

## GUARDIA ROJA

v. 2.3, 20 November 2020 ©Brian Train 2002, 2020

*Traducido con permiso del autor por Aitor Saiz Lasheras, para el Blog Comprender la Guerra, Julio 2023*

### 1.0 INTRODUCCIÓN

Guardia Roja es una simulación del conflicto político e ideológico denominado Gran Revolución Cultural Proletaria que ocurrió en la República Popular China (RPC) entre 1966 y 1976. La verdadera secuencia de eventos durante esta agitación política y social es difícil de determinar, y los numerosos libros escritos sobre el tema no comparten una interpretación común. Cabe recordar que los jugadores están simulando de una manera muy abstracta y “gamey” un evento político y social tremendamente complicado que se libró por sutilezas ideológicas y posesión de los atavíos del poder, y que tuvo un gran costo humano. El costo en vidas humanas se estima, conservadoramente, en cerca de 500.000, con un número mucho mayor de carreras arruinadas y castigos injustos. La República Popular China también pasó por alto casi una década de desarrollo industrial y cultural.

El juego se puede jugar con 2-6 jugadores. Cada jugador humano representa una facción dentro del Partido Comunista Chino, con organizaciones aliadas de apoyo masivo, "Guardias Rojas" (en su mayoría estudiantes), burocracias gubernamentales o unidades militares. También hay facciones llamadas Facciones de no jugadores (NPF) que pueden estar bajo el control de jugadores humanos durante el juego.

### 2.0 EQUIPAMIENTO

El juego incluye los siguientes componentes: una hoja de 36 fichas cuadradas de 1,25” (3,175 cm) más marcadores variados, una hoja de 208 fichas cuadradas de 0,6” (1,524 cm), estas reglas y dos páginas de gráficos y tablas. Los jugadores jugarán en una superficie plana entre ellos; un espacio de aproximadamente 2-3 pies cuadrados debería ser suficiente. (Entre 1858,061cm<sup>2</sup> y 2787,091cm<sup>2</sup>)

#### 2.1 Fichas y Marcadores

En el juego hay mosaicos y unidades. Los mosaicos son blancos, más grandes (cuadrados de 1,25 pulgadas) y están marcados con una imagen, un título y un símbolo de un tipo de unidad asociado. (*nota: las comunas no tienen un tipo de unidad asociado*). Representan estructuras sociales o administrativas grandes e inmóviles, como ministerios gubernamentales, ciudades, fábricas o comunas campesinas. No hay una escala fija de equivalencia para los mosaicos: un mosaico de ciudad o ministerio no significa la entidad completa, solo aquellas partes que son relevantes para la lucha política (por ejemplo, las autoridades del Partido en Shanghai o un departamento determinado dentro de un Ministerio).

Las unidades representan varios conglomerados de personas políticamente activas que comparten un punto de vista o lealtad común. De nuevo, no hay una escala fija de equivalencia sino que cada facción tiene 30 unidades de su color. Las unidades se identifican

según la facción por su color, por tipo según su símbolo, y se clasifican por su capacidad para realizar Combates de Subversión y Purga (tanto en ataque como en defensa, enumerados como Factores de Combate).

Hay 2 marcadores para registrar el nivel de caos, 4 marcadores de presidente Mao Zedong, un conjunto de 6 marcadores de control en colores de facción para recordar a los jugadores qué NPF controlan actualmente y un conjunto de 6 fichas de condición de fin de juego opcionales.

Hay una Hoja que contiene dos Cajas: la Caja de Apoyo Civil y el Índice de Caos.

#### Resumen de tipos de unidades

Símbolo	Tipo de Unidad	Subversión	Purga
	Soldado Unidad del Ejército Popular de Liberación EPL	2	5
	Guardia Roja Unidad	3	3
	Partido Comunista de China PCC Cuadro	5	2
	Trabajadores Unidad	2	3
Retrato	Lider	--	--

#### 2.2 Preparación del juego

Toma los 36 mosaicos, barájalos y repártelos en seis montones, uno para cada facción (ya sea humana o NPF). Los jugadores humanos colocan sus 6 mosaicos frente a ellos de la manera que les resulte conveniente (haga que un Alma útil haga lo mismo con los NPF).

Ordena las unidades por color. Luego, cada jugador humano elige una facción y toma la ficha del Líder de esa facción, más su elección de unidades hasta la suma de SEIS más la tirada de dos dados de seis caras (haga que cada jugador tire independientemente o tire los dados una y otra vez) y que todos tomen ese número. Haz que el Alma Útil haga lo mismo para cada NPF, excepto que los Líderes no entran al juego y que las unidades se eligen al azar. Coloca todas las demás unidades en el Fondo (cualquier recipiente opaco del que se puedan sacar las unidades; para mayor verosimilitud, usa un tazón de arroz -yo uso uno de bambú, NT del traductor-).

Cada jugador humano toma sus unidades y las divide en dos grupos: Ataque (u Ofensiva) y Defensa. Las unidades de Defensa se colocan adyacentes a sus Mosaicos, no más de una por lado (por lo tanto, un límite de cuatro por mosaico). Estas unidades

defenderán sus Mosaicos contra los ataques de otros jugadores durante el juego. Colocan sus unidades Ofensivas en un grupo a su lado derecho. Más adelante en el juego, tendrán otro pequeño grupo de unidades neutralizadas (es decir, forzadas a permanecer temporalmente fuera del juego) a su mano izquierda. El líder de la facción se puede colocar con las unidades de defensa (sobre un mosaico, donde ayudará a todas las defensas del mismo) o con las unidades ofensivas (más adelante en el juego, el líder también se puede colocar con las unidades neutralizadas, para traer más de ellos de vuelta al juego). Todas las unidades NPF se colocarán en Defensa al principio, pero no se asignarán para defender mosaicos particulares hasta que un jugador humano ataque a esa facción y se active bajo el control de otro jugador humano.

Finalmente, cada jugador humano puede en este momento seleccionar una ficha de Fin de Juego, si usa esa regla opcional (ver 10.2). Coloca tres marcadores de Presidente Mao en el Fondo, dale el cuarto marcador de Presidente Mao a un jugador humano al azar, y coloca la Caja de Apoyo Civil y la Caja de Índice de Caos junto al Fondo. Coloque los marcadores del Índice de Caos de tal manera que marquen cero.

### 2.3 Facciones

Cada jugador en el juego representa una facción dentro del Partido Comunista Chino. En la mayoría de las partidas, algunas facciones no estarán representadas por un jugador humano. Estas se llaman Facciones Sin Jugador (NPF). Durante el juego, estas facciones estarán bajo el control de un jugador u otro o se volverán neutrales debido a Eventos Aleatorios.

Cuando se designa a un jugador humano como el jugador controlador de un NPF, las fuerzas del NPF se mueven y combaten durante el turno de esa facción NPF, no durante el turno de la facción del jugador humano. Un NPF permanece bajo el control de un jugador humano hasta que esa facción cambia de lealtad o se vuelve neutral en la Fase de Eventos Aleatorios o es eliminada.

Las unidades de un NPF que actualmente es neutral no hacen nada en su turno; esa facción se omite (se salta) en el Ciclo de Juego. Si las unidades de un NPF neutral son atacadas por unidades de otro jugador, se activan inmediatamente y se colocan bajo el control de un jugador humano hostil al jugador que las atacó. (determina aleatoriamente cuál). Si esta es la primera vez en el juego que el NPF ha sido atacado, el jugador humano que lo controla puede colocar las unidades del NPF en Defensa entre los mosaicos de la NPF, como elija.

Cuando un NPF se vuelve neutral debido a un Evento Aleatorio, todas las unidades se congelan en su lugar y las unidades neutralizadas de esa facción se eliminan del juego de forma permanente (no ajuste el Índice de Caos).

**2.3.1 Diplomacia:** Durante el juego, se alienta a los jugadores a hacer cualquier trato entre ellos que en realidad no viole las reglas del juego. *Se creativo. Sé voluble. Ruegame.*

### 3.0 SECUENCIA DE JUEGO

El juego se desarrolla en una serie de turnos llamados Turnos de Juego (*Game-Turns*). En cada Turno de Juego tiene lugar la siguiente secuencia de eventos:

**3.1.1. Fase de Apoyo Civil.** El Índice de Caos se reduce en 3 puntos por cada unidad EPL que esté en la Caja de Apoyo Civil.

#### 3.1.2. Fase de Refuerzo.

- Primero, todos los jugadores recuperan simultáneamente algunas unidades de los grupos de unidades neutralizadas de todas las facciones que controlan. Un jugador puede recuperar una unidad de un tipo determinado de sus unidades neutralizadas si su facción controla dos mosaicos del mismo tipo, dos si controla tres mosaicos y tres si controla cinco. Las unidades recuperadas pueden unirse a Ataque o Defensa. Luego, un jugador (no importa cuál) elige al azar 6 unidades del Fondo y se las da a los jugadores humanos apropiados que controlan esa facción o NPF. Estas unidades se pueden colocar con Defensa u Ataque. Las unidades pertenecientes a NPFs que actualmente son neutrales se devuelven al Fondo. El color de la primera unidad extraída determina el primer jugador 'activo' en el resto del turno de juego. Si la unidad elegida pertenece a un NPF que actualmente es neutral, el siguiente jugador humano en el Ciclo de Juego (ver más abajo) será el primer jugador activo. Si se saca un marcador de Presidente Mao, el Gran Timonel puede morir y el juego puede terminar: ver 8.3.3.

#### 3.1.3. Fase de Eventos Aleatorios. Ver 4.0.

**3.1.4. Fase de Despliegue.** Primero, el jugador activo mueve cualquiera de sus unidades entre la Defensa (es decir, unida a y defendiendo a su correspondiente Mosaico individual) y el Ataque; luego coloca sus unidades de Ataque en grupos para llevar a cabo Ataques contra las unidades que defienden los Mosaicos de otros jugadores. En este momento, las unidades del EPL pueden moverse hacia o desde la Caja de Apoyo Civil (ver 8.2). El Líder de la facción puede unirse a la Defensa o al Ataque, o puede desplegarse para unirse al grupo de unidades neutralizadas.

**3.1.5. Fase de Combate.** El jugador lleva a cabo Combates de Subversión y Purga contra unidades enemigas en Defensa, de acuerdo con las reglas relativas al Combate. Cualquier Mosaico capturado se coloca con los del jugador, con hasta cuatro unidades del grupo atacante adjuntas para su futura Defensa. Al final de la Fase, todas las unidades Ofensivas restantes se reagrupan en una pila cerca del jugador que las controla.

**3.1.6. Fase Final.** Si el Líder de la facción se desplegó en el grupo de unidades neutralizadas, el jugador propietario ahora tira 1d6 y elige hasta ese número de unidades neutralizadas para su recuperación. El Líder y las unidades pueden unirse a la Ofensiva y/o a la Defensa. El jugador también puede jugar una ficha de Fin de Juego en este punto (ver la regla opcional 10.2).

Luego, la jugada pasa al siguiente jugador de acuerdo con el Ciclo de Juego. El jugador repite las Fases 3.1.4 a 3.1.6. Esto se repite hasta que todos los jugadores y NPFs (que hayan estado activos) hayan realizado su jugada, momento en el cual comienza el siguiente Turno de Juego.

### 3.2 Ciclo de Juego

El juego pasa de un jugador al siguiente en este orden circular, llamado Ciclo de Juego:

*Rojo > Rosa > Naranja > Amarillo > Verde > Azul > (volver a Rojo)*

### 3.3 Facciones que no son jugadores (NPF)

Los NPF que están controlados por un jugador humano realizan sus acciones en su momento apropiado del Ciclo de Juego, no cuando el jugador humano que los controla tiene su turno.

**3.3.1 Los NPF se activan.** Los NPF que actualmente no están controlados por nadie son neutrales, no hacen nada y simplemente se omiten en el Ciclo de Juego. Sin embargo, sus unidades pueden ser atacadas por unidades de otras facciones activas. Cuando esto sucede, el control de ellos se otorga inmediatamente a un jugador humano aleatorio hostil al atacante. Si esta es la primera vez en el juego que el NPF ha sido atacado, el jugador humano que lo controla puede colocar las unidades del NPF en Defensa entre los mosaicos como elija.

**3.3.2 Los NPF se vuelven neutrales.** A veces, un NPF que estaba bajo el control de un jugador se volverá neutral debido a un Evento Aleatorio. Cuando esto sucede, todas las unidades de ese NPF se congelan en su lugar (hasta que la facción vuelve a estar activa, a través de otro Evento Aleatorio o siendo atacada) y cualquier unidad neutralizada de esa facción no jugadora se elimina permanentemente del juego (no ajuste el Índice de Caos).

### 4.0 EVENTO ALEATORIO

En la Fase de Eventos Aleatorios, un jugador (no importa quién) tira 2d6 en sucesión, consulta la Tabla de Eventos Aleatorios y aplica el resultado. El primer 1d6 se lee como 'decenas' y el otro como 'unidades', por lo que una tirada de 5 y 4 respectivamente se lee como 54.

### 5.0 DESPLIEGUE

Durante la Fase de Despliegue, las unidades del jugador activo se cambian primero entre Defensa y Ataque, si se desea. Todas las unidades no neutralizadas del jugador activo pueden cambiarse de Defensa a

Ataque o viceversa, excepto para cualquier unidad que esté adyacente al mosaico con el marcador de Presidente Mao en él. Ellas (y el Líder de la facción, si el Líder estaba ubicado en el mosaico) están congeladas en su lugar y no pueden unirse al Ataque. Las unidades del EPL también pueden moverse hacia o desde la Caja de Apoyo Civil en este momento (ver 8.2).

**Defensa:** Las unidades en Defensa se colocan adyacentes a un y solo un mosaico (pueden cambiarse de un mosaico a otro, pero recuerda, no más de cuatro unidades por mosaico). El jugador debe dejar al menos una unidad defendiendo cada mosaico antes de enviar unidades al Ataque; el único caso en el que puede dejar mosaicos completamente desprotegidos es cuando tiene más mosaicos que unidades. Se puede colocar un máximo de CUATRO unidades para defender un mosaico determinado; coloques una en cada lado físico del mosaico cuadrado.

**Ofensiva o Ataque:** ahora, el jugador activo divide sus unidades Ofensivas en grupos de al menos una unidad cada uno y los coloca junto a los Mosaicos que quiera atacar y que pertenezcan a jugadores enemigos o neutrales.

**Líderes:** pueden desplegarse en Defensa o Ataque, o colocarse con las unidades neutralizadas. Si se despliega en Defensa, coloca al Líder encima de un mosaico amigo. Ayudará a todas las Defensas de ese Mosaico durante las Fases de Combate de otros jugadores a lo largo del Turno de Juego. Si se despliega en Ataque, el Líder se colocará encima de una mosaico enemigo bajo ataque. Ayudará en todos los ataques contra las unidades enemigas que defiendan ese mosaico en la Fase de Combate del jugador.

**Presidente Mao:** si el marcador Mao se coloca en un mosaico dado, las unidades adyacentes a ese mosaico se congelan en su lugar y no pueden cambiar a Ofensiva. Si el Líder de la facción está allí, el Líder se congela en su lugar junto con las unidades que defienden el Mosaico. (En compensación, mientras el presidente Mao esté "sentado" en su mosaico, nadie podrá atacarlo. Y aunque las unidades defensoras no pueden irse, el jugador sí puede agregar unidades defensoras a la casilla en esta fase, hasta el límite de cuatro).

### 6.0 COMBATE

Hay dos tipos de combate, Subversión y Purga. Debe recordarse que ambos tipos de combate cubren una gama de actividades asociadas durante un período de tiempo prolongado, ya que 'ganar' una batalla representa la validez temporal de un punto de vista político o la ascendencia local de camarillas burocráticas. En general, sin embargo, el combate Subversión es una actividad diseñada para dejar de lado a los oponentes (quizás involucrando largos debates en las plantas de producción, campañas de carteles de grandes personajes, sesiones de "autocrítica revolucionaria" y maniobras burocráticas). El combate de Purga es más violento y está destinado a dejar a los oponentes fuera de servicio por períodos más largos o incluso de forma permanente. Esto no siempre implica

alinear a tus oponentes contra una pared y dispararles (aunque hubo momentos en los que se trataba precisamente de eso). Más bien representa el despido, el exilio interno, la denuncia o el encarcelamiento.

### 6.1 Reglas generales y Procedimiento

El Combate (de cualquier tipo) lo lleva a cabo un grupo de una o más unidades pertenecientes al jugador activo enviado para Atacar a una o más unidades de una facción contraria que Defienden un mosaico (las unidades ofensivas enemigas no pueden ser atacadas). Ninguna unidad puede ser atacada si está adyacente al mosaico con el marcador de Presidente Mao en ella. Con la excepción de los Contraataques, ninguna unidad puede atacar más de una vez durante una sola Fase de Combate. Una unidad puede ser Atacada más de una vez durante una misma Fase de Combate. Las unidades del mismo tipo siempre pueden combinarse en Ataques contra una unidad enemiga (de cualquier tipo), pero las unidades de diferentes tipos no pueden combinarse en Ataques hasta que haya tenido lugar el Evento Aleatorio 'Comités 3 en 1'. Para llevar a cabo el Combate, el jugador activo anuncia qué unidades están Atacando a qué unidades opuestas, qué tipo de Combate se está utilizando (Subversión o Purga), totaliza los Factores de Combate apropiados involucrados, resta el total de Factores de Combate de Defensa según corresponda al tipo de combate, y elige la columna diferencial apropiada en la Tabla de Resultados de Combate, haciendo los ajustes necesarios (ver 6.2). Luego se tira 1d6 y se aplica el resultado a las unidades afectadas.

#### 6.1.1 Explicación de los resultados del Combate

	Explicación
AN/ DN	<b>Attacker/ Defender Neutralized.</b> Retira todas las unidades Atacantes o Defensoras involucradas a la pila de unidades neutralizadas del jugador propietario. Aumenta el Índice de Caos en un punto.
C	<b>Contact.</b> No pasa nada. Pasa al siguiente ataque.
EX	<b>Neutralization Exchange.</b> Cada bando retira una unidad a su pila de unidades neutralizadas. El jugador propietario puede elegir cuál de sus unidades involucradas se retira. Aumenta el Índice de Caos en un punto.
CA	<b>Counterattack.</b> Una unidad defensora puede atacar inmediatamente a una de las unidades atacantes originales mediante Subversión o Purge Combat (a elección del jugador ofensor) o convertir el resultado en un <i>Contact</i> . Si el resultado obtenido en el contraataque es otro CA, reformula el ataque original.

DS	<b>Defender Smashed.</b> Si el ataque fue por <i>Subversion Combat</i> , coloca las unidades defensoras en el Fondo y aumenta el Índice de Caos en dos puntos para cada unidad. Si el ataque fue por Combate de Purga, elimina las unidades defensoras permanentemente del juego y aumenta el Índice de Caos por el total de sus Factores de Combate de Purga.
----	--

**6.1.2 Neutralización:** Con un resultado AN, DN o EX, las unidades atacantes o defensoras se retiran a la pila de unidades neutralizadas del jugador propietario. Las unidades pueden recuperarse de la neutralización en la Fase de Refuerzo y en la Fase Final de su turno de jugador.

### 6.2 Modificadores de Columna

Ciertas condiciones pueden cambiar de columna diferencial en la Tabla de Resultados del Combate, como sigue. Estos modificadores son acumulativos:

**6.2.1 Líderes:** Aunque los Líderes de facción no tienen habilidades de combate propias, pueden afectar a todos los combates (incluidos los contraataques) que están adyacentes al mosaico en la que se encuentran. El diferencial de columna se desplaza uno a la derecha si el Líder está atacando y uno a la izquierda si el Líder está defendiendo (por ejemplo, un ataque realizado en la columna +1 se tiraría en la columna +2,3 si un Líder estaba ayudando en el Ataque).

**6.2.2 Tipo de Unidad:** Si al menos una de las unidades que atacan a las unidades que defienden un mosaico es del tipo asociado con ese mosaico (indicado en el mosaico, y recuerda que las comunas no tienen ningún tipo asociado), desplaza una columna a la derecha. Este cambio se cancela si al menos una de las unidades que defienden el Mosaico es del tipo asociado con ese Mosaico también. Si al menos una de las unidades defensoras en esa batalla es del tipo asociado con ese mosaico y ninguna de las unidades atacantes lo es, entonces cambia a una columna hacia la izquierda.

### 6.3 Captura de Mosaicos

Si un jugador logra eliminar o neutralizar todas las unidades que defienden un mosaico en particular y le queda al menos una unidad no neutralizada entre los atacantes (los Líderes no cuentan), entonces captura ese mosaico y puede colocarlo con sus otros mosaicos. Cualquier unidad que haya atacado el mosaico puede permanecer con el mosaico como unidad defensora, hasta un máximo de cuatro. Las unidades restantes se reemplazan en Ofensiva, para esperar la siguiente Fase de Despliegue. Los mosaicos sin defensores son capturados automáticamente por cualquier ataque de al menos una unidad.

*Ejemplo: Batalla por la Fábrica de Bicicletas Paloma Voladora.*

*La facción Azul selecciona de entre sus unidades Ofensivas un total de cuatro unidades (dos unidades del EPL, un Cuadro y un*

*Guardia Roja) para Atacar a las dos unidades de la facción Naranja (un Guardia Rojo y un Trabajador) defendiendo la Fábrica de Bicicletas Paloma Voladora, que es un Mosaico de tipo Trabajador.*

*El jugador Azul selecciona la unidad Cuadro para atacar a la unidad Trabajador mediante el combate Subversion (el Evento Aleatorio "Comités 3 en 1" aún no se ha producido, por lo que las unidades de tipos separados no pueden combinarse en Ataques). 5 menos 2 es +3, desplaza una columna a la izquierda porque un Trabajador está defendiendo un mosaico de tipo Trabajador de un ataque de unidades que no son Trabajadores, por lo que el ataque se tira en la columna +1. La tirada es un "3" y eso da un resultado EX: ambas unidades se colocan en sus respectivos montones de unidades neutralizadas y el Índice de Caos aumenta en 1 punto.*

*A continuación, el jugador Azul ataca a la unidad de Guardia Roja de la facción Naranja con su unidad de Guardia Roja: 3 menos 3 es 0 sin cambios de columna. La tirada en la columna 0 es un "3" y eso da un resultado CA: el jugador Naranja podría hacer un contraataque o convertir el CA en un resultado de Contacto y finalizar el enfrentamiento. Naranja decide contraatacar, tira en la columna 0 y obtiene un "6" y eso da un resultado DN. La unidad Azul de Guardia Roja se retira a la pila de unidades Neutralizadas y el Índice de Caos aumenta en 1 punto.*

*Finalmente, Azul usa ambas unidades del EPL para atacar a la unidad de la Guardia Roja Naranja, por combate de Purga: 10 menos 3 es +7, sin cambio, por lo que el ataque se tira en la columna +6-8. La tirada es un "5" y eso da un resultado DS: la unidad Naranja de Guardia Roja se elimina permanentemente del juego y el Índice de Caos aumenta en 3.*

*El Mosaico ahora está libre de todas las unidades defensoras, por lo que el jugador Azul lo arrastra a su área de la mesa, con las dos unidades del EPL unidas a él como sus defensores.*

## **7.0 LÍDERES**

Solo las facciones con jugadores humanos pueden tener fichas de Líder en juego. En la Fase de Despliegue, un jugador puede colocar a su Líder en Ataque o Defensa o colocarlo con sus unidades neutralizadas.

### **7.1 Líderes en Combate**

Los Líderes no pueden ser atacados directamente y nunca son eliminados. Pueden ayudar a todos los Ataques realizados a las unidades que defienden un mosaico en particular colocándose en él: la columna diferencial para todos los ataques se desplaza uno a la derecha. Los Líderes pueden ayudar a todos los defensores de un mosaico en particular apilándose en él: la columna diferencial para todas las defensas se desplaza uno a la izquierda.

### **7.2 Recuperando Unidades**

En lugar de participar en Ataques o Defensas, las unidades Líderes también pueden recuperar unidades neutralizadas.

El Líder se coloca con ellas en la Fase de Despliegue. En la Fase Final, el jugador lanza un dado de seis caras y elige ese número de unidades neutralizadas para que vuelvan al juego. Las unidades y el Líder pueden unirse a la Ofensiva y/o a la Defensa, según elija el jugador.

## **8.0 REGLAS ESPECIALES**

### **8.1 Índice de Caos**

El Índice de Caos representa la medida en que las maniobras políticas de las facciones están afectando el tejido de la vida cotidiana en la República Popular. El Índice de Caos es 0 al comienzo del juego, lo que significa una atmósfera política relativamente estable. Si el Índice de Caos llega a 100 y cuando lo haga, se habrá producido una interrupción importante de la República y el juego terminará de inmediato cuando China estalle en una Guerra Civil (y todos pierdan). La eliminación de unidades por Combate y ciertos Eventos Aleatorios elevan el Índice de Caos. El Índice de Caos solo se reduce con Eventos Aleatorios y con el despliegue de unidades del EPL en la Caja de Apoyo Civil. (Esto representa que el EPL se hace cargo de la administración de ciertas áreas geográficas y económicas, ya que el caos político en curso eliminó a los administradores necesarios de sus puestos).

### **8.2 Apoyo Civil**

Cada unidad del EPL presente en la Caja de Apoyo Civil durante la Fase de Apoyo Civil reduce el Índice de Caos en 3 puntos. El Índice no puede moverse por debajo de cero. Un jugador puede mover sus unidades EPL hacia o desde la Casilla de Apoyo Civil en su Fase de Despliegue. No puede tener lugar ningún combate en la Caja de Apoyo Civil.

### **8.3 Presidente Mao**

Hay cuatro marcadores de Presidente Mao: uno de ellos se moverá de un Mosaico a otro durante el juego. Los otros tres se ponen en el Fondo al comienzo del juego; sacarlos durante el transcurso del juego puede hacer que la partida termine (8.3.3).

**8.3.1 El Presidente Baila.** Al comienzo del juego, un jugador aleatorio obtiene el marcador de Presidente Mao. El control del marcador también puede pasar a otro jugador por un Evento Aleatorio. De todos modos, en su Fase de Despliegue, un jugador que controle el marcador del Presidente Mao puede colocarlo encima de una de sus propios Mosaicos o colocarlo encima de un Mosaico propiedad de otro jugador humano. Si hace esto último, ¡entonces ese jugador obtiene el control del marcador, tan pronto como comience su turno de jugador!

**8.3.2 Las Entradas del Presidente.** El efecto del presidente Mao es suprimir el combate en su vecindad inmediata. (*aunque Mao Zedong instigó la Revolución Cultural, su condición de casi deidad lo hizo funcionar como el ojo de un huracán durante la agitación*). Las unidades (incluyendo al Líder de la

facción si está apilada allí) que defienden el Mosaico que contiene al marcador *Mao* están “congelados en su lugar” y no pueden moverse a otros Mosaicos ni unirse a Ofensiva. No pueden ser atacados. El jugador sí puede agregar unidades al Mosaico para su futura defensa (hasta un máximo de 4) en su Fase de Despliegue.

**8.3.3 El Presidente Barajea.** Cada vez que un jugador roba uno de los tres marcadores de Presidente Mao en la Fase de Refuerzo, u ocurre un determinado Evento Aleatorio, existe la posibilidad de que Mao muera (por causas naturales o por un intento de asesinato, como planeó Lin Biao en 1971). Tira 1d6, Mao muere con un 5 o un 6. Si Mao no muere, no vuelvas a colocar ese marcador en el Fondo y continúa. Si muere, retira el marcador de Presidente Mao: este Turno de Juego será el último Turno de Juego y la victoria se juzgará después de que haya actuado el último jugador del Ciclo. En este último Turno de Juego, ningún jugador tiene una Fase Final.

## 9.0 VICTORIA

### 9.1 Terminar el juego

El juego **puede** terminar en el momento en que cualquier facción sea forzada a salir del juego (es decir, su última unidad fuera del Fondo ha sido eliminada o neutralizada permanentemente sin forma de recuperarse; por ejemplo, un NPF sin Mosaicos y todas sus unidades neutralizadas) . Si los jugadores restantes están de acuerdo, el juego puede terminar en ese punto.

El juego **debe** terminar cuando se cumple una de las siguientes condiciones:

- Presidente Mao muere (cuenta Puntos de Poder, el ganador es el jugador con más puntos);
- Solo queda un jugador (gana automáticamente);
- El Índice de Caos llega a 100 (todos pierden);
- Un jugador intenta tomar el poder militar (ver 10.1) y logra tomar el poder (gana automáticamente);
- Un jugador juega una ficha de Final de Juego en su Fase Final (ver 10.2) (cuenta los Puntos de Poder, el ganador es el jugador con más puntos).

El ganador es la facción con más Puntos de Poder (¡es posible, aunque poco probable, que un NPF gane el juego!).

### 9.2 Puntos de Poder

Al final del juego, cada facción calcula los Puntos de Poder (PP) de la siguiente manera. No olvide contar PPs para NPFs también; el jugador con menos cabello tiene esta tarea.

- Tres PPs por cada Ficha, de cualquier tipo;
- Un PP por cada unidad que esté adyacente a un Mosaico
- Un PP adicional por cada unidad adyacente a un Mosaico que también sea del tipo asociado al Mosaico (recuerde, las Comunas no tienen ningún tipo asociado);

- Tres PPs por cada unidad del EPL que esté en la Caja de Apoyo Civil.

## 10.0 REGLAS OPCIONALES

### 10.1 Toma de Poder Militar

Esta regla se usa solo en juegos que tienen tres o más jugadores humanos. Al comienzo de su turno, un jugador puede declarar que está intentando una Toma de Poder Militar. Después de las Fases normales de Despliegue, Combate y Final, el jugador obtiene una segunda Fase de Despliegue y Combate en la que solo las unidades del EPL (de su facción y de cualquier otro NPF que controle: esta es la única excepción a la regla general de que unidades de diferentes colores no pueden moverse o combinarse en ataques en el mismo turno de jugador) pueden participar. Las unidades del EPL duplican los Factores de Combate de Purga para esta Fase de Combate especial. Si, al final de esta segunda Fase de Combate, la mitad o más de todas las unidades en la mesa están controladas por el jugador, entonces se asume que han tomado el poder, ganan y el juego termina. Si no cumplen con esta condición, todos pierden, ya que esto garantiza una guerra civil (si es que no estalló ya, durante la ejecución del *Power Grab*).

### 10.2 Fichas de Fin de Juego

Al comienzo del juego, cada jugador humano puede, a su elección, elegir una ficha de Fin del Juego, al azar. Mantiene esta ficha en secreto durante el juego. El jugador puede jugar la ficha durante la Fase Final de cualquiera de sus turnos de jugador en los que se aplique la condición descrita en ella (no necesariamente a la primera ocasión). El juego termina y todos los jugadores cuentan los Puntos de Poder como se describe en 9.2. El ganador es la facción con más Puntos de Poder. Tenga en cuenta que jugar la ficha Fin de Juego no garantiza la victoria, pero normalmente un jugador la jugará cuando obviamente tenga ventaja en Puntos de Poder y quiera asegurar su victoria forzando un final anticipado del juego.

**10.2.1 Definiciones.** No había mucho espacio en las Fichas de Fin de juego, así que aquí hay explicaciones de las condiciones bajo las cuales se pueden jugar.

**Control** – significa que el jugador tiene el número correcto o la combinación de Mosaicos entre los que posee su propia facción, no cualquier NPF que pueda controlar temporalmente. “2 de cada tipo” significa dos Mosaicos de cada tipo de unidad asociado (EPL, Guardia Roja, Trabajador, Cuadro) más dos Comunas, para un total de 10 Mosaicos.

**Eliminar** – significa que todas las unidades de ese tipo no están actualmente en juego, es decir, están neutralizadas, en el Fondo o eliminadas permanentemente. Las únicas unidades de este tipo que quedan en juego deben pertenecer a la propia facción del jugador, no a ningún NPF que pueda controlar temporalmente.