

THE BRITISH WAY

Palestine

1945-1947



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: Palestine es uno de los juegos del multipack COIN *The British Way*. Junto a los juegos que le acompañan, *Malaya*, *Kenya* y *Cyprus*, 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: Palestine se centra en el esfuerzo de contrainsurgencia británico contra la insurgencia judía desde el final de la II Guerra Mundial en agosto de 1945 hasta la decisión de los británicos de abandonar Palestina en septiembre de 1947.

El juego se centra en el aspecto contrainsurgente y contraterrorista del conflicto, en especial contra las organizaciones Irgún y Lehi, y no representa directamente las más amplias luchas políticas entre grupos políticos británicos, la Agencia Judía y los árabes, ni en la guerra civil que comenzó en noviembre de 1947.

Las simulaciones históricas comprendidas en el multipack *The British Way* están 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 evitaba la violencia a gran escala y se centraba 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: Palestine* 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 del Irgún), 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: Palestine*, son necesarios los siguientes componentes del multipack:

- Un tablero montado de Palestina de 43 x 55 cm (1.3).
- Un mazo de 35 cartas de Palestina (*Palestine*, 5.0).
- 6 cubos azules (“Policía”), 12 cubos color canela (“Tropas”), 15 cilindros octogonales con relieve (“Células”), 5 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 *Palestine*.
- Tres peones negros y cinco peones blancos (3.1.1).
- Marcadores específicos de la plantilla de fichas: 1x Voluntad Política (“Political Will”), 1x Haganá (“Haganah”), 3x 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 *Palestine*.
- 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 el Mandato Británico de Palestina. Parte de la porción sur del subdistrito de Beerseba se ha eliminado del juego en aras de la jugabilidad.

1.3.1 Casillas del Mapa. Las casillas del Mapa incluyen Distritos, Ciudades, y Ferrocarriles. Todas las casillas del mapa pueden contener fuerzas (1.4). Los territorios extranjeros de Egipto, Transjordania Siria y Líbano están indicados solo para contextualizar y no se juega en ellos.

1.3.2 Distritos. Las seis casillas grandes de forma irregular son los Distritos del Mandato Británico de Palestina. Están señaladas con un número “1” para indicar el valor de Sabotaje de estas casillas durante la fase de Voluntad Política en la Ronda de Propaganda (6.1). Algunos Distritos rodean una casilla

de Ciudad o están atravesados por casillas de ferrocarril. Todos los Distritos excepto Jerusalem se consideran Costeros de cara a los efectos de algunos Eventos (5.0).

1.3.3 Ciudades. Las tres casillas grandes de forma irregular son las grandes Ciudades de Haifa, Tel Aviv-Jaffa y Jerusalem. Están señaladas con un uno de ellas está señalada con un número “2” que indica el valor de Sabotaje de estas casillas durante la fase de Voluntad Política en la Ronda de Propaganda (6.1). El Británico puede colocar marcadores de Toque de Queda por medio de la Operación Búsqueda y de algunos Eventos.



1.3.4 Ferrocarriles. Cuatro grandes Ferrocarriles están señalados en el mapa con símbolos negros de “vía” que van desde Egipto (borde sur del mapa) a Tel Aviv-Jaffa, de Tel Aviv-Jaffa a Jerusalem, de Tel Aviv-Jaffa a Haifa y de Haifa a Siria (borde este del mapa). Los marcadores de Sabotaje en los Ferrocarriles no afectan al movimiento, pero cuenta para la Victoria (7.0) durante la Fase de Voluntad Política de la Ronda de Propaganda (6.1). Nunca puede haber Alijos de Armas en Ferrocarriles (1.6.2).

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. Los Ferrocarriles

son casillas separadas adyacentes a todas las casillas que tocan.

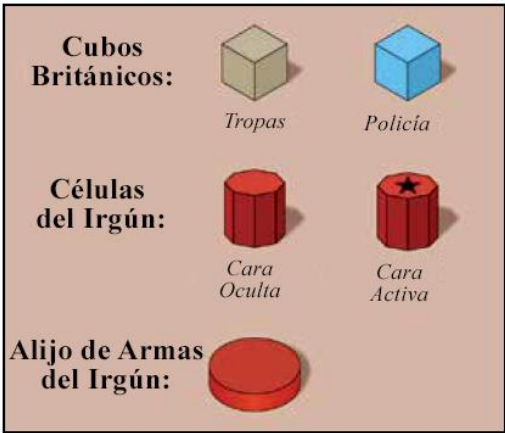
EJEMPLO: las Tropas Británicas en el Ferrocarril que va de Tel-Aviv a Haifa están adyacentes a las casillas de Tel Aviv-Jaffa, Haifa City, Haifa District, Samaria District y Lydda District.

1.3.6 Prisión. La casilla de Prisión es donde se colocan las Células del Irgún cuando son eliminadas mediante Patrulla (3.2.2), Asalto (3.2.4), Detención (4.2.3) 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 del Irgún (cilindros octogonales rojos) y Alijos de Armas (discos rojos) del Irgún.



COMENTARIO DEL DISEÑADOR: tanto The British Way: Palestine como Cyprus 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 individuales 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 *Palestine*, los británicos sólo usan 6 cubos azules de Policía y 12 cubos canela de Tropas. Los restantes 9 cubos azules y 3 cubos canela deben dejarse aparte y no se usan para jugar a *Palestine*.

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 del Irgún 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 sólo pueden ser colocadas desde o reemplazadas 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 Ferrocarriles.

- Los Alijos de Armas colocados (por ejemplo por medio de una Operación de Robo [3.3.4], Expropiaciones en la 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), Terror (4.3.3) o por Eventos (5.0).
- Sólo 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 el Irgún (rojo).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: existieron tres principales grupos insurgentes judíos que combatían al gobierno británico de Palestina: la Haganá, el Irgún y el Lehi. La Haganá, el grupo más numeroso, osciló entre la cooperación y el conflicto con Gran Bretaña y los dos grupos terroristas más pequeños. Está representada por el Medidor de la Haganá y mediante Eventos. El jugador lleva una combinación del Irgún y del mucho menor Lehi. Para simplificar, se conocen colectivamente como Irgún.

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 el Irgún.

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 Palestina tuvieron problemas debido a la falta de información sobre el Irgún, a pesar de superarlo en número enormemente. Igualmente, la mayor restricción del Irgún fueron las armas y explosivos. Obtenía estos mediante expropiaciones, robos y financiación exterior, que se dedicaba principalmente a obtener armas.



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), Negociación (4.2.2) 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. El Irgún gasta su recurso único, los Alijos de Armas, para potenciar diversas acciones. Los Alijos de Armas se obtienen por medio del Robo (3.3.4), la Ronda Propaganda (6.0) y los Eventos (5.0), pero nunca pueden ser colocados en Ferrocarriles. 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 nunca pueden estar en Ferrocarriles (1.3.4).

1.7 Sabotaje y Terror



El Irgún coloca marcadores de Sabotaje y de Terror con Operaciones de Sabotaje (3.3.3), la Actividad Especial Terror (4.3.3) 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.

1.8 Voluntad Política Británica



La Voluntad Política Británica se señala en el contador que hay en el borde este del tablero usando un marcador. La posición de este 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 20.

1.9 Haganá



La relación entre el Irgún y la Haganá, el brazo paramilitar armado de la Agencia Judía, se señala con un marcador en el Medidor de la Haganá (6.5), y afecta a la cantidad de fichas disponibles del Irgún y a otras acciones.

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). Bloquean el Reclutamiento (3.3.1) del Irgún y ayudan a activar Células durante el Viaje (3.3.2). Sin embargo, los Toques de Queda también son vulnerables a la Actividad Especial del Irgún Propaganda (4.3.3). Sólo 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, sólo 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 del Irgún 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 del Irgún 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: el Irgún 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 el Irgún pasa, puede Robar (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 sólo 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 Siguiente 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). El Irgún 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 Robo (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 de 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), y el Irgún puede añadir una casilla adicional si el Medidor de la Haganá está en ‘4’ (6.5).*

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 Distrito y/o Ciudad que tengan más Tropas que fichas del Irgún.

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 Ferrocarril).

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 Ferrocarril 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 Distrito o Ferrocarril seleccionada, Activa (1.4.3) una Célula por cada dos cubos que haya allí (que acaben de mover o que ya estuvieran). 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 del Irgún.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elimina una ficha enemiga Activa por cada dos Tropas presentes. 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 impide 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 del Irgún

El Irgún puede escoger entre las Operaciones Reclutamiento, Viaje, Sabotaje o Robo.

3.3.1 Reclutamiento. El Reclutamiento permite aumentar las fuerzas amigas. Selecciona hasta tres casillas sin marcadores de Toque de Queda.

PROCEDIMIENTO: En casillas seleccionadas que tengan Alijos de Armas en ellas o adyacentes (1.6.2), coloca hasta dos Células. En cualquier otro caso, en Ciudades seleccionadas que no tengan (o no tengan adyacentes) Alijos de Armas, coloca una única Célula. No pueden colocarse Células en casillas que no sean de Ciudad y no tengan en ellas (o adyacentes a ellas) Alijos de Armas, ni tampoco en casillas de Ciudad con Toques de Queda.

NOTA: No es posible colocar Células directamente en Ferrocarriles 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 con 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 Ferrocarril 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 sólo 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 casillas que tengan al menos una Célula Oculta.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, Activa una Célula Oculta. Antes de tirar, el Irgún 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: *el Irgún coloca normalmente marcadores de Sabotaje en lugar de marcadores de Terror porque la mayoría de ataques del grupo, especialmente cuando cooperaba con la Hanagá, se centraron en sabotear ferrocarriles o en destruir instalaciones británicas ; y no en aterrorizar a la población o en infligir grandes bajas en no combatientes.*

3.3.4 Robo. El Robo permite colocar Alijos de Armas. Selecciona hasta tres Distritos o Ciudades que tengan más Células que Policías.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, tira un dado. Si el resultado es mayor que 2, añade un Alijo de Armas (1.6.2). Si hay Policía en la casilla seleccionada, activa una Célula Oculta en ella si es posible.

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: El Irgún Sabotea en una casilla, después se detiene para Silenciar Policía en una casilla diferente, después Sabotea en esa casilla.

4.1.1 Operaciones Adjuntas. Algunas Actividades Especiales especifican que sólo pueden acompañar a ciertos tipos de Operación (3.0). Ciertas Actividades Especiales deben tener lugar donde sucedió la Operación a la que acompañaban. 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, Negociación o Detención Masiva.

4.2.1 Restablecimiento. Restablecimiento permite eliminar marcadores de Sabotaje y Toque de Queda y girar marcadores de Terror a su cara Sabotaje. Sólo puede acompañar a Despliegue (3.2.1) y tener lugar en una casilla que tenga Tropas, Policía y en la que no esté el Irgún.

PROCEDIMIENTO: En la casilla seleccionada, elimina los marcadores de Toque de Queda y de Sabotaje, después gira cualquier marcador de Terror a su cara Sabotaje.

4.2.2 Negociación. La Negociación intenta modificar el Medidor de la Haganá (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: Tira un dado, sumando 1 por cada marcador de Terror en el mapa. Si la tirada es mayor que el Medidor de la Haganá, modifica este un paso a la izquierda. Si el Medidor está ya en 0, el Británico roba en su lugar una Ficha de Información (1.6.1).

4.2.3 Detención Masiva. La Detención Masiva permite al Británico arrestar a una gran cantidad de Células con el riesgo de perder Voluntad Política. Puede tener lugar en una sola Ciudad que tenga Toque de Queda y al menos tres Tropas Británicas. Puede acompañar a Búsqueda (3.2.3) o Asalto (3.2.4).

PROCEDIMIENTO: en la Ciudad seleccionada y en su Distrito adyacente, elimina tantas Células del Irgún como el valor de una tirada y envíalas a Prisión. Si la tirada es mayor que la cantidad de Células eliminadas, resto el resto a la Voluntad Política.

EJEMPLO: El Británico ejecuta Detención masiva en una Ciudad con dos Células en ella y con una en su Distrito adyacente. Saca un 5, eliminando a las tres Células y enviándolas a Prisión y después reduciendo la Voluntad Política en 2 (lo que sobra del valor del dado una vez eliminadas las tres Células).

4.3 Actividades Especiales del Irgún

El Irgún puede escoger entre las Actividades Especiales Silenciamiento, Propaganda o Terror.

4.3.1 Silenciamiento. El Silenciamiento permite al Irgún eliminar Policía. Puede tener lugar en una casilla que tenga tantas o más Células Ocultas que Policía. Silenciamiento puede acompañar a cualquier Operación del Irgún.

PROCEDIMIENTO: Elimina un Policía y déjalo en Disponibles.

4.3.2 Propaganda. Propaganda permite reducir la Voluntad Política. Puede tener lugar en una casilla que tenga al menos una Célula y un marcador de Toque de Queda. La Propaganda puede acompañar a cualquier Operación del Irgún (3.3).

PROCEDIMIENTO: Si todas las Células están Ocultas, Activa una Célula. Después, reduce la Voluntad Política en uno.

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

4.3.3 Terror. El Terror permite colocar marcadores de Terror. Puede tener lugar en una sola Ciudad que haya sido seleccionada para Sabotaje (3.3.3) y modifica la Operación de Sabotaje en dicha casilla. El Terror solo puede acompañar a Sabotaje (3.3.3) y debe ser anunciado antes de tirar.

PROCEDIMIENTO: Tira por Sabotaje de la manera habitual, pero coloca un marcador de Terror si tienes éxito. Si la tirada modificada (sumando el Alijo de Armas si se usa y restando los Policías que haya en la casilla) es de 6 o más, coloca dos marcadores de Terror y modifica el Medidor de la Haganá un paso a la izquierda.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: aunque muchas operaciones del Irgún se centraron en el Sabotaje, este también inició ataques terroristas, al contrario que la Haganá. Llevaron a cabo varios terribles ataques, siendo el más mortífero el del atentado con bomba del Hotel Rey David. Estos ataques contribuyeron a que la Haganá condenara las acciones del grupo y terminara su cooperación con el Irgún.

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 Facción). 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 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 colocan Alijos de Armas donde ya haya dos, ni colocan un marcador de Toque de Queda donde ya hay uno).
- Los Eventos sólo colocan 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 pueden aumentar la Voluntad Política Británica por encima de 20 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 DEL IRGÚN” 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. 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.

5.4 Eventos con Asterisco

Varios Eventos están señalados con una estrella (*). Estos se juegan de manera normal, pero inter-actúan con el efecto no sombreado de la carta de Capacidad ERNEST BEVIN (P9).

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 a los siguientes parámetros antes de modificar el marcador:

6.1.1 ¿Desorden? Reduce la Voluntad Política Británica en 1 por cada marcador de Sabotaje que haya en Distritos. Reduce la Voluntad Política Británica en 2 por cada Ferrocarril que tenga un marcador de Sabotaje (una vez en total por Ferrocarril). Reduce la Voluntad Política Británica en 2 por cada marcador de Sabotaje en Ciudades, y en 3 por cada marcador de Terror en Ciudades.

6.1.3 ¿Orden? Aumenta la Voluntad Política Británica en 2 si no hay Ferrocarriles Saboteados. Aumenta la Voluntad Política Británica en 1 por cada Ciudad sin marcadores de Sabotaje ni de Terror.

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 del Irgún.

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

6.2 Fase de Recursos

6.2.1 Expropiación. El Irgún puede Robar en un Distrito o Ciudad que tenga más Células que Policías.

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 mita de sus Fichas de Información (redondeando hacia abajo).

6.2.3 Cooperación con la Haganá. Si el Medidor de la Haganá está en 0, el Británico roba una Ficha de Información. Si está en 4, el Irgún puede colocar un Alijo de Armas en cualquier Distrito o Ciudad que tenga una Célula.

6.3 Fase de Redespliegue

6.3.1 Redespliegue Británico. El Británico puede mover la Policía que haya en el mapa a Ferrocarriles y a casillas con fichas Británicas, y después puede mover las Tropas a Ferrocarriles o Ciudades.

6.3.2 Redespliegue del Irgún. El Irgún puede mover una Célula a cada Ciudad que no tenga Toque de Queda, y después puede mover un Alijo de Armas del a cualquier Distrito o Ciudad que tenga una Célula.

6.4 Fase de Reinicio

Prepara entonces la próxima carta de la siguiente manera:

- Elimina todos los marcadores de Toque de Queda, Sabotaje y Terror 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 al Irgún 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 la Haganá

La Haganá, el brazo armado de la Agencia Judía, fue el grupo insurgente más numeroso. También fue el más moderado, y se centró principalmente en los sabotajes y en resistirse a la política de inmigración de Gran Bretaña. Al comienzo de la partida, coopera con el Irgún como parte del Movimiento de Resistencia Unido; sin embargo, la Haganá acabó rechazando la cooperación y condenando muchas de las acciones del Irgún durante el trans-

curso del conflicto, e incluso proporcionando información a los británicos y reprimiendo algunos de los ataques del Irgún. El Medidor de la Haganá refleja el nivel de cooperación del grupo con el Irgún o con los Británicos.

6.5.1 Mover el Medidor. El Medidor de la Haganá puede aumentar debido a la Propaganda del Irgún (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 Añadir y Retirar Fichas del Irgún. En las casillas 3 y 4, el Medidor proporciona Células adicionales y un Alijo de Armas adicional. Cuando el medidor entra en las casillas 3 o 4 desde un valor inferior, añade de inmediato las fuerzas especificadas bajo esas casillas a Disponibles del Irgún. Si el medidor baja de las casillas 3 o 4 a un valor inferior, repón de inmediato las fuerzas en el Medidor para rellenar cualquier casilla vacía. Retira primero fichas de Disponibles, después del mapa (el Irgún elige qué fichas se eliminan) y finalmente de Prisión (1.3.6).

6.5.3 Casillas Adicionales para las Operaciones del Irgún. Cuando el Medidor de la Haganá está en 4, el Irgún puede añadir una casilla adicional a cualquier Operación u Operación Limitada.

NOTA: Esto es además de la posible casilla adicional que otorga la Ofensiva (2.3.7) al gastar un Alijo de Armas, lo que permite hasta tres casillas con una Operación Limitada y hasta cinco con una Operación completa.

6.5.4 Información. En la casilla 0, el Británico gana una Ficha de Información cada vez que utiliza Negociación (4.2.2) y en la Ronda de Propaganda (6.0).

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 del este del tablero y puede variar entre 0-20.

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

7.0.2 Victoria Final. Si el Irgún 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 +3 VP)
- En la Ronda de Propaganda, si no hay Ferrocarriles Saboteados (+2 VP)
- En la Ronda de Propaganda, por cada Ciudad sin marcadores de Sabotaje o Terror (+1 VP)

7.2 Reducción de la Voluntad Política

La Voluntad Política Británica se reduce de las siguientes maneras:

- Operación de Propaganda donde hay un marcador de Sabotaje (-1 a -2VP)
- Por Eventos (-1 a -3 VP)
- En la Ronda de Propaganda, cada marcador de Sabotaje en casillas de Distrito (-1)
- En la Ronda de Propaganda, cada Ferrocarril con un marcador de Sabotaje (-2 VP)
- En la Ronda de Propaganda, cada marcador de Sabotaje en Ciudad (-2 VP)
- En la Ronda de Propaganda, cada marcador de Terror en Ciudad (-3 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: DOV GRUNER (P31), PALESTINE POLICE FORCE (P10), AMERICAN

LOANS* (P27), MENACHEM BEGIN (P25), LEHI (P7), HARRY TRUMAN* (P8), and PROPAGANDA! (P35).

Revela la primera carta (DOV GRUNER) de la parte superior del mazo. El Irgún es la 1ª Elegible y decide ejecutar una Operación de **Sabotaje** combinada con la Actividad Especial **Terror**. Coloca su cilindro redondo de Elegibilidad en la casilla ‘Op & Actividad Especial’ en el Registro de Iniciativa.

Por lo general, el Irgún puede seleccionar hasta tres casillas para Operaciones, pero actualmente puede seleccionar una cuarta casilla adicional debido a que el Medidor de la Haganá está en ‘4’ (podría incluso seleccionar una segunda casilla adicional, hasta un total de cinco, eliminando un Alijo de Armas para una Ofensiva, pero decide no hacerlo). Selecciona la Ciudad de Jerusalem, la Ciudad de Haifa, Galilee y Gaza para Sabotaje. La Actividad Especial Terror modifica la Operación de Sabotaje en una casilla, y escoge la Ciudad de Jerusalem.

La Operación de Sabotaje precisa de la Activación de una Célula Oculta en cada casilla: gira las cuatro Células de estas casillas de manera que queden visible sus caras con el relieve. Después, el jugador del Irgún debe tirar un dado en cada casilla, teniendo éxito y colocando un marcador de Sabotaje con una tirada de 3 o más. En Galilee saca un 4 y tiene éxito: coloca un marcador de Sabotaje. En Gaza saca un 2 y falla. En Haifa su tirada se reduce en 1 debido al cubo azul de Policía que hay allí, pero saca un 4 y tiene éxito: coloca un Marcador de Sabotaje. En Jerusalem su tirada es también se ve reducida en 1 debido al cubo de Policía, pero colocará un más valioso Marcador de Terror si tiene éxito (o dos con una tirada modificada de 6). Decide aumentar sus posibilidades gastando el Alijo de Armas del Distrito adyacente de Jerusalem (devuélvelo a la casilla Fuerzas Disponibles del Irgún), lo que aumenta su tirada en 2. La tirada en sí misma es de 5, reducida a 4 por el Policía ¡pero luego aumentada a 6 por el Alijo de Armas! Coloca dos marcadores de Terror en Jerusalem, después modifica el Medidor de la Haganá un paso a la izquierda. Ahora hay que colocar dos Células y un Alijo de Armas en los espacios indicados bajo el ‘4’ en el Medidor, puesto que la Haganá retira su apoyo al Irgún disgustado por el ataque Terrorista. Coge estas fichas de la casilla de Fuerzas Disponibles del Irgún y colócalas en el Medidor. El jugador del Irgún ya no puede tampoco seleccionar una casilla adicional para Operaciones sin coordinarse con la Haganá.



El Irgún lanza un devastador ataque Terrorista en Jerusalem

El Irgún completa su turno, y el jugador Británico puede escoger entre las dos casillas que quedan en el Registro de Iniciativa: Operación Limitada o Evento. Decide ejecutar una Operación Limitada **Patrulla** (coloca su cilindro de Elegibilidad azul en la casilla ‘Op Limitada’ del Registro de Iniciativa), seleccionando la Ciudad de Jerusalem como su destino y moviendo allí un cubo de Policía desde la Ciudad de Haifa. Entonces puede eliminar tantas Células Activas como la cantidad de Policías que hay allí y enviarlas a Prisión, y lo hace con la única Célula Activa presente. El Británico completa su turno y, como ambos jugadores han completado sus turnos, actualizamos 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.



La Elegibilidad se actualiza al final de cada turno

Revela la siguiente carta: PALESTINE POLICE FORCE. El Británico es ahora la 1ª Elegible y decide ejecutar la Operación **Despliegue** con la Actividad Especial **Restablecimiento**: coloca su cilindro en la

casilla 'Op & Actividad Especial'. Las Operaciones Británicas permiten seleccionar normalmente hasta tres casillas (a menos que se gaste una Ficha de Información para ganar una casilla adicional), y el Despliegue está limitado a casillas que tengan más Tropas que fichas del Irgún. Selecciona Samaria, Tel Aviv-Jaffa y la Ciudad de Haifa, y coloca un nuevo cubo de Policía de la casilla Fuerzas Disponibles Británicas en cada casilla. Tras colocar Policía, también puede mover cubos de Tropas en el mapa a una casilla cualesquiera, y decide mover las dos Tropas de Samaria al Ferrocarril Tel Aviv-Jerusalem.

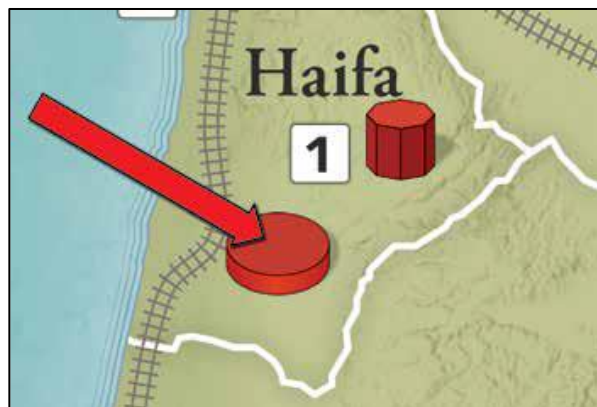
A continuación, selecciona una casilla con Tropas, Policía, y sin fichas del Irgún para Restablecimiento, y elige la Ciudad de Jerusalem. Restablecimiento eliminaría primero todos los marcadores de Sabotaje y Toque de Queda en la casilla seleccionada, pero no hay ninguno aquí. Después gira cualquier marcador de Terror a su cara de Sabotaje: gira ahora los dos. Una futura Actividad Especial Restablecimiento permitiría entonces eliminar los marcadores de Sabotaje que se acaban de girar.



Habiendo apresado a los culpables, el Británico comienza a Restablecer el orden en Jerusalem

El Británico completa su turno, y el Irgún tiene las mismas opciones que tenía antes el Británico: Operación Limitada o Evento. Elige ejecutar una Operación Limitada **Robo** (coloca su cilindro en la casilla 'Op Limitada'). Robo permite seleccionar cualquier casilla que tenga más Células que Policía, y colocar un nuevo Alijo de Armas con una tirada de 3 o más, y después Activar una Célula si hay Policía en la casilla. Selecciona el Distrito de Haifa, saca un 4, y coloca un Alijo de Armas allí (de Dis-

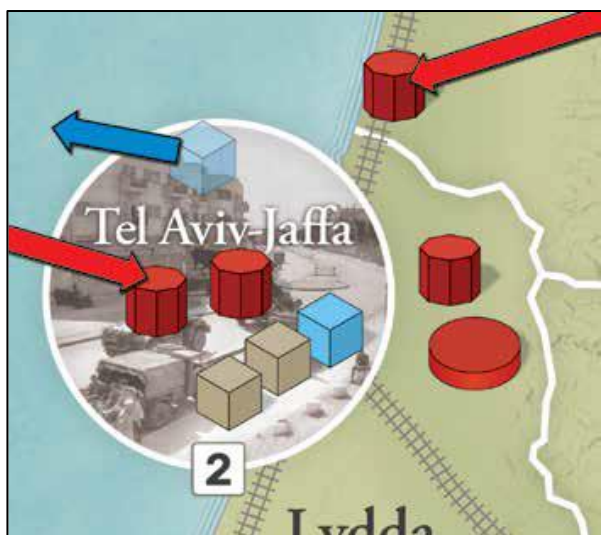
ponibles) sin Activar la Célula. Actualizamos entonces la Elegibilidad, Irgún a 1ª Elegible y el Británico a 2ª Elegible.



El Irgún Roba para colocar un nuevo Alijo de Armas en el Distrito de Haifa

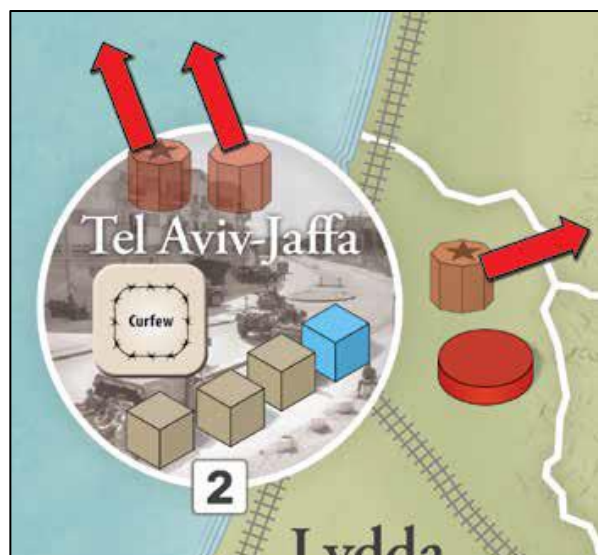
Revela la siguiente carta: AMERICAN LOANS*. El Irgún decide ahora ejecutar la Operación **Reclutamiento** con la Actividad Especial **Silenciamiento**. El Reclutamiento permite colocar hasta dos nuevas Células en casillas con o adyacentes a Alijos de Armas, o, si no, una nueva Célula en cualquier casilla de Ciudad (y nunca se pueden colocar Células en Ciudades con Toque de Queda). El Irgún decide colocar una Célula en la Ciudad de Jerusalem, una Célula en el Ferrocarril Haifa-Tel Aviv y una Célula en el Ferrocarril Tel Aviv-Egypt. Elimina entonces el Alijo de Armas de la Ciudad de Haifa para ejecutar una 'Ofensiva', que le permite seleccionar una cuarta casilla y colocar una Célula en Tel Aviv-Jaffa (podría haber colocado dos Células si hubiera otra en Disponibles, pero la Célula de Prisión no puede volver a ser colocada en el mapa). Finalmente, Silencia en Tel Aviv-Jaffa, donde ahora tiene tantas Célula Ocultas como Policías, y elimina un cubo de Policía que se deja en Disponibles.

El Británico decide **Pasar**, colocando su Cilindro de Elegibilidad en cualquier de las dos casillas restantes del Registro de Iniciativa (en este caso, no importa cuál), y robando una Ficha de Información al azar. Roba una de valor '1' y la coloca junto a su casilla Fuerzas Disponibles, boca arriba. Las Fichas de Información pueden gastarse para eliminar Células Ocultas con Patrulla o Asalto, para potenciar la Búsqueda, o para seleccionar casilla adicional con Operaciones con una 'Pista de Información'. Actualizamos entonces el Británico a 1ª Elegible y el Irgún a 2ª Elegible.



El Irgún lanza una Ofensiva de Reclutamiento y Silencia un cubo de Policía en Tel Aviv-Jaffa

Revela la siguiente carta: **MENACHEM BEGIN**. El Británico decide ejecutar la Operación **Búsqueda** con la Actividad Especial **Detención Masiva**. La Búsqueda permite mover Tropas a casillas adyacentes, Activar las Células que hay allí y puede colocar marcadores de Toque de Queda en Ciudades. El Británico mueve una Tropa del Ferrocarril Tel Aviv-Jerusalem a Tel Aviv-Jaffa, la otra Tropa del Ferrocarril Tel Aviv-Jerusalem a la Ciudad de Jerusalem, y las dos Tropas de Gaza a Lydda. Después, en Lydda Activa una Célula por cada dos Tropas ahora presentes (en este caso, una), y en ambas Ciudades Activa una Célula por cada tres Tropas ahora presentes (de nuevo, una en cada Ciudad), después coloca un marcador de Toque de Queda en ambas Ciudades. Alternativamente podría haber gastado una Ficha de Información de cualquier valor para Activar una Célula por Tropa en Ciudad, sin colocar marcador de Toque de Queda, pero decide no hacerlo. A continuación, su Actividad Especial Detención Masiva escoge como objetivo una Ciudad con marcador de Toque de Queda y al menos tres Tropas. Esta podría ser Tel Aviv-Jaffa o de Jerusalem, pero selecciona la primera. Detención Masiva permite tirar un dado y eliminar esa cantidad de Células (incluso Ocultas) de la Ciudad seleccionada y su Distrito adyacente y enviarlas a Prisión, restando a la Voluntad Política cualquier exceso en el dado. Saca un 4 y elimina las dos Células de Tel Aviv-Jaffa y una de Lydda, enviándolas a Prisión, después reduce el marcador de Voluntad Política de '18' a '17' en el contador numérico del tablero.



El Británico ejecuta Búsqueda, y Detención Masiva y coloca un Toque de Queda en Tel Aviv-Jaffa, eliminando tres Células y enviándolas a Prisión



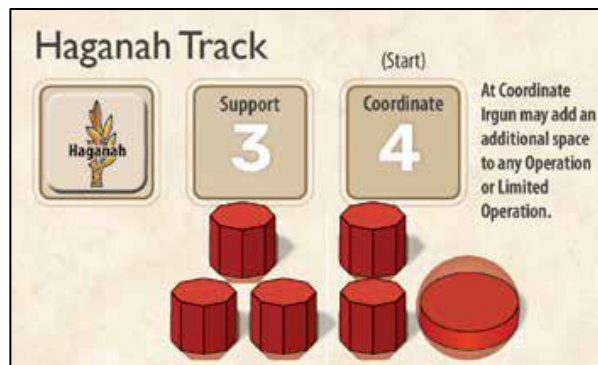
El Irgún decide ahora ejecutar el **Evento** (coloca su cilindro en la casilla 'Evento'). **MENACHEM BEGIN** es un Evento de Capacidad que tendrá un efecto duradero, así que colócalo junto al tablero, con un marcador de Capacidad rojo para indicar que se ha seleccionado el efecto sombreado (que favorece al Irgún). Actualizamos el Irgún a 1ª Eligible y el Británico a 2ª Eligible.

Revela la siguiente carta: **LEHI**. El Irgún decide aprovechar su nueva Capacidad y ejecutar la Operación **Viaje** con la Actividad Especial **Propaganda**. Viaja primero desde Gaza, moviendo primero una Célula de allí a Tel Aviv-Jaffa. Esta permanece Activa porque hay un Toque de Queda en la casilla de destino, y las Células que mueven más los cubos que hay allí pasan de tres. A continuación, interrumpe la Operación de Viaje para ejecutar Propaganda, que le permite seleccionar hasta dos casillas con Células y marcadores de Toque de Queda. Aquí puede seleccionar Tel Aviv-Jaffa y la Ciudad de Jerusalem. Propaganda Activa una Célula en cada casilla si no hay ya una Activa (pero, en este caso, la hay), después resta por lo general uno de Voluntad Política por cada casilla seleccionada. Sin embargo, la capacidad sombreada *Menachem Begin* aumenta esto a dos por casilla, reduciendo la Voluntad Política en 4, ¡de '17' a '13'!

Terminada la Propaganda, puede continuar la Operación de Viaje, y decide mover la Célula de Samaria al Ferrocarril Tel Aviv-Jerusalem, y la Célula de Galilee al Ferrocarril Haifa-Syria. Ambas Células se giran a Ocultas si no lo estaban ya y, si se hubiera seleccionado una casilla de origen con más de una Célula, cada Célula podría haber movido a diferentes casillas.

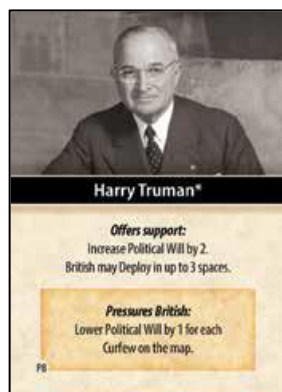
El Británico decide ejecutar una Operación Limitada de **Asalto** en Lydda. El Asalto le permite eliminar una ficha Activa del Irgún por cada dos Tropas presentes, eliminando solo Alijos de Armas una vez no queden Células (ni siquiera Ocultas) en la casilla. Las Células eliminadas mediante Asalto se envían alternativamente a Disponibles y Prisión, comenzando con Disponibles. En este caso elimina la única ficha de la casilla, un Alijo de Armas, que devuelve Disponibles y le proporciona uno de Voluntad Política (sube a '14') y otra Ficha de Información (esta vez de valor 0). Decide gastar de inmediato esta ficha de valor 0 para una Pista de Información, que le permite seleccionar una segunda casilla para Asalto, la Ciudad de Jerusalem, donde elimina la única Célula y la envía a Disponibles. Actualizamos entonces el Británico a 1ª Elegible y el Irgún a 2ª Elegible.

Revela la siguiente carta: HARRY TRUMAN*. El Británico decide ejecutar primero la Actividad Especial **Negociación**, que le permite tirar un dado y modificar el Medidor de la Haganá un paso a la izquierda si la tirada es mayor que el valor actual del Medidor. Saca un 5, más que el valor actual de '3', y baja el Medidor a '2'. Esto limita aún más las fichas Disponibles para el Irgún, y este debe devolver tres Células al Medidor, tal y como se indica bajo la casilla '3'. Una de estas puede venir de Disponibles, pero las otras dos deben venir del tablero, y elige eliminar las dos Células de los Distritos de Haifa y Jerusalem.



Con la Haganá en Neutral (2) las fuerzas Disponibles para el Irgún se ven seriamente mermadas.

A continuación, el Británico ejecuta de nuevo la Operación de **Patrulla**, moviendo un Policía a cada uno de los tres Ferrocarriles adyacentes a Tel Aviv-Jaffa, una de Samaria y dos de la Ciudad de Jerusalem. Puede eliminar una Célula de una de estas casillas y enviarla a Prisión, pero solo si la Célula está Activa, a menos que gaste una Ficha de Información con un valor de al menos 1, cosa que hace, eliminando la Célula del Ferrocarril Tel Aviv-Jerusalem y enviándola a Prisión.



El Irgún decide entonces ejecutar el Evento, seleccionando el efecto sombreado para reducir la Voluntad Política en 2, a '12' (puesto que hay dos Toques de Queda en el mapa). Actualizamos entonces el Irgún a 1ª Elegible y el Británico a 2ª Elegible.

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 4 (-2 por cada marcador de Sabotaje in Ciudades, -1 por cada marcador de Sabotaje en Distritos, +1 por cada Ciudad sin Sabotaje ni Terror y +2 porque ningún Ferrocarril tiene marcador de Sabotaje), bajando a '8'. Si la Voluntad Política fuera ahora de '0', el Irgún ganaría.
- **Recursos:** el Irgún puede ejecutar una Operación de Robo en un Distrito o Ciudad que tenga más Células que Policía, pero no hay casillas eligibles. El Británico gana una Ficha de Información, robando una de valor 0. Si la Haganá estuviese en

‘0’, el Británico robaría otra Ficha de Información, y, si estuviese en ‘4’, el Irgún colocaría un Alijo de Armas, pero actualmente está en ‘2’.

- **Redespliegue:** el Británico puede mover a los Policías del mapa a casillas que tengan fichas Británicas o a cualquier Ferrocarril, y las Tropas a Ciudades o Ferrocarriles. Decide mover un Policía del Ferrocarril Tel Aviv-Jerusalem al Ferrocarril Haifa-Syria, y dos Tropas de Lydda y dos de Galilee al Ferrocarril Tel Aviv-Egypt y al Ferrocarril Haifa-Syria. El Irgún puede entonces mover una Célula a cada Ciudad que no tenga Toque de Queda, pero decide no mover ninguna Célula, y puede mover un Alijo de Armas a una Ciudad o Distrito que tenga una Célula, pero actualmente no tiene Alijos de Armas en el mapa.
- **Reinicio:** Elimina todos los marcadores de Sabotaje, Terror y Toque de Queda 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. Coloca el Irgún como 1ª Elegible (ya lo está), después revela la siguiente carta y continúa jugando.

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 Irgún está en una posición fuerte, con la Voluntad Política todavía muy baja, pero ha perdido muchas Células que han ido a Prisión y al Medidor de la Haganá, por lo que el Británico podría resistirse a la derrota si sigue presionándole. ¡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 *Anonymous Soldiers: The Struggle for Israel, 1917-1947*, de Bruce Hoffman, que proporciona más contexto para ese evento. El libro de Hoffman es un estudio reciente sobre la lucha de los británicos contra el Irgún y debería ser fácil de encontrar. Otros estudios a consultar, aunque difíciles de encontrar son *The British Army and Jewish Insurgency in Palestine, 1945-1947* de David Charters o *Terror Out of Zion* de J. Bowyer Bell.

P1. Operation Agatha (Operación Ágata)

Black Saturday (Sábado Negro): El Británico ejecuta Búsqueda y después Detención Masiva en 1 Ciudad. Modifica el Medidor de la Haganá 1 paso a la izquierda.

Arrest moderate leaders (Arrestan a líderes moderados): Modifica el Medidor de la Haganá 1 paso a la derecha. Si está ahora en 4, el Irgún puede ejecutar Sabotaje en 1 casilla.

Consejos: Para ejecutar Sabotaje con el texto sombreado, el Irgún necesitaría, como es habitual, una Célula Oculta en la casilla seleccionada.

Trasfondo: La Operación Ágata, también conocida como ‘Sabbath Negro’, fue una de las mayores operaciones de registro británicas del conflicto. La Operación tenía como objetivo a cualquiera que estuviera relacionado con el “movimiento de resistencia judío”. Se impusieron toques de queda en las tres Ciudades principales, participando en ellos cerca de 10.000 tropas y 7.000 policías. La mayoría de arrestos y registros fueron en las organizaciones más grandes, la Agencia Judía y la Hagana, y no en las pequeñas y más clandestinas Irgún y Lehi (Carta P7). Aunque la operación dio con una importante cantidad de armas y suministros, no hizo mucho para refrenar a las organizaciones de resistencia judías menos moderadas, y también enfureció a muchos de los arrestados moderados. El limitado daño al Irgún quedó claro con el atentado del Hotel Rey David (Carta P3), ocurrido poco después de la operación (Hoffman, Capítulo 13).

P2. Exodus Affair* (Caso Exodus)

Crackdown on immigration (Medidas contra la inmigración): Elimina todas las Células de Distritos Costeros en los que haya Tropas y envíalas a Prisión.

Britain disgraced (Gran Bretaña desacreditada):
Reduce la Voluntad Política en 3.

Consejos: El asterisco (*) indica que cualquier pérdida de Voluntad Política por este Evento se reduce en 1 si la Capacidad sin sombrear de ERNEST BEVIN (P9) está vigente.

Trasfondo: Una de los principales objetivos de la Haganá era facilitar la inmigración ilegal de refugiados judíos en Palestina (Carta P4). En julio de 1947, una gran Operación de inmigración ilegal llevó al caso Exodus. El Exodus, con varios miles de refugiados, fue asaltado por la Royal Navy en el mar. En lugar de seguir el método habitual de internar a los refugiados en campamentos de Chipre, Bevin (P9) ordenó devolverlos a Alemania. El incidente se convirtió en un desastre propagandístico para Gran Bretaña. Algunos estudiosos citan el Caso Exodus y el Caso de los Sargentos (Carta P24) como incidentes mayores que empujaron a los Británicos a anunciar la retirada de Palestina (Hoffman, Capítulo 19).

P3. King David Hotel (Hotel Rey David)

Widespread condemnation (Condena generalizada): Elimina 1 Marcador de Terror del mapa para modificar el Medidor de la Haganá 1 paso a la izquierda.

Horrific terror attack (Horrible ataque terrorista): Coloca 2 marcadores de Terror en 1 Ciudad que tenga una Célula Oculta.

Consejos: El texto sin sombrear precisa que se elimine un marcador de Terror para que tenga efecto, por lo que no puede ser usado si no hay Terror en el mapa

Trasfondo: El atentado con explosivos en el Hotel Rey David es uno de los sucesos más infames del conflicto. Las bombas del Irgún mataron a 91 personas e hirieron a muchas más. El ataque fue ampliamente condenado tanto por los británicos como por la Haganá. Hay diversas controversias en torno al bombardeo, como si hubo un aviso para limitar las bajas y hasta dónde fue el plan aprobado por el Movimiento de Resistencia Unido (Carta P21). Los británicos iniciaron la Operación Tiburón (Carta P11) contra el Irgún como respuesta al ataque (Hoffman, Capítulo 14).

P4. Illegal Immigration* (Inmigración Ilegal)

British block entry (Los británicos bloquean la entrada): Si no hay marcadores de Sabotaje en Distritos Costeros, la Voluntad Política aumenta +2. En caso contrario, reduce la Voluntad Política en 1 por cada 2 marcadores de Sabotaje o fichas del Irgún en Distritos Costeros (máx. -3 a la Voluntad Política).

Consejos: El asterisco (*) indica que cualquier pérdida de Voluntad Política por este Evento se reduce en 1 si la Capacidad sin sombrear de ERNEST BEVIN (P9) está vigente. Cuenta el total combinado de marcadores de Sabotaje y fichas del Irgún para determinar la pérdida de Voluntad Política.

Trasfondo: Tras el Libro Blanco de 1939, que restringía la inmigración judía, la Haganá se centró en organizar la inmigración ilegal. El problema se volvió urgente tras la II Guerra Mundial debido a la gran cantidad de refugiados judíos que venían de Europa y por el rechazo del gobierno laborista a modificar la política de inmigración. El objetivo de la Agencia Judía (Carta P22) durante el conflicto fue organizar la inmigración ilegal y negociar con los oficiales británicos el problema. Al contrario que el Irgún, no veían el enfrentamiento directo con Gran Bretaña como algo esencial. Tras el colapso del Movimiento de Resistencia Unido (Carta P21), La Haganá centró la mayoría de sus actividades en promover la inmigración ilegal, en lugar de atacar directamente a las fuerzas británicas. La lucha por la inmigración ilegal llevaría a un escándalo mundial cuando Bevis ordenó a los refugiados del Exodus (Carta P2) volver a Alemania (Hoffman, Capítulos 11, 14).

P5. Acre Prisión Break (Escape de la Prisión de Acre)

Prisoners sent to Eritrea (Prisioneros enviados a Eritrea): Elimina de la partida hasta 2 Células que estén en Prisión.

Mass escape (Fuga masiva): Mueve todas las Células de Prisión a Disponibles.

Consejos: Cualquier Célula eliminada de la partida por el texto sin sombrear ya no puede ser usada por el Irgún bajo ninguna circunstancia.

Trasfondo: La fortaleza de Acre sirvió como prisión de máxima seguridad en Palestina. Muchos de los miembros de la resistencia judía arrestados durante las principales operaciones de búsqueda fue-

ron encarcelados en Acre. Como respuesta a la ejecución de Dov Gruner (Carta P31), el Irgún organizó una audaz operación para liberar a los prisioneros de Acre. Cuarenta y un miembros del Irgún y del Lehi fueron liberados, aunque varios fueron muertos o capturados tras el escape. Los británicos organizaron una prisión adicional para terroristas en Eritrea, haciendo que un escape similar fuera más difícil (Hoffman, Capítulo 17).

P6. Montgomery

Pushes harsh measures (Promueve medidas severas): El Británico puede ejecutar Búsqueda en hasta 3 casillas, pero no puede usar Fichas de Información.

Ignores Cities (Ignora las ciudades): Coloca 1 Célula en cada Ciudad que no tenga Tropas.

Consejos: El texto sin sombrear permitiría al Británico Buscar en 3 casillas incluso si la Capacidad sombreada ERNEST BEVIN (P9) está vigente.

Trasfondo: El Mariscal de campo Bernard Montgomery, Jefe del Estado Mayor Imperial, tenía experiencia previa sirviendo en Palestina durante la Revuelta Árabe (1936-1939). Experto en las tácticas represivas usadas contra los rebeldes árabes rurales, Montgomery abogó por medidas similares contra la insurgencia judía. Esta estrategia le enfrentó con la del general Cunningham (Carta P16), que prefería centrarse directamente en las organizaciones terroristas mientras intentaba ganarse la ayuda de la Haganá para combatir al Irgún (Hoffman, Capítulo 15). Fuente de la imagen: Archives New Zealand.

P7. Lehi

Poor coordination (Mala coordinación): Elimina hasta 1 Célula de cada casilla que tenga más de 1 Célula y envíala a Disponibles.

Assassinations: (Asesinatos): Elimina hasta 1 Policía de cada casilla que tenga una Célula Oculta.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: El Lehi, también conocido como la Banda de Stern, fue la más pequeña de las tres principales organizaciones de resistencia judías. El grupo se centró en asesinatos y ataques con explosivos contra las fuerzas británicas. Uno de sus ataques más destacados, el asesinato de Lord Moyne, ocurrió antes del comienzo de este juego. Por sí mismo, el Lehi nunca llegó a ser una amenaza seria

para el mandato británico, pero se unió al Movimiento de Resistencia Unido (Carta P21) y se coordinó con el Irgún durante varias Operaciones (Hoffman, Capítulos 6 y 11).

P8. Harry Truman*

Offers support (Ofrece apoyo): Aumenta la Voluntad Política en 2. El Británico puede ejecutar Despliegue en hasta 3 casillas.

Pressures British (Presiona a los británicos): Reduce la Voluntad Política en 1 por cada Toque de Queda en el mapa.

Consejos: El asterisco (*) indica que cualquier pérdida de Voluntad Política por este Evento se reduce en 1 si la Capacidad sin sombrear de ERNEST BEVIN (P9) está vigente. El texto sin sombrear también permitiría al Británico mover Tropas a una casilla adicional, como es habitual en una Operación de Despliegue.

Trasfondo: El presidente Truman presionó a Gran Bretaña para que abriera Palestina a una mayor inmigración de refugiados judíos (Carta P4) emitiendo 100.000 certificados de inmigración adicionales y condenando sus tácticas represivas (Carta P14). Truman pudo haber presionado a Gran Bretaña debido a su dependencia de préstamos de posguerra estadounidenses (Carta P27), especialmente desde que finalizó súbitamente los acuerdos de la Ley de Préstamo y Arriendo. En Estados Unidos había una simpatía popular significativa por el Irgún (Carta P12), y esto posiblemente influyó en la decisión de Truman de presionar a Gran Bretaña (Hoffman, Capítulo 11).

P9. Ernest Bevin

CAPACIDAD BRITÁNICA

Foreign Secretary (Secretario de asuntos exteriores): Reduce la pérdida de Voluntad Política de todos los Eventos con asterisco (*) en 1.

Declining great power (Rechaza gran poder): Las Operaciones Británicas están limitadas a 2 casillas en lugar de 3.

Consejos: La Capacidad no sombreada afecta a cinco Eventos: P2, P4, P8, P20, y P27. Si la Capacidad sombreada está vigente, el Británico seguiría pudiendo gastar una Ficha de Información para ejecutar una Operación en una casilla adicional.

Trasfondo: Ernest Bevin fue el Secretario de Asuntos Exteriores durante el gobierno laborista de Attlee en el período de la inmediata posguerra. La

inestabilidad en Palestina fue uno de los problemas inmediatos del Partido Laborista al finalizar la II Guerra Mundial, y Bevin tuvo una destacable autoridad sobre la política británica. Bevin se opuso firmemente a ampliar la inmigración judía a Palestina, lo que ayudó a empujar a la Haganá a unirse al Movimiento de Resistencia Unido (Carta P21). Bevin también buscó mantener la importancia de Gran Bretaña como gran potencia moldeando el nuevo orden mundial, pero la difícil situación económica en el período de posguerra limitó sus esfuerzos (Hoffman, Capítulo 11).

P10. Palestine Police Force (Fuerza de Policía Palestina)

Guard railroads (Protege los ferrocarriles): Coloca todos los Policías Disponibles que quieras en casillas de Ferrocarril.

Poorly funded (Pobrementemente financiada): Elimina la mitad de los Policías del mapa y déjalos en Disponibles (redondeando hacia abajo).

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: La Fuerza de Policía de Palestina se vio obstaculizada por varios problemas que impidieron que combatiera eficazmente al Irgún. Primero, tuvo que afrontar escasez de personal, y los intentos de ampliar la reserva de reclutas a menudo redujeron su calidad. Al contrario que en otras campañas de contrainsurgencia, el británico no reclutó masivamente de otros grupos locales para expandir la fuerza policial. En segundo lugar, también comenzó a ser militarizada, centrándose más en combatir que en reunir información, un problema particular de la fuerza móvil, que operaba en coches blindados. Puede que estos protegieran a la Policía de las minas (Carta P23), pero también obstaculizaron su capacidad para reunir información de la población local. (Hoffman, Capítulo 16)

P11. Operation Shark (Operación Tiburón)

Crackdown on Irgun (Medidas contra el Irgún): Ejecuta Búsqueda y después Asalto en 1 Ciudad. Elimina un Alijo de Armas hasta a 1 casilla de la Ciudad (+1 VP si se elimina un Alijo de Armas).

Leaders slip through net (Los líderes atraviesan la red): Ejecuta Viaje desde hasta 2 casillas que tengan Células y Toque de Queda.

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

Trasfondo: La Operación Tiburón fue una gran Operación de Acordonamiento y Registro que los británicos lanzaron en Tel Aviv como respuesta al atentado en el Hotel Rey David (Carta P3). Se asignaron unas 20.000 Tropas a la operación, y fueron investigadas casi 100.000 personas. Aunque la operación dio con varios alijos de armas y sirvió para arrestar a varios miembros esenciales del Lehi (Carta P7), fracasó a la hora de dar un golpe contundente debido a la falta de información sobre el Irgún. El líder del Irgún Menájem Beguín (Carta P25) evitó ser capturado a pesar de las extensos registros e investigaciones (Hoffman, Capítulo 14).

P12. Peter Bergson

British complaints (Quejas de los británicos): Elimina 2 Alijos de Armas del mapa y déjalos en Disponibles (no ganas Voluntad Política).

American fundraising (Recaudación de fondos de EE. UU.): Coloca hasta 2 Alijos de Armas en total en casillas que tengan Células.

Consejos: El Británico no gana Voluntad Política por eliminar Alijos de Armas con el texto sin sombrear.

Trasfondo: La principal fuente exterior del Irgún provino de Estados Unidos. Se usaron actos para recaudar fondos para conseguir dinero, y muchos de estos intentos fueron organizados por Peter Bergson, un seudónimo utilizado por Hillel Kook. El apoyo de grupos estadounidenses también presionó a Gran Bretaña para que revelara información sobre los terroristas judíos encarcelados en Eritrea (Carta P5). Gran Bretaña envió una protesta formal al Departamento de Estados de EE. UU. sobre los intentos de financiación, pero tuvo escaso efecto (Hoffman, Capítulo 15, Epílogo).

P13. Palmach (Palma)

CAPACIDAD DEL IRGÚN

Preparing for next fight (Preparando el siguiente enfrentamiento): El Medidor de la Haganá en 4 (Coordinada) ya no añade una casilla adicional a las Operaciones del Irgún.

Haganah's elite (La élite de la Haganá): El Medidor de la Haganá en 3 (Apoyo) también añade una casilla adicional a las Operaciones del Irgún.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: El Palmach era la fuerza de élite de la Haganá, con unos 5.000 efectivos. Durante algunos

periodos de cooperación entre la Haganá y los británicos, la estrategia más agresiva del Irgún contra Gran Bretaña atrajo a fuerzas del Palmaj a su organización. Como parte del Movimiento de Resistencia Unido (Carta P21), las fuerzas del Palmaj llevaron a cabo operaciones de sabotaje coordinadas con el Irgún. Varios cientos de combatientes del Palmaj llegaron a ser prestados al Irgún para reforzar la colaboración entre los dos grupos. Tras el colapso de Movimiento de Resistencia Unido, la Agencia Judía (Carta P22) se centró en conservar al Palmaj y a la Haganá para el conflicto con la comunidad árabe una vez Gran Bretaña se retiró de Palestina (Hoffman, Capítulo 12).

P14. Martial Law (Ley Marcial)

Extensive searches (Registros exhaustivos): El Británico puede ejecutar Búsqueda en hasta 2 Ciudades y después Detención Masiva.

Angers populace (Enoja al populacho): Coloca hasta 1 Célula en cada Ciudad que tenga Toque de Queda.

Consejos: El Británico sigue teniendo que cumplir los requisitos habituales para ejecutar Detención Masiva si utiliza el texto sin sombrear.

Trasfondo: Los oficiales británicos amenazaron repetidamente con imponer la ley marcial como respuesta a los atroces ataques terroristas. En marzo de 1947 fue finalmente declarada, quedando las áreas bajo toque de queda (Carta P29) también bajo la ley marcial. Esta ley trastocó gravemente la vida cotidiana. El comercio y el transporte cesaron, así como la mayoría de servicios gubernamentales. Además, se impusieron toques de queda y se llevaron a cabo registros en áreas acordonadas. La intención de la ley marcial era obstaculizar las operaciones del Irgún, pero también coaccionar a la población para que proporcionara más ayuda a la hora de identificar a miembros del Irgún. En lugar de lograr estos objetivos, la ley marcial enojó a la población afectada e hizo que simpatizaran más con la lucha del Irgún (Hoffman, Capítulo 17).

P15. Chaim Weizmann

Meets with British (Se reúne con los Británicos): Modifica el Medidor de la Haganá 1 paso a la izquierda y elimina hasta 1 Marcador de Sabotaje del mapa.

Moderates ignored (Moderados ignorados): Modifica el Medidor de la Haganá 1 paso a la derecha. El Irgún puede ejecutar Sabotaje en 1 casilla.

Consejos: El Irgún necesita un Célula Oculta, como es habitual, para ejecutar Sabotaje si usa el texto sombreado.

Trasfondo: Chaim Weizmann fue un importante activista sionista que abogó por negociar en lugar de luchar contra los británicos. Al final de la Operación Ágata (Carta P1), el general Cuningham (Carta P16) se reunió con Chaim Weizmann para considerar limitar las operaciones de la Haganá y del Palmaj (Carta P13) contra las fuerzas británicas. Weizmann tuvo éxito a la hora de convencer a la Haganá para que cesara la coordinación con el Irgún. Sin embargo, miembros menos moderados de las organizaciones criticaron su decisión y continuaron cooperando con la estrategia del Irgún del enfrentamiento directo con Gran Bretaña (Hoffman, Capítulo 13).

P16. Alan Cuningham

Restrained approach (Enfoque comedido): El Británico puede ejecutar 2 Op Limitadas y después Restablecimiento.

Cells released (Células liberadas): El Británico debe colocar en Ciudades 2 Células de Prisión.

Consejos: Las dos Op Limitadas que concede el texto sin sombrear pueden ser de diferentes tipos, se ejecutan una después de la otra, y pueden usar las mismas fichas dos veces. El texto sombreado puede ser usado para liberar 1 Célula si solo hay 1 en Prisión.

Trasfondo: El general Sir Alan Cuningham dirigió las fuerzas británicas en la campaña de contrainsurgencia contra el Irgún. Cuningham fue partidario de negociar con la Agencia Judía (Carta P22) y otros líderes judíos para ganar su cooperación a la hora de combatir al Irgún, como había ocurrido durante la II Guerra Mundial. El enfoque comedido de Cuningham fue criticado por su superior, el mariscal de campo Montgomery (Carta P6), que promovió medidas más duras y el reemplazo de Cuningham. Cuningham se quejó de las medidas punitivas y se vio justificado cuando la ley marcial (Carta P14) produjo pocos resultados (Hoffman, Capítulo 12).

P17. Bevingrads (Bevingrados)

CAPACIDAD BRITÁNICA

Fortified bases (Bases fortificadas): El Terror permite colocar como máx. 1 marcador de Terror.

Isolated from population (Aislados de la población): Si no se usa una Ficha de Información, la

Búsqueda en Ciudades precisa de 4 cubos para Activar una Célula.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Tras los continuos secuestros de oficiales británicos y de los ataques con explosivos del Irgún y del Lehi (Carta P7), las fuerzas británicas crearon zonas especiales de seguridad en las ciudades principales, conocidas como 'Bevingrados' por la población local. El repliegue a los Bevingrados redujo la amenaza que sufrían las fuerzas británicas, pero también limitó su capacidad para reunir información sobre el Irgún. Tras el secuestro de los dos sargentos por el Irgún (Carta P24), todo el personal no esencial fue evacuado a Bevingrados y después retirado de Palestina como parte de la Operación Polly (Hoffman, Capítulos 14, 16).

P18. 6th Airborne (6ª Aerotransportada)

CAPACIDAD BRITÁNICA

Seasoned veterans (Veteranos curtidos): El Asalto permite eliminar 1 ficha del Irgún por Tropa.

Cells evade capture (Las células evitan ser capturadas): El Asalto y la Detención Masiva eliminan a todas las Células y las envían a Disponibles (no a Prisión).

Consejos: La Capacidad no sombreada sigue permitiendo que el Asalto solo elimine Células Activas, a menos que se gaste una Ficha de Información.

Trasfondo: Había unas 100.000 tropas británicas en Palestina durante el conflicto. Sin embargo, la 6ª División Aerotransportada fue la que se encargó de las operaciones más importantes contra el Irgún. La división estaba compuesta por curtidos veteranos que habían participado en diversas operaciones aliadas durante la II Guerra Mundial (Carta P26). La división fue la formación principal en la Operación Tiburón (Carta P11), una gran operación de acordonamiento y registro contra el Irgún en Tel Aviv. A pesar de la experiencia previa en combate de la división, actualizarse rápidamente a la guerra convencional a la de insurgencia demostró ser una transición difícil (Hoffman, Capítulo 11).

P19. Rome Embassy Bombing (Atentado en la embajada de Roma)

Plot foiled (Complot frustrado): Elimina hasta 2 Células y 1 Alijo de Armas y déjalos en Disponibles (+1 a la Voluntad Política si es eliminado un Alijo de Armas).

International attacks (Ataques internacionales): Tirada un dado y reduce la Voluntad Política en 2 si el resultado es mayor de 2.

Consejos: El texto sin sombrear permite eliminar las fichas especificadas en cualquier combinación de casillas del mapa, y el Británico ganaría +1 de Voluntad Política si es eliminado un Alijo de Armas.

Trasfondo: El Irgún intentó organizar Operaciones fuera de Palestina confiando en voluntarios extranjeros en Europa. El ataque terrorista más espectacular realizado fuera de Palestina fue el atentado con explosivos en la embajada británica de Roma. Se escogió esta por razones simbólicas, y también debido al papel que tuvo a la hora de limitar la inmigración (Carta P4). Las bombas fueron programadas para explotar en las primeras horas de la mañana para evitar bajas. La explosión dañó enormemente el edificio, pero no hubo ninguna muerte y solo resultó herido un transeúnte. El atentado incrementó los miedos de los británicos de que el Irgún llevara a cabo una campaña mayor fuera de Palestina, pero esta amenaza nunca llegó a materializarse seriamente (Hoffman, Capítulo 15). Fuente de la imagen: Gobierno Británico bajo Licencia del Gobierno Abierto v3.0.

P20. Indian Independence* (Independencia de la India)

Strategic value of Palestine (Valor estratégico de Palestina): Aumenta la Voluntad Política en 2 si no hay Ferrocarriles Saboteados.

Growing pressure (Presión en aumento): Reduce la Voluntad Política en 2.

Consejos: El asterisco (*) indica que cualquier pérdida de Voluntad Política por este Evento se reduce en 1 si la Capacidad sin sombrear de ERNEST BEVIN (P9) está vigente.

Trasfondo: Uno de los principales argumentos de los británicos para continuar con su presencia en Palestina fue su uso como base estratégica en Oriente Medio. Gran Bretaña también temía que acceder a las exigencias de los movimientos de resistencia judíos dañaría las relaciones de los británicos con otros estados en Oriente Medio. Sin embargo, conceder la independencia a la India añadió aún más presión a Gran Bretaña para que concediera la independencia a otras colonias y también redujo la necesidad de Palestina como base estratégica (Hoffman, Capítulo 11).

P21. United Resistance Movement (Movimiento de Resistencia Unido)

Cooperation falls apart (La cooperación fracasa):

Modifica el Medidor de la Haganá 1 paso a la izquierda. Elimina hasta 2 Células y déjalas en Disponibles.

Offensive against railroads (Ofensiva contra los ferrocarriles): Modifica el Medidor de la Haganá 1 paso a la derecha. Puedes ejecutar Sabotaje en todos los Ferrocarriles.

Consejos: Las Células eliminadas con el texto sin sombrear son además de cualquiera que tuviera que devolverse al Medidor de la Haganá. El Irgún necesitaría Células Ocultas, como es habitual, para ejecutar Sabotaje con el texto sombreado.

Trasfondo: En un intento de coordinar sus esfuerzos, los tres principales grupos de resistencia judíos, la Haganá, el Irgún, y el Lehi (Carta P7) formaron una alianza flexible conocida como Movimiento de Resistencia Unido (MRU). El 31 de octubre de 1945, la alianza inició múltiples ataques de sabotaje contra los principales ferrocarriles de Palestina. La Haganá, con diferencia la mayor de las tres organizaciones, dirigió principalmente sus ataques de sabotaje contra Gran Bretaña mientras formó parte del MRU. Una vez este desapareció tras la Operación Ágata (Carta P1) y el atentado del Hotel Rey David (Carta P3), los ataques de la Haganá empezaron a limitarse a facilitar la inmigración ilegal (Carta P4). Durante el periodo del MRU, el Irgún recibió apoyo financiero y combatientes para el Palmaj (Carta P13) de la Haganá, lo que reforzó su capacidad para efectuar ataques. Una vez se deshizo el MRU, el Irgún dependió más del robo de bancos para tener fondos (Hoffman, Capítulo 11).

P22. Jewish Agency (Agencia Judía)

Cooperate or condemn terror? (¿Cooperar o condenar el terrorismo?): Modifica el Medidor de la Haganá 1 paso en cualquier dirección. Después, el Irgún puede ejecutar una Operación Limitada o el Británico puede robar una Ficha de Información.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: La Agencia Judía y su brazo armado, la Haganá, oscilaron entre la cooperación y el enfrentamiento con el Irgún. Durante la II Guerra Mundial, la Haganá había cooperado con Gran Bretaña y en contra del Irgún en una campaña conocida

como ‘Saison’. Tras la Guerra, debido a que los británicos se negaron a abrir Palestina a la inmigración judía (Carta P4), la Haganá se coordinó con el Irgún como parte del Movimiento de Resistencia Unido (Carta P21) hasta agosto de 1946. Durante el resto del conflicto, la Agencia Judía condenó o limitó las acciones de Irgún como parte de una ‘pequeña Saison’. Líderes de la Agencia Judía como Ben Gurion querían conservar la fuerza de la Haganá para cualquier lucha que surgiera tras la salida de Gran Bretaña y no quisieron arriesgarse a dañar la organización provocando la represión de los británicos, como ocurrió durante la Operación Ágata (Carta P1). La Agencia Judía también condenó la mayoría de ataques violentos del Irgún, como fue el caso del atentado en el Hotel Rey David (Carta P3), y cooperó con las fuerzas británicas durante el Caso de los Sargentos (Carta P24) (Hoffman, Capítulos 11 y 17).

P23. Road Mines (Minas de Carretera)

CAPACIDAD DEL IRGÚN

Armored cars (Coches blindados): La Patrulla permite eliminar Células en hasta 2 casillas seleccionadas.

Early IEDs (Primeros AEIs)*: Cuando se mueve Policía mediante Patrulla a cualquier casilla con marcador de Sabotaje, elimina 1 Policía y déjalo en Disponibles con una tirada de 1-3. (*: Artefacto Explosivo Improvisado)

Consejos: El texto sin sombrear sigue permitiendo eliminar Células solo de *casillas seleccionadas*, por lo que la Patrulla Limitada no permite eliminar Células de dos casillas a menos que se gaste una Ficha de Información para seleccionar una casilla adicional.

Trasfondo: El Irgún solía improvisar minas de carretera para desgastar a las fuerzas británicas que viajaban en convoy. Esta forma indirecta de ataque también conservaba la fuerza del Irgún al evitar el enfrentamiento directo con las tropas británicas. La Fuerza Móvil de Policía, que patrullaba los principales ferrocarriles y líneas de comunicaciones, operaba por lo general en coches blindados que eran más resistentes a las minas de carretera (Hoffman, Capítulo 16).

P24. Sergeants Affair (El Caso de los Sargentos)

Backlash in Britain (Reacción en Gran Bretaña):

Aumenta la Voluntad Política en 1 por cada marcador de Terror en el mapa (máx. de +3 a la Voluntad Política).

Calls for withdrawal (Se pide la retirada): Reduce la Voluntad Política en 1 por cada marcador de Terror en el mapa (máx. de -3 a la Voluntad Política).

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Como respuesta al ahorcamiento por parte de los británicos de combatientes del Irgún capturados, el Irgún amenazó con represalias y secuestró a varios soldados y ciudadanos británicos. El hecho más controvertido tuvo lugar cuando secuestró a dos sargentos, Clifford Martin y Mervyn Paice. Se llevó a cabo un extenso registro para encontrarlos que contó con la colaboración de la Agencia Judía (Carta P22), que asignó a más de mil miembros de la Haganá a la búsqueda. Los dos hombres fueron juzgados y ahorcados en público por un tribunal del Irgún. Se colocó una mina bajo sus cadáveres, hiriendo al oficial que intentó retirarlos. Beguín (Carta P25) alegó que los británicos les habían obligado a responder “ojo por ojo”. El ataque, junto al caso *Exodus* (Carta P2), aumentó las peticiones en Gran Bretaña para la retirada de Palestina (Hoffman, Capítulo 19).

P25. Menachem Begin (Menájem Beguín)

CAPACIDAD DEL IRGÚN

Documents captured (Documentos capturados): Cada Alijo de Armas eliminado con Asalto suma 2 a la Voluntad Política y permite robar 2 Fichas de Información.

Irgun leader (Líder del Irgún): La Propaganda reduce la Voluntad Política en 2 por casilla seleccionada.

Consejos: La Capacidad no sombreada reemplaza la bonificación habitual de eliminar un Alijo de Armas con Asalto, en lugar de sumarse a ella.

Trasfondo: Menájem Beguín se unió al Irgún en 1942 y asumió el liderazgo en 1944. Su principal estrategia para derrotar a Gran Bretaña fue centrarse en el prestigio de esta. Afirmó que el Irgún “atacaría al prestigio del gobierno británico deliberada, incansable e incesantemente”. Una de las principales innovaciones de Beguín fue el uso de propaganda contra Gran Bretaña, tanto en Palestina como fuera de ella. El Irgún tenía su propio departamento de propaganda, que se centró sobre todo en las medidas coercitivas y en las represalias de los británicos para utilizarlas como “propaganda de atrocidades” para crear simpatía por el grupo y aumentar la presión para que Gran Bretaña se retirara (Hoffman, Capítulos 15 y Epílogo).

P26. Veterans of WWII (Veteranos de la II Guerra Mundial)

Experienced in resistance and combat (Expertos en resistencia y combate): El Irgún puede Sabotear en hasta 3 casillas o el Británico puede Asaltar en hasta 3 casillas. La Facción ejecutora también puede ejecutar una Actividad Especial válida para esa Operación.

Consejos: El Irgún necesita una Célula Oculta en cualquier casilla seleccionada para Sabotaje como es habitual, y puede ejecutar cualquier Actividad Especial, mientras que el Británico solo podría ejecutar Detención Masiva con su Asalto.

Trasfondo: Hubo veteranos de la Segunda Guerra Mundial en ambos bandos del conflicto. La 6ª División Aerotransportada (Carta P18) había participado en la Operación Overlord y en la Operación Market Garden. Por parte del Irgún, refugiados judíos de Europa expertos en combate partisano se unieron al grupo, incluyendo combatientes que participaron en el levantamiento del gueto de Varsovia (Hoffman, Capítulo 13).

P27. American Loans* (Prestamos Estadounidenses)

Passed through Congress (Aprobados por el Congreso): Gran Bretaña puede ejecutar una Operación en hasta 4 casillas.

“Financial Dunkirk” (“Dunquerque financiero”): La Voluntad Política se reduce en -1. Gran Bretaña debe Pasar en la siguiente carta sin robar una Ficha de Información.

Consejos: El asterisco (*) indica que cualquier pérdida de Voluntad Política por este Evento se reduce en 1 si la Capacidad sin sombrear de ERNEST BEVIN (P9) está vigente. El texto sombreado quiere decir, efectivamente, que el Británico no ejecutará ninguna acción en la siguiente carta, pero debe igualmente colocar su cilindro de Elegibilidad para determinar quién pasa a ser la 1ª Elegible en la siguiente carta.

Trasfondo: Gran Bretaña se enfrentó a una situación económica desesperada al final de la II Guerra Mundial, particularmente debido a la cancelación de los acuerdos de la Ley de Préstamo y Arriendo de EE. UU. El economista John Maynard Keynes describió la situación como un “Dunquerque financiero”. A pesar de las dificultades económicas, Gran Bretaña todavía tenía grandes obligaciones en el extranjero cuyo valor comenzó a ser seriamente

cuestionado. Para gestionar la situación económica, Gran Bretaña solicitó préstamos a Estados Unidos, lo que aumentó la capacidad de este país para presionar a Gran Bretaña con cuestiones como la de Palestina (Hoffman, Capítulos 11, 16).

P28. CID

Intelligence gathering (Recopilación de información): Gana 1 Ficha de Información por cada casilla que tenga tanto Policía como Células.

Headquarters targeted (Objetivo: cuarteles generales): El Irgún puede ejecutar Sabotaje en 1 casilla que tenga Policía, y elimina a todos los Policías que haya allí si tiene éxito.

Consejos: Las Fichas de Información ganadas con el texto sin sombrear deben robarse al azar, como es habitual. El texto sombreado precisa que se Active una Célula Oculta para ejecutar Sabotaje, como es habitual, y solo elimina a los Policías si la tirada de Sabotaje tirada tiene éxito.

Trasfondo: Al igual que con la Fuerza de Policía Palestina (Carta P10), el Departamento de Investigación Criminal (DIC) sufrió importantes carencias de personal durante el conflicto. La falta de oficiales con habilidades en lengua hebrea obstaculizó el principal papel de la organización como unidad para recopilar información. El Irgún atacó al DIC para limitar su capacidad para la información. Uno de los ataques más audaces del Irgún fueron los cuarteles generales del DIC en Jerusalén (Hoffman, Capítulo 16).

P29. Curfew (Toque de Queda)

CAPACIDAD BRITÁNICA

Punitive response (Respuesta punitiva): Al comienzo del Reinicio, elimina 1 Célula de cada casilla con Toque de Queda y déjala en Disponibles.

Harsh measures backfire (Medidas severas contraproducentes): Al comienzo del Reinicio, el Irgún puede colocar hasta 1 Célula de Disponibles en cada casilla que tenga Toque de Queda.

Consejos: Las Células eliminadas o colocadas por cualquiera de las opciones del texto pueden venir de o ser colocadas en cualquier casilla del mapa.

Trasfondo: Los toques de queda fueron usados con frecuencia en grandes operaciones de acordonamiento y registro como la Operación Ágata (Carta P1) y la Operación Tiburón (Carta P11). También se impusieron toques de queda en áreas bajo la ley marcial (Carta P14). Los toques de

queda interrumpían gravemente la vida cotidiana, y muchos oficiales británicos los veían como medidas coercitivas para que la población judía proporcionara información sobre el Irgún. Otros oficiales pensaban que no servían de mucho para obstaculizar al Irgún y que solo enfurecían a la población, lo que llevaba a más reclutamientos en los grupos terroristas (Ejemplos en Hoffman, Capítulos 12 a 14).

P30. Roy Farran

Undercover Police (Policía secreta): Elimina 1 Célula de cada una de hasta 3 casillas con Policía y déjala en Disponibles.

Controversial killing (Asesinato polémico): Elimina hasta 2 Policías y déjalos en Disponibles. Reduce la Voluntad Política en 1.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: Roy Farran había servido mucho tiempo en el SAS durante la II Guerra Mundial. En Palestina, se encargó a Farran que organizara operaciones encubiertas contra el Irgún usando brigadas secretas que apenas tendrían que responder ante un mando superior. La unidad de Farran mató a un adolescente asociado con el Lehi, Alexy Rubowitz (Carta P7). Cuando se investigó el asesinato, las pruebas llevaron a Farran debido a un sombrero que tenía su nombre y que se le había caído cerca. Farran huyó de Palestina y se fue a Siria mientras continuaba la investigación, pero finalmente fue absuelto y su brigada secreta desbandada (Hoffman, Capítulo 17).

P31. Dov Gruner

Captured and sentenced (Capturado y sentenciado): Elimina una Célula de 1 casilla que tenga Tropas y envíala a Prisión.

Galvanizes resistance (Moviliza a la resistencia): Coloca hasta 3 Células en total en Ciudades o Distritos.

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: El juicio y la ejecución de Dov Gruner pretendía demostrar la resolución británica a la hora de aplicar la pena de muerte contra terroristas capturados. Sin embargo, Gruner se convirtió en un símbolo de la resistencia judía y el Irgún amenazó con tomar represalias por la ejecución. Fueron secuestrados un oficial y un hombre de negocios británico, pero ambos fueron liberados. Los dos bandos amenazaron con ahorcar al personal capturado

del otro bando, y el juicio y ejecución de dos sargentos británicos por el Irgún (Carta P24) fue una polémica respuesta a la costumbre británica de los ahorcamientos (Hoffman, Capítulo 16).

P32. Weapon Factories (Fábricas de Armas)

CAPACIDAD DEL IRGÚN

Accidental detonations (Explosiones fortuitas): Si la tirada de Sabotaje del Irgún es 1, elimina 1 Célula Activa y déjala en Disponibles.

Homemade innovation (Innovaciones hechas a mano): El Robo siempre permite colocar un Alijo de Armas (sin tirada).

Consejos: Ninguno.

Trasfondo: El Irgún sufrió escasez de armas y explosivos durante el conflicto. La organización comenzó su revuelta con unas 50 armas de fuego y una pequeña cantidad de explosivos. Para ayudar a aumentar su arsenal, el Irgún construyó fábricas de armas para producir sustitutos hechos a mano. Las minas de carretera improvisadas (para hostigar a los convoyes británicos, Carta P23) fueron uno de sus explosivos manufacturados más extendidos (Hoffman, Capítulo 7 y 17).

P33, P34, P35. Propaganda

Trasfondo: En septiembre de 1947, Gran Bretaña anunció su decisión de retirarse de Palestina en agosto de 1948. Durante el otoño de 1947, aumentó la violencia entre las fuerzas árabes y judías. En la primavera de 1948, la guerra civil y la violencia étnica caracterizarían los últimos meses del mandato británico de Palestina. Gran Bretaña se centró principalmente en retirar sus propias fuerzas de manera segura a medida que la violencia se intensificaba. La retirada final se adelantó a mayo de 1948. La imagen de estas cartas representa el momento en que se arría la bandera británica en Haifa (Hoffman, Capítulo 19).

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 llevan 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 turnos 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 pueden 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 acción potente en el siguiente. Y recuerda que puedes quemar una Ficha de Información o Alijo de Armas para escoger dos casillas con una Operación Limitada.

Consejos para el Irgún

La Haganá o nada: Al comienzo de la partida tendrás que aprovechar al máximo tu alianza con la Haganá, inundando el mapa de Células y ejecutando la Operación en una casilla adicional cada turno. Se cauto mientras mantengas esta alianza pero, una vez el medidor baje de 3, no tengas problemas en ejecutar Terror, ya que entonces no tendrás tanto que perder si baja más.

Prioriza tus objetivos Un solo marcador de Sabotaje en un Ferrocarril proporciona una modificación neta de 4 en la Voluntad Política (al impedir también al británico recuperar 2), así que asegúrate de lograr esto en cada campaña. Después de eso, escoge como objetivo otros Ferrocarriles y después Ciudades, usando los Distritos más como un refugio seguro para los Alijos de Armas y Saboteando allí solo cuando no tengas nada mejor que hacer.

Victoria en la derrota: El Británico puede bloquearte rápidamente uno, dos e incluso las tres Ciudades colocando un Toque de Queda, pero esto es, de hecho, una oportunidad disfrazada. Mientras está ocupado protegiendo las Ciudades, podrás ir a por los más valiosos Ferrocarriles, y también puedes usar Viaje para mover Células de nuevo a las Ciudades y usar Propaganda incluso aunque terminen Activas como resultado (aunque cuidado con sacrificar demasiadas de esta manera y que acaben en Prisión).

Consejos para el Británico

Ve a por los Alijos de Armas: Eliminar un Alijo de Armas con Asalto puede asestar un duro golpe al Irgún, limitando su capacidad para Reclutar e impidiéndole añadir casillas a las Operaciones o mejorar sus probabilidades de Sabotear. Al mismo tiempo, puedes recuperar Voluntad Política y robar una rara y valiosa Ficha de Información. ¡Una Búsqueda Limitada puede ser la manera perfecta de preparar un Asalto!

Mitigar el daño: Muchas de tus opciones para combatir al Irgún, como los Toques de Queda y la Detención Masiva, conllevan el riesgo de perder Voluntad Política. Esto pueda hacer que dichas opciones parezcan poco atractivas, pero es importante considerar estos riesgos frente al coste de no hacer nada: un Toque de Queda en una Ciudad puede hacer que pierdas 1 o 2 de Voluntad Política por Propaganda, pero recuperarás 1 de Voluntad Política si no hay Sabotaje o Terror en la Ciudad durante la Ronda de Propaganda, comparado con perder al menos 2 de Voluntad Política adicional si hay un marcador de Sabotaje allí (3 si hay un marcador de Terror). Así que, realmente, el Toque de Queda puede hacer que solo pierdas 1 de Voluntad Política en total, comparado con una pérdida de 2 o más si no lo hubieses usado.

Carrera de fondo: El Irgún solo puede ganar si reduce tu Voluntad Política a 0, y normalmente se irá debilitando conforme progresa la partida, especialmente si pierde el apoyo de la Haganá o acaba con un montón de Células en Prisión. En lugar de intentar “ganar”, simplemente intenta “no perder”, y persevera incluso si tu situación parece mala, centrándote en hacerle la vida tan difícil como sea posible al jugador del Irgún.

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 del Irgún que posibilitan el Reclutamiento y pueden gastarse para Operaciones adicionales o para modificar las tiradas de Sabotaje. (1.4, 1.6.2)

Amigas: 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 eliminar fichas del Irgún, posiblemente a Prisión (3.2.4)

Británicos: Una Facción comprometida en mantener la influencia Británica en el Mandato Británico de Palestina. (1.5)

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

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, Distritos o Ferrocarriles. (1.3.1)

Célula: Fuerza móvil del Irgún 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 urbana. (1.3.2)

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

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)

Detención Masiva: Actividad Especial Británica para eliminar una gran cantidad de Células del Irgún y enviarlas a Prisión. (4.2.3)

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

Distrito: Casilla rural. (1.3.2)

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)

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

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

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

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

Ferrocarril: Casilla del mapa que conecta Ciudades y Distritos. (1.3.4)

Ficha de Información: Marcador que puede obtener el Británico y gastar 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)

Irgún: Una Facción comprometida con poner fin al Mandato Británico de Palestina. (1.5)

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

Medidor de la Haganá: Medidor que indica la postura actual de la Haganá, que puede bloquear o desbloquear fuerzas del Irgún, potenciar las Operaciones del Irgún o añadir Fichas de Información Británicas. (6.5)

Negociación: Actividad Especial Británica para intentar modificar el Medidor de Haganá. (4.2.2)

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)

Oculto: Célula con el símbolo hacia abajo, normalmente no sujeta a eliminación mediante Patrulla o Asalto y capaz de ejecutar Sabotaje y Silenciamiento. (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 Robo. (2.3.3)

Patrulla: Operación Británica para mover rápidamente Policía y eliminar Células Activas del Irgún 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)

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

Propaganda: Actividad Especial del Irgún en la Ciudades con Toque de Queda para reducir la Voluntad Política. (4.3.2)

Reclutamiento: Operación del Irgún 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 y después girar marcadores de Terror a Sabotaje. (4.2.1)

Robo: Operación del Irgún para colocar Alijos de Armas. (3.3.4)

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 del Irgún para colocar marcadores de Sabotajes. (3.3.3)

Silenciamiento: Actividad Especial del Irgún para eliminar Policía. (4.3.1)

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

Terror: Actividad Especial del Irgún que modifica el Sabotaje para colocar marcadores de Terror.

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

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

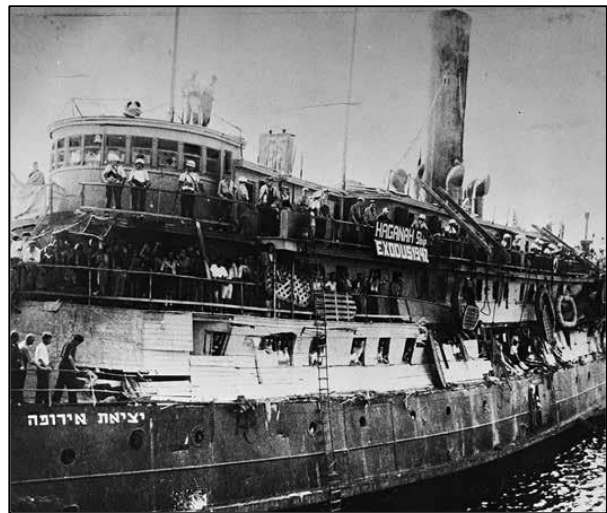
Uso Dual: Evento con dos efectos alternativos. (5.2)

Viaje: Operación del Irgún para mover rápidamente Células y posiblemente girarlas a Ocultas. (3.3.2)

Voluntad Política Británica: Marcador en el medidor del borde este del tablero que indica el compromiso Británico con Palestina. Su posición determina la victoria. (1.8, 7.0)



Instrucciones de Despliegue (2.1)



La emergencia de Palestina: 1945-1947

Preparación del Mazo. Reúne las cartas de Evento de *Palestine*, retira las tres Carta de Propaganda, 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. El Irgún solo usa 15 cilindros octagonales rojos (Células) y 5 discos planos rojos (Alijos de Armas). El Británico solo usa 3 de los 4 marcadores de Toque de Queda. Deja uno aparte.

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

- **Medidor de Haganá:** Coordinado (4, sin fichas del Irgún en el Medidor)
- **Voluntad Política Británica:** 18
- **Iniciativa:** Irgún 1ª Elegible, Británico 2ª Elegible

Disponibles:

Irgún—3 Alijos de Armas, 6 Células

Británico—3 Policía

Prisión:

Vacía

Galilee:

Irgún —1 Célula

Británico—2 Tropas

Haifa (Distrito):

Irgún —1 Célula

Haifa (Ciudad):

Irgún —1 Célula

Británico—2 Tropas, 1 Policía

Samaria:

Irgún —1 Célula

Británico—2 Tropas

Tel Aviv-Jaffa:

Irgún —1 Célula

Británico—2 Tropas, 1 Policía

Lydda:

Irgún —1 Alijo de Armas, 1 Célula

Jerusalem (Distrito):

Irgún —1 Alijo de Armas, 1 Célula

Jerusalem (Ciudad):

Irgún —1 Célula

Británico—2 Tropas, 1 Policía

Gaza:

Irgún —1 Célula

Británico—2 Tropas

Todos los Ferrocarriles:

Vacíos

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