida con el día Nacional de Acción de Gracias, que conmemora la Ley Marcial.

22 de octubre de 1983: Marcos crea el comité de investigación Agrava para investigar el asesinato de Ninoy Aquino.

27 de enero de 1984: La marcha de Tarlac a Tarmac, desde la ciudad natal de Ninoy Aquino, Concepción, al Aeropuerto de Manila Airport, ve bloqueada su ruta en varios lugares por la policía.

5 de febrero de 1984: Se completa la marcha de Tarlac a Tarmac y unos 500,000 manifestantes se reúnen en Manila.

14 de mayo de 1984: Tienen lugar las elecciones parlamentarias de 1984. Los partidos de la oposición obtienen escaños, pero el partido gobernante, el KBL de Marcos, conserva el control del parlamento.

21 de septiembre de 1984: Tienen lugar numerosas protestas en el aniversario de la Ley Marcial mientras los líderes de la oposición anuncian otro “Día Nacional del Dolor”.

27 de septiembre de 1984: Una manifestación en la Welcome Rotonda es dispersada violentamente por la policía, que usa gas lacrimógeno contra la multitud. Entre los afectados por el gas están el exsenador Lorenzo Tañada, de 80 años, y el fundador del Manila Times Chino Roces, de 71

22 de octubre de 1984: El comité de investigación Agrava descubre que el general Fabián Ver y otros oficiales militares conspiraron para matar a Ninoy Aquino, y remiten el caso al Sandiganbayan, un tribunal especial de apelación, para que lo estudien.

14 de noviembre de 1984: César Climaco, alcalde de Zamboanga, es asesinado.

22 de febrero de 1985: Oficiales militares, entre ellos el general Fabián Ver, así como un civil identificado por el comité de investigación Agrava, son juzgada en el Sandiganbayan por conspiración para matar a Ninoy Aquino. El general Ver se toma un permiso como Jefe de Estado Mayor de las Fuerzas Armadas de las Filipinas.

20 de septiembre de 1985: 20 personas mueren en la “Masacre de Escalante”, en la que fuerzas paramilitares disparan contra la multitud que protesta en la provincia de Negros Occidental.

23 de septiembre de 1985: Piratas Moro roban un banco y una oficina de las Líneas Aéreas Malayas en Lahad Datu, Malasia, estando a punto de causar un incidente internacional.

3 de noviembre de 1985: Marcos anuncia en directo en la televisión estadounidense que pretende convocar elecciones anticipadas en 1986.

2 de diciembre de 1985: El general Fabián Ver y los otros oficiales militares acusados de conspirar para asesinar a Ninoy Aquino son absueltos por el Sandiganbayan. Marcos restituye a Ver como Jefe de Estado Mayor.

5 de diciembre de 1985: Corazón Aquino anuncia su candidatura a la presidencia, con Salvador Laurel del partido UNIDO como candidato a la vicepresidencia.

7 de febrero de 1986: Tienen lugar las elecciones anticipadas de 1986. Tanto Corazón Aquino como Ferdinand Marcos aseguran haber ganado el voto popular. La prensa extranjera documenta el fraude electoral por parte del KBL, y los organismos de monitorización de elecciones reciben numerosos

informes de votos comprados para la campaña de Marcos.

9 de febrero de 1986: 35 técnicos informáticos que trabajan para la Comisión para las Elecciones (COMELEC) abandonan el centro de recuento rápido, afirmando que han visto a funcionarios manipulando el total de votos a favor de Marcos.

11 de febrero de 1986: El líder de la oposición Evelio Javier, exgobernador de Antique, es brutalmente asesinado en público.

13 de febrero, 1986: Ricardo Cartainal Vidal, arzobispo de Cebu, emite un comunicado de parte de la Conferencia de Obispos Católicos de Filipinas denunciando el fraude electoral de Marcos

15 de febrero de 1986: COMELEC y el Batasang Pambansa declaran a Ferdinand Marcos como ganador de las elecciones anticipadas de 1986.

16 de febrero de 1986: Cory Aquino organiza una manifestación en Luneta Park, en Metro Manila, protestando contra la declaración de Marcos de haber ganado las elecciones. Esto da comienzo a su campaña “Tagumpay ng Bayan” (Triunfo del Pueblo), que incita a boicotear los negocios de Marcos dirigidos por sus compinches, así como a protestas diarias por todo el país. Aquino y Laurel continúan haciendo apariciones por todas Filipinas durante la siguiente semana.

La Revolución del Poder del Pueblo

22 – 25 de febrero de 1986

Horario de Manila y aproximado

22 de febrero

3:00 PM - Después de que el general Ver y el grupo de seguridad presidencial de Marcos arresten a varios miembros de un golpe fallido, Juan Ponce Enrile y el coronel Gregorio Honasan vuelan en helicóptero a Camp Aguinaldo en Metro Manila, y fortifican el CG de las Fuerzas Armadas Filipinas, planeando resistir allí.

6:00 PM – El general Fidel V. Ramos, Vicejefe de Estado Mayor de Marcos, llega a Camp Aguinaldo para decidir unirse a Enrile. Unos 300 soldados leales a Enrile y Ramos conservan ahora Camp Aguinaldo y Camp Crame, situados en lados opuestos de la avenida Epifanio de los Santos (EDSA).

6:30 PM - Marcos es informado de que Enrile y Ramos planean cambiarse de bando.

6:45 PM - Enrile y Ramos dan una conferencia de prensa anunciando su renuncia y su apoyo a Cory Aquino, y denunciando a Marcos por fraude electoral y gobierno que actúa en interés propio.

7:00 PM - Cory Aquino, que está en la ciudad de Cebu para un mitin, es informada del cambio de

bando de Enrile y Ramos y se esconde en un convento cercano, temiéndose que sea un truco de Marcos para atraerla y capturarla o asesinarla.

9:00 PM - Jaime Cartainal Sin acude a Radio Veritas e implora a las multitudes que vayan a Camp Aguinaldo para actuar como escudo humano y llevar comida y suministros a los soldados que hay allí.

9:00 PM - Enrile y el general Fabián Ver acuerdan que no habrá ataque contra los rebeldes esa noche.

10:30 PM - Marcos aparece en la TV del gobierno, afirmando que los rebeldes tramaban asesinarle a él y a su esposa. El supuesto asesino lee una confesión en directo.

11:15 PM – El general Ver ordena cortar las líneas eléctricas y telefónicas de Camp Aguinaldo y Camp Crame, pero sus órdenes son ignoradas.

23 de febrero

12:00 AM – Varios miles de personas se congregan alrededor de Camp Aguinaldo y Camp Crame.

1:45 AM – El juez del Tribunal Supremo Néstor Alampay renuncia.

3:00 AM – Mientras el general Ver prepara a sus hombres en Fort Bonifacio para un asalto contra los rebeldes, Cartainal Sin habla en Radio Veritas, pidiendo a Ver y a Marcos que eviten un derramamiento de sangre.

5:30 AM - Cory Aquino decide volver a Manila mientras los rebeldes de Camp Aguinaldo celebran una misa. La gente continúa reuniéndose en la EDSA.

5:30 AM - Tropas leales a Marcos asaltan la emisora de Radio Veritas en la provincia de Bulacán, que transmite al área de Metro Manila. Destruyen la emisora con hachas y cortan las líneas eléctricas y telefónicas de las instalaciones. Las emisiones continúan desde una emisora de reserva menos potente situada en la ciudad de Quezón hasta que se estropea.

10:00 AM - Las Fuerzas Armadas Filipinas son desplegadas en Fort Bonifacio para oponerse a los rebeldes. Son incapaces de llegar a Camp Aguinaldo debido a las barricadas humanas formadas por monjas y clérigos respaldadas por enormes multitudes de manifestantes.

11:00 AM - Antes de abandonar la ciudad de Cebu para partir a Manila, Cory Aquino da una conferencia de prensa pidiendo a las multitudes que respalden a Enrile y Ramos y pidiendo a Marcos que dimita.

12:00 PM – Se estima la multitud reunida en EDSA entre 300,000 y 400,000 personas.

2:20 PM - Cory Aquino llega a Manila con un equipo de prensa extranjera y viaja a casa de su hermana en Wack-Wack. El convoy de la prensa, que incluye a Aquino, pasa una columna de tanques que avanza hacia los rebeldes de ESDA, pero el equipo de prensa distrae a los soldados, que no descubren a Aquino.

2:30 PM - Enrile y Ramos deciden consolidar sus fuerzas en Camp Crame y cruzar EDSA. La multitud reunida se coge de los brazos, creando escudos humanos para que puedan pasar a salvo.

6:30 PM - La emisora de reserva de Radio Veritas falla y Radio Veritas cierra.

7:00 PM - La Casa Blanca emite una declaración en la que afirma que "...las recientes elecciones presidenciales se han echado a perder debido a un fraude perpetrado sobrecogedoramente por el partido gobernante, tan extremo como para llegar a socavar la credibilidad y la legitimidad de las elecciones y perjudicar la capacidad del Gobierno de las Filipinas para arreglárselas con una creciente insurgencia y una economía preocupante".

9:00 PM - Ramos se dirige a las multitudes, anunciando una "revolución del pueblo".

24 de febrero

12:00 AM - Radio Veritas vuelve a emitir desde la sede de la emisora DZRJ como "Radyo Bandido." Las fuerzas de Marcos no consiguen localizar la DZRJ para impedir que emita, a pesar de estar localizada cerca del Palacio de Malacañán.

1:00 AM - Los rebeldes son informados de que los leales a Marcos flanean un ataque. Las campanas de las iglesias repican para advertir a las multitudes, que organizan barricadas de sacos terreros, rocas y neumáticos en llamas. Monjas y clérigos se sitúan de nuevo frente a las multitudes, bloqueando la columna de blindados.

4:00 AM - El presidente Reagan ofrece asilo a Marcos en Estados Unidos, pero no llega a pedirle que renuncie. Sin embargo, el Departamento de Estado de EE. UU. presiona a Marcos para que lo haga. Él se niega.

5:00 AM - Marcos promete en la radio "aniquilar" a los rebeldes, y Ver autoriza el asalto a Camp Crame y contra las multitudes. Las tropas rebeldes, esperando el asalto, piden a los sacerdotes la absolución y rezan en el rosario.

5:15 AM - Las fuerzas militares comienzan a lanzar gas contra la multitud que bloquea la carretera que va a Camp Crame.

6:00 AM - El coronel Antonio Sotelo, comandante de la 15ª Ala de Ataque, hace aterrizar a sus cinco helicópteros en Camp Crame, pasándose a los re-

beldes y desafiando las órdenes de atacar el campamento. Esto da comienzo a una serie de desertiones que debilitan enormemente la posición de los partidarios de Marcos.

6:30 AM - Radyo Bandido informa de que Marcos ha huido del país.

7:30 AM - Aviones de la Fuerza Aérea Filipina que han recibido órdenes de bombardear Camp Crame se niegan a hacerlo y vuelven a la Base Aérea Clark.

9:15 AM - Marcos aparece en TV para acallar los rumores de que ha huido. Anuncia el estado de emergencia a nivel nacional. El general Ver le pide permiso a Marcos para bombardear Camp Crane en directo en la TV. Marcos se niega a dar esta orden públicamente, recomendando a Ver que use en su lugar armas cortas. Los soldados rebeldes anulan el Canal 4, interrumpiendo la emisión.

10:50 AM - Helicópteros rebeldes (que habían cambiado de bando esa mañana) ametrallan el Palacio de Malacañán causando daños menores.

12:30 PM - Después de desobedecer repetidamente las órdenes de abrir fuego contra los rebeldes, las fuerzas de marines, lideradas por el coronel Braulio Balbas, se retiran de las cercanías de Camp Crame.

1:30 PM - Enrile anuncia la formación de un gobierno provisional al mando de Cory Aquino. Esta visita a las multitudes y canta "Ave Maria" con ellas.

7:30 PM - El Gobierno de EE. UU. pide oficialmente a Marcos que renuncie y respalda al gobierno provisional de Aquino.

8:10 PM - Marcos aparece en TV, rechazando la petición de EE. UU. de que renuncie y anunciando un toque de queda desde las 6PM a las 6AM. El toque de queda es ignorado.

25 de febrero

12:00 AM - Algunas de las pertenencias de Marcos son sacadas de palacio para ser transportadas a la Base Aérea Clark.

3:30 AM - Los ataques planeados contra Camp Crame son cancelados.

5:15 AM - Marcos da el consentimiento para que su familia abandone las Filipinas.

10:00 AM - Cory Aquino acude al Club Filipino para ser investida ante grandes multitudes. Es investida a las 10:46 AM y nombra a Enrile como Secretario de Defensa y a Ramos como Jefe de Estado de las FAF. La ceremonia termina con la multitud cantando "Bayan Ko" (Mi país), una canción de amor patriótica que se había convertido en himno de la revolución.

11:45 AM - A pesar de haber decidido huir, Marcos es investido en el Palacio de Malacañán, frente

a una pequeña multitud de fieles. Imelda concluye la investidura cantando “Dahil sa Iyo” (Because of You), su canción característica, a la multitud. La retransmisión de la investidura de Marcos es interrumpida cuando las tropas rebeldes capturan las emisoras de varias cadenas de TV.

5:00 PM - Marcos ayuda a empaquetar las pertenencias de la familia, que incluyen 717 millones de dólares en metálico, 200.000 dólares en oro y más de 10 millones en joyas. Estos son transportados a la Base de la Fuerza Aérea Clark para ser cargados en un vuelo militar que llevará a los Marcos a Hawái a través de Guam.

8:45 PM – La familia Marcos marcha hacia la Base de la Fuerza Aérea, donde se les unen otros amigos íntimos. Un total de 55 personas viajan en el vuelo a Guam, incluidos Fabián Ver, Eduardo Cojuangco y sus familias.

9:05 PM – Se anuncia en radio y televisión que la familia Marcos ha abandonado Malacañán, para adulación de los reunidos en la EDSA. Algunos comienzan a marchar hacia Malacañán, donde acaban forzando las verjas y asaltando el complejo.

9:20 PM – La presidenta Aquino da su primer discurso en directo en la televisión.

10:00 PM – El vuelo que transporta a la familia Marcos sale de la Base de la Fuerza Aérea Clark y termina la Revolución del Poder del Pueblo.

Créditos

Diseño del Juego: Ken Tee

Diseñador de la Serie COIN: Volko Ruhnke

Desarrollo del Juego: Eric Harvey y Jason Carr

Desarrollador de la Serie COIN: Jason Carr

Diseño de “Bonifacio” para People Power: Joe Dewhurst

Diseñador del Sistema en Solitario “Jacquard”: Bruce Mansfield

Mapa: Eric Harvey y Mark Simonitch

Director Artístico: Rodger B. MacGowan

Cartas y Fichas: Donal Hegarty

Libretos y Ayudas para los Jugadores: Charlie Kibler

Pruebas de Juego Principales: Jon Carter, Joe Dewhurst y Stephen Rangazas

Pruebas de Juego y Corrección de Pruebas:

Laura B, Adam Blinkinsop, Joseph Byer, Hannah Carr, Sean Coulter, Kevin Crooks, Peter Evans, Einar Faanes, Dakota Fuller, Cory Graham, Jerry Hall, Kevin Hartman, Hesy, Mathieu Johnson, Calvin K, Tatu Koskela, David Kurtz, Ken Kuhn, Yancey Laroche-Williams, Aman Matthews, Michael C. Neubauer, Non-Breaking Casilla, Shaun O’Keeffe, Luke Peterson, Brent Pollock, Eddie Rakete, Joe Schmidt, Fred Serval, Thompson Stubbs, Ryszard Tokarczuk, John Sy, Yann de Ville-neuve

Coordinación de la Producción: Tony Curtis

Traducción al Castellano: Luis E. Hernández Agüe



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

Guía de Inicio Rápido para Jugadores COIN con Experiencia

Si tienes experiencia con el sistema COIN y estás impaciente por empezar a jugar, prepara el mapa y el mazo del Escenario Principal según las instrucciones de la página 20 del reglamento. Recomendamos que no uses las reglas opcionales para Actos Desesperados ni Personalidades hasta que hayas jugado al menos una vez.

A continuación se detallan algunas diferencias esenciales entre People Power y anteriores volúmenes COIN:

- Los Activistas de los Reformista solo (y siempre) están Activos en casillas con Protestas, y siempre están Inactivos cuando no hay Protestas en las casillas. Nunca puede haber Activistas Activos e Inactivos en la misma casilla. (1.5.3)
- Las casillas pueden ser modificadas de Neutral a una de tres posibles alineaciones: Apoyo, Oposición o Resistencia. Cada alineación solo tiene un nivel (no hay “Activo” o “Pasivo”). Cuando se modifica la alineación de una casilla, se modifica a Neutral antes de poder ser modificada a otro alineamiento (1.6).
- Los Activistas de los Reformistas solo se cuentan al determinar el Control si están Activos (en otras palabras: cuando hay una Protesta en la casilla). Todas las demás fichas se cuentan siempre al determinar el Control. (1.7)
- Una casilla del mapa puede contener un marcador de Terror o un marcador de Protesta o un marcador de Huelga, pero nunca más de uno de estos marcadores (1.8).
- Solo esta visible la carta actual; no reveles la siguiente carta del mazo (2.2, 2.3.7).
- En cada Carta de Evento jugada pueden actuar todas las Facciones Elegibles (2.3.3).
- Si cualquier Facción selecciona una Operación Limitada, no queda como No Elegible al final de esa Carta de Evento (2.3.6).
- La carta de Elecciones actual proporciona un efecto de Impulso que dura toda la Campaña. Una carta de Elecciones se coloca en la casilla Carta de Elecciones del tablero durante el despliegue y tras cada Ronda de Elecciones (2.4.1).
- El Barrido del Gobierno permite mover fichas a cualquier casilla del mapa, pero las fichas que mueven no pueden abandonar casillas con marcadores de Protesta o Huelga marcador (3.2.2).
- Los Reformistas y el NEP tienen acciones no violentas que funcionan de manera distinta a las acciones de los insurgentes en otros juegos COIN (3.3.3, 3.3.4, 4.3.2, 4.4.2).
- Al contrario que el Gobierno de *Fire in the Lake*, el Gobierno puede utilizar Enriquecimiento para aumentar el Patrocinio en la misma casilla seleccionada para una Acción Cívica cuando acompaña a una Operación de Entrenamiento (4.2.1).
- *People Power* tiene dos módulos opcionales: Actos Desesperados y Personalidades (5.3, 5.4).

Lecturas Recomendadas

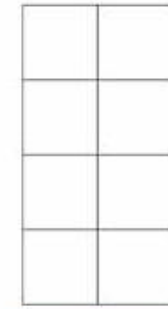
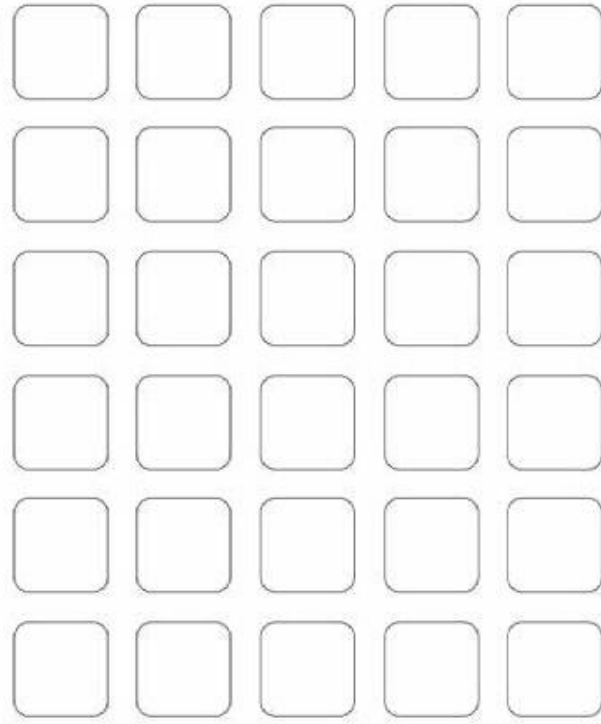
- Chapman, William. *Inside the Philippine Revolution*. W.W. Norton, 1987.
- Thompson, Mark. *The Anti-Marcos Struggle*. Amsterdam University Press, 2011.
- Turner, Mark. *Regime Change in the Philippines: The Legitimation of the Aquino Gobierno*. Australian National University, 1987.

Más Lecturas

- Acop, Dencio Severo. “The Expanded Nontraditional Role of the AFP: A Reassessment.” *Prism*, vol. 3, no. 2, 2012, <https://doi.org/10.2307/26469724>
- Jones, Gregg. *Red Revolución: Inside The Philippine Guerrilla Movement*. 1ª ed., Routledge, 1989.
- Kessler, Richard. *Rebellion and Repression in the Philippines*. Yale University Press, 1991.
- Liwanag, Armando (José Sisón). *Brief Review of the History of the Communist Party of the Philippine On the Occasion of the 20th Anniversary of Its Reestablishment*. Partido Comunista de Filipinas, 1988.

2214

FRONT



© 2022 GMT Games, LLC

Counter art by Dorninal Hegarty

People Power

BACK

2214

