

THE BRITISH WAY

Cyprus
1955-1959



Diseñado por Stephen Rangazas

REGLAMENTO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.0 Introducción.....	2	9.0 Consejos y Trasfondo de los Eventos.....	17
2.0 Secuencia de Juego.....	5	Guía de Estrategia.....	26
3.0 Operaciones.....	7	Índice de Términos Importantes.....	27
4.0 Actividades Especiales.....	9	Instrucciones de Despliegue.....	29
5.0 Eventos.....	10	Diagrama de Despliegue.....	31
6.0 Ronda de Propaganda.....	11		
7.0 Victoria.....	12		
8.0 Ejemplo de Partida.....	12		



1.0 Introducción

The British Way: Cyprus es uno de los juegos del multipack COIN *The British Way*. Junto a los juegos que le acompañan, *Palestine*, *Malaya* y *Kenya*, esta simulación histórica busca reproducir los intentos de Gran Bretaña por “gestionar” las emergencias, como los británicos las llamaban, de sus colonias durante el período de descolonización que recorrió el mundo tras la II Guerra Mundial.

The British Way: Cyprus se centra en el esfuerzo de contrainsurgencia británico contra la insurgencia grecochipriota de la EOKA desde noviembre de 1955 hasta la firma de los Tratados de Londres y Zúrich en 1959 que establecieron la República de Chipre como estado independiente. La EOKA (*Ethniki Organosis Kypriou Agoniston*, u Organización Nacional de Combatientes Chipriotas) buscaba obligar a Gran Bretaña a conceder la *enosis*, la unión con Grecia, y no estaba satisfecha con la oferta de un Chipre independiente. El juego se centra en el aspecto contrainsurgente y contraterrorista de las operaciones británicas contra la EOKA en Chipre.

Las simulaciones históricas comprendidas por el multipack *The British Way* está diseñadas para representar en toda su extensión las estrategias usadas por los británicos durante estos conflictos, que van desde la más benevolente pero igualmente coercitiva provisión de beneficios materiales por medio de programas de pacificación hasta las horribles medidas usadas para obtener el control sobre la población local. Aunque han surgido muchos mitos sobre un enfoque británico progresista de cara a la contrainsurgencia que evita la violencia a gran escala y se centra en ganarse los “corazones y las mentes” de la población, nuevos estudios sobre estos conflictos han confirmado la brutalidad de los métodos usados habitualmente. Este volumen pretende sintetizar y presentar estos estudios cruciales, incluso si las simulaciones representadas no son a veces agradables de jugar. El objetivo principal es que hagan reflexionar a los jugadores y que el juego

los anime a buscar y debatir las fuentes y el material de trasfondo histórico de las notas a los Eventos y del libreto de Campaña.

1.1 Transcurso General de la Partida

En *The British Way: Cyprus* se revela una carta de Evento cada vez del mazo de robo, y ambos jugadores tendrán la oportunidad de, o bien ejecutar ese Evento, o realizar una Operación de un menú único, añadiendo posiblemente una Actividad Especial. Las cartas de Propaganda, mezcladas con las cartas de Evento, proporcionan interrupciones periódicas durante las que se evalúa el estado general del tablero y se actualiza la Voluntad Política Británica (lo que puede llevar a una victoria instantánea de la EOKA), tras las que ambos jugadores tienen la oportunidad de conseguir activos adicionales y redespigar sus fuerzas.

1.2 Componentes

Para jugar a *The British Way: Cyprus*, son necesarios los siguientes componentes del multipack:

- Un tablero montado de Chipre de 43 x 55 cm (1.3).
- Un mazo de 35 cartas de Chipre (*Cyprus*, 5.0).
- 6 cubos azules (“Policía”), 12 cubos color canela (“Tropas”), 12 cilindros octogonales con relieve (“Células”), 4 discos planos rojos (“Alijos de Armas”), 2 cilindros con relieve (uno azul y uno rojo). Ten en cuenta que el multipack *The British Way* incluye más fichas. Las sobrantes se dejan aparte y no se utilizan en *Cyprus*.
- Tres peones negros y cinco peones blancos (3.1.1).
- Marcadores específicos de la plantilla de fichas: 1x Voluntad Política (“Political Will”), 1x Opinión Internacional (“International Opinion”), 4x Toque de Queda (“Curfew”), 9x de Información (“Intel”), 15x Sabotaje/Terror (“Sabotage/Terror”), 8x Capacidad (“Capacity”). El resto se dejan aparte y no se utilizan en *Cyprus*.
- Dos hojas de ayuda para los jugadores.
- Una hoja de Ayuda con la Ronda de Propaganda.
- Dos dados de seis caras (uno rojo y otro azul).
- Este reglamento.

1.3 El Mapa

El mapa muestra la isla de Chipre dividida en varios tipos de casillas.

1.3.1 Casillas del Mapa. Las casillas del Mapa incluyen Ciudades, Montañas y Bases Británicas (a veces llamadas simplemente “Bases”). Todas las casillas del mapa pueden contener fuerzas (1.4).



1.3.2 Ciudades. Las seis casillas grandes de forma irregular y sombreadas en color claro representan las áreas urbanas o semiurbanas habitadas de Chipre. Cada una de ellas está señalada con un número (“1” o “2”) que indica el valor de Sabotaje de estas casillas durante la fase de Voluntad Política en la Ronda de Propaganda (6.1).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Nicosia es la capital de Chipre y tenía también algunas instalaciones militares británicas. Karpas era parte del distrito de Famagusta en la época, pero está separada, dado el tamaño geográfico del distrito.

1.3.3 Montañas. Las dos casillas de forma irregular de color oscuro (Troodos y Kyrenia) representan grandes áreas montañosas y despobladas de Chipre. Ambas están señaladas con un número “0” para indicar que el Sabotaje no tiene efecto en estas casillas durante la fase de Voluntad Política de la Ronda de Propaganda (6.1).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El movimiento insurgente de la EOKA se dividió a sí mismo en células de montaña y urbanas. Las células de Montaña se centraron en lanzar una insurgencia estándar para aliviar la presión de las ciudades. Las células de las ciudades dieron prioridad a las operaciones de sabotaje urbano y a las demostraciones públicas para humillar a Gran Bretaña.

1.3.4 Bases Británicas. Las dos grandes áreas circulares (Dhekelia y Akrotiri) representan bases militares británicas que constituyeron un objetivo principal de las operaciones de la EOKA. Ambas están señaladas con un número “2” para indicar el valor de Sabotaje de estas casillas durante la fase de Voluntad Política en la Ronda de Propaganda

(6.1). Los Alijos de Armas (1.6.2) nunca pueden ocupar Bases Británicas.

1.3.5 Adyacencia. La adyacencia afecta al movimiento de las fuerzas y a la ejecución de ciertos Eventos (5.0). Dos casillas que estén la una junto a la otra se consideran adyacentes.

EJEMPLO: las Tropas Británicas de Famagusta están adyacentes a las casillas de las Ciudades de Karpas, Nicosia y Larnaca, a las dos casillas de Montaña (Kyrenia y Troodos), y a la casilla de la Base de Dhekelia.

1.3.6 Prisión. La casilla de Prisión es donde se colocan las Células de la EOKA cuando son eliminadas mediante Patrulla (3.2.2), Asalto (3.2.4) o algunos Eventos (5.0). La mitad de las Células que hay en Prisión, redondeando hacia abajo, vuelven durante la Fase de Reinicio de la Ronda de Propaganda (6.4),

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: la casilla de Prisión y otros mecanismos diversos como las tiradas para Sabotaje están inspirados en el gran juego de Fred Serval A Gest of Robin Hood.

1.4 Fuerzas

Las fichas de madera representan a las distintas fuerzas de las dos Facciones: Tropas (cubos de color canela) y Policía (cubos azules) Británicas, Células (cilindros octogonales rojos) y Alijos de Armas (discos rojos) de la EOKA.



COMENTARIO DEL DISEÑADOR: tanto The British Way: Cyprus como Palestine usan Células en lugar de Guerrillas porque las insurgencias que representan estaban en la línea entre operar como una insurgencia estándar y como una organización terrorista urbana. Sus grupos de operaciones indi-

viduales eran mucho más pequeños que las guerrillas estándares representadas por las fichas de Guerrillas de otros juegos de la serie COIN (incluyendo Malaya y Kenya). De la misma manera, sus Bases se llaman Alijos de Armas para reflejar que las limitaciones principales de las operaciones de ambos grupos eran las armas y explosivos.

¡Importante! En *Cyprus*, los británicos solo usan 6 cubos azules de Policía y 12 cubos canela de Tropas, y la EOKA usa solo 12 cilindros rojos octogonales y 4 discos planos. Los restantes 9 cubos azules, 3 cubos canela, 3 cilindros octogonales rojos y 1 disco plano rojo deben dejarse aparte y no se usan para jugar a *Cyprus*.

1.4.1 Disponibilidad y Eliminación. Mantén las fuerzas Disponibles para su colocación en la casilla de Fuerzas Disponibles (*Available Forces*) de su Facción. Las fuerzas eliminadas del mapa van a Disponibles. **EXCEPCIÓN:** las Células de la EOKA a veces se dejan en Prisión (1.3.6) tras ser eliminadas.

- A menos que se diga otra cosa (por Evento, 5.1.1), las fuerzas solo pueden ser colocadas desde o reemplazas con aquellas que están en las casillas de Disponibles. Una ficha que deber ser reemplazada por otra ficha que no está disponible simplemente se elimina.

¡Importante! Las Facciones, mientras ejecutan una Operación, Actividad Especial o Evento para colocar sus propias fuerzas no pueden cogerlas de otro sitio del mapa si el tipo de fuerza no está Disponible.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: al contrario que en otros juegos de la Serie COIN (incluidos Malaya y Kenya), las fichas que ya no están Disponibles en la casilla de Disponibles de una Facción no pueden cogerse del mapa y ser colocadas en otro sitio.

1.4.2 Apilamiento. Un máximo de dos Alijos de Armas (1.6.2) puede ocupar una sola casilla, y jamás puede haber Alijos en las Bases Británicas.

- Los Alijos de Armas colocados (por ejemplo por medio de una Operación de Emboscada [3.3.4], Ronda de Propaganda [6.2.1] o Evento [5.0]) jamás pueden violar el apilamiento
- Puede colocarse más de un marcador de Sabotaje en una casilla tanto si es por Sabotaje (3.3.3) como por Eventos (5.0).

- Solo puede colocarse un marcador de Toque de Queda en una casilla de Ciudad (1.3.2), y jamás en ningún otro tipo de casilla.

1.4.3 Ocultas/Activas. Las Células están o bien Ocultas –con el símbolo hacia abajo– o bien Activas –con el símbolo hacia arriba–. Las Acciones y Eventos las cambian de uno a otro estado. Los Alijos, Tropas y Policía siempre están Activos. Siempre que despliegues y coloques nuevas Células, ponlas Ocultas (incluso si reemplazan a una ficha).

NOTA: a menos que las instrucciones especifiquen Célula “Ocultas”, es suficiente “Activar” Células ya Activas (permanecen Activas). Además, “mover” o “reubicar” Células no afecta a su estado Oculto a menos que se especifique.

1.5 Jugadores y Facciones

Para el juego son necesarios dos jugadores, cada uno de ellos representado una Facción: los Británicos (azules) y la EOKA (roja).

1.6 Fichas de Información y Alijos de Armas

Ninguna de las Facciones usa Recursos como en los volúmenes COIN habituales. En lugar de eso, las facciones recopilan y gastan una forma especial de recurso: Fichas de Información para los Británicos y Alijos de Armas para la EOKA.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: la gestión general de recursos como finanzas y suministros fue una restricción menos importante para los dos bandos que otros recursos más específicos como la información y el armamento. Las operaciones británicas en Chipre tuvieron problemas debido a la falta de información sobre la EOKA, a pesar de superarla en número enormemente. Igualmente, aunque el coste para operar la insurgencia fue increíblemente bajo –toda la insurgencia costó unas 71.000 £–, el grupo siempre tuvo problemas para reunir suficientes armas para las operaciones.



1.6.1 Fichas de Información. Hay 9 Fichas de Información con valores que van de 0 a 2 (3 de cada), que deben colocarse en un recipiente o bolsa opaca para ser robadas de estos. El Británico gana Fichas de Información al eliminar Alijos de Arma mediante Asalto (3.2.4), Interrogación (4.2.3) y Eventos (5.0), y siempre roba estas Fichas al azar cuando las gana, revelándolas después también a su rival. La cantidad y el valor de las Fichas de Información que tiene actualmente el Británico es información pública. El Bri-

tánico puede *gastar* el valor de una Ficha de Información para eliminar Células Ocultas mediante Patrulla (3.2.2) y Asalto (3.2.4), devolviendo la Ficha a la bolsa de robo. El valor completo de una Ficha debe gastarse por completo en una sola casilla. El jugador Británico también puede *descartarse* Fichas de cualquier valor y devolverlas a la bolsa de robo cuando realiza una Búsqueda (3.2.3) o usa una Pista de Información (2.3.7).

1.6.2 Alijos de Armas. La EOKA gasta su recurso único, los Alijos de Armas, para potenciar diversas acciones. Los Alijos de Armas se obtienen por medio de la Emboscada (3.3.4), el Contrabando (4.3.1), la Ronda Propaganda (6.0) y los Eventos (5.0), pero nunca pueden ser colocados en Bases Británicas. Se *usan* para seleccionar casillas para el Reclutamiento (3.3.1). Se *gastan* para aumentar el éxito de las Operaciones de Sabotaje (3.3.3) o como parte de una Ofensiva (2.3.7). El Británico puede eliminar Alijos de Armas mediante Asalto (3.2.4) y Eventos (5.0). Los Alijos de Armas en Montañas afectan a la Voluntad Política durante la Ronda de Propaganda (6.1).

1.7 Sabotaje



La EOKA coloca marcadores de Sabotaje con Operaciones de Sabotaje (3.3.3) y algunos Eventos (5.0), y estos afectan a la Voluntad Política durante la Fase de Voluntad Política de la Ronda de Propaganda (6.1). No hay límite a la cantidad de marcadores de Sabotaje que puede colocarse en una casilla.

NOTA: los marcadores de Sabotaje nunca se giran a su cara “Terror” en *Cyprus*.

1.8 Voluntad Política Británica



La Voluntad Política Británica se señala en el contador que hay en el extremo inferior del tablero usando un marcador. La posición de esta determinará la Victoria (7.0) de uno u otro bando. El marcador se mueve durante la Campaña y durante la Fase de Voluntad Política de la Ronda de Propaganda (6.1). Nunca puede ser inferior a 0 ni superior a 15.

1.9 Opinión Internacional



La actitud de la comunidad internacional, y especialmente la de las Naciones Unidas, con respecto a la situación de Chipre se señala con un marcador en el registro de Opinión Internacional (6.5), y afecta a la Actividad Especial Contrabando (4.3.1)

y puede reducir la Voluntad Política durante la Ronda de Propaganda (6.1).

1.10 Toques de Queda



Los cuatro marcadores de Toque de Queda forman una reserva a disposición de la Facción Británica. Los Toques de Queda se colocan en Ciudades mediante la Búsqueda (3.2.3) y algunos Eventos (5.0). Si no quedan disponibles Toques de Queda cuando van a ser colocados por el jugador Británico, este debe moverlos de cualquier otro lugar del mapa. Bloquean el Reclutamiento (3.3.1) de la EOKA y ayudan a activar Células durante el Viaje (3.3.2). Sin embargo, los Toques de Queda también son vulnerables a la Actividad Especial de la EOKA Propaganda (4.3.3). Solo puede haber un Toque de Queda en cada casilla de Ciudad. Los Toques de Queda pueden ser eliminados de tres maneras:

- Si una casilla con Toque de Queda se queda sin fichas Británicas.
- Con la Actividad Especial Británica Restablecimiento (4.2.1).
- Todos los Toques de Queda son eliminados durante la Fase de Reinicio de las Rondas de Propaganda (6.4).



2.0 Secuencia de Juego

2.1 Despliegue

Sigue las instrucciones de la página 29 de este libretto para preparar el mazo de robo y desplegar marcadores y fuerzas. Encontrarás un diagrama completo del despliegue en la última página de este libretto.

2.2 Inicio

Comienza la partida revelando la carta superior del mazo de robo y colocándola en un montón para las cartas jugadas. Todas las cartas jugadas y la cantidad de cartas que quedan en el mazo de robo pueden inspeccionarse.

NOTA: al contrario que en la mayoría de volúmenes anteriores de la serie COIN, solo se revela una carta de Evento a la vez.

REGISTRO DE PASOS: a medida que completas los pasos de cada carta de Evento jugada, coloca el cilindro de Elegibilidad del color de la Facción actuante (1.5) en la casilla apropiada del Registro de Iniciativa.

2.3 Registro de Iniciativa

Un jugador lleva a la Facción Británica y coge el cilindro de Elegibilidad azul, mientras que el otro se hace cargo de la Facción de la EOKA y coge cilindro de Elegibilidad rojo.

NOTA: esta secuencia de juego es una versión nueva y más sencilla de la secuencia de juego para 2 jugadores desarrollada por Brian Train en el volumen VII de la serie COIN, *Colonial Twilight*.

Cuando jueguen una carta de Evento, el jugador Británico o el de la EOKA ejecutará Operaciones o el Evento descrito en la carta. En todo momento, un jugador será el Primer jugador Elegible y el otro el Segundo Elegible. En cada ronda de carta de Evento, el Primer jugador Elegible es el primero en decidir qué hará, seguido del Segundo Elegible, cuyas opciones estarán limitadas según lo que el Primero Elegible haya hecho.



2.3.1 Elegibilidad. Cada jugador pone un cilindro (azul y rojo, respectivamente) en las casillas de Primero o Segundo Elegibles del Registro de Iniciativa.

NOTA: la EOKA siempre comienza la partida en la casilla 1ª Elegible y vuelve a ella durante la fase de Reinicio (6.4) de cada Ronda de Propaganda.

2.3.2 Opciones para las Facciones Elegibles.

Primera Elegible: el Primer jugador Elegible puede llevar a cabo una Operación Limitada (2.3.4), ejecutar el Evento (5.0), efectuar una Operación (3.0) con Actividad Especial (4.0) o Pasar (2.3.3).

El jugador selecciona la acción que desea y coloca su cilindro de Elegibilidad en la casilla apropiada del Registro de Iniciativa, y después ejecuta inmediatamente la acción elegida (Operación Limitada, Evento, Operación con Actividad Especial o Pasar).

Segunda Elegible: el Segundo jugador Elegible puede entonces escoger una de las casillas que no contenga el cilindro de Primer jugador Elegible y realizar la acción de la casilla que seleccionó (o Pasar).

2.3.3 Pasar. Tras seleccionar una casilla, los jugadores pueden renunciar a la acción para Pasar. Si el Británico pasa, roba una Ficha de Información (1.6.1); si la EOKA pasa, puede Emboscar (3.3.4) en una casilla. Ambos jugadores pueden pasar y el orden de los cilindros en el Registro de Iniciativa seguirá decidiendo la elegibilidad (2.3.5).

2.3.4 Operación Limitada. Una Operación Limitada es una Operación en una sola casilla, sin Actividad Especial. Si la Operación Limitada es Despliegue (3.2.1), Patrulla (3.2.2), o Búsqueda (3.2.3), puede implicar fichas de múltiples casillas, pero solo una casilla de destino.

2.3.5 Actualizar Elegibilidad. Una vez ambos jugadores han seleccionado y ejecutado sus acciones, reemplaza los cilindros de Elegibilidad en el Registro de Iniciativa, pasando a ser el cilindro de la casilla que esté más a la izquierda el Primero Elegible, y el otro convirtiéndose en Segundo Elegible.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Seleccionar la casilla Operación Limitada garantiza al jugador ser el primero en la elegibilidad de la siguiente carta. De la misma manera, seleccionar la casilla Operación & Actividad Especial garantiza ser el segundo en la elegibilidad de la siguiente carta. La Elegibilidad tras seleccionar la casilla de Evento dependerá de lo que haya elegido el otro jugador. La única manera de bloquear Eventos en The British Way es seleccionar la casilla de Evento y después jugar el Evento o Pasar.

2.3.6 Siguierte Carta. Una vez actualizada la elegibilidad, revela la siguiente carta del mazo y continúa jugando,

2.3.7 Pista de Información y Ofensiva. Ambos jugadores pueden descartar o eliminar uno de sus recursos especiales, Fichas de Información o Alijos de Armas respectivamente (1.6), cuando ejecutan una Operación u Operación Limitada para seleccionar una casilla adicional. El Británico puede descartar cualquier Ficha de Información y devolverla a la bolsa de robo para añadir una casilla a Patrulla (3.2.2), Búsqueda (3.2.3) o Asalto (3.2.4). La EOKA puede eliminar un Alijo de Armas de una casilla que no tenga cubos Británicos y dejarlo en Disponibles para añadir una casilla adicional a Reclutamiento (3.3.1), Sabotaje (3.3.3) o Emboscada (3.3.4). Se puede añadir una casilla adicional incluso si se trata de una Operación Limitada (2.3.4).

2.4 Carta de Propaganda

Cuando sea revelada una Carta de Propaganda, lleva a cabo una Ronda de Propaganda (6.0).

NOTA: Cada serie Cartas de Evento que llevan a una Ronda de Propaganda se conoce como “Campana”.

3.0 Operaciones

3.1 Operaciones in General

Una Facción que ejecuta una Operación (Op) escoge una de las cuatro Operaciones descritas en su hoja de Facción y selecciona las casillas del mapa implicadas (normalmente varias). Selecciona una casilla dada una única vez por Operación.

Las Operaciones se permiten generalmente en hasta tres casillas, a menos que sea una Operación Limitada (2.3.4), en cuyo caso se permite en una única casilla. **EXCEPCIÓN:** *ambos bandos pueden añadir una casilla por medio de una Pista de Información o una Ofensiva (2.3.7).* La Facción ejecutora escoge el orden en que se resuelven las casillas de la Operación, las fichas enemigas que se verán afectadas (objetivos), y las fichas amigas que se colocarán, reemplazarán o moverán.

Una vez escogida como objetivo, las fichas de una Facción se ven afectadas tanto como sea posible. Las acciones que afectan a otra Facción no precisan del permiso de esta.

3.1.1 Peones. Si lo deseas, señala las casillas seleccionadas para Operaciones (3.0), Actividades Especiales (4.0) u otras acciones con peones blancos y negros. Los peones se proporcionan como ayuda y no suponen un límite en la partida.

3.2 Operaciones Británicas

El Británico puede escoger entre las Operaciones Despliegue, Patrulla, Búsqueda, o Asalto.

3.2.1 Despliegue. El Despliegue permite añadir Policía y después desplegar rápidamente Tropas en una casilla cualesquiera. Selecciona hasta tres casillas de Ciudad o de Base que tengan más Tropas que fichas de la EOKA.

PROCEDIMIENTO: Coloca un Policía en cada casilla seleccionada Después, incluso aunque sea una Operación Limitada (2.3.4), puedes mover tantas Tropas como desees desde cualquier sitio del mapa a una única casilla (incluso casilla de Montaña).

3.2.2 Patrulla. La Patrulla permite mover Policía y después puede eliminar Células de una casilla que tenga Policía y dejarlas en Prisión. Selecciona hasta tres casillas de destino que no sean de Montaña y que tengan Células.

PROCEDIMIENTO: Puedes mover tantos Policías como quieras de cualquier parte del mapa a las casillas de destino. Después, en una de las casillas de destino, elimina una Célula Activa por cada Policía que haya en la casilla y déjala en Prisión. Patrulla permite eliminar Células Ocultas si el jugador Británico gasta Fichas de Información (1.6.1) por valor igual o superior a la cantidad de Células Ocultas eliminadas. Las Fichas de Información gastadas se devuelven a la bolsa de robo.

3.2.3 Búsqueda. La Búsqueda permite mover Tropas, activar Células y colocar Toques de Queda (1.10). Selecciona hasta tres casillas de destino.

PROCEDIMIENTO: Primero, mueve simultáneamente cualquier cantidad de Tropas Británicas adyacentes que desees a las casillas de destino. Después, en cada casilla de Montaña o de Base seleccionada, Activa (1.4.3) una Célula por cada cubo que haya allí (que acabe de mover o que ya estuviera). En Ciudades, coloca en su lugar un marcador de Toque de Queda (si no hay ninguno) y Activa una única Célula por cada tres cubos o puedes descartar una Ficha de Información (1.6.1) de cualquier valor y devolverla a la

bolsa para activar una Célula por cada cubo y no colocar Toque de Queda.

3.2.4 Asalto. El Asalto permite usar Tropas para eliminar fichas enemigas. Selecciona hasta tres casillas que tengan Tropas y fichas de la EOKA.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elimina una ficha enemiga Activa por cada Tropa presente, o por cada dos Tropas si es Montaña. Elimina primero Células Activas, después elimina Alijos de Armas una vez no queden Células (ni siquiera Ocultas). Por cada Alijo de Armas (1.6.2) eliminado, aumenta en 1a Voluntad Política (1.8) y roba una Ficha de Información (1.6.1). Las Células eliminadas van alternativamente a Disponibles y a Prisión, a Disponibles primero. El Británico puede eliminar Células Ocultas si gasta Fichas de Información (1.6.1) con un valor igual o superior a la cantidad de Células Ocultas eliminadas. Las Fichas de Información gastadas se devuelven a la bolsa de robo.

NOTA: El valor de una Ficha de Información individual no puede ser dividido entre varias casillas. Las Células Ocultas eliminadas por medio del gasto de Fichas de Información siguen contando para la cantidad total de fichas que pueden ser eliminadas mediante Patrulla o Asalto. Las Células Ocultas de una casilla impiden la eliminación de Alijos de Armas con Asalto hasta que todas las Células hayan sido Activadas y eliminadas, a menos que el Británico posea suficientes Fichas de Información y Tropas para eliminar también a las Células Ocultas.

3.3 Operaciones de la EOKA

La EOKA puede escoger entre las Operaciones Reclutamiento, Viaje, Sabotaje o Emboscada.

3.3.1 Reclutamiento. El Reclutamiento permite aumentar las fuerzas amigas. Selecciona hasta tres casillas de Montaña o Ciudad sin marcadores de Toque de Queda y con Alijos de Armas en ellas o adyacentes (1.6.2).

PROCEDIMIENTO: Coloca una Célula en cada casilla seleccionada, o hasta dos Células en Montaña con Alijos de Armas. No pueden colocarse Células en casillas que no tengan (o no tengan adyacentes) Alijos de Armas, ni en casillas de Ciudad con Toques de Queda.

NOTA: No es posible colocar Células directamente en Bases mediante Reclutamiento, ni siquiera si hay un Alijo de Armas adyacente.

3.3.2 Viaje. Viaje permite mover Células y volver a girarlas a Ocultas. Selecciona hasta tres casillas de origen que tengan Células. Una Operación Limitada (2.3.4) de Viaje permite seleccionar una única casilla de origen, pero se pueden mover Células a múltiples casillas de destino.

PROCEDIMIENTO: Mueve tantas Células como quieras de cada casilla de origen seleccionada a cualquier cantidad de casillas del mapa, incluidas sus casillas originales. Activa (1.4.3) las Células que mueven de una casilla de origen a una casilla de destino si:

- El destino es una Base o una casilla con Toque de Queda y
- La cantidad de Células que mueven más los cubos en el destino pasan de tres.

En cualquier otro caso, gira a Ocultas las Células que muevan, incluso si vuelven a su casilla original.

NOTA: Al contrario que la Marcha en *Malaya* o en *Kenya*, el Viaje permite mover Células a cualquier casilla, no solo a las adyacentes, y seleccionar casillas de origen en lugar de casillas de destino. Así pues, un Viaje Limitado permitiría seleccionar una única casilla de origen, pero múltiples destinos desde esa casilla de origen.

3.3.3 Sabotaje. El Sabotaje permite colocar marcadores de Sabotaje. Selecciona hasta tres Ciudades o Bases Británicas que tengan al menos una Célula Oculta.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, Activa una Célula Oculta. Antes de tirar, la EOKA puede gastar un Alijo de Armas (1.6.2) que esté en la casilla seleccionada o adyacente, devolviéndolo a Disponibles, para aumentar el resultado en 2. Tira después un dado, restando 1 de la tirada por cada cubo de Policía que haya en la casilla seleccionada. Si la tirada modificada es mayor de 2, coloca un marcador de Sabotaje en la casilla.

NOTA: Al contrario que en *Malaya*, *Kenya* u otros volúmenes COIN, pueden añadirse marcadores de Sabotaje a casillas que ya los tengan, y las casillas pueden tener más de un marcador de Sabotaje.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Al contrario que las facciones insurgentes de otros volúmenes COIN, la EOKA no coloca marcadores de Terror porque el grupo se centraba sobre todo en operaciones de sabotaje para causar daños económicos y desacreditar a Gran Bretaña, más que matar o aterrorizar a no combatientes.

3.3.4 Emboscada. La Emboscada permite eliminar Policía y puede colocar Alijos de Armas. Selecciona hasta tres Ciudades que tengan Células Oculatas.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, Activa una Célula y elimina un cubo de Policía si es posible. Después, tira un dado: si el resultado es mayor que la cantidad de cubos que quedan en la casilla, coloca un Alijo de Armas en esa casilla o en una Ciudad o Montaña adyacentes.

4.0 Actividades Especiales

4.1 Actividades Especiales in General

Cuando una Facción, siguiendo el Registro de Iniciativa (2.3) ejecuta una Operación (3.0), puede ejecutar también una Actividad Especial (**EXCEPCIÓN:** Operaciones Limitadas, 2.3.4). Al igual que con las Operaciones, la Facción ejecutora selecciona las casillas y fichas afectadas y el orden de las acciones. Selecciona una casilla dada una única vez como localización para una Actividad Especial dada. Los Eventos pueden conceder Actividades Especiales gratuitas (sin afectar a la Elegibilidad, 2.3.1).

¡Importante! Una Facción puede ejecutar su Actividad Especial en cualquier momento inmediatamente antes, durante o después de su Operación.

EJEMPLO: La EOKA Recluta, después para para ejecutar Contrabando y ganar un Alijo de Armas, después continúa Reclutando casillas adicionales.

4.1.1 Operaciones Adjuntas. Algunas Actividades Especiales especifican que solo pueden acompañar a ciertos tipos de Operación (3.0). Si no se especifica otra cosa, las Actividades Especiales pueden acompañar a cualquier Operación y tener lugar en casillas que sean por lo demás válidas.

4.2 Actividades Especiales Británicas

El Británico puede escoger entre las Actividades Especiales Restablecimiento, Diplomacia o Interrogación.

4.2.1 Restablecimiento. Restablecimiento permite eliminar marcadores de Sabotaje y Toque de Queda. Solo puede acompañar a Despliegue (3.2.1) y tener lugar en una casilla que tenga Tropas, Policía y en la que no esté la EOKA.

PROCEDIMIENTO: En la casilla seleccionada, elimina los marcadores de Toque de Queda y de Sabotaje.

4.2.2 Diplomacia. La Diplomacia modifica la Opinión Internacional (6.5) a favor de los Británicos. Solo puede acompañar a Despliegue (3.2.1), Patrulla (3.2.2) o Búsqueda (3.2.3).

PROCEDIMIENTO: Si hay tres o menos Ciudades con marcadores de Sabotaje o Toque de Queda, modifica la Opinión Internacional un paso a la izquierda. En cualquier otro caso, tira un dado y modifica la Opinión Internacional un paso a la izquierda solo si el resultado del dado es mayor que el valor actual del Medidor de Opinión Internacional.

4.2.3 Interrogación. La Interrogación permite al Británico obtener Fichas de Información (1.6.1). Puede acompañar a Búsqueda (3.2.3) o Asalto (3.2.4).

PROCEDIMIENTO: Roba una Ficha de Información por cada dos Células en Prisión (1.3.6), redondeando hacia abajo las cantidades impares.

4.3 Actividades Especiales de la EOKA

La EOKA puede escoger entre las Actividades Especiales Contrabando, Infiltración o Propaganda.

4.3.1 Contrabando. El Contrabando permite a la EOKA colocar o mover Alijos de Armas. Contrabando puede acompañar a Reclutamiento (3.3.1) o Viaje (3.3.2). No puede ser ejecutada si la Opinión Internacional (6.5) está en Ignorada, y solo permite seleccionar dos casillas si la Opinión Internacional está en Condenada.

PROCEDIMIENTO: Coloca un Alijo de Armas en una casilla de Montaña o Ciudad en la que haya una Célula y no haya cubos o mueve un Alijo de Armas de una casilla en la que haya una Célula a una casilla de Montaña o Ciudad adyacentes que tengan una Célula. Puedes seleccionar una segunda casilla en la que colocar o mover un Alijo de Armas si la Opinión Internacional está en Condenada.

4.3.2 Infiltración. La Infiltración permite reemplazar Policías con Células y descartar Fichas de Información (1.6.1). Puede tener lugar en una casilla que tenga al menos un cubo de Policía y una cantidad de Células Ocultas igual o superior a la cantidad de cubos de Policía. La Infiltración puede acompañar a cualquier Operación de la EOKA (3.3).

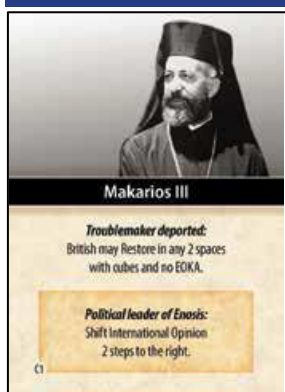
PROCEDIMIENTO: Reemplaza un Policía de la casilla seleccionada con una Célula, después descarta la Ficha de Información de mayor valor que haya actualmente en juego y déjala en la reserva de robo.

4.3.3 Propaganda. Propaganda permite reducir la Voluntad Política (1.8) o modificar la Opinión Internacional (6.5) a favor de la EOKA. Puede tener lugar en una casilla que tenga al menos una Célula y un marcador de Sabotaje o de Toque de Queda. La Propaganda puede acompañar a cualquier Operación de la EOKA (3.3).

PROCEDIMIENTO: Si todas las Células están Ocultas, Activa una Célula. Después, *elige entre* reducir la Voluntad Política en 1 si hay un marcador de Sabotaje en la casilla o modificar la Opinión Internacional dos pasos a la derecha si hay un marcador de Toque de Queda en la casilla. Selecciona una única opción si hay tanto un marcador de Sabotaje como de Toque de Queda en la casilla.

NOTA: No es necesario Activar una Célula para Propaganda si ya hay una Célula Activa en la casilla seleccionada.

5.0 Eventos



Cada Evento muestra un título, texto de ambiente en cursiva, y el texto del Evento. El texto de ambiente se proporciona por su interés histórico y no tiene efecto sobre la partida.

5.1 Ejecución de Eventos

Cuando una Facción ejecuta un Evento, sigue el texto del Evento literalmente y en orden de arriba abajo (lo que a veces implica acciones o decisiones por parte de otra Fac-

ción). A menos que se especifique otra cosa, la Facción ejecutora lleva a cabo todas las selecciones a la hora de llevar a cabo el texto, como pueda ser el caso de qué fichas se ven afectadas. Si se especifica que otra Facción es seleccionada para llevar a cabo una acción, esa Facción decide todos los detalles de la acción. Algunos Eventos con efectos duraderos tienen marcadores como ayuda para la partida.

5.1.1 Donde el texto de un Evento contradiga las reglas, el Evento tiene por lo general prioridad. Sin embargo:

- Los Eventos no pueden violar los límites de apilamiento (por lo que nunca permiten colocar Alijos de Armas donde ya haya dos o en una Base Británica, ni colocar un marcador de Toque de Queda donde ya hay uno).
- Los Eventos solo permiten colocar fichas y marcadores Disponibles (1.4.1); eliminan en lugar de reemplazar si el reemplazo no está Disponible o si ello violaría el apilamiento (1.4.2).
- Los Eventos no permiten aumentar la Voluntad Política Británica por encima de 15 ni reducirla por debajo de 0 (1.8).

5.1.2 Si dos Eventos se contradicen, el Evento que se está jugando actualmente tiene prioridad.

5.1.3 El texto de un Evento ejecutado que puede ser llevado a cabo debe serlo. Si no es posible ejecutar todo el texto, lleva a cabo tanto como puedas.

5.1.4 Uso Dual. Todos los Eventos tienen tanto un texto de Evento sin sombrear como uno sombreado. La Facción ejecutora puede seleccionar tanto el texto sin sombrear como el sombreado (pero no ambos). Aunque que el texto sin sombrear favorece a menudo a la Facción Británica, un jugador puede escoger cualquiera de las dos opciones sea cual sea su Facción.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: *Los eventos de uso dual representan efectos opuestos de la misma causa, bifurcaciones en el camino de la historia o ejemplos sujetos a interpretación histórica alternativa.*

5.3 Capacidades

Los Eventos de Uso Dual señalados como “CAPACIDAD BRITÁNICA” o “CAPACIDAD DE LA EOKA” tienen efectos duraderos normalmente relacionados con esa Facción, ya sean positivos o negativos. Esta designación es meramente de ambiente, y ambas Facciones pueden ejecutar Eventos de Capacidad con una u otra. Un Evento (C31

TURKISH POLICE) es una “CAPACIDAD DUAL” que tiene a la vez un efecto positivo y negativo para ambas Facciones, de manera que cualquier Facción puede decidir seleccionarlo. Los efectos del Evento de Capacidad seleccionado duran para toda la partida.

NOTA: Deja las Cartas de Evento de Capacidad cerca del tablero como recordatorio extra, usando un marcador de Capacidad para indicar la opción que fue seleccionada.



6.0 Ronda de Propaganda

Lleva a cabo una Ronda de Propaganda siguiendo esta Secuencia de Fases cada vez que se revele una Carta de Propaganda. La hoja de ayuda con la Ronda de Propaganda también enumera esta secuencia.

6.1 Fase de Voluntad Política

Calcula el efecto *neto* de la Voluntad Política de acuerdo con los siguientes parámetros antes de modificar el marcador:

6.1.1 Presión Internacional. Reduce la Voluntad Política Británica tanto como el valor actual del Medidor de Opinión Internacional (6.5).

6.1.2 ¿Desorden? Por cada marcador de Sabotaje que haya en una casilla de Ciudad o de Base, reduce la Voluntad Política Británica tanto como el valor numérico de esa casilla (1 por la mayoría de Ciudades, 2 por Nicosia y las Bases).

6.1.3 ¿Orden? Aumenta la Voluntad Política Británica en 2 si no hay Alijos de Armas en Montañas. Aumenta la Voluntad Política Británica en 1 por cada 2 Ciudades sin marcadores de Sabotaje (redondeando hacia abajo).

NOTA: Es importante calcular el valor neto de la Voluntad Política durante estos pasos antes de mover el marcador y comprobar la victoria, y no actualizar un paso cada vez.

6.1.4 ¿Victoria? Si la Voluntad Política Británica es ahora de 0, la partida termina inmediatamente con la victoria de la EOKA.

6.1.5 ¿Final de la Partida? Si esta es la última Carta de Propaganda y la EOKA no ha ganado, La partida termina inmediatamente con victoria Británica.

6.2 Fase de Recursos

6.2.1 Armas de la EOKA. La EOKA puede colocar un Alijo de Armas en una casilla cualesquiera de Ciudad o de Montaña que tenga una Célula.

6.2.2 Información Británica. Si el Británico no tiene Fichas de Información, roba una de la reserva de robo. En caso contrario, el Británico debe descartarse la mitad de sus Fichas de Información (redondeando hacia abajo).

6.3 Fase de Redespiegue

6.3.1 Redespiegue Británico. El Británico puede mover la Policía que haya en el mapa entre casillas con fichas Británicas, y después debe mover todas las Tropas en Montañas a cualquier Base.

6.3.2 Redespiegue de la EOKA. La EOKA debe mover todas las Células que estén en Bases a Ciudades con fichas de la EOKA o a Montañas. La EOKA puede entonces mover un Alijo de Armas del mapa a cualquier casilla con una Célula.

6.4 Fase de Reinicio

Prepara entonces la próxima carta de la siguiente manera:

- Si tres o menos Ciudades tienen marcadores de Sabotaje o de Toque de Queda, modifica la Opinión Internacional un paso hacia Ignorada.
- Elimina todos los marcadores de Toque de Queda y de Sabotajes del mapa.
- Devuelve la mitad de las Células que hay en Prisión (1.3.6) a Disponibles (redondeando hacia abajo).
- Gira todas las Células a Ocultas (1.4.3).
- Pon a la EOKA como 1ª Elegible y al Británico como 2ª Elegible.
- Revela la siguiente carta del mazo de robo y continúa jugando (2.3.2).

6.5 Medidor de Opinión Internacional

La contrainsurgencia Británica en Chipre se llevó a cabo bajo el escrutinio de la comunidad internacional, y los gobiernos griego y turco estuvieron particularmente implicados a la hora de conseguir el resultado que cada uno quería presionando a Gran Bretaña. El problema de Chipre fue llevado con frecuencia a las Naciones Unidas durante el conflicto. El Medidor de Opinión Internacional representa estas presiones externas que el gobierno Británico tenía en Chipre.

6.5.1 Movimiento del Medidor. El Medidor de Opinión Internacional puede aumentar debido a la Propaganda de la EOKA (4.3.3), ser reducido por la Diplomacia Británica (4.2.2) y durante la Fase de Reinicio (6.4), y ser modificado en una u otra dirección debido a algunos Eventos (5.0).

6.5.2 Efectos del Medidor. El Medidor de Opinión Internacional afecta a la Voluntad Política durante la Fase de Voluntad Política de la Ronda de Propaganda (6.1), y también puede afectar a la Actividad Especial de la EOKA Contrabando (4.3.1). Algunos Eventos (5.0) también hacen referencia a la posición actual del Medidor.



7.0 Victoria

La Victoria resulta determinada por el nivel de Voluntad Política Británica (1.8). La Voluntad Política Británica se mide en el contador de la parte inferior del tablero y puede variar entre 0-15.

7.0.1 Victoria Inmediata. Al comprobar la victoria durante la Fase de Voluntad Política de una Ronda de Propaganda, la EOKA gana si la Voluntad Política Británica es de 0.

7.0.2 Victoria Final. Si la EOKA no ha ganado al final de la Fase de Voluntad Política de la última Ronda de Propaganda, la partida termina en victoria Británica.

7.1 Aumento de la Voluntad Política

La Voluntad Política Británica aumenta de las siguientes maneras:

- Eliminando un Alijo de Armas mediante Asalto o Evento (+1 VP)
- Por Eventos (+1 a +2 VP)
- En la Ronda de Propaganda, si no hay Alijos de Armas en Montañas (+2 VP)
- En la Ronda de Propaganda, por cada dos Ciudades sin Sabotaje (+1 VP)

7.2 Reducción de la Voluntad Política

La Voluntad Política Británica se reduce de las siguientes maneras:

- Por Operaciones de Propaganda donde haya un marcador de Sabotaje (-1 VP)
- Por Eventos (-1 a -2 VP)
- En la Ronda de Propaganda, por cada marcador de Sabotaje en casillas de Ciudad (-1 a -2 VP)
- En la Ronda de Propaganda, por cada marcador de Sabotaje en casillas de Bases (-2 VP)
- En la Ronda de Propaganda, por el valor del Medidor de Opinión Internacional (-0 a -4 VP).

8.0 Ejemplo de partida

Prepara la partida según se indica en la sección 2.1 (consulta el diagrama de despliegue en la última página de este libretto), pero construye solo la primera parte del mazo con estas cartas, en el orden dado, bocabajo y de arriba abajo: AKEL (C3), DEVELOPMENT PROGRAM (C21), APPEALS TO UN (C11), OPERATION PEPPERPOT (C6), MOUNTAIN GANGS (C19), ¡HUMAN RIGHTS COMMITTEES (C13) y PROPAGANDA! (C35).

Revela la primera carta (AKEL) de la parte superior del mazo. La EOKA es la 1ª Elegible y decide ejecutar una Operación de **Reclutamiento** combinada con la Actividad Especial **Contrabando**. Coloca su cilindro de Elegibilidad en la casilla 'Op & Actividad Especial' en el Registro de Iniciativa. Las Operaciones de la EOKA, por lo general, pueden ser ejecutadas en hasta tres casillas (a menos que gaste un Alijo de Armas para una casilla adicional), y el Reclutamiento permite a la EOKA colocar Células en casillas de Montaña o Ciudad sin Toques de Queda, y con un Alijo de Armas en ellas o adyacente, dos Células en una casilla de Montaña con Alijo de Armas o una Célula en cualquier otra

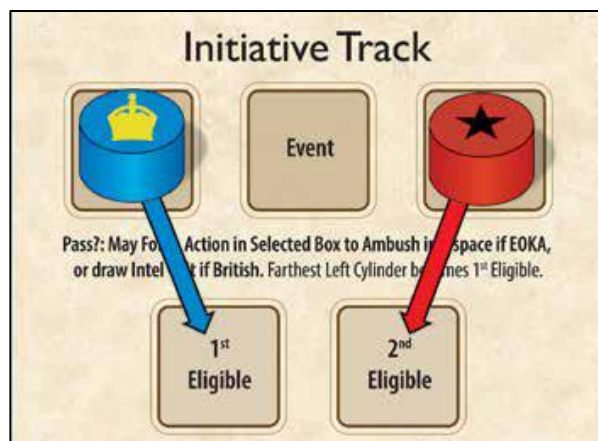
casilla. Colocan dos Células en Troodos Mountains (donde hay un Alijo de Armas), una en Nicosia y una en Paphos.

Alternativamente, podrían haber movido un Alijo de Armas de una casilla con una Célula a cualquier casilla adyacente que tenga Célula. Si el Medidor de Opinión Internacional está en '0', entonces la Actividad Especial Contrabando no es posible, y si está en '4', entonces Contrabando permite colocar o mover hasta dos Alijos de Armas en dos casillas diferentes.



La EOKA Recluta cuatro nuevas Células y consigue un nuevo Alijo de Armas con Contrabando.

La EOKA completa su turno y el jugador Británico puede escoger cualquiera de las otras dos casillas restantes en el Registro de Iniciativa: Operación Limitada o Evento. El Evento no le atrae, y tampoco le gusta la idea de ejecutar una Operación Limitada, por lo que decide **Pasar**. Esta opción siempre está abierta para cualquier jugador, y le permite colocar su cilindro de Elegibilidad en cualquier de las casillas restantes para coger una Ficha de Información (si es el Británico) o ejecutar una Operación de Emboscada Limitada (si es la EOKA). siendo esta última opción sobre todo útil para impedir que el Británico ejecute un Evento al colocar la EOKA su cilindro en esa casilla del Registro de Iniciativa. El Británico coloca su cilindro en la casilla 'Op Limitada' y roba una Ficha de Información al azar de la bolsa, revelando un valioso '2'. Lo deja cerca de su casilla Disponibles para usarlo en un turno futuro. El Británico termina su turno, y como ambas Facciones han jugado, se actualiza la Elegibilidad. La Facción cuyo cilindro está más a la izquierda, en este caso el Británico, pasa a ser la 1ª Elegible, y la otra Facción pasa a ser la 2ª Elegible.



Al final de cada turno se actualiza la Elegibilidad.

Revela la siguiente carta: DEVELOPMENT PROGRAM. El Británico es ahora la 1ª Elegible y decide ejecutar la Operación **Búsqueda** con la Actividad Especial **Diplomacia**: coloca su cilindro in la casilla 'Op & Actividad Especial'. Las Operaciones Británicas, por lo general, pueden ser ejecutadas en hasta tres casillas (a menos que gasten una Ficha de Información para una casilla adicional), y la Búsqueda le permite mover Tropas a casilla adyacentes, revelar Células y colocar Toques de Queda en Ciudades.

Mueve las seis Tropas de Nicosia, Limassol y Larnaca a Troodos Mountains, y tres Tropas de Akrotiri a Limassol y de Dhekelia a Famagusta. Después, en Troodos Mountains, Activa una Célula por cada cubo ahora presente, girando las tres Células que hay allí a Activas (de manera que su cara con relieve quede visible). En Limassol y Famagusta solo puede Activar una Célula por cada tres cubos presentes, pero esto es suficiente para Activar ambas Células. También debe colocar un marcador de Toque de Queda en ambas Ciudades, el cual impedirá el Reclutamiento y el Viaje em el futuro, pero las deja vulnerables a Propaganda. Alternativamente, podría haber gastado su Ficha de Información en una Ciudad para Activar una Célula por cubo y no colocar Toque de Queda, pero decide no hacerlo.

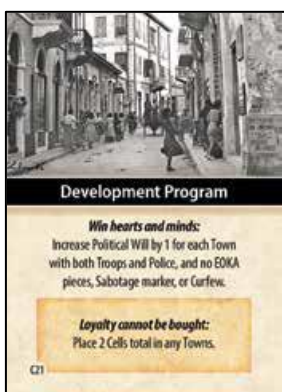


Tropas Británicas Buscan en Troodos, Limassol, y Famagusta, Activando cinco Células e imponiendo dos Toques de Queda.

A continuación ejecuta la Actividad Especial Diplomacia, que le permite modificar el Medidor de Opinión Internacional un paso a la izquierda si hay tres o menos Ciudades con marcadores de Toques de Queda o Sabotaje; si hay cuatro o más, en su lugar tendría que sacar en una tirada superior al valor actual del Medidor para modificarlo. Como solo hay dos Ciudades con Toques de Queda y ninguna con Sabotaje, simplemente modifica el Medidor de '2' a '1'.



El Británico ejecuta Diplomacia para modificar la Opinión Internacional.



El Británico ha completado su turno y la EOKA tiene las mismas opciones que tenía el Británico previamente: Operación Limitada o Evento. Decide ejecutar el **Evento**, seleccionando el efecto sombreado para colocar un total de dos Células en Ciudades, escogiendo Limassol y Karpas, donde coloca una célula en cada una (las nuevas Células siempre se colocan Ocultas, incluso aunque haya un Toque de Queda en la casilla seleccionada). Actualizamos después la Elegibilidad: la EOKA a 1ª Elegible y el Británico a 2ª Elegible.

Revela la siguiente carta: **APPEALS TO UN**. La EOKA decide ahora ejecutar una Operación de **Sabotaje** con la Actividad Especial **Propaganda**. También lanza una Ofensiva, eliminando su Alijo de Armas de Paphos para poder seleccionar una casilla adicional para Sabotaje: cuatro en lugar de tres (no podría eliminar el Alijo de Armas de Troodos para una Ofensiva, puesto que hay cubos Británicos allí). Selecciona Paphos, Limassol, Nicosia y Karpas para Sabotaje. La Operación de Sabotaje precisa que se Active una Célula Oculta en cada casilla: gira una Célula Activa en cada casilla.

Entonces el jugador de la EOKA debe tirar un dado en cada casilla, teniendo éxito y colocando un marcador de Marcador de Sabotaje con una tirada de 3 o más. En Paphos saca un 2 y falla, en Limassol saca un 4 y tiene éxito, y en Karpas saca un 6 y tiene éxito: coloca un marcador de Sabotaje en Limassol y Karpas. En Nicosia, resta 1 a la tirada debido al cubo azul de Policía que hay allí, pero decide eliminar el Alijo de Armas adyacente de Troodos para aumentar su tirada en 2. Saca un 3, que pasa a ser 2 por el cubo de Policía que hay allí, pero que sube a 4 por el Alijo de Armas usado: éxito, con lo que coloca un Marcador de Sabotaje.



El intento de Sabotaje de la EOKA en Nicosia tiene éxito a pesar de la presencia de cubos de Policía.

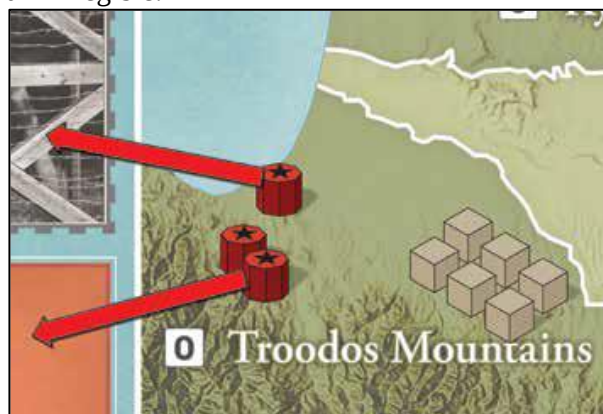
A continuación, la EOKA puede seleccionar una casilla que tenga una Célula y, o bien un marcador de Sabotaje, o bien uno de Toque de Queda para la Actividad Especial Propaganda. En ambos casos debe Activar una Célula si no hay una Activa presente, y después decidir entre reducir la Voluntad Política Británica en 1 (si se seleccionó un marcador de Sabotaje) o modificar la Opinión Internacional dos pasos a la derecha (si fue seleccionado un Toque de Queda). Optan por esto último, seleccionando Limassol, donde ya hay una Célula Activa, y modificando la Opinión Internacional dos pasos a la derecha, de '1' a '3' (ten en cuenta que sigue pudiendo seleccionar una única opción, incluso

aunque hubiera marcadores de Sabotaje y de Toque de Queda en Limassol).



La Propaganda de la EOKA modifica la Opinión Internacional de 'Discutida' a 'Critificada'.

La EOKA termina su turno y el Británico decide ejecutar una Operación Limitada de **Asalto**, seleccionando una sola casilla (o dos si decide gastar su Ficha de Información a cambio de una Pista de Información). Selecciona solo Troodos Mountains, donde con Asalto podrá eliminar una ficha Activa de la EOKA por cada dos Tropas presentes (en una Ciudad o Base podría eliminar una ficha Activa por cada Tropa presente). Los Alijos de Armas solo pueden ser eliminados una vez hayan sido eliminadas todas las Células (incluidas las Células Ocultas), y las Células Ocultas pueden ser eliminadas si se gastan Fichas de Información de igual valor. En este caso hay solo tres Células Activas en Troodos Mountains, y Tropas suficientes (seis) para eliminarlas a todas con Asalto. Las Células eliminadas mediante Asalto van alternativamente a la casilla de Fuerzas Disponibles de la EOKA y a la casilla de Prisión, empezando con Fuerzas Disponibles, por lo que dos Células eliminadas van a Disponibles y una es enviada a Prisión. Si el Asalto hubiera eliminado un Alijo de Armas, el Británico también aumentaría su Voluntad Política en 1 y robaría una Ficha de Información. Actualizamos entonces la Elegibilidad: el Británico a 1ª Elegible y la EOKA a 2ª Elegible.



Las Tropas Británicas Asaltan Troodos Mountains, eliminando dos Células que van a Disponibles y una que va a Prisión.

Revela la siguiente carta: OPERATION PEPPERPOT. El Británico decide ahora ejecutar una Operación de **Patrulla** con la Actividad Especial **Diplomacia**. La Operación Patrulla permite mover Policía en el mapa a cualquier casilla que tenga Células y no sea de Montaña, y después, de una casilla, eliminar tantas Células Activas como la cantidad de Policías ahora presentes y enviarlas a Prisión. El Británico puede seleccionar hasta tres casillas de destino, como es habitual con una Operación, pero decide seleccionar solo Nicosia y Karpas. Mueve un cubo de Policía de Larnaca a Nicosia, y otro de Fama-gusta a Karpas (ten en cuenta que la Policía no necesita estar adyacente para mover con Patrulla). Después decide eliminar las Células de Nicosia usando los dos cubos de Policía que hay ahora allí, y gasta su Ficha de Información de valor 2 para poder eliminar también la Célula Oculta. Deja ambas Células en Prisión y devuelve la Ficha de Información a la reserva.



El Británico ejecuta Patrulla en Nicosia y elimina dos Células, que van a Prisión.

A continuación, para la Actividad Especial Diplomacia, debe sacar esta vez más que el valor del Medidor de Opinión Internacional para tener éxito, puesto que hay más de tres casillas de Ciudad con marcadores de Sabotaje o de Toque de Queda. La tirada falla, por lo que la Actividad Especial no tiene efecto.

El Británico completa su turno, y la EOKA decide ejecutar una Operación Limitada de **Emboscada** para reponer sus Alijos de Armas. La Emboscada precisa de la activación de una Célula Oculta, elimina un cubo de Policía en esa casilla, que deja en Fuerzas Británicas Disponible si es posible, y después tira un dado: si el resultado es mayor que la cantidad de cubos que quedan en la casilla, la EOKA puede añadir un Alijo de Armas a esa casilla o a una casilla adyacente. Selecciona Larnaca para la Emboscada, Activando la Célula que hay allí, no eliminando a ningún Policía, puesto que no

hay ninguno presente, y obteniendo éxito automáticamente para añadir un Alijo de Armas: coloca uno en Larnaca. Actualizamos entonces la Elegibilidad, la EOKA a 1ª Elegible y el Británico a 2ª Elegible.



La Emboscada de la EOKA añade un Alijo de Armas en Larnaca

Revela la siguiente carta: MOUNTAIN GANGS. La EOKA decide ejecutar la Operación **Viaje** con la Actividad Especial **Infiltración**. El Viaje le permite mover Células de hasta tres casillas de origen a cualquier cantidad de casillas de destino (incluyendo las propias casillas de origen si lo desea), y después girar a Ocultas cualquiera de las Células que haya movido, a menos que la casilla a la que movieron sea una Ciudad con Toque de Queda o Base Británica y que las Células que movieron más los cubos presentes pasen de tres. Decide mover Células de Paphos, Limassol y Famagusta, y mueve una Célula de Paphos a Nicosia, otra Célula de Limassol a Nicosia, la segunda Célula de Limassol a Kyrenia Mountains, y finalmente la Célula de Famagusta a Akrotiri. Las cuatro Células que han movido se giran a Ocultas.

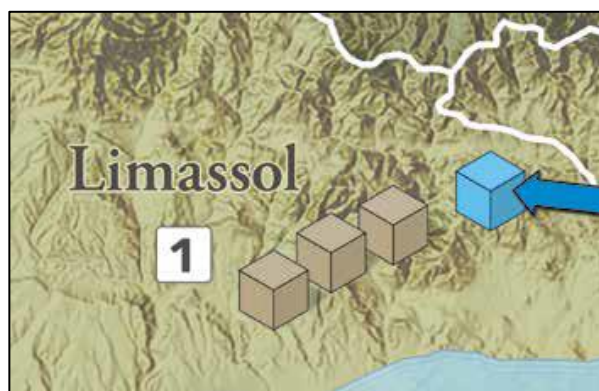
A continuación ejecuta la Actividad Especial Infiltración, que le permite seleccionar una casilla que tenga al menos tantas Células Ocultas como Policía (y al menos un Policía), reemplazar un Policía allí con una Célula, y eliminar una Ficha de Información y devolverla a la reserva (si es posible). Selecciona Nicosia y reemplaza un Policía con una Célula, pero el Británico no tiene Fichas de Información que eliminar.



La EOKA Viaja con dos Células a Nicosia, y después se Infiltra para reemplazar allí un Policía con una Célula.

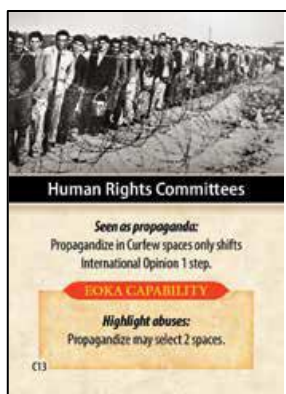
El Británico decide ejecutar una Operación Limitada de **Patrulla** en Karpas. No mueve ningún Policía, usando en su lugar el cubo de Policía que ya hay allí para eliminar a la Célula Activa y mandarla a Prisión. Actualizamos entonces el Británico a 1ª Elegible y la EOKA a 2ª Elegible.

Revela la siguiente carta: HUMAN RIGHTS COMMITTEES. El Británico decide ejecutar una Operación de **Despliegue** con la Actividad Especial **Restablecimiento**. Despliegue permite al Británico colocar un Policía en cada casilla seleccionadas que tenga más Tropas que fichas de la EOKA, y después mover tantas Tropas como desee a una casilla adicional. Coloca un Policía en Limassol y otro en Famagusta, y después mueve las seis Tropas de Troodos Mountains a Nicosia. Entonces puede usar la Actividad Especial Restablecimiento en una casilla que tenga Tropas, Policía, y en la que no haya fichas de la EOKA, para eliminar todos los marcadores Toque de Queda y de Sabotaje que haya allí. Lo hace en Limassol, eliminando ambos marcadores.



El Británico Despliega un cubo de Policía en Limassol y después ejecuta allí Restablecimiento.

La EOKA decide ahora ejecutar el **Evento**. HUMAN RIGHTS COMMITTEES es un Evento de Capacidad que



ble.

La siguiente carta revelada es la carta PROPAGANDA!, que da pie a una Ronda de Propaganda. Resolvemos cada fase una tras otra, comenzando con la fase de Voluntad Política:

- **Voluntad Política:** la Voluntad Política se reduce un total neto de 2 (−3 por el Medidor de Opinión Internacional, −2 por el marcador de Sabotaje de Nicosia, −1 por el marcador de Sabotaje de Karpas, +2 porque no hay Alijos de Armas en Montañas y +2 porque hay cuatro Ciudades sin Sabotajes), bajando a ‘12’. Si la Voluntad Política fuera ahora de ‘0’, la EOKA ganaría.
- **Recursos:** la EOKA puede añadir un Alijo de Armas a una Ciudad o Montaña que tenga una Célula, y coloca uno en Kyrenia Mountains. El Británico gana una Ficha de Información porque no tenía ninguna, robando una ficha de valor 1.
- **Redespliegue:** el Británico puede mover a los Policías que hay en el mapa a las casillas que quiera y que tengan fichas Británicas, y mueve los cuatro Policías a Nicosia (si hubiese Tropas en Montañas, el Británico también habría tenido que moverlas a Bases). La EOKA debe entonces mover las Células que estén en Bases a Ciudades que tengan fichas de la EOKA o a Montañas, y mueve su única Célula de Akrotiri a Nicosia (también podría haber movido un Alijo de Armas a una casilla que tenga una Célula, pero decide no mover ninguno).
- **Reinicio:** la Opinión Internacional se mueve una casilla a la izquierda (de ‘3’ a ‘2’), porque hay tres o menos Ciudades con marcadores de Toque de Queda o de Sabotajes. Elimina todos los marcadores de Toque de Queda y de Sabotajes del mapa. Devuelve la mitad de las Células que hay en Prisión, redondeando hacia abajo, a Disponibles (en este caso, dos). Gira todas las Células a Ocultas. Pon a la EOKA como 1ª Elegible (ya lo estaba), después revela la siguiente carta y continúa jugando.

tendrá un efecto duradero, así que lo coloca junto al tablero con un marcador de Capacidad rojo sobre él para señalar que se ha seleccionado el efecto con fondo sombreado (que favorece a la EOKA). Actualizamos entonces la Elegibilidad: la EOKA a 1ª Elegible y el Británico a 2ª Elegible.

Hemos acabado el ejemplo de partida. Puedes continuar con ella construyendo el resto del mazo (dos apilamientos de seis Cartas de Evento al azar, cada uno con una Carta de Propaganda barajada con las dos últimas cartas de Evento) y revelando la siguiente carta de Evento. El Británico está en una posición fuerte, con la Voluntad Política todavía bastante alta, pero la EOKA está moderadamente bien posicionada para futuras Operaciones de Sabotaje, y también puede recurrir a la Capacidad HUMAN RIGHTS COMMITTEES, que será especialmente potente si el Británico tiene que colocar marcadores de Toque de Queda. ¡Buena suerte!



9.0 Consejos y Trasfondo de los Eventos

Al final del Trasfondo de cada Evento se adjunta el número de un capítulo de *Fighting EOKA: The British Counter-Insurgency Campaign on Cyprus, 1955-1959*, de David French, que proporciona más contexto para ese evento. El libro de French es el mejor sobre la contrainsurgencia británica contra la EOKA, aunque es difícil de adquirir. Por desgracia, muchos otros libros excelentes sobre la Emergencia de Chipre, como *Britain and the Revolt in Cyprus*, de Robert Holland, son también bastante caros. El capítulo sobre Chipre de *British Counter-Insurgency* de John Newsinger podría ser el más fácil de consultar para conocer un contexto mayor.

C1. Makarios III

Troublemaker deported (Agitador deportado): El Británico puede ejecutar Restablecimiento en 2 casillas cualesquiera que tengan cubos y en las que no haya fichas de la EOKA.

Political leader of Enosis (Líder político de la enosis): Modifica la Opinión Internacional 2 pasos a la derecha.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Makarios III fue el arzobispo de Chipre y el líder político del movimiento de la *enosis*. Cuando la diplomacia fracasó, Makarios trabajó con Grivas (Carta C2) para crear un movimiento subversivo, la EOKA, con el que presionar a Gran Bretaña para que concediera la *enosis* (la unión con Grecia). Durante el conflicto, Makarios negoció con el general Harding (Carta C15). Harding, frustrado por el papel de Makarios a la hora de alentar la EOKA, acabó deportándole a las Seychelles. Como parte de un alto el fuego posterior, Makarios fue liberado, pero se le prohibió volver a Chipre. En 1958, debido a la presión del gobierno griego para que se llegase a un acuerdo (Carta C22), Makarios abandonó la cuestión de la *enosis* y aceptó la formación de un Chipre independiente, acabando así el conflicto con Gran Bretaña (French, Capítulos 2 y 8).

C2. Georgios Grivas

Escapes leaving documents (Escapa dejando documentos): En una casilla con Tropas Británicas, el Asalto elimina primero los Alijos de Armas.

EOKA leader (Líder de la EOKA): La EOKA ejecuta 3 Operaciones Limitadas.

Consejos: Las tres Operaciones Limitadas que concede el texto sombreado pueden ser de diferentes tipos, y se ejecutan una después de la otra, con lo que potencialmente podrían usarse las mismas fichas tres veces.

Trasfondo: Georgios Grivas fue el líder militar de la insurgencia de la EOKA. En los conflictos de principios del siglo XX, Grivas había ganado experiencia sirviendo en el ejército griego. Durante la ocupación alemana y la Guerra Civil Griega, formó una milicia clandestina centrada en atacar a comunistas. La estrategia general de Grivas para la EOKA fue “hostigar continuamente” a los Británicos hasta que solucionaran el problema de Chipre a favor de la *enosis*. Los Británicos estuvieron a punto de capturar a Grivas varias veces, y solo logró escapar por los pelos durante la Operación Pepperpot (Carta C6) con una marcha nocturna. Como líder de la EOKA, Grivas y su recuerdo se convirtieron en modelo de futuras guerrillas urbanas como los Tupamaros de Uruguay (French, Capítulos 2 y 4).

C3. AKEL

Operation Lobster Pot (Operación Trampa para Langostas): El Británico puede ejecutar Patrulla Limitada y después aumentar la Voluntad Política en 1.

Cypriot Communist Party (Partido Comunista Chipriota): La EOKA puede ejecutar Propaganda en 1 casilla que tenga una Célula y Toque de Queda.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: El *Anorthodiko Komma Ergazomenou Laou* (Partido Progresista de los Trabajadores) o AKEL fue el partido comunista de Chipre. El AKEL criticó ferozmente la campaña de sabotaje de la EOKA e insistió en que esa organización no representaba a todos los chipriotas. A pesar de su postura crítica contra la EOKA, el AKEL fue objetivo de los británicos, que prohibieron el partido debido a que sospechaban que eran comunistas bien organizados. A finales de 1955, unos cien importantes comunistas fueron detenidos en la Operación “Lobster Pot”, aunque posteriormente muchos de ellos fueron liberados debido a que no se encontraron pruebas de sus vínculos con Moscú (French, Capítulos 1 y 4).

C4. Suez Crisis (Crisis de Suez)

Tropas withdrawn (Tropas retiradas): Elimina 3 cubos de Tropas del mapa y déjalos en esta carta hasta la fase de Reinicio de la siguiente Ronda de Propaganda, entonces devuélvelos a Bases Británicas.

Consejos: Deja esta carta a un lado con los cubos de Tropas eliminados hasta la siguiente fase de Reinicio.

Trasfondo: La crisis de Suez comenzó cuando Nasser, el líder de Egipto, nacionalizó el Canal de Suez. Una operación militar combinada de fuerzas británicas, francesas e israelíes invadió Egipto para derrocar a Nasser. Sin embargo, la presión de Estados Unidos, la Unión Soviética y las Naciones Unidas obligaron a la fuerza combinada a retirarse derrotada. La crisis influyó enormemente en el conflicto de Chipre al sacar de la isla dos brigadas destinadas a la contrainsurgencia para operaciones en Egipto. La retirada de fuerzas redujo la presión sobre la EOKA durante varios meses (French, Capítulo 4).

C5. Turkish Government (Gobierno Turco)

Defends minority interests (Defiende los intereses de la minoría): Modifica la Opinión Internacional 2 pasos a la izquierda.

Encourages TMT (Alienta el TMT): Coloca un marcador de Sabotaje en 1 Ciudad que tenga tanto Policía como EOKA.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: El gobierno turco tuvo una participación importante en el conflicto de Chipre debido a su proximidad geográfica y a la considerable minoría turca de Chipre. Turquía se posicionaba firmemente contraria al objetivo de la EOKA de la *enosis* y luchó por un Chipre independiente. El gobierno turco también alentó la creación de formaciones de grupos armados de turcochipriotas para proteger a las comunidades turcas de la isla y combatir a la EOKA, como fue el caso del *Türk Mukavemet Teşkilatı* (TMT) y del Volkan (Carta C26). Aunque estos grupos tenían a la EOKA como objetivo, también contribuyeron al aumento de la violencia intercomunitaria, que aportó presión adicional a los británicos a la hora de hacer concesiones para que acabara el conflicto (French, Capítulo 7).

C6. Operation Pepperpot (Operación Pimentero)

British sweep mountains (Los Británicos barren las montañas): El Británico puede mover cualquier cantidad de cubos a casillas de Montaña y después Buscar en cada una de ellas.

EOKA tipped off (La EOKA recibe un soplo): La EOKA puede Viajar desde cada casilla de Montaña.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Para hacer frente a los grupos de montaña de Grivas (Carta C19), el Británico inició operaciones de barrido a gran escala en las montañas de Chipre. La Operación Pepperpot consiguió destruir a varios grupos y descubrir Alijos de Armas, pero fracasó a la hora de capturar a Grivas (Carta C2). Hay pruebas de que Grivas fue alertado sobre la operación, lo que le dio tiempo de escapar. Sin embargo, escapó por los pelos de la siguiente operación, "Lucky Alphonse". Grivas acabó optando por dejar las montañas y marchar a Limassol debido a los frecuentes barridos (French, Capítulo 4).

C7. Mass Detention (Detención Masiva)

Roundup (Redada): Elimina todas las Células en casillas con Toques de Queda y envíalas a Prisión.

Creates new recruits (Crea nuevos reclutas): En cada casilla con Toque de Queda, coloca hasta 1 Célula de Prisión.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: La detención en masa era una estrategia común en las campañas de contrainsurgencia británicas, como fue el caso de Palestina y Kenia. A falta de buena información, atrapar a un buen número de sospechosos y después investigarlos permitía actuar rápidamente contra supuestas células. Sin embargo, la mayoría de detenidos probablemente no tendrían nada que ver con la EOKA antes de su detención, y la experiencia de las detenciones indiscriminadas podía fácilmente llevar a muchos individuos a unirse a la insurgencia. Una de las mayores redadas de Chipre fue contra el AKEL (Carta C3), un grupo que se oponía a la EOKA (French, Capítulo 4).

C8. School Children Revolt (Revuelta Escolar)

Education system reform (Reforma del sistema educativo): Elimina 2 Células de la casilla o casillas que quieras y déjalas en Disponibles.

Demonstrations (Manifestaciones): La EOKA puede ejecutar Propaganda en 1 casilla con Toque de Queda (no es necesaria una Célula).

Consejos: El efecto sombreado permite a la EOKA ejecutar Propaganda en una casilla con Toque de Queda incluso si no hay Células en ella.

Trasfondo: Los escolares lideraron muchos de los disturbios y manifestaciones ordenados por Grivas. Usando escolares, Grivas esperaba confundir a las fuerzas de seguridad e impedir el uso de medidas represivas para suprimir los disturbios. También se esperaba que los disturbios alejaran a las fuerzas de seguridad de las operaciones contra los grupos de montaña (Carta C19). Unos 700 escolares participaron en los primeros grandes disturbios en Nicosia. La respuesta inicial británica fue cerrar varias escuelas, pero esto solo empeoró las cosas. Harding (Carta C15) acabó poniendo en práctica reformas educativas que redujeron de forma efectiva la capacidad de la EOKA para valerse de escolares (French, Capítulos 3 y 5).

C9. Royal Navy Blockade (Bloqueo de la Royal Navy)

CAPACIDAD BRITÁNICA

Interdicts arms smuggling (Intercepta contrabando de armamento): La EOKA debe sacar más de 3 para colocar cualquier Alijo de Armas con Contrabando.

Navy evaded (Armada evadida): La EOKA puede seleccionar cualquier Montaña o Ciudad para Contrabando.

Consejos: Si el texto sin sombrear está vigente, la EOKA debe anunciar si va a intentar colocar un Alijo de Armas, y desperdiciará esa Actividad Especial si no saca más de 3 en la tirada.

Trasfondo: La EOKA se valió del contrabando para pasar muchas armas y explosivos de Grecia a Chipre, sobre todo al inicio del conflicto. El gobierno griego (Carta C22) por lo general permitió que la EOKA pasara armas de esta manera, a menos que la política exterior les obligara a cortar el suministro. Las mayores redes de contrabando operaron en Limassol y Paphos. Para hacer frente al contrabando de la EOKA, los británicos intentaron acordonar la isla mediante patrullas navales, dragaminas y aviones de reconocimiento de la RAF. Aunque la Royal Navy interceptó muchos cargamentos de armas, el bloqueo nunca consiguió cerrar por completo el suministro externo de la EOKA (French, Capítulos 2 y 4).

C10. Rough Handling (Trato Duro)

CAPACIDAD BRITÁNICA

Gets information (Obtiene información): La Interrogación añade 1 Ficha de Información por cada Célula en Prisión.

Accusations of torture (Acusaciones de tortura): La Interrogación también reduce la Voluntad Política en 1.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: La EOKA acusó a las fuerzas de seguridad británicas de torturar a los prisioneros durante los interrogatorios para obtener información (Carta C17). Hay pruebas claras de casos de abusos contra prisioneros que recibieron un “trato duro” por parte de miembros del Servicio de Seguridad, en especial por policías turcochipriotas, pero no hay tantas pruebas de un programa sistemático de torturas. Como apunta el historiador David French, proporcionar una respuesta definitiva sobre el alcance de las torturas es difícil porque la EOKA tenía grandes

incentivos para exagerar las atrocidades británicas (Carta C13) y los funcionarios británicos investigaron las acusaciones de abusos con poco entusiasmo (French, Capítulo 6).

C11. Appeals to UN (Apela a la ONU)

Ignorada (Ignorada): Coloca la Opinión Internacional en Ignorada.

Debated (Debatida): Coloca la Opinión Internacional en Debatida.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: La EOKA esperaba atraer la atención internacional hacia su lucha y generó presión externa para que Gran Bretaña aceptara la *enosis*. Grecia (Carta C22) proporcionó a la EOKA apoyo diplomático para que esta llevara la cuestión de Chipre a la Asamblea General de las Naciones Unidas. Tanto Gran Bretaña como Grecia buscaron el apoyo de Estados Unidos para sus respectivas posturas, pero EE. UU. se negó a tomar partido para evitar ofender a ningún de los bandos. Aunque la cuestión fue debatida varias veces, la insistencia del gobierno griego con respecto a la *enosis* fue repetidamente rechazada. En lugar de eso, la Asamblea General de las Naciones Unidas pidió que se volviera a la negociación pacífica (French, Capítulo 4).

C12. Hugh Foot

New approach (Nuevo enfoque): El Británico ejecuta 2 Operaciones Limitadas y después cualquier Actividad Especial.

Welcomed with terror (Recibido con terror): La EOKA puede ejecutar Sabotaje en hasta 3 casillas.

Consejos: Las dos Operaciones Limitadas que concede el texto sin sombrear pueden ser de diferentes tipos, y se ejecutan una después de la otra, por lo que potencialmente pueden usar las mismas fichas dos veces. Las Operaciones de Sabotaje que concede el texto sombreado precisan de una Célula Oculta, como es habitual, a menos que esté vigente la capacidad sombreada de Street Riots (C23).

Trasfondo: En 1957, Sir Hugh Foot sucedió a Sir John Harding (Carta C15) como gobernador de Chipre. Foot poseía experiencia previa combatiendo a insurgentes durante la Revuelta Árabe (1936-1939) de Palestina. Foot proyectó un plan de autogobierno para Chipre y se valió de la diplomacia con los gobiernos griegos (Carta C22) y turcos (Carta C5) para ayudar a resolver la Emergencia.

Sin embargo, la violencia intercomunitaria entre las comunidades grecochipriota y turcochipriota (Carta C24) se intensificó durante su mandato, haciendo descarrilar su plan de una rápida resolución del conflicto (French, Capítulo 7).

C13. Human Rights Committees (Comités por los Derechos Humanos)

CAPACIDAD DE LA EOKA

Seen as propaganda (Visto como propaganda): La Propaganda en casillas con Toque de Queda solo modifica la Opinión Internacional 1 casilla.

Highlights abuses (Pone de relieve los abusos): La Propaganda permite seleccionar 2 casillas.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: La EOKA organizó una extensa campaña propagandística para desacreditar la conducta de las fuerzas de seguridad británicas y generar simpatía hacia ella. La formación de Comités por los Derechos Humanos en Nicosia y otras grandes ciudades para investigar y revelar abusos por parte de los británicos ayudó en los esfuerzos de la EOKA. El gobierno griego (Carta C22) llevó la campaña de la EOKA un paso más allá al presentar casos de abusos de los británicos ante el Tribunal Europeo de Derechos Humanos (TEDH) y las Naciones Unidas (Carta C11). Aunque pudieron identificar pruebas concretas de abusos por parte de las fuerzas de seguridad británicas, la EOKA pudo haber desacreditado su esfuerzo general debido a algunas acusaciones exageradas, como afirmar que los británicos estaban cometiendo un “genocidio” y compararlos con los “métodos nazis” (French, Capítulo 6).

C14. Radio Athens (Radio Atenas)

Disrupted by Greece (Interrumpida por Grecia): Si la Opinión Internacional está en Discutida o Ignorada, elimina 3 Células cualesquiera del mapa y déjalas en Disponibles.

Attracts recruits (Atrae reclutas): Coloca un total de 3 Células en Ciudades o Montañas.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Además de hacer contrabando clandestino de armamento (Carta C9) y de llamar la atención mundial del conflicto por medio de las Naciones Unidas (Carta C11), el gobierno griego (Carta C22) también permitió a la EOKA operar una emisora de radio amiga que expandió su pro-

paganda entre la población grecochipriota. Los esfuerzos británicos por presionar a Grecia para que impidiera Radio Atenas fracasaron, y los británicos acabaron recurriendo a las interferencias para obstaculizar las emisiones (French, Capítulo 5).

C15. John Harding

Military approach (Enfoque militar): Coloca un marcador de Toque de Queda en una Ciudad que tenga Tropas, después Busca y Asalta allí.

Talks with Makarios fail (Las conversaciones con Makarios fracasan): Modifica la Opinión Internacional 2 pasos a la derecha.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Al comienzo del conflicto, el mariscal de campo Sir John Harding fue nombrado gobernador de Chipre. Harding declaró rápidamente un estado de emergencia, lo que le permitía una respuesta militar más agresiva para imponer castigos colectivos a comunidades que no colaboraran. La normativa de emergencia también proporcionó a las fuerzas de seguridad la capacidad de imponer toques de queda, realizar búsquedas intensivas (Carta C18) y facilitar el arresto de sospechosos (Carta C7). Debido a estas medidas, el enfoque de Harding para derrotar a la EOKA fue criticado por algunos como demasiado militarista y severo. Harding intentó negociar con Makarios (Carta C1), pero regresó a las tácticas duras cuando las conversaciones fracasaron. En 1957, Sir Hugh Foot (Carta C12) sucedió a Harding en el cargo (French, Capítulo 3).

C16. Q-Patrols (Patrullas Q)

Root out EOKA (Encuentran a la EOKA): Elimina 1 ficha de la EOKA (máx. 1 Alijo de Armas) en cada una de hasta 3 casillas que tengan Tropas (+1 VP si es eliminado un Alijo).

Terrorize civilian (Aterrorizan a los civiles): Coloca un Marcador de Sabotaje en hasta 2 casillas de Ciudad que tengan Tropas.

Consejos: El Británico ganaría +1 de Voluntad Política si elimina un Alijo de Armas con el texto sin sombrear.

Trasfondo: Las patrullas Q fueron pequeñas unidades de tropas y policía británicas que operaban vestidas con ropas civiles y que a menudo incluían a antiguos terroristas en sus brigadas, una táctica usada en muchas otras campañas contrainsurgentes de los británicos. Estas unidades capturaban por

sorprende a insurgentes, lo que a menudo llevaba a importantes avances de información que conducía a nuevos arrestos. Nicos Sampson, uno de los más expertos asesinos de la EOKA (Carta C25), fue capturado por una patrulla Q. Aunque eficaces, las incursiones nocturnas por sorpresa podían fácilmente aterrorizar a la población local (French, Capítulo 4).

C17. Special Branch (Servicio de Seguridad)

CAPACIDAD BRITÁNICA

Intelligence gathering (Recopilación de información): La Interrogación permite añadir tantas Fichas de Información como casillas con Policía y Células.

Policía stretched thin (La policía abarca demasiado): La Patrulla elimina solo 1 Célula por cada 2 Policías.

Consejos: Si la capacidad no sombreada está vigente, el Británico puede escoger qué opción usar cada vez que usa Interrogación.

Trasfondo: Como en otras campañas de contrainsurgencia británicas, el Servicio de Seguridad fue la principal organización para generar información sobre la insurgencia. Durante el conflicto de Chipre, la mayor parte de la información del Servicio de Seguridad vino de los prisioneros y de documentos capturados. La escasez de personal limitó la capacidad del Servicio de Seguridad para reunir información, en especial la falta de interrogadores y traductores griegos. Además, el Servicio de Seguridad fue el objetivo principal inicial de los grupos de asesinato de la EOKA (Carta C25). Hubo acusaciones de uso de tortura (Carta C10) por miembros del Servicio de Seguridad durante las interrogaciones de prisioneros (French, Capítulos 4 y 6).

C18. Cordon and Search (Acordonar y Buscar)

CAPACIDAD BRITÁNICA

Searches and arrests (Búsquedas y arrestos): Las Células que Viajan a casillas con Toques de Queda siempre se giran a Activas. Al comienzo de la fase de Reinicio, envía a Prisión todas las Células en casillas con Toque de Queda.

Cells slip through (Las células se escabullen): Una sola Célula siempre puede Viajar a casillas con Toque de Queda sin resultar Activada.

Consejos: La capacidad sombreada quiere decir que una sola Célula puede Viajar a una casilla con Toque de Queda sin resultar Activada y sin importar la cantidad de cubos que haya allí.

Trasfondo: Las operaciones de acordonar y buscar eran una medida habitual de los británicos contra la EOKA, particularmente cuando no había información más precisa sobre células. Las operaciones consistían normalmente en acordonar una comunidad usando alambradas y después investigar a sus habitantes. El proceso era enormemente perjudicial para la comunidad local e implicaba a menudo investigaciones y arrestos indiscriminados. Sin una buena información, las operaciones a menudo encontraban solo unas pocas armas y no conseguían capturar a ningún miembro de la EOKA (French, Capítulo 4).

C19. Mountain Gangs (Grupos de Montaña)

Isolated and surrounded (Aislados y rodeados): El Británico puede Buscar en 1 casilla de Montaña y después Asaltar allí.

Lure British from Ciudades (Saca a los Británicos de las Ciudades): Mueve hasta 6 Tropas Británicas de cualquier cantidad de Ciudades a 1 casilla de Montaña.

Consejos: El efecto sombreado permite mover Tropas a casillas de Montaña incluso aunque no estén adyacentes a ellas.

Trasfondo: Aunque la mayoría de ataques de sabotaje fueron hechos por las células de la EOKA localizadas en las ciudades de Chipre, Grivas también organizó grupos de guerrilleros en las montañas de Troodos y Kyrenia. El principal objetivo de los grupos de montaña era sacar de las Ciudades a las fuerzas de seguridad para que realizaran barridos a gran escala en las montañas, como fue el caso de la Operación Pepperpot (Carta C6). Las montañas también proporcionaban un santuario a las células de las ciudades que querían evitar ser capturadas (French, Capítulo 2).

C20. Youth Movements (Movimientos Juveniles)

British impose Curfew (Los británicos imponen el toque de queda): Coloca hasta 2 marcadores de Toque de Queda en casillas de Ciudad que tengan Tropas.

Used for recruitment (Usados para reclutamiento): Coloca 3 Células en Ciudades.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Muchos de los primeros reclutamientos de la EOKA vinieron de organizaciones juveniles. Grivas fue tan lejos como para afirmar que su

intención era “convertir a la juventud de Chipre en el semillero de la EOKA”. El gobierno colonial estaba preocupado por la “corrupción de la juventud” por parte de la EOKA e incluso llegó a deportar al líder de uno de los movimientos juveniles junto al arzobispo Makarios III (Carta C1) porque sospechaba que estaba alentando disturbios entre los escolares (Carta C8). (French, Capítulo 2).

C21. Development Program (Programa de Desarrollo)

Win hearts and minds (Ganar los corazones y las mentes): Aumenta la Voluntad Política en 1 por cada Ciudad que tenga tanto Tropas como Policía y en la que no haya fichas de la EOKA, marcadores de Sabotaje o de Toque de Queda.

Loyalty cannot be bought (La lealtad no se puede comprar): Coloca un total de 2 Células en Ciudades.

Consejos: Para poder ser usada con el efecto no sombreado, una casilla debe tener al menos 1 Policía, al menos 1 Tropa, y no tener fichas de la EOKA ni marcadores de Sabotaje o de Toque de Queda.

Trasfondo: Una de las principales estrategias de Sir John Harding (Carta C15) para ganarse los “corazones y las mentes” de la población grecochipriota fue valerse de un programa de desarrollo con un presupuesto anunciado de 38 millones de libras. Los británicos esperaban que la comunidad griega escogería la prosperidad antes que la *enosis*. Aunque la suma era grande comparada con esfuerzos previos, los proyectos de desarrollo se llevaron a cabo lentamente, se quedaron lejos de su objetivo inicial, y una parte considerable de los fondos se recaudó mediante impuestas a la población chipriota (French, Capítulo 5).

C22. Greek Government (Gobierno Griego)

Critical opinion on Enosis (Opinión crítica sobre la Enosis): Modifica el Medidor de Opinión Internacional hasta 2 casillas en cualquier dirección. Después elige entre colocar 2 Células en casillas de Ciudad o eliminar 2 Células de las casillas que desees y dejarlas en Disponibles.

Consejos: Cualquier jugador puede usar este evento. Las Células pueden ser eliminadas de Ciudades, Montañas o Bases, pero no de la casilla de Prisión.

Trasfondo: Grecia fue el principal patrocinador externo de la EOKA y promocionó internacionalmente la postura de la *enosis*. Aunque el gobierno griego permitió actividades clandestinas en apoyo de la EOKA, como el contrabando de armas (Carta C9) y Radio Atenas (Carta C14), se negó a apoyar abiertamente la insurgencia por miedo a molestar públicamente a Gran Bretaña (aliada de la OTAN) y a empañar la reputación internacional de la EOKA haciendo que pareciera una marioneta de Grecia (Carta C11). El apoyo de Grecia a la EOKA estaba más comprometido con su propia política exterior que con las necesidades de la EOKA. Los funcionarios griegos esperaban usar el apoyo clandestino a la EOKA como una manera de controlar a Grivas, y estaban deseosos de amenazar con reducir la ayuda para así presionar a la EOKA a limitar su actividad en torno a los puntos esenciales del conflicto (French, Capítulos 2 y 8).

C23. Street Riots (Disturbios Callejeros)

CAPACIDAD DE LA EOKA

Crowds dispersed (Multitudes dispersadas): Cada casilla seleccionada para la Operación de Sabotaje de la EOKA que tenga fichas Británicas y más de 1 Célula debe primero eliminar 1 Célula y dejarla en Disponibles.

Demonstrations (Manifestaciones): Una casilla seleccionada para la Operación de Sabotaje de la EOKA puede usar una Célula ya Activa.

Consejos: Si la capacidad sombreada está vigente, entonces la EOKA puede ejecutar Sabotaje con una Célula Activa en una casilla por turno.

Trasfondo: Durante la Emergencia de Chipre, las fuerzas británicas dedicaron buena parte de su tiempo a la búsqueda de células Ocultas. sin embargo, se encontraron también a menudo teniendo que dispersar manifestaciones y disturbios públicos. Muchos de estos disturbios y manifestaciones fueron organizados por la EOKA o alentados por acciones de la EOKA, como sus ataques contra turcochipriotas (Carta C24), que dieron lugar a disturbios intercomunitarios. Varios disturbios callejeros a gran escala implicaron a escolares (Carta C8) con la intención de mitigar el uso de medidas severas por parte de Gran Bretaña (French, Capítulo 3).

C24. Turkish Cypriots (Turcochipriotas)

Bolster police force (Refuerzan la fuerza policial): Coloca todos los Policías Disponibles en casillas que tengan fichas Británicas, después Patrulla en hasta 2 casillas.

Intercommunal violence (Violencia intercomunitaria): Coloca un marcador de Sabotaje en hasta 2 Ciudades que tengan Células y Policía.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Los turcochipriotas eran el mayor grupo minoritario del Chipre colonial, sobre el 17% de la población a mediados de los 50. Los líderes turcochipriotas fueron también los mayores oponentes del objetivo de la *enosis* de la EOKA. La considerable minoría turca y el valor estratégico de Chipre llevó también a la implicación de Turquía en el conflicto (Carta C5). Aunque la EOKA evitó por lo general atacar a la comunidad turcochipriota durante los primeros años del conflicto, sus ataques aumentaron a medida que los turcochipriotas fueron implicándose cada vez más en la policía (Carta C31) y en organizaciones paramilitares (Carta C26). El asesinato de políticos turcochipriotas por la EOKA llevó a disturbios internacionales en varias ocasiones (French, Capítulos 1 y 7). Fuente de la imagen: Brian Harrington Spier, CC-BY-SA.

C25. Assassinations (Asesinatos)

CAPACIDAD DE LA EOKA

Limits counterintelligence (Limita la contrainteligencia): La Infiltración permite elegir entre reemplazar Policía o descartar Ficha de Información, pero no ambas cosas.

Nicos Sampson: La Infiltración permite, como alternativa, seleccionar una casilla que tenga una Célula Oculta para eliminar 1 Policía allí.

Consejos: Si la capacidad sombreada está vigente, la EOKA puede Infiltrarse incluso si hay más Policías que Células Ocultas, pero no permite descartar una Ficha de Información ni colocar una Célula en este caso (sigue pudiendo elegir Infiltrarse de la manera habitual si tiene suficientes Células Ocultas). Si cualquier versión de esta capacidad está vigente, la EOKA puede escoger qué opción usa cada vez que se Infiltra.

Trasfondo: Los asesinatos fueron una de las tácticas principales de la EOKA, además de los ataques de sabotaje. Los asesinatos tenían como objetivo a miembros de las fuerzas de seguridad cuidadosamente escogidos, normalmente policías o civiles a los que se consideraba “traidores” por proporcionar información a los británicos. Además de eliminar a los oponentes de la EOKA, los asesinatos pretendían intimidar a otros chipriotas que querían unirse a la policía o colaborar con los británicos. Uno de los más expertos asesinos de la EOKA fue Nicos

Sampson, quien supuestamente fue autor de unos veinticinco asesinatos o intentos de asesinato. Debido a que la EOKA reclutaba jóvenes (Carta C20), muchos asesinos eran tan solo adolescentes, algunos de incluso catorce años. (French, Capítulo 2).

C26. Volkan/TMT

Turkish resistance groups (Grupos de resistencia turcos): En hasta 2 casillas que tengan Células y Policía, elimina 1 Célula y envíala a Disponibles para colocar un marcador de Sabotaje.

Consejos: Cualquier jugador puede usar este evento. Los marcadores de Sabotaje solo se colocan en casillas en las que sea eliminada una Célula.

Trasfondo: Volkan fue uno de los primeros grupos armados turcochipriotas formados para combatir a la EOKA y para proteger a la comunidad turca de Chipre (Carta C24). Volkan y otros grupos paramilitares turcos fueron posteriormente absorbidos por la TMT (*Türk Mukavemet Teşkilatı* u Organización de Resistencia Turca). Aunque formada mediante iniciativas locales, hay pruebas de que la TMT recibió ayuda y entrenamiento del gobierno turco (Carta C5). Los enfrentamientos de la TMT con la EOKA pueden haber ayudado a debilitar a esta última, pero la lucha también aumentó hasta la violencia intercomunitaria en los últimos años del conflicto (French, Capítulo 7).

C27. Kyrenia Castle Prison (Prisión del Castillo de Kyrenia)

Attack thwarted (Ataque desbaratado): Elimina 1 Célula de una casilla cualesquiera y envíala a Prisión, después ejecuta Interrogación.

Prison escape (Fuga de la prisión): Mueve todas las Células que estén en Prisión a Disponibles.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Al igual que con la revuelta judía de Palestina, representada en *The British Way: Palestine*, los británicos detuvieron a una gran cantidad de miembros de la EOKA, pero fracasaron a la hora de impedir temerarios escapes de las prisiones. Aunque no tan grande como la fuga de la Prisión de Acre en Palestina, miembros de la EOKA escaparon de la Prisión del Castillo de Kyrenia Castle usando sábanas atadas a una cuerda. Muchos volvieron a ser capturados, pero otros consiguieron unirse a los grupos de montaña (Carta C19). Tras la fuga de la Prisión del Castillo de Kyrenia en

1955, muchos prisioneros de la EOKA fueron mantenidos en el Campamento de Kokkinotrimithia, habitualmente conocido como “Campamento K”. En 1958 fue desbaratado un intento de escapar del Campamento K (French, Capítulos 3 y 7).

C28. British Bases (Bases británicas)

Unsinkable aircraft Carrier (Portaaviones que no se pueden hundir): Por cada Base Británica que no tenga marcador de Sabotaje ni fichas de la EOKA, suma 1 a la Voluntad Política.

Sabotage attempts (Intentos de sabotaje): Coloca una Célula en cada Base Británica, después la EOKA puede Sabotear en cada una de ellas.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: El principal valor estratégico de Chipre para Gran Bretaña en el período de posguerra fueron las bases militares de la isla. Estos “portaaviones que no se podían hundir” proporcionaron a Gran Bretaña una base con acceso a Oriente Medio. El valor estratégico percibido de la isla solo aumentó cuando los británicos se retiraron de Palestina y del Canal de Suez. Las bases fueron muchas veces objetivo de la EOKA durante la Emergencia, usándose a menudo a obreros chipriotas que trabajaban en las bases para pasar de contrabando las bombas. Todavía en 2022 Gran Bretaña conserva la soberanía de dos de las principales áreas con bases de la isla, Akrotiri y Dhekelia (French, Capítulos 3 y 4).

C29. Macmillan Plan (Plan Macmillan)

Compromise offer (Oferta de compromiso): Reduce la Voluntad Política en 1 para eliminar 2 marcadores de Sabotaje o modificar la Opinión Internacional 2 pasos a la izquierda.

Plan rejected (Plan rechazado): Aumenta la Voluntad Política en 1 para ejecutar Sabotaje en hasta 3 casillas.

Consejos: Las Operaciones de Sabotaje que concede el texto sombreado precisan de Células Ocultas como es habitual, a menos que estén modificadas por la capacidad sombreada de Street Riots (C23).

Trasfondo: Harold Macmillan reemplazó a Anthony Eden como primer ministro después de que este dimitiera tras la desastrosa Crisis de Suez (Carta C4). En 1958, Macmillan reveló su plan para Chipre, un compromiso que mantendría Chipre bajo mandato británico durante al menos siete años,

pero con representantes de los gobiernos turco y griego para ayudar a gobernar la isla. El plan fue rechazado por Grecia y los grecochipriotas por miedo a que ello llevara a la partición, y Grivas comunicó el rechazo de la EOKA al plan lanzando otra ofensiva. Aunque el Plan Macmillan fracasó, las negociaciones entre los gobiernos griego y turco contribuyeron al Tratado de Zúrich de 1959, que condujo al final de conflicto con la formación de un Chipre independiente (French, Capítulo 8).

C30. Operation Forward to Victory (Operación Hacia la Victoria)

Británico pre-empt ofensiva (Los británicos se anticipan la ofensiva): El Británico puede ejecutar Búsqueda en 1 casilla y después Asaltar allí.

Grivas’ terror campaign (Campaña de terror de Grivas): La EOKA puede ejecutar Sabotaje en todas las Ciudades que tengan Células Ocultas.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: La Operación Forward to Victory fue una campaña concebida por Grivas (Carta C2) para situar a las fuerzas de seguridad bajo continua presión en todo Chipre, con objeto de dispersar y desgastar al enemigo. La campaña dio como resultado una media de casi veinte incidentes de seguridad a la semana durante un período de seis meses, incluidos ataques de sabotaje, emboscadas, manifestaciones y huelgas. Aunque las bajas británicas aumentaron, la campaña fracasó a la hora de dar un golpe decisivo y obligar a Gran Bretaña a conceder la *enosis*, como Grivas había esperado (French, Capítulo 3).

C31. Turkish Police (Policía Turca)

CAPACIDAD DUAL

Force multiplier and EOKA target (Multiplicador de fuerza y objetivo de la EOKA): La Infiltración solo elimina en lugar de reemplazar Policías, y ya no descarta Fichas de Información. La Policía ya no se resta en las tiradas de Sabotaje.

Consejos: Esta capacidad tiene efectos positivos y negativos para ambas facciones, por lo que puede ser atractiva para los dos jugadores dependiendo de la situación en el tablero.

Trasfondo: Debido a las intimidaciones y asesinatos de la EOKA, la proporción de policía grecochipriota disminuyó durante el transcurso del conflicto, desde casi dos tercios de la fuerza en 1954 a

tan solo un quinto en 1957. La fuerza policial aumentó con el reclutamiento de la comunidad turcochipriota (Carta C24). Para 1957, algo más de dos tercios de la fuerza policial eran turcochipriotas, aunque esto dificultó la infiltración de la EOKA en la policía, el cambio también hizo a la policía menos eficaz a la hora de reunir información sobre las operaciones de la EOKA y al operar entre la comunidad grecochipriota. El uso de policía en las comunidades griegas también puso en riesgo la violencia intercomunitaria (French, Capítulo 4). La imagen de la carta muestra a Abdullah Alparslan, el primer oficial de policía turcochipriota asesinado por la EOKA en 1956.

C32. Road Ambushes (Emboscadas en carretera)

CAPACIDAD DE LA EOKA

Adapt to attacks (Se adaptan a los ataques): La Emboscada en casillas que tengan Tropas Británicas debe eliminar también a la Célula Activada y enviarla a Disponibles.

Troop lorries attacked (Camiones de tropas atacados): En 1 casilla de Emboscada que tenga Tropas, la EOKA puede reducir la Voluntad Política en 1 si tiene éxito, pero no elimina Policías.

Consejos: Si la capacidad sombreada está vigente, la EOKA puede escoger qué opción usar cada vez que Embosca. Si escoge la nueva opción, no se eliminan cubos de Policía en esa casilla, pero se reduce la Voluntad Política en 1 si la tirada tiene éxito.

Trasfondo: Aunque la EOKA por lo general lanzaba ataques contra objetivos más fáciles, como comisarías de policía aisladas para capturar armas, llevó a cabo una gran cantidad de emboscadas contra tropas británicas que normalmente viajaban por carretera. Los guerrilleros lanzaban granadas cuando pasaban camiones o colocaban minas en su camino. Estos ataques normalmente produjeron pocas bajas, pero, ocasionalmente, podían causar bajas importantes (French, Capítulo 4).

C33, C34, C35. Propaganda

Trasfondo: Aunque Gran Bretaña esperaba controlar la resolución del conflicto de Chipre, el Tratado de Zúrich surgió de negociaciones entre los gobiernos griego (Carta C22) y turco (Carta C5). La imagen representa a los ministros griego y turco en las negociaciones de febrero de 1959. El tratado y el subsiguiente tratado de Londres llevó a un Chipre independiente y derechos de base soberana para

los británicos. El tratado no resolvió las exigencias para la *enosis*. Las tensiones entre las comunidades griegas y turcas continuaron durante la década de 1960, llevando a un golpe de estado liderado por los griegos y a la invasión turca en 1974. Desde la invasión, Chipre ha estado *de facto* particionado (French, Capítulo 8). Fuente de la imagen: Archivos Federales Suizos, CC BY.

Guía de Estrategia

por Joe Dewhurst



Esta guía de estrategia proporciona algunos consejos generales para ambos jugadores y después algunos consejos específicos para jugar con cada Facción, y está pensada para ayudarte a empezar en lugar de para explicar todo sobre el juego. Buena parte de la diversión de jugar vendrá de explorar y desarrollar estas estrategias por ti mismo, y por supuesto tengo que guardarme algunos trucos en la manga por si acaso acabamos en lados opuestos de la mesa.

Consejos Generales

Ten un plan: Cada campaña (la secuencia de cartas de Evento que lleva hasta la Ronda de Propaganda) solo dura una media de seis cartas de Evento, lo que quiere decir que debes esperar aproximadamente tres turnos con Operación + Actividad Especial por campaña. Esto no te proporciona mucho tiempo para hacer las cosas, así que deberías empezar cada campaña con un plan que pretendas lograr, y solo desviarte de él si hay algo más importante a lo que responder o surge una oportunidad mejor en las cartas de Evento (aunque cuidado con el encanto de estas: a menudo no son tu mejor opción).

No pierdas de vista el premio: La partida es sobre todo una lucha por la Voluntad Política, y deberías estudiar cuidadosamente las diversas maneras en las que esta puede aumentarse o reducirse (están resumidas tanto en las ayudas para las Facciones

como en la hoja de ayuda de la Ronda de Propaganda). Algunas de ellas tienen efectos inmediatos y puede ser a menudo muy atractivas, pero, a largo plazo, los efectos de la Ronda de Propaganda probablemente tengan mayor impacto, y deberías asegurarte siempre de trabajar para conseguir estos.

Domina el uno-dos: La estructura del Registro de Iniciativa implica que, si ejecutas una Operación Limitada en un turno, podrás ejecutar una Operación + Actividad Especial completa en el siguiente (a menos que salga una Carta de Propaganda). Esto quiere decir que puedes usar una Operación Limitada en un turno para prepararte para una potente acción en el siguiente. Y recuerda que puedes quemar una Ficha de Información o Alijo de Armas para escoger dos casillas en una Operación Limitada.

Consejos para la EOKA

Prepárate y después ataca: Para el británico puede ser muy lento y costoso descubrir y eliminar a tus Células, así que puedes tomarte tu tiempo para prepararte usando Contrabando para obtener o mover Alijos de Armas, Reclutar Células adicionales e Infiltrarte para eliminar Policía antes de desencadenar una oleada de Sabotajes.

Influye en la Opinión Internacional: Una vez el Británico comience a imponer Toques de Queda, asegúrate de usar Propaganda para mantener la Opinión Internacional lo más alta posible. Solo ya esto puede costarle potencialmente al Británico 12 de Voluntad Política durante toda la partida; casi suficiente para asegurarte la victoria. Propaganda también puede ser útil para impactar de inmediato en la Voluntad Política en casillas que tengan marcadores de Sabotaje, pero esto suele ser menos eficaz. ¡No olvides que es posible usar una Célula ya Activa para Propaganda!

Conserva tus fuerzas: Procura que el Británico no envíe demasiadas Células a Prisión o al final de la partida puedes verte reducido a una fuerza de una sola ficha. El Viaje te puede permitir girar Células de nuevo a Ocultas, e incluso un Viaje Limitado sirve para mover Células de una casilla a varias otras casillas, preparándote potencialmente para una gran acción en el siguiente turno.

Consejos para el Británico

Utiliza la información: Tus Fichas de Información tienen diversos usos, pero el más valioso probablemente es la capacidad de eliminar Células Ocultas

y enviarlas directamente a Prisión mediante Patrulla. Una vez tienes Células en Prisión, puedes usar Interrogación para obtener más información, y el ciclo vuelve a continuar. Los cubos de Policía solitarios son especialmente vulnerables a la Infiltración, con la que también perderás Información, así que considera emplear el “compañerismo”.

Mantén la paz: Imponer Toques de Queda te hará vulnerable a la Propaganda, pero también puede permitirte asegurarte hasta cuatro Ciudades, lo que puede valer 2 pasos de Voluntad Política adicionales durante la Ronda de Propaganda. Esto mitigará el daño en la Opinión Internacional, además de impedir los Sabotajes en esas casillas.

Elimina las Bases en Montaña: Eliminar Bases con Asalto te proporciona Información y Voluntad Política y, si puedes eliminar los Alijos de Armas de las dos casillas de Montaña, ganarás 2 de Voluntad Política adicionales durante la Ronda de Propaganda. Sin embargo, esto es más fácil de decir que de hacer, y estate atento a no descuidar demasiado las más valiosas Ciudades mientras lo haces. Una Búsqueda Limitada seguida de un Asalto e Interrogación puede ser una buena manera de despejar una casilla de Montaña.

Índice de Términos Principales

Activar: Girar las Células a Activas. (1.4.3)

Actividades Especiales: Acciones que acompañan a las Operaciones; exclusivas de cada Facción. (4.0)

Adjunta: Operación necesaria para una Actividad Especial. (4.1.1)

Adyacentes: Casillas que están las unas junto a las otras para las acciones o Eventos. (1.3.5)

Alijo de Armas: fuerzas de la EOKA que posibilitan el Reclutamiento y pueden gastarse para Operaciones adicionales o para modificar las tiradas de Sabotaje. (1.4, 1.6.2)

Amigos: Fuerzas que pertenecen a la Facción ejecutora. (1.4)

Apilamiento: Un límite de un total de dos Alijos de Armas que pueden ocupar una casilla. (1.4.2)

Asalto: Operación Británica para mover Tropas a casilla adyacentes, colocar Toques de Queda en Ciudades, y girar Células a Activas. (3.2.3)

Base: Casilla con base militar controlada por el Británico. (1.3.4)

Británicos: Una Facción comprometida en mantener la influencia Británica en Chipre. (1.5)

Búsqueda: Operación Británica para eliminar fichas Activas de la EOKA, y posiblemente enviarlas a Prisión. (3.2.4)

Campaña: Serie de cartas de Evento que llevan a una Ronda de Propaganda. (2.4)

Casilla: Un área del mapa que contiene las fichas que juegan: Ciudades, Montañas o Bases. (1.3.1)

Célula: Fuerza móvil de la EOKA necesaria para varias Operaciones y Actividades Especiales, y que puede estar Oculta o Activa. (1.4)

Cilindro: Ficha para señalar la Elegibilidad de una Facción en el Registro de Iniciativa. (2.3)

Ciudad: Casilla semiurbana. (1.3.2)

Colocar: Mover una ficha de Disponibles al mapa. (1.4.1)

Contrabando: Actividad Especial de la EOKA para colocar o mover Alijos de Armas. (4.3.1)

Cubo: Ficha de Tropas o de Policía Británicas. (1.4)

Despliegue: Operación Británica para colocar Policía y mover Tropas rápidamente a una casilla. (3.2.1)

Diplomacia: Actividad Especial Británica para modificar el Medidor de Opinión Internacional. (4.2.2)

Disponibles: Fichas en las casillas de Disponibles, en espera de ser colocadas. (1.4.1)

Ejecutar: Usar un Evento o llevar a cabo una Operación o Actividad Especial. (2.3)

Eliminar: Coger del mapa y devolverlas a Disponibles o a Prisión. (1.4.1)

Emboscada: Operación de la EOKA para eliminar Policía y posiblemente colocar Alijos de Armas. (3.3.4)

EOKA: Una Facción comprometida con la *enosis* (unión) entre Chipre y Grecia. (1.5)

Evento: Carta con un texto que una Facción puede ejecutar. (5.0)

Facción: Rol de Jugador: Británico o EOKA. (1.5)

Fase: Parte de una Ronda de Propaganda. (6.0)

Fase de Recursos: Fase de la Ronda de Propaganda en la que ambas Facciones pueden ganar (o perder) Información o Alijos de Armas. (6.2)

Fase de Redespliegue: Fase de la Ronda de Propaganda en la que ambas Facciones mueven fichas. (6.3)

Fase de Reinicio: Fase de la Ronda de Propaganda para prepararse para la siguiente carta. (6.4)

Fase de Voluntad Política: Fase de la Ronda de Propaganda en la que se actualiza la Voluntad Política Británica y se comprueba la victoria. (6.1)

Ficha de Información: Marcador que puede obtener y gastar el Británico para eliminar Células Ocultas, modificar las Búsquedas o potenciar las Operaciones Británicas. (1.6.1)

Fichas Activas: Tropas, Policía, Células Activas (con el símbolo hacia arriba) y Alijos de Armas. (1.4.3)

Fuerzas: Tropas, Policía, Células y Alijos de Armas. (1.4)

Girar: Dar la vuelta a Células entre Ocultas y Activas. (1.4.3)

Infiltración: Actividad Especial de la EOKA para reemplazar Policía y eliminar Fichas de Información. (4.3.2)

Interrogación: Actividad Especial Británica para ganar Fichas de Información. (4.2.3)

Marcador de Sabotaje: Indica que un Sabotaje de la EOKA ha tenido éxito y afecta a la Voluntad Política Británica. (1.7)

Medidor de Opinión Internacional: Medidor que indica la actitud de actores exteriores como EE. UU. y la ONU con respecto al conflicto de Chipre, y que afecta a la Voluntad Política Británica y a la Infiltración de la EOKA. (6.5)

Montaña: Casilla rural montañosa. (1.3.3)

No Sombreada: 1ª opción en un Evento de Uso Dual que normalmente favorece al Británico. (5.2)

Objetivo: Facción o ficha objeto de una acción. (3.1, 4.1)

Oculta: Célula con el símbolo hacia abajo, normalmente no sujeta a eliminación mediante Patrulla o Asalto y capaz de ejecutar Sabotaje, Emboscada e Infiltración. (1.4.3)

Operación (Op): Acción principal que una Facción ejecuta con sus fichas. (3.0)

Operación Limitada: Operación en una casilla sin Actividad Especial. (2.3.4)

Pasar: Perder la acción seleccionada en el Registro de Iniciativa para, o bien robar una Ficha de Información, o ejecutar una Operación Limitada de Emboscada. (2.3.3)

Patrulla: Operación Británica para mover rápidamente Policía y eliminar Células Activas de la EOKA y enviarlas a Prisión. (3.2.2)

Peón: Ficha para señalar las casillas seleccionadas para una Operación o Actividad Especial. (3.1.1)

Policía: Fuerzas Británicas que dificultan el Sabotaje y pueden Patrullar. (1.4)

Propaganda: Actividad Especial de la EOKA en la Ciudades con Sabotajes o Toques de Queda para reducir la Voluntad Política o modificar el Medidor de Opinión Internacional. (4.3.3)

Prisión: Casilla en la que se colocan las Células de la EOKA que quedan no Disponibles hasta el Reinicio. (1.3.6)

Reclutamiento: Operación de la EOKA para colocar nuevas Células. (3.3.1)

Reemplazar: Eliminar fichas para colocar otras en su lugar. (1.4.1)

Registro de Iniciativa: Sección del tablero donde se indica qué Facción es la 1ª y la 2ª Elegible, y que

señala las acciones ejecutadas en una carta de Evento de carta. (2.3)

Restablecimiento: Actividad Especial Británica para eliminar Sabotajes y Toques de Queda. (4.2.1)

Ronda de Propaganda: Interrupción de la partida normal durante la que se actualiza la Voluntad Política, se comprueba la victoria y se llevan a cabo otras fases de estado. (6.0)

Sabotaje: Operación de la EOKA para colocar marcadores de Sabotajes. (3.3.3)

Sombreada: 2ª opción en un Evento de Uso Dual que normalmente favorece a la EOKA. (5.2)

Toque de Queda: Marcador que coloca el Británico mediante Búsqueda o Eventos que impide el Reclutamiento y dificulta el Viaje de la EOKA, pero posibilita la Propaganda (1.10).

Tropas: Fuerzas Británicas que pueden Buscar y Asaltar. (1.4)

Uso Dual: Evento con dos efectos alternativos. (5.2)

Viaje: Operación de la EOKA para mover rápidamente Células y posiblemente girarlas a Ocultas. (3.3.2)

Voluntad Política Británica: Marcador en el medidor de la parte inferior del tablero que indica el compromiso Británico con Chipre. Su posición determina la victoria. (1.8, 7.0)



Instrucciones de Despliegue (2.1)



La emergencia de Chipre: 1955-1959

Preparación del Mazo. Reúne las cartas de Evento de *Cyprus*, retira las tres Carta de Propagandas, y baraja las restantes cartas. Forma tres montones de 6 cartas de Evento normales y deja aparte las restantes 14 cartas de Evento normales (no se usarán). En cada montón, baraja una Carta de Propaganda con 2 de las cartas de Evento y coloca estas 3 cartas bajo las restantes 4 cartas de Evento. Apila los tres montones de 7 cartas resultantes para formar el mazo completo de Eventos de 21 cartas. Coloca las 9 Fichas de Información en una taza o recipiente para robarlas al azar.

NOTA: El Británico solo usa 12 cubos de Tropas color canela y 6 cubos de Policía azules. La EOKA solo usa 12 cilindros octagonales rojos (Células) y 4 discos planos rojos (Alijos de Armas).

Prepara el mapa de la siguiente manera (consulta el diagrama completo al final de este libretto):

- **Medidor de Opinión Internacional:** Debatida (2)
- **Voluntad Política Británica:** 14
- **Iniciativa:** EOKA 1ª Elegible, Británico 2ª Elegible

Disponibles:

EOKA—3 Alijos de Armas, 6 Células

Británico—3 Policía

Prisión:

Vacía

Paphos:

EOKA—1 Célula

Limassol:

EOKA—1 Célula
Británico—2 Tropas

Nicosia:

EOKA—1 Célula
Británico—2 Tropas, 1 Policía

Larnaca:

EOKA—1 Célula
Británico—2 Tropas, 1 Policía

Famagusta:

EOKA—1 Célula
Británico—1 Policía

Troodos Mountains:

EOKA—1 Alijo de Armas, 1 Célula

Akrotiri:

Británico—3 Tropas

Dhekelia:

Británico—3 Tropas

Karpas:

Vacía

Kyrenia Mountains:

Vacía

Traducción de **Luis E. Hernández Agüe**
para **GMT Games**
(*Living Rules* de septiembre de 2023)



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



Diagrama de Despliegue