



1



### Coches Blindados

*Al servicio de los rebeldes:*

El 26 Julio o el DR Marcha gratuitamente a una casilla y realiza una Emboscada gratuita en ella (incluso si está Activo).

*Entregados:*

Hasta la propaganda, antes del Asalto, mueve tropas para Asaltar casillas desde otras casillas.

**IMPULSO GUBERNAMENTAL**



2



### Bahía de Guantánamo

**CAPACIDAD INSURGENTE**

*Personal de base tomado como objetivo:*

El 26 Julio puede Secuestrar en Sierra Maestra como si fuese una Ciudad.

*Aeródromo estadounidense:*

Hasta la propaganda, el Ataque Aéreo elimina 2 fichas y está permitido incluso con Embargo.

**IMPULSO GUBERNAMENTAL**



3



### Eulogio Cantillo

*General firma tregua:*

Selecciona una casilla con Tropas. Una Facción realiza Marcha gratuita para sacar a sus Guerrillas de allí, después las gira a Ocultas.

*Dictador respalda ofensiva general:*

Selecciona una Provincia o Ciudad con Tropas. Estas realizan un Barrido gratuito en esa casilla, y después un Asalto gratuito.



4



### S.I.M.

*Noticias sobre torturas:*

Elimina el Apoyo de una casilla sin Policía.

*La inteligencia militar recoge pistas:*

Hasta la siguiente Propaganda, la Policía puede realizar Asaltos como si fueran Tropas.

**IMPULSO GUBERNAMENTAL**



5



### Rolando Masferrer

*Comandante brutal:*

Cambia 1 Provincia con Tropas y otra adyacente a Oposición Pasiva.

*Paramilitares:*

El Barrido permite Asaltar gratuitamente 1 casilla como Actividad Especial (hasta la Propaganda).

**IMPULSO GUBERNAMENTAL**



6



### Sánchez Mosquera

*Popular coronel herido:*

Elimina todas las Tropas de una casilla de Montaña (pasan a Disponibles).

*Comandante del ejército eficaz:*

Hasta la siguiente Propaganda, el Asalto trata las Montañas como Ciudad.

**IMPULSO GUBERNAMENTAL**



7



### Elecciones

*¡Pospuestas! Las filas rebeldes aumentan:*

Coloca 1 Guerrilla en cada ciudad.

*¡Programadas!*

*Batista cede a la presión de EE.UU.:*

Cambia una ciudad a Neutral. Ayuda +10.



8



### Huelga General

*Trastorno generalizado:*

En cada Ciudad, modifica 1 nivel hacia Neutral y coloca 1 Guerrilla.

*La huelga fracasa, las tiendas abren:*

Cambia una Ciudad a Apoyo Activo y Activa todas las Guerrillas en ella. Abre 1 Casino cerrado cualesquiera.



9



### Golpe de Estado

*¡Batista expulsado!*

Modifica todas las casillas con Control Gob 1 nivel hacia Neutral. La Alianza Estadounidense sube 1 casilla.

*Descubierto complot respaldado por EE.UU.:*

Activa y asalta gratuitamente a todas las fichas del DR en Ciudades con cubos. La Alianza Estadounidense baja 1 casilla.



10



### MAP

*Cargamento de armas robado:*  
Reemplaza un cubo con 2 Guerrillas cualesquiera.

*Entrenamiento de EE.UU.:*  
Hasta la Propaganda, el Gob puede acompañar las OpsLim con una Actividad Especial gratuita.  
**IMPULSO GUBERNAMENTAL**



11



### Batista Huye

*EE.UU. obliga a salir al dictador:*  
Recursos del Gobierno - 10.  
Selección y elimina una tirada del dado en Tropas.  
La Alianza Estadounidense sube 1 casilla.  
Ayuda +10. El Gobierno redespiega como en una ronda de Propaganda.



12



### BRAC

*Agencia anti-subversión:*  
Elimina 2 Guerrillas cualesquiera.

*La CIA entrena a la policía política:*  
Coloca 1 Policía en cualquier sitio.  
Añade lo que sea menor, +6 o la Ayuda, a los Recursos del Gobierno.



13



### El Che

**CAPACIDAD INSURGENTE**

*Lider militar inspirado:*  
El primer grupo de Guerrillas que mueva en cada operación de Marcha del 26Julio se gira a Oculito.



14



### Operación Pescador

*2a invasión:*  
Coloca una Base y una Guerrilla del 26Julio en Pinar del Río.

*Los lugareños se sienten molestos por verse involucrados:*  
Modifica Pinar del Río 2 niveles hacia Apoyo Activo.



15



### ¡Vamos, Camaradas!

*Reclutas comunistas:*  
Coloca 3 Guerrillas 26Julio donde quieras.

*Sospecha de influencia soviética:*  
Añade lo menor, la Ayuda o +10, a los Recursos del Gobierno.  
Entonces +5 a la Ayuda.



16



### Larrazábal

*La junta venezolana suministra armas:*  
Coloca una Base 26Julio donde haya una ficha 26Julio.

*Caracas corta los envíos:*  
Elimina una Base 26Julio, -3 a los Recursos del 26Julio.



17



### Alberto Bayo

*Veterano entrena a las Guerrillas:*  
El 26Julio o el DR Reagrupa gratuitamente en cada casilla en que tenga una Base (como si las casillas fueran neutrales).

*México bloquea el entrenamiento de expatriado cubano:*  
Todas las Guerrilla 26Julio se Activan.  
El 26Julio es No Elegible en la siguiente carta.



18



### Pacto de Caracas

**CAPACIDAD INSURGENTE**

No pueden realizarse Ops o Actividades Especiales por parte del 26Julio o el DR que eliminen las fichas del otro o que afecten a la Oposición colocada.  
Si las lleva el mismo jugador, están permitidas las transferencias mutuas. Si cualquiera de ellos elimina 2 de sus Bases a la vez, se cancela la Capacidad. La Facción ejecutora permanece Elegible.



19



### Manifiesto de Sierra Maestra

*Fidel desprecia las elecciones o el compromiso:*  
En el orden de Facciones de la carta, cada Facción puede colocar 2 fichas que no sean Casinos en una casilla en la que ya tengan una ficha. La Facción ejecutora permanece Elegible.



20



### Los Doce

*La historia de los supervivientes inspira al movimiento:*  
Una Facción realiza Marcha gratuita y después se Reagrupa gratuitamente en el destino de la Marcha.

*El esfuerzo del Granma presagia un intento de abastecimiento:*  
Elimina 1/2 de Guerrillas, redondeando hacia arriba, de la casilla con más Guerrillas.



21



### Fangio

*El 26Julio secuestra a piloto:*  
Modifica una Ciudad 1 nivel hacia Oposición Activa, 2 niveles si el 26Julio tiene una ficha allí.

*Famoso corredor populariza Cuba:*  
En 2 casillas con Casino/s, abre un Casino abierto o coloca 1 marcador de Dinero con una Guerrilla o cubo.



22



### Raúl

#### CAPACIDAD INSURGENTE

*El joven Castro demuestra ser un as:*  
El 26Julio puede volver a tirar todo Ataque o Secuestro.

*Secuestro de rehenes estadounidenses sale mal:*  
Hasta la Propaganda, suma a la Ayuda el doble de Recursos obtenidos por Secuestros.

**IMPULSO GUBERNAMENTAL**



23



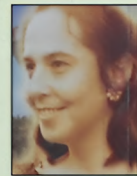
### Radio Rebelde

*Radio clandestina llega a las masas:*  
Modifica 2 Provincias 1 nivel hacia Oposición Activa

*Transmisión localizada:*  
Elimina una Base 26Julio de una Provincia.



24



### Vilma Espín

*Interlocutora revolucionaria:*  
Cambia Sierra Maestra o una casilla adyacente a Oposición Activa.

*La prometida de Raúl traiciona a la guerrilla urbana:*  
Elimina todas las fichas 26Julio de una Ciudad que no sea Havana.



25



### Escapade

*Yate trae a combatientes:*  
Coloca una Guerrilla y una Base DR en Camagüey Provincia o en Oriente.

*Yate de reabastecimiento interceptado:*  
Elimina una Base del Directorio.



26



### Rodríguez Loeches

*Líder del DR:*  
El DR coloca 1 Guerrilla en cualquier sitio y después Marcha, se Reagrupa o Embosca allí gratuitamente.

*Administrador ineficaz:*  
Elimina 1 Guerrilla DR. Los Recursos del DR bajan -5.



27



### Echeverría

*Intento casi fallido de acabar con la vida del dictador:*  
Coloca 2 Guerrillas DR en cualquier sitio. Havana pasa a Neutral. DR a Elegible.

*Popular revolucionario muere mientras atenta contra la más alta autoridad:*  
Elimina las 2 fichas del DR más cercanas a Havana. Los Recursos del DR bajan -3.



28



### Bahía de Guantánamo

#### CAPACIDAD INSURGENTE

*Comandante estadounidense:*

Las Guerrillas DR pueden Marchar 2 casillas adyacentes.

*Reacción contra aventurero yanqui:*

Cambia una casilla con Guerrilla DR a Apoyo Activo.



29



### Fauré Chomón

*Los estudiantes se hacen con el campo:*

El DR o el 26Julio coloca una Base y 2 Guerrillas en Las Villas.

*Las lealtades de los estudiantes cambian:*

Elimina una ficha DR o reemplázala con su equivalente 26Julio.



30



### La vida en la Guerrilla

#### CAPACIDAD INSURGENTE

*Las penalidades endurecen a los combatientes del 26Julio:*

Todas las Guerrillas 26Julio se vuelve a Ocultas, incluso cuando son colocadas.

*Las penalidades endurecen a los revolucionarios estudiantiles:*

Dales la vuelta a todas las Guerrillas DR a Ocultas. Coloca 1 Guerrilla DR en una Ciudad.



31



### Escopeteros

*Los lugareños comienzan su propia revolución:*

Coloca cualquier Base que no sea Casino y 1 Guerrilla en una Montaña.

*El campo tradicionalista rechaza la rebelión:*

Modifica una casilla de Montaña 1 nivel hacia Apoyo Activo.



32



### Resistencia Cívica

*El movimiento urbano respalda a Castro:*

En una Ciudad, reemplaza todas las fichas del Directorio con sus equivalentes del 26Julio.

*Movimiento se separa de Castro:*

En una Ciudad, reemplaza todas las fichas del 26Julio con sus equivalentes del Directorio.



33



### Carlos Prío

*Expresidente canaliza fondos:*

+5 Recursos para el DR o +5 para el 26Julio.

*Regreso del exilio:*

Selecciona una casilla sin Control Gob. Coloca una Base DR allí y cámbiala a Neutral.



34



### Gira de conferencias por EE.UU.

*Los expatriados invierten:*

Una Facción Insurgente suma una tirada de dado a sus Recursos. Las suman además +2.

*Una molestia:*

Añade lo menor, +8 o la Ayuda, a los Recursos del Gobierno. Después suma +8 a la Ayuda.



35



### Cambio de filas

*Combatientes desilusionados:*

En una casilla ya ocupada por tus fichas y por las de un enemigo, reemplaza 2 de las Guerrillas o cubos del enemigo por tus Guerrillas o cubos.



36



### Eloy Gutiérrez Menoyo

*Lider inspirador del DR:*

Reemplaza una ficha que no sea del DR ni Casino dentro de 1 casilla de Las Villas con 2 Guerrillas DR.

*Comandante díscolo:*

Reemplaza una Guerrilla del DR con una Guerrilla que no sea del Directorio.



37



### Herbert Matthews

*El NY Times refuta la muerte de Fidel:*  
Los Recursos del 26Julio suben +5.  
La Ayuda baja -6.

*La supervivencia de Fidel incita al apoyo a los contrapesos:*

La Ayuda sube +10,  
los Recursos del Directorio +3,  
los del Sindicato +5.



38



### Meyer Lansky

*Embaucador:*

En una casilla, transfiere cualquier cantidad de marcadores de Dinero entre cualquier número de Guerrillas y cubos.

*Señor de la Mafía:*

El Sindicato reubica cualquier Casino a donde quiera (dentro de los límites de apilamiento).  
Todos los casinos se abren.



39



### Turismo

*"El americano feo":*

El Apoyo baja 1 nivel hacia Neutral en todas las casillas con Casinos.

*"Protección" policial para los turistas:*

El Gob y el Sindicato suman  
+3 Recursos por casilla  
con Casino abierto y Policía.



40



### Embajador Smith

*Partidario de La Habana ignorado en EE.UU.:*  
Baja la Alianza Estadounidense 1 casilla  
(deja la Ayuda como está).

*Respaldo ciego al dictador:*

Sube la Alianza Estadounidense 1 casilla.  
Ayuda +9. Después añade lo menor, +9 o la mitad de la Ayuda (redondeando hacia abajo) a los Recursos del Sindicato.



41



### El Carnicero Gordo

*El hombre de los casinos Nicholas di Costanzo atrae la presión estadounidense:*  
Cierra 1 Casino o reduce la Ayuda -8.

*Ejecutor de la Mafía:*

El Sindicato Embosca gratuitamente con 1 de sus Guerrillas ocultas y abre 1 Casino cerrado.



42



### Llano

*Los suburbios se alzan en armas:*  
Coloca una Base y cualquier Guerrilla en una Ciudad.

*Los pobres urbanos indiferentes, deseados de trabajar:*

Selecciona una Ciudad. Elimina cualquier Oposición en ella y coloca un Casino abierto.



43



### Ofensiva de la Mafía

*La Mafía ayuda a los rebeldes:*  
El 26Julio o el DR ejecuta una OpLim gratuita utilizando una ficha del Sindicato como si fuera propia.

*Pistoleros:*

El Sindicato puede Asesinar como si fuera el DR, pero ignorando a la Policía.

**CAPACIDAD INSURGENTE**



44



### Fuerza Aérea Rebelde

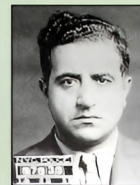
*Avión capturado conmociona a las tropas:*  
Una Guerrilla DR o 26Julio (Activa o no) Embosca gratuitamente a las fuerzas Gubernamentales.  
Elimina Bases primero.

*Los rebeldes compran aviación pero no pueden operarla:*

Selecciona al 26Julio o al DR y transfiere 1 tirada de dado de Recursos al Sindicato.



45



### Anastasia

*Rival irrumpe en Cuba:*

Cierra todos los Casinos de Havana.  
Los Recursos del Sindicato bajan -5.

*Rival de Lansky abatido en Nueva York:*  
Los Recursos del Sindicato suben +10.


46



**Sinatra**

*Precio excesivo de estrella:*  
Los Recursos del Sindicato bajan -6.

*El show de Frankie:*  
Coloca un Casino abierto en Havana ignorando el limite de apilamiento.  
Coloca 1 marcador de Dinero con un cubo de Policia que esté allí.


47



**Pacto de Miami**

*Sorpresa para dictador y rebeldes:*  
Elimina 2 Guerrillas. El Gob es No Elegible en la siguiente carta.

*Acuerdo causa confusión:*  
Tanto el 26Julio como el Directorio pierden -3 Recursos y son No Elegibles en la siguiente carta.


48



**Santo Trafficante, Jr**

*Feudo con Lansky:*  
Los Recursos del Sindicato bajan -10. Todas las Guerrillas del Sindicato se Activan.

*Gángster de los viejos tiempos:*  
Cualquier Guerrilla Oculta del Sindicato bloquee la Malversación (6.2.3)

**CAPACIDAD INSURGENTE**

**M-26-7**

**Propaganda!**

- ¿Victoria?
- Recursos
- Apoyo
- Redespliegue
- Reinicio

Si es el final, todas las Ops de los jugadores son Limitadas.

**M-26-7**

**Propaganda!**

- ¿Victoria?
- Recursos
- Apoyo
- Redespliegue
- Reinicio

Si es el final, todas las Ops de los jugadores son Limitadas.

**M-26-7**

**Propaganda!**

- ¿Victoria?
- Recursos
- Apoyo
- Redespliegue
- Reinicio

Si es el final, todas las Ops de los jugadores son Limitadas.

**M-26-7**

**Propaganda!**

- ¿Victoria?
- Recursos
- Apoyo
- Redespliegue
- Reinicio

Si es el final, todas las Ops de los jugadores son Limitadas.