

Serie COIN

CUADERNO DE JUEGO

un juego de Mark Herman y Volko Ruhnke

ÍNDICE

Tutorial de *El lago en llamas* 2
Guía comparativa con la serie COIN 13
Interacciones entre facciones 17
Ejemplos de juego con JV 18
Texto de los eventos, consejos y trasfondo 32
Notas de los autores 53
Diseño de los JV 56
Créditos 59
Lista de cartas 60

DEVIR

TUTORIAL DE *EL LAGO EN LLAMAS*

De la mano de Steve Carey

Si eres un jugador novato, empieza a leer por aquí.

Te damos la bienvenida al tutorial de *El lago en llamas*. Nuestra intención es explicarte el juego, paso a paso, mostrarte los principales mecanismos del sistema COIN y, a la vez, hacer que te familiarices con algunas de las diversas opciones disponibles para cada facción. En este sentido, el principal objetivo de este ejemplo de partida es enseñarte a jugar, sin más, sin pretender mostrarte ninguna estrategia óptima.

Como este tutorial se ha elaborado sobre la base de una hipotética partida con cuatro jugadores, no se aplican las reglas correspondientes a las facciones controladas por jugadores virtuales. De esta manera te facilitamos el aprendizaje de los conceptos básicos del juego, puesto que puedes ignorar por completo el apartado 8 del reglamento.

Empecemos clasificando las cartas según los tres períodos históricos por los que discurre la partida, y que se indican en la esquina superior izquierda de cada carta: 1964, 1965 y 1968. Solo usaremos una parte de las cartas «1964», por lo que ya puedes devolver a la caja todas las cartas «1965» y «1968», ya que no las necesitamos para el tutorial.



Vietnam del Sur, 1964.

Normalmente, el mazo de juego se prepara con un cierto azar, con independencia de si queréis aplicar o no la opción de períodos históricos (2.1). Sin embargo, para este tutorial vamos a preparar una secuencia predeterminada de 12 cartas de evento más una carta de golpe de Estado (la n.º 125), con las cuales formaremos un pequeño mazo de 13 cartas boca abajo. En orden ascendente (de la última carta del mazo a la primera), las cartas son las siguientes:

13. «Coronel Chau» (carta inferior, n.º 112)
12. «Ayuda económica», n.º 43
11. «301.º Batallón de suministros», n.º 51
10. «M18 Claymore», n.º 17
9. «Sihanouk», n.º 75
8. «Nguyễn Khánh» (carta de golpe de Estado, n.º 125)
7. «Trampas explosivas», n.º 101
6. «Henry Cabot Lodge», n.º 79
5. «Hotel Brinks», n.º 97
4. «Golfo de Tonkín», n.º 1
3. «Boinas verdes», n.º 68
2. «Camiones», n.º 55
1. «Suicidio a lo bonzo» (carta superior, n.º 107)

En este tutorial no usaremos las otras 12 cartas «1964», por lo que ya puedes devolverlas a la caja.

A continuación, consulta el apartado 2.1 del reglamento y sigue los preparativos de una partida del escenario completo (1964-1972), tal como se indica en las últimas páginas del reglamento. No hace falta que prepares un mazo completo de 72 cartas, a menos que planees continuar la partida una vez que hayas terminado el tutorial.

En primer lugar, vamos a comentar un par de cosas sobre la situación inicial. A pesar de que el EVN controla Vietnam del Norte y tres espacios de selva (1.3.2) en Laos/Camboya (1.3.4), estos no cuentan para la condición de victoria del EVN (población total controlada por el EVN + bases EVN, 1.9), ya que su población es igual a 0. Ahora bien, las bases en esos cuatro espacios sí que le sirven para obtener recursos, como puede verse por la posición inicial de su indicador de victoria en la casilla «4» del marcador general.

Como puedes ver, cada facción dispone de su carta de evento crucial (2.3.8). Tales cartas funcionan como una carta exclusiva de cada jugador y estos la dejan boca arriba a su lado, separada del mazo principal. Los jugadores pueden jugar su carta de evento crucial para cancelar la carta de evento que esté en juego (5.1.4) o incluso para cancelar la carta crucial de alguna otra facción, pero solo si su facción es elegible y si se cumplen todas las condiciones necesarias y el requisito del evento crucial. De todos modos, este ejemplo de partida no avanzará lo suficiente en el escenario como para que se lleguen a cumplir esas condiciones.

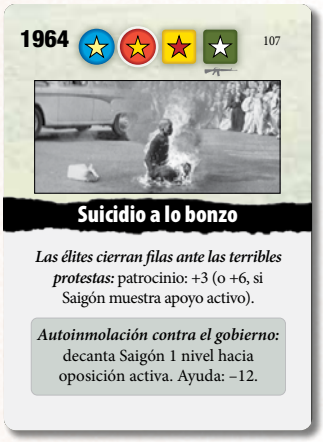
Por lo que respecta al líder de la República de Vietnam (2.4.1) al inicio del escenario completo, este es Dương Văn Minh (su nombre aparece impreso en correspondiente recuadro). Su bonificación de +5 de ayuda cuando el ESV ejecuta una operación de entrenamiento está vigente desde el inicio de la partida y así permanecerá hasta que sea sustituido por un nuevo líder o sea cancelado por una carta «Intento fallido» de golpe de Estado (2.4).

Además, fíjate en los dos recuadros «Exceso de piezas» (1.3.8), los cuales pueden usarse en aquellos casos en que demasiadas piezas se amontonen en un mismo espacio, con la intención de evitar la saturación del mapa.

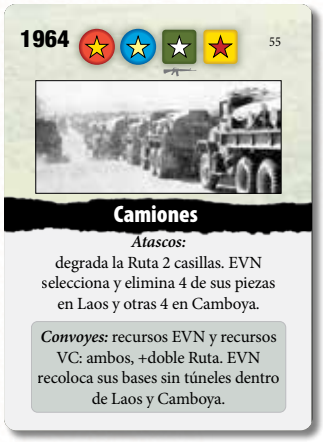
Ahora, revela la carta superior del mazo («Suicidio a lo bonzo»): esta es la primera carta en juego de la partida. Revela también la siguiente carta («Camiones») y déjala encima del mazo; esta es la carta que se jugará durante el siguiente turno.

Por último, toma uno de los dípticos desplegables con las operaciones y actividades especiales de todas las facciones; tenlo siempre a mano para poder consultarlo durante el tutorial.

PRIMERA PARTE: eventos, operaciones y actividades especiales



Carta en juego



Siguiente carta

TURNO 1: «Suicidio a lo bonzo»

Si miras el margen superior de la carta «Suicidio a lo bonzo», verás que el orden de las facciones (2.3.2) para este turno es, de izquierda a derecha: VC (azul), EVN (rojo), ESV (amarillo) y EUA (verde). Al inicio de cualquier escenario, todas las facciones empiezan la partida siendo elegibles (2.3.1), por lo que el Viet Cong es el primero que debe decidir sobre qué quiere hacer con esta carta.

El VC lee atentamente los dos textos de esta carta: el superior (sin sombreado y favorable a los COIN) y el inferior (con sombreado, favorable a los insurgentes). En los turnos con una carta de evento de doble uso (5.2), como esta, solo puede ejecutarse una de las dos versiones del evento, pero nunca ambas.

El VC decide empezar la partida ejecutando el evento con sombreado (5.1): «Decanta Saigón un nivel hacia la oposición activa. Ayuda: –12.» El VC toma su cilindro azul de elegibilidad (de la casilla «Elegibles») y lo coloca en la casilla «1FE Evento» del recuadro de la secuencia de juego (en la esquina inferior derecha del mapa).

El efecto de este evento, nada más empezar, es devastador para los intereses de los COIN: en Saigón se elimina la ficha de apoyo pasivo (pues la población se ha decantado un nivel hacia la oposición activa) y ahora la casilla vacía indica que el espacio es neutral (1.6.1, 1.6.2). Esto provoca que el indicador de victoria de EUA (Apoyo + Disponibles, 1.9) retroceda 6 casillas en el marcador general (6 es al valor de la población de Saigón, 1.3.3), de 38 a 32.

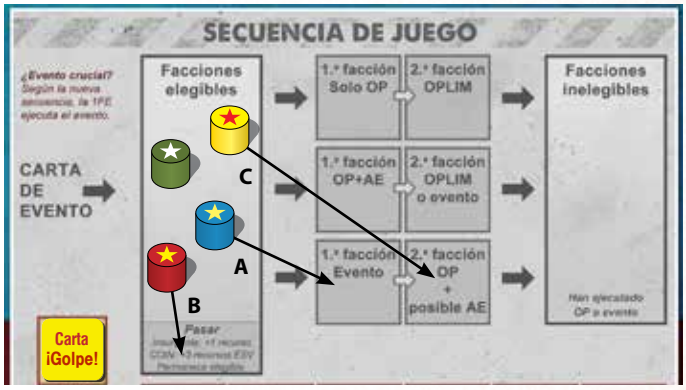
La facción del ESV también se ve afectada por este evento, pues le recorta la ayuda (1.8) en 12 (actualiza la posición de la ficha de ayuda en el marcador, que pasa de 15 a 3). Ahora mismo no se produce ningún efecto inmediato en los recursos del ESV (continúan siendo 30), pero es muy probable que en la siguiente ronda de golpe de Estado (6.2.3) las ganancias del ESV se vean mermadas de forma considerable, como consecuencia de este recorte en la ayuda.

La implementación de los eventos no comporta el gasto de recursos. Sin más, el VC termina su turno.

Según el orden de las facciones, el EVN es el siguiente candidato a convertirse en la segunda facción elegible (2FE, 2.3.4). Como puedes comprobar en el recuadro de la secuencia de juego, después de que la primera facción elegible (1FE), es decir, el VC, haya ejecutado el evento de la carta, a la 2FE solo le queda elegir entre ejecutar una operación (OP) más una posible actividad especial (AE) compatible, o bien pasar (2.3.3).

El EVN se fija que en la siguiente carta («Camiones») aparece en primera posición en el orden de las facciones, por lo que, pensándolo bien, considera que vale la pena esperar sin hacer nada, y decide pasar. El EVN toma su cilindro rojo de elegibilidad (de la casilla «Elegibles») y lo coloca en la casilla «Pasar», tras lo cual aumenta sus recursos en 1 (el cilindro rojo en el marcador general avanza a la casilla «11»). Cuando una facción insurgente (VC o EVN) pasa, obtiene 1 recurso; en cambio, cuando una facción de los COIN (EUA o ESV) pasa, el ESV obtiene 3 recursos (2.3.3).

Visto que el EVN ha pasado, el ESV es ahora el siguiente candidato a 2FE. No desaprovecha la oportunidad y decide actuar, colocando su cilindro amarillo de elegibilidad en la casilla «2FE OP+posible AE» del recuadro de la secuencia de juego. Las facciones que ejecuten una OP y una AE pueden ejecutar primero la OP o bien pueden ejecutar primero una AE que sea compatible con la operación que quieren ejecutar, o pueden incluso interrumpir la OP que están ejecutando para realizar una AE permitida (4.1). En este ejemplo, el ESV ejecuta primero una OP (3.1).



El VC ejecuta un evento, el EVN pasa y el ESV ejecuta una OP y una AE.

Habiendo perdido el apoyo de la población de Saigón (la ciudad es ahora neutral), el ESV quiere evitar a toda costa que las guerrillas insurgentes se reorganicen ahí e infesten las calles de su capital. Por ello, el ESV se dispone a ejecutar un entrenamiento (3.2.1) en Saigón, y coloca un peón blanco en la ciudad. Esta OP le cuesta 3 recursos, por lo que actualiza la posición de su cilindro en el marcador general (de 30 a 27).

El ESV podría haber seleccionado además otras ciudades o provincias sin control EVN en las que ejecutar un entrenamiento, colocando en ellas el correspondiente peón blanco y pagando 3 recursos por cada una, pero por el momento el ESV se conforma con vigilar Saigón y ahorrar sus recursos para lo que pueda pasar más tarde.

Como se trata de una ciudad, el ESV puede colocar 1 o 2 rangers o de 1 a 6 de sus cubos. Le toca decidir: ¿rangers o cubos? Al final se inclina por tomar 6 cubos amarillos (tropas) de su recuadro de fuerzas disponibles y colocarlos directamente en Saigón. Los policías también son cubos (naranjas) y los podría haber elegido en lugar de algunos o todos los cubos de tropa, pero el ESV desea incrementar su presencia militar en la capital, tanto como le sea posible.



El ESV ejecuta un entrenamiento en Saigón y pacifica la ciudad.

Puesto que en Saigón hay tropas y policías del ESV y está bajo control de los COIN, el ESV decide que también va a ejecutar una pacificación (6.3.1) en un espacio de los seleccionados para el entrenamiento, tal como se especifica entre las opciones propias de esta operación. Como Saigón es el único espacio seleccionado para entrenar en este turno, la pacificación solo puede llevarse a cabo ahí y, si bien esta opción está permitida para las operaciones de entrenamiento, la pacificación siempre debe pagarse por separado (nunca es gratuita, 3.1.2, 5.5).

Así, el ESV gasta 3 recursos (su cilindro pasa de 27 a 24 en el marcador) para pacificar Saigón en un nivel, es decir, decanta la ciudad un nivel hacia el apoyo activo, por lo que coloca ahí una ficha de apoyo pasivo. Esto devuelve el indicador «Apoyo + Disponibles» (1.9) de EUA a la casilla «38» del marcador, tras avanzarlo 6 casillas (cantidad correspondiente a la población de Saigón).

Asimismo, si el ESV hubiera pagado 3 recursos adicionales podría haber aumentado el apoyo en Saigón hasta el nivel de apoyo activo, con lo que habría protegido su capital un poco más, pero eso también habría puesto a EUA 6 puntos más cerca de su umbral para alcanzar la victoria (50). Por el momento, las cosas ya están bien así.

Por lo que respecta a su AE (consulta el díptico desplegable), el ESV puede elegir gobierno (4.3.1) o transporte (4.3.2). Como se muestra en el díptico, la reorganización (4.3.3) no es compatible (4.1.1) con una operación de entrenamiento, por lo que no es una opción válida. El ESV elige ejecutar una AE de gobierno, pues quiere recuperar una parte de la ayuda perdida como consecuencia del evento apenas ejecutado por el VC.

Toma dos peones negros y los coloca en dos espacios (el número máximo permitido para esta AE): uno en An Lộc y, el otro, en Cần Thơ, ambas ciudades con una población de 1 y que están bajo control de los COIN. Según la regla 4.3.1, Saigón no puede ser seleccionada para ejecutar la AE de gobierno, sin olvidar el hecho de que acaba de ser seleccionada para ejecutar un entrenamiento y eso, por sí solo, ya se lo impediría. Para ejecutar la AE de gobierno, el ESV tampoco puede elegir Huế, una ciudad con una población de 2, porque no cuenta con el apoyo de la población (el espacio es neutral).

Esta AE de gobierno le permite aumentar la ayuda en 6, ya que cada ciudad le proporciona 3 (el triple de su población de valor 1). El ESV avanza la ficha de ayuda en el marcador (de 3 a 9). Además, como el ESV acaba de ejecutar un entrenamiento, y atendiendo al efecto persistente del actual líder la RV (Minh), el ESV obtiene una bonificación de ayuda de +5, por lo que avanza nuevamente la ficha (de 9 a 14).

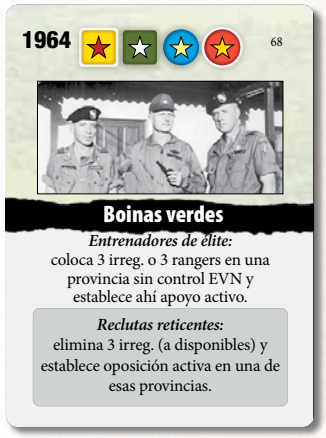
Las actividades especiales no cuestan recursos (4.1), y por tanto el ESV se mantiene en 24. Retira del mapa el peón blanco y los dos negros, pues el ESV ya ha completado su turno.

Puesto que dos de las facciones elegibles (el VC como 1FE y el ESV como 2FE) ya han realizado sus acciones, el turno ha terminado (2.3.6). La facción EUA no ha podido hacer nada, ni tan siquiera pasar, y por tanto su cilindro de elegibilidad se mantiene en la casilla «Elegibles». En cambio, los cilindros del VC y del ESV pasan a la casilla «Inelegibles»; no podrán hacer nada durante el siguiente turno (2.3). Por lo que respecta al EVN, que ha pasado, vuelve a colocar su cilindro en la casilla «Elegibles», junto al de EUA.

Coloca la carta «Camiones» sobre la carta «Suicidio a lo bonzo», para convertirla en la carta en juego durante el turno 2. Revela la siguiente carta (2.3.7) del mazo de eventos («Boinas verdes»), que es la que se jugará en el turno 3.



Carta en juego

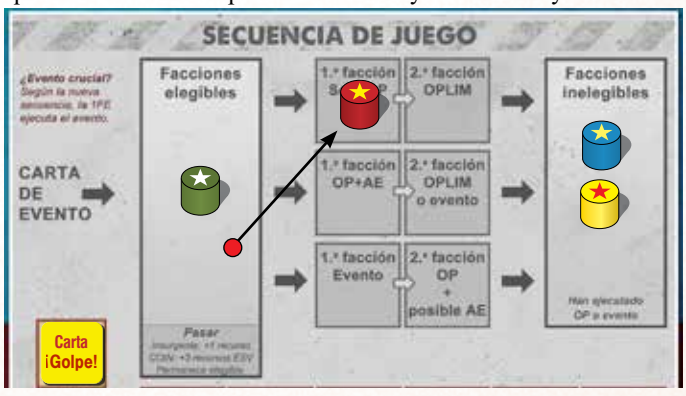


Siguiente carta

TURNO 2: «Camiones»

Teniendo en cuenta que el EVN ocupa la primera posición en el orden de las facciones de esta carta, y que dicha facción es elegible (porque ha pasado en el turno anterior), el EVN tiene la posibilidad de ser la 1FE. Habiendo visto las acciones perpetradas por el ESV, el EVN se dispone a responder a su enemigo como se merece.

Tras leer el texto del evento en la parte inferior de la carta, con sombreado, el EVN considera que no vale la pena aplicarlo en este momento. Por desgracia, en la parte superior, el texto sin sombreado no es nada bueno para sus intereses, ya que degradaría la ruta hasta dejarla en cero (6.7). Esto afectaría a sus operaciones de marcha en Laos y Camboya (3.3.2, la Ruta), de reorganización (3.3.1) y a sus ganancias durante una ronda de golpe de Estado (6.2.4). Por si fuera poco, tal como se exige en la carta, el EVN también tendría que eliminar 8 de sus piezas: 4 de Laos y 4 de Camboya.



El EVN bloquea la ejecución del evento al seleccionar «1FE Solo OP».

Desde el punto de vista de los insurgentes, esto es terrible. Así, si bien el EVN no quiere ejecutar el evento, tampoco quiere que esos yanquis metomentodo (la siguiente facción COIN elegible) tengan la oportunidad de hacerlo.

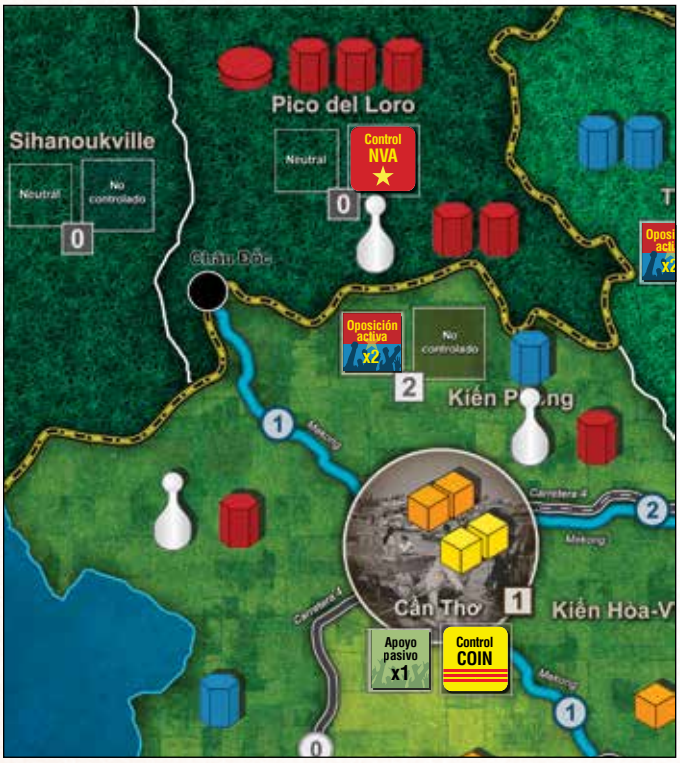
Por ello, el EVN decide ejecutar solamente una operación, sin ninguna actividad especial, y coloca su cilindro rojo en la casilla «1FE Solo OP» del recuadro de la secuencia de juego. De esta manera, la 2FE solo podrá ejecutar una operación limitada (OPLIM, 2.3.5) o pasar, y el EVN respira tranquilo, pues ha logrado bloquear la ejecución del evento actual.

Con la intención de aumentar su presencia en el mapa, el EVN anuncia que va a ejecutar una operación de reorganización (3.3.1); toma cuatro peones blancos y coloca uno en Vietnam del Norte, uno en la provincia camboyana de Pico del Loro y, los dos últimos, uno en Kiến Phong y el otro en Kiến Giang (dos provincias sudvietnamitas a orillas del río Mekong). Con un coste de 1 recurso por espacio seleccionado, el cilindro de recursos del EVN retrocede de la casilla «11» hasta la «7».

En los espacios de Vietnam del Norte y Pico del Loro no hay apoyo (si lo hubiera, eso habría impedido la reorganización en ellos), y el EVN tiene una base en cada uno de esos espacios. Las bases le permiten colocar 2 guerrillas boca abajo (las guerrillas siempre se colocan boca bajo, en situación clandestina, 1.4.3) en cada uno de esos dos espacios: 1 por la base y 1 por el valor actual de la Ruta.

En Kiến Giang y en Kiến Phong, la oposición es activa (¡nada de apoyo!), pero aquí el EVN no dispone de bases, por lo que solo puede colocar 1 guerrilla en cada una de estas provincias.

En Kiến Giang y en Kiến Phong no hay piezas de los COIN, por lo que cada uno de estos espacios solo contiene 2 piezas de los insurgentes (1 del VC y 1 del EVN). Sin embargo, el EVN no logra controlar ninguna de las dos provincias, porque para ello debe tener más piezas que las otras tres facciones combinadas, incluido el VC (1.7).



El EVN empieza a acumular fuerzas para acechar el delta del Mekong.

Como parte de su operación de reorganización, el EVN puede además gastar 2 recursos para mejorar la Ruta en una casilla (3.3.1), y así lo hace, desplazando la ficha correspondiente en el marcador de la Ruta, de la casilla «1» a la «2», y reduciendo sus recursos de 7 a 5. Como no va a ejecutar ninguna AE, el ESV retira los peones blancos y su turno acaba aquí.

Si estuviera en disposición «elegible», el VC sería la siguiente facción que podría actuar con respecto a la carta «Camiones», pero como es «inelegible», se salta su posición en el orden de las facciones y la siguiente facción que puede ser la 2FE es EUA. Ante la disyuntiva de ejecutar una OPLIM o pasar, EUA se siente obligado a hacer algo, por lo que elige la OPLIM (una operación limitada a un único espacio y sin actividad especial, 2.3.5) y coloca su cilindro verde en la casilla «2FE OPLIM» del recuadro de la secuencia de juego.

EUA decide ejecutar una operación de batida (3.2.3) en Quảng Trị, por lo que coloca un peón blanco en dicha provincia. Ejecutar una batida no tiene coste alguno para los estadounidenses; de hecho, estos no llevan la cuenta de sus recursos, sino que, cuando es necesario, usan los recursos del ESV para llevar a cabo sus operaciones conjuntas (1.8.1), pero este no es el caso.

EUA no desea realizar ningún desplazamiento de tropas, puesto que ya tiene suficientes unidades (1 irregular y 1 tropa) para activar las dos guerrillas clandestinas del VC en Quảng Trị (que es una provincia de montaña). Así, la batida le permite dar la vuelta a las dos guerrillas del VC, para que queden activas (boca arriba, con la estrella visible).



Las fuerzas de EUA ejecutan una batida en la provincia de Quảng Trị: su irregular y su tropa localizan (activan) dos guerrillas del VC.

Sin unidades clandestinas que la protejan («Tropas, primero; bases, al final», 3.2.4), ahora la base del VC en Quảng Trị está peligrosamente expuesta. Retira el peón blanco del mapa y concluye así el turno de EUA.

Ya han jugado la 1FE y la 2FE, por lo que toca cambiar la carta en juego. Coloca el cilindro del VC y el del ESV en la casilla «Elegibles», y pon los del EVN y EUA en «Inelegibles». Deja la carta «Boinas verdes» encima de «Camiones», para indicar que es la nueva carta en juego, y revela la siguiente carta del mazo: «Golfo de Tonkín».

TURNO 3: «Boinas verdes»

El símbolo amarillo del ESV es el primero en el orden de las facciones de esta carta y, como esa facción es elegible, si lo desea puede ser la 1FE de este turno. En efecto, el ESV quiere ejecutar el evento sin sombreado (el de la parte superior de la carta), y coloca su cilindro en la casilla «1FE Evento» del recuadro de la secuencia de juego.

El ESV toma los 3 cilindros de irregulares que están en el recuadro específico para este tipo de fuerzas especiales de EUA, y los coloca boca abajo (clandestinos) en la provincia de Bình Định, que cumple con el requisito expresado en el texto del evento (sin control del EVN). Esto hace que la provincia pase inmediatamente a estar controlada por los COIN (las 5 piezas EUA superan en número a las 3 del VC). Coloca una ficha de control de los COIN en la casilla correspondiente de ese espacio (que hasta ahora indicaba «No controlado»); como se trata de una provincia con una población de 2, el ESV gana 2 puntos de victoria (PV) y avanza dos casillas su indicador «Control COIN + Patrocinio» en el marcador general, de 35 a 37.

Fíjate que el ESV tiene 2 rangers en su recuadro de fuerzas disponibles, pero ha preferido usar las fuerzas especiales de EUA para este evento, porque su intención es poner esos 2 rangers en juego más adelante, mediante una operación de entrenamiento (3.2.1). Los 3 rangers que el ESV tiene en el recuadro «Fuera de la partida» no pueden entrar en juego; solo pueden hacerlo cuando algún evento específico (como p. ej. la carta de evento crucial del ESV) permita su incorporación a la partida. EUA también puede aprovechar ciertos eventos para tomar piezas del recuadro «Fuera de la partida». Por último, el evento «Boinas verdes» indica que la provincia pasa a apoyo activo; coloca esa ficha en Bình Định y avanza 4 casillas el indicador de victoria de EUA (el apoyo activo dobla el valor de esa población; 2×2 = 4), de 38 a 42. El turno del ESV ha terminado.

El siguiente símbolo en la carta es el de EUA, pero esta facción es inelegible, por lo que ahora el VC debe elegir si quiere ser la 2FE o si prefiere pasar. Tal como puede verse en la secuencia de juego, el VC podría ejecutar una OP y una AE, puesto que la 1FE ha ejecutado el evento. Y eso es lo que va a hacer; coloca su cilindro en la casilla «2FE OP+posible AE» para indicarlo.

El VC se dispone a ejecutar una operación de reorganización (3.3.1) y, para ello, selecciona los espacios de Pleiku, Quảng Trị y Huế (coloca en cada uno de ellos el correspondiente peón blanco). Con un coste de 1 recurso por espacio seleccionado, el VC ve como sus recursos se reducen de 5 a 2. Fíjate que en estos tres espacios se puede ejecutar una reorganización de los insurgentes porque su población no da apoyo al régimen de Saigón.

En Pleiku, el VC coloca 2 guerrillas clandestinas: 1 por su base y 1 por la población de la provincia. Como puedes ver, este procedimiento es diferente de las reorganizaciones que lleva a cabo el EVN (3.3.1), en las que el número de guerrillas que se puede colocar depende de las bases más el valor de la Ruta.

En Quảng Trị, el VC coloca 3 guerrillas clandestinas, 1 por su base y 2 por la población de la provincia. En Huế, como el VC no tiene ninguna base en la ciudad, solo puede colocar 1 guerrilla.

Tras haber colocado estas piezas en el mapa, ahora repasa si se han producido cambios en el control de alguno de estos espacios; todo sigue igual, por lo que no hay que actualizar las fichas del mapa ni los indicadores de victoria en el marcador general.

Al VC le hubiera gustado ejecutar una AE de emboscada (4.5.3), para empezar a causar bajas entre las filas estadounidenses, pero esa AE no es compatible con una OP de reorganización del VC. Solo puede elegir la recaudación o la subversión; visto que sus recursos son realmente muy escasos, el VC decide recaudar recursos (4.5.1) en tres espacios (el máximo posible son cuatro espacios).

Coloca un peón negro en Quảng Tín, uno en Quảng Đức y otro en Bình Tuy. Tal como exige la recaudación, en cada uno de estos espacios da la vuelta a una de sus guerrillas, que pasa de clandestina a activa. El valor combinado de estas tres provincias es 4 (2 + 1 +1), y el doble de este valor es lo que recauda en recursos (8), una cantidad que se añade a los recursos de que ya dispone (su cilindro pasa de la casilla «2» a la «10»).

Pero no todo son buenas noticias, porque esta AE implica una contrapartida a este aumento de recursos, que consiste en que cada provincia o ciudad en la que se recauden recursos se decanta un nivel hacia el apoyo activo. Así, hay que dar la vuelta a las fichas de oposición en Quảng Tín, Quảng Đức y Binh, que pasan de su cara «activa» (2 × pobl.) a la «pasiva» (1 × pobl.). El efecto inmediato es que el indicador de victoria del VC retrocede en el marcador, de los 27 a los 23 PV, puesto que el total de la población de estas tres provincias es 4.

El VC también quería recaudar recursos en la ciudad de Huế (como cuarto espacio posible), pero no puede hacerlo porque la ciudad está en manos de los COIN. Kiến Phong y Kiến Giang sí que son candidatos, pero al final el VC decide que es mejor no recaudar en un cuarto espacio, para no perjudicar aún más a la causa con una nueva reducción de la oposición, que mermaría sus PV.

Se ha acabado el turno 3: retira los peones del mapa y actualiza la posición de los cilindros de elegibilidad (EVN y EUA son ahora elegibles; ESV y VC son inelegibles). Para empezar el turno 4, la carta «Golfo de Tonkín» se coloca sobre la carta «Boinas verdes», y se revela la siguiente carta («Hotel Brinks»), que se jugará en el turno 5.



Carta en juego



Siguiente carta

TURNO 4: «Golfo de Tonkín»

EUA es la primera facción según el orden que se muestra en la carta y, como es una facción elegible, decide ejecutar el evento (coloca su cilindro en la casilla «1FE Evento» del recuadro de la secuencia de juego).

El texto con sombreado del evento establece que EUA ejecuta primero un ataque aéreo (4.2.3) gratuito, que se lleva a cabo siguiendo las reglas habituales de esta AE. El único espacio que puede seleccionar es Quảng Trị, que está ocupado por un irregular (fuerzas especiales) y un cubo de tropa de EUA. Hay una guerrilla activa del VC en Quảng Tín, otra en Quảng Đức y otra en Bình Tuy (expuestas tras la recaudación efectuada por el VC en el turno anterior), pero tales espacios no se pueden seleccionar para un ataque aéreo porque en

ellos no hay piezas de los COIN. Otros espacios con unidades insurgentes tampoco pueden ser el objetivo de un ataque aéreo, pues todas esas piezas son guerrillas clandestinas o bases protegidas por tales guerrillas.

Un ataque aéreo puede eliminar hasta un máximo de 1D6 piezas enemigas del total de los espacios seleccionados. EUA lanza el dado y la fortuna le sonríe con un 5; de estos impactos, destina 2 a eliminar las dos guerrillas activas del VC en Quảng Trị (van al recuadro «Disponibles», y como consecuencia de esta eliminación tras el ataque aéreo (4.2.3), la provincia se decanta un nivel hacia la oposición activa (coloca ahí una ficha para pasar de neutral a oposición pasiva). Esto hace que el indicador de victoria del VC pase de 23 a 25, un aumento de 2 que equivale al producto de la población de la provincia por la oposición pasiva (×1) (1.6.2).

Como parte de un ataque aéreo, EUA puede también degradar la Ruta si gasta 2 de los impactos conseguidos; así lo hace y reduce el valor de la Ruta, que pasa de 2 a 1. El último de los impactos no se puede aprovechar, ya que no hay ningún otro objetivo sobre el que actuar.

Luego, para acabar de ejecutar el evento, EUA puede tomar 6 de sus piezas en «Fuera de la partida» y colocarlas en cualesquiera ciudades, lo que le da mucho juego al yanqui. Al final, se decide por 1 base y 5 tropas (2 de las cuales destina a Saigón y, las otras 3, junto con la base, a Huế). EUA ha podido reforzar su posición en Saigón y Huế, además de disponer de una oportunidad para pacificar Huế más adelante, cuando aparezca la siguiente carta de golpe de Estado (6.3.1), puesto que ahora EUA tiene ahí sus propias tropas junto con la policía del ESV y el control COIN.

El hecho de haber tomado cubos de tropa del recuadro «Fuera de la partida» y haberlos puesto directamente en el mapa no ha tenido ningún efecto sobre la posición del indicador de victoria de EUA en el marcador (1.9), ya que esas tropas no han entrado ni salido del recuadro de fuerzas disponibles de EUA (1.4.1).

Ahora le toca jugar al EVN, que se dispone a ejecutar una OP+AE (coloca su cilindro en la casilla correspondiente de la secuencia de juego). Da órdenes de ejecutar una operación de marcha (3.3.2) y coloca peones blancos en Quảng Trị, Kiến Phong y Kiến Giang. Por cada provincia seleccionada paga 1 recurso (su cilindro de recursos retrocede tres casillas en el marcador, de la «5» a la «2»).

Dos guerrillas del EVN marchan desde Pico del Loro a Kiến Phong y, otras 2, de Pico del Loro a Kiến Giang. Todas ellas permanecen en situación clandestina porque no se cumplen las condiciones necesarias para su activación (3.3.2). En ambas provincias, el control ha pasado a manos del EVN, puesto que ahora hay 3 piezas del EVN frente a solo 1 de las demás facciones (concretamente, del VC). Coloca fichas de control del EVN en Kiến Phong y Kiến Giang, y avanza el indicador de victoria del EVN de 4 a 8 (la suma del valor de la población de ambas provincias, 2+2 = 4).

Luego, el EVN desplaza 2 de sus guerrillas en Laos central y todas (5) sus guerrillas en Vietnam del Norte a Quảng Trị. Aunque estas unidades del EVN hayan empezado la marcha desde dos espacios diferentes, solo cuesta 1 recurso desplazarlas a todas ellas a la misma provincia adyacente, Quảng Trị. Las 7 guerrillas permanecen clandestinas porque en el espacio no hay apoyo (actualmente muestra oposición pasiva) que pueda dejarlas expuestas (3.3.2).

Ahora el EVN controla Quảng Trị, pues sus 7 guerrillas superan por poco a las 6 unidades de las demás facciones (4 del VC más 2 de EUA). Coloca una ficha de control EVN en Quảng Trị y avanza su indicador de victoria dos casillas (de 8 a 10), para reflejar el valor de la población que se acaba de someter al control del EVN.

La solitaria base del EVN en Vietnam del Norte parece estar bastante aislada, pero por el momento no corre demasiado peligro, ya que en Vietnam del Norte solo se pueden colocar piezas del EVN y del VC (1.3.5). Esto quiere decir que EUA no puede lanzar un ataque aéreo (4.2.3) sobre ese espacio, pues no está permitido que las piezas COIN lo ocupen.



En el sector del I Cuerpo, la cosa se pone tensa: tras la acumulación de efectivos estadounidenses y del Viet Cong, el EVN marcha sobre Quảng Trị y se infiltra en Laos.

El EVN aún tiene que ejecutar su AE; todas sus posibles AE son compatibles con la marcha, pero no puede ser un bombardeo (4.4.2) porque todavía no dispone de ninguna de las tropas necesarias en el mapa. Se decide por la infiltración (4.4.1) y coloca un peón negro en Laos meridional y otro en Kiến Giang. Al EVN también le habría gustado infiltrarse en Kiến Phong, pero con esta AE en particular solo se puede seleccionar un máximo de dos espacios (¡otra vez será!).

En Laos meridional, coloca primero 2 de sus tropas (1 por la Ruta y 1 por la base). Luego decide reemplazar las 3 guerrillas por otras 3 tropas del EVN, tal como permite la infiltración. El EVN tiene ahora 1 base y 5 tropas en Laos meridional, por lo que ya se puede decir que cuenta con una fuerza considerable en la zona.

Allí donde el EVN tenga más piezas que el VC y haya oposición, la infiltración le permite reemplazar 1 pieza del VC con una homóloga de las suyas, pero tiene que decantar el espacio en un nivel hacia el neutral. Así pues, se infiltra en Kiến Giang, la oposición pasa de activa a pasiva (dale la vuelta a la ficha) y el indicador de victoria del VC retrocede dos casillas, de la «25» a la «23» (Kiến Giang tiene una población 2). El EVN reemplaza la guerrilla del VC en el espacio con una de sus guerrillas, por lo que el control del EVN en la provincia es incontestable (las 4 guerrillas del EVN campan a sus anchas, sin otras unidades presentes).

Cabe destacar que el EVN podría haberse infiltrado en Quảng Trị para reemplazar la base del VC con una suya, en vez de una guerrilla como ha ocurrido en Kiến Giang. Esta hubiera sido una jugada típica,

más potente, pero en este caso el jugador del EVN no quería enemistarse abiertamente con su aliado del Sur; al menos no por ahora.

Este turno ha llegado a su fin; retira los peones y actualiza la elegibilidad de las facciones (VC y ESV son ahora elegibles; EUA y EVN son inelegibles). Para empezar el turno 5, la carta «Hotel Brinks» se coloca sobre la carta «Golfo de Tonkín», y se revela la siguiente carta («Henry Cabot Lodge»), que se jugará en el turno 6.

TURNO 5: «Hotel Brinks»

El VC es la 1FE y decide ejecutar el evento con sombreado (5.2) en Huế, donde tiene una guerrilla. Coloca su cilindro de elegibilidad en la casilla correspondiente.

En primer lugar, coloca una ficha para indicar que la ciudad de Huế se decanta dos niveles, de neutral a oposición activa. Como consecuencia, el indicador de victoria del VC avanza para registrar una ganancia de 4 PV, de 23 a 27 (ya que la oposición activa ha doblado el valor de la población de la ciudad). Luego, coloca una ficha de terrorismo en Huế, sin ningún efecto adicional, por ahora (el control de la ciudad no se ve afectado por el terrorismo).



La gran repercusión de las acciones terroristas del VC en Huế socava la confianza en el régimen de Saigón.

Fíjate que los efectos del evento constituyen un impresionante acto de terrorismo del VC en la ciudad. Si una facción insurgente quiere ejecutar una operación de terrorismo (3.3.4) debe activar una de sus guerrillas, que deja de ser clandestina; pero este evento es algo diferente. Siguiendo el texto del evento al pie de la letra, solo se exige que haya una VC en el espacio (¡nada de activarla!), por lo que la guerrilla en Huế mantiene su estado (es decir, permanece en la clandestinidad).

El VC ha ejecutado el evento y su turno ha terminado.

Como 2FE, el ESV decide que pasa; coloca su cilindro de elegibilidad en la casilla correspondiente y avanza su cilindro de recursos en el marcador, tres casillas, de la «24» a la «27».

Ya no hay más facciones elegibles para tener en cuenta, por lo que se acaba el turno. Al actualizar los cilindros de elegibilidad, tres de las facciones serán elegibles durante el siguiente turno, y solo el VC queda como inelegible. Para empezar el turno 6, la carta «Henry Cabot Lodge» se coloca sobre la carta «Hotel Brinks», y se revela la siguiente carta («Trampas explosivas»), que se jugará en el turno 7.



Carta en juego



Siguiente carta

TURNO 6: «Henry Cabot Lodge»

Al haber pasado antes y ocupar ahora la primera posición en el orden de facciones de la actual carta, el ESV puede ser la 1FE y elegir así cualquier opción de juego. Decide que va a ejecutar una OP+AE y coloca su cilindro en la casilla correspondiente del recuadro de la secuencia de juego.

Esta vez, el ESV ejecuta primero su AE, que va a ser una incursión (4.3.3). Recuerda que cuando ejecutan OP+AE, las facciones pueden ejecutar la AE en cualquier momento, ya sea antes, durante o inmediatamente después de la ejecución de la operación (4.1). Las incursiones se pueden ejecutar en un máximo de 2 espacios, pero como actualmente el ESV solo tiene 1 ranger en juego, coloca solo un peón negro en Quảng Trị y no puede aprovechar un segundo espacio.

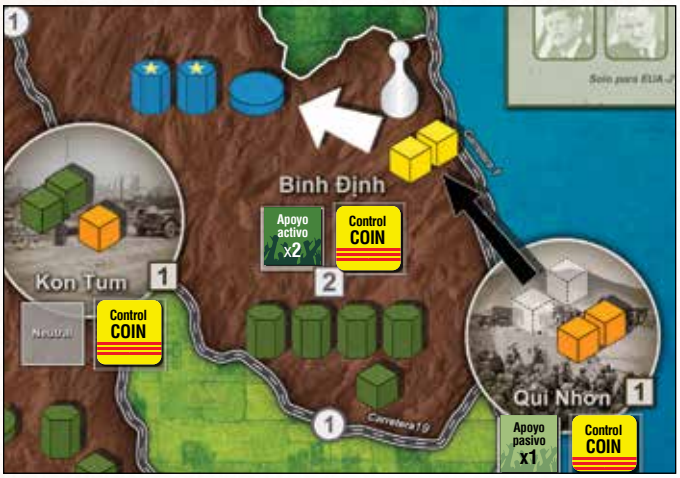
El ranger del ESV en Quảng Nam se desplaza a Quảng Trị, una provincia adyacente. El ranger se activa (se le da la vuelta) para eliminar 2 guerrillas del EVN, que se devuelven al correspondiente recuadro de fuerzas disponibles. En el caso de las incursiones, la situación de las guerrillas enemigas es indiferente (a diferencia de lo que ocurre por ejemplo en los asaltos, 3.2.4); con la incursión, simplemente se eliminan, ya sean activas o clandestinas.

Si comprobamos el control del espacio, vemos que ahora el EVN tiene 5 piezas (guerrillas) en Quảng Trị, mientras que el conjunto de las otras facciones tiene 7 (4 del VC, 2 de EUA y 1 del ESV). Por tanto, el EVN pierde el control de la provincia; elimina la ficha de control EVN y su indicador de victoria retrocede en el marcador general, de 10 a 8 (dos casillas que equivalen al valor de la población de Quảng Trị). En este momento, nadie controla Quảng Trị.

En vez de esta incursión, también habría sido posible que el ranger de Quảng Nam se hubiera dirigido a Laos central para eliminar primero la guerrilla del EVN y, después, la base enemiga que habría quedado desprotegida. Tal incursión habría puesto esa provincia laosiana bajo control de los COIN, una circunstancia que, de haber perdurado hasta la siguiente ronda de golpe de Estado, habría supuesto la degradación de la ruta Hồ Chí Minh (6.2.2, 6.7). Ahora bien, toda pieza del ESV o de EUA que se encuentre en territorio de Laos o Camboya cuando se resuelva la ronda de golpe de Estado es eliminada (6.4.1), por lo que el ESV prefiere ejecutar esta incursión más prudente en Quảng Trị.

En cuanto a la operación, el ESV elige una batida (3.2.3), que es compatible con la incursión. Coloca peones blancos en las provincias de montaña de Bình Định y Pleiku, con un coste de 3 recursos cada uno (sus recursos se reducen de 27 a 21).

Durante la batida, el ESV solo puede desplazar sus tropas, pero no la policía ni los rangers, aunque la policía y los rangers que ya estén presentes en un espacio seleccionado para la batida sí que pueden participar en la activación (exposición) de las guerrillas enemigas clandestinas (3.2.3).



El ESV ejecuta una batida en la muy poblada provincia de Bình Định.

Las tropas que se desplazan durante la batida pueden ir primero a una LC (carretera o el Mekong) en la que no haya unidades del VC ni del EVN, para luego entrar en una provincia o ciudad que sea su destinación. Sin embargo, a las 2 tropas del ESV en Qui Nhơn no les hace falta desplazarse a una LC, porque ya se desplazan directamente a un espacio adyacente (la provincia de Bình Định) para ejecutar la batida. Tras esto, las tropas activan las 2 guerrillas del VC (les dan la vuelta), en una proporción 1:1.

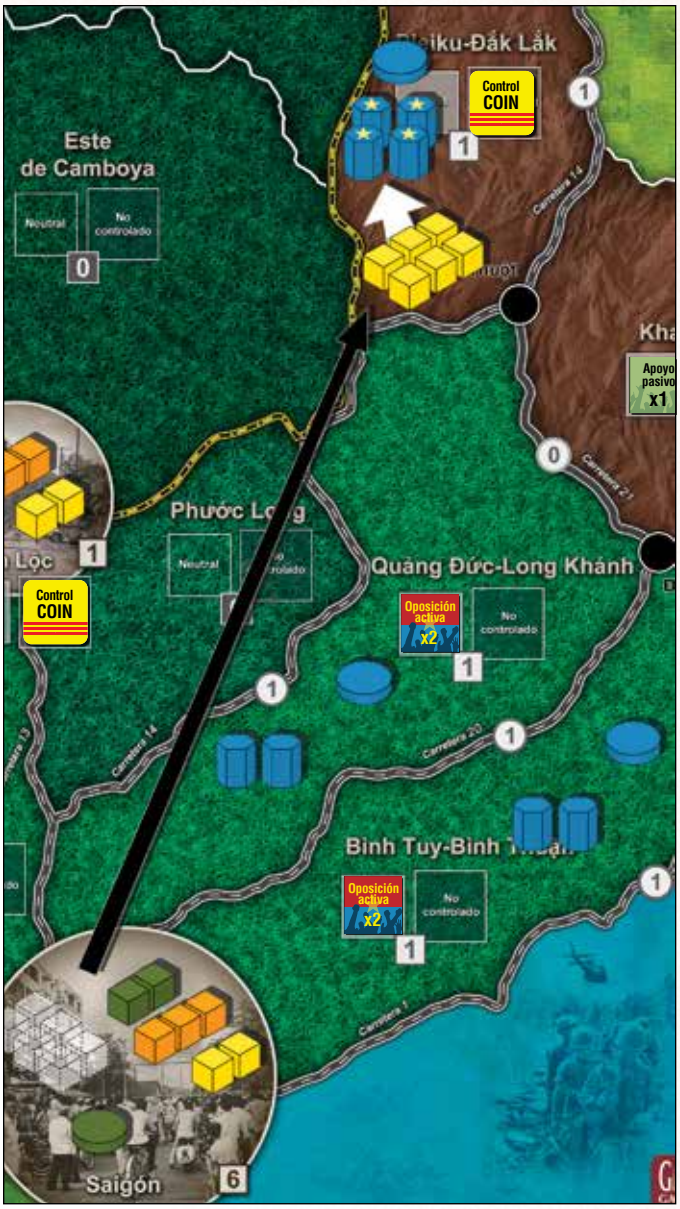
De las 8 tropas del ESV en Saigón, 6 se desplazan a una LC y 2 se quedan en la ciudad. Así, las 6 tropas del ESV que parten desde Saigón hacia el norte toman la LC de valor económico 1, que por un lado conecta la capital con la ciudad de An Lộc, pero que también se dirige a la aldea (un gran punto negro) de Ban Me Thuot. Estas aldeas no se consideran espacios, tan solo delimitan las carreteras y determinan la adyacencia de estas con otras carreteras y espacios (1.3.6). Por tanto, estas 6 tropas pueden desplazarse por la carretera 14 y ejecutar una batida en Pleiku, que es una provincia adyacente a la aldea de Ban Me Thuot. En Pleiku hay suficientes cubos del ESV para activar las 4 guerrillas clandestinas del VC ahí presentes; por tanto, en una proporción 1:1, da la vuelta a esas 4 guerrillas del VC.

Como ahora Pleiku está ocupada por 9 piezas de los COIN (6 del ESV y 3 de EUA) y 5 piezas de los insurgentes (5 VC), dicha provincia pasa a estar controlada por los COIN. Coloca la correspondiente ficha de control en la provincia y avanza una casilla (pobl. Peiku = 1) el indicador de victoria del ESV, de 37 a 38. Por otro lado, la batida no provoca ningún cambio de control en Bình Định.

El ESV ha terminado su turno y retira todos los peones del mapa.

Siguiendo el orden de las facciones en la carta, le toca al EVN, en cuanto posible 2FE, elegir si quiere ejecutar el evento, una OPLIM o pasar. Como está muy escaso de recursos, opta por volver a pasar y obtiene así 1 recurso (actualiza su cilindro de recursos en el marcador, de 2 a 3). Coloca su cilindro de elegibilidad en la casilla «Pasar» del recuadro de la secuencia de juego.

La posibilidad de ser 2FE recae ahora en EUA, que no la desaprovecha y ejecuta una OPLIM. Coloca su cilindro verde en la casilla «2FE OPLIM o evento» del recuadro de la secuencia de juego. Declara que ejecuta un asalto (3.2.4) en Pleiku y coloca ahí un peón blanco; de momento, esta operación no tiene coste alguno.



Las tropas del ESV avanzan por la carretera 14 para plantar cara al Viet Cong en Pleiku-Đắk Lắk.

Normalmente, al ejecutar un asalto en una provincia de montaña, EUA elimina 1 pieza enemiga activa por cada 2 cubos de tropa EUA. Como EUA solo tiene 1 cubo de tropa en Pleiku (su unidad de fuerzas especiales, un prisma, no puede participar en el asalto), esta operación puede parecer, a primera vista, una acción no demasiado eficaz. Sin embargo, puesto que EUA también tiene una base en Pleiku, esta le permite eliminar 2 piezas enemigas activas por cada cubo de tropa EUA, con independencia del tipo de terreno (lo que representa la ventaja asociada a la presencia de abundantes baterías de artillería). Por tanto, EUA elimina 2 de las guerrillas activas del VC en Pleiku y las deja en el correspondiente recuadro de fuerzas disponibles.

Con una OPLIM no se puede ejecutar una actividad especial (2.3.5), pero en este turno los estadounidenses aún no han dicho su última palabra. Como parte de una OP de asalto de EUA, esta facción tiene la opción ejecutar un asalto adicional del ESV en uno de los mismos espacios que había seleccionado para su operación. Como en Pleiku hay 6 tropas del ESV Pleiku, EUA gasta 3 recursos (hace retroceder el cilindro de recursos del ESV de 21 a 18) para ejecutar

un asalto con las tropas de su aliado. En los asaltos, el ESV no es tan eficaz como el estadounidense, y la base EUA en la provincia tampoco mejora la eficacia del ESV. Así, solo pueden eliminar 1 pieza enemiga activa por cada 3 cubos de tropa del ESV, ya que el asalto tiene lugar en una provincia de montaña. Tras la eliminación de las 2 guerrillas activas del VC a manos de las 6 tropas del ESV, la única pieza de los insurgentes que queda en el espacio es una base del VC. El control de Pleiku no cambia como resultado de este asalto de los COIN.

El turno se ha acabado, se actualiza la posición de los cilindros de elegibilidad y se retira el peón del mapa. La carta «Trampas explosivas» se coloca sobre «Henry Cabot Lodge» y pasa a ser la carta en juego. Al revelar la siguiente carta del mazo aparece una carta de golpe de Estado, la que muestra a Nguyễn Khánh como líder de la RV.

TURNO 7: «Trampas explosivas»

Cualquier carta que se juegue justo antes de una carta de golpe de Estado se considera que es una estación de los monzones (2.3.9); a modo de recordatorio, coloca ahora la ficha «Monzones» sobre la carta «Trampas explosivas». Algo que resulta interesante es que solo las facciones insurgentes podrán jugar esta carta antes del golpe de Estado, pues son las únicas elegibles (ambas facciones COIN son inelegibles).

En la carta «Trampas explosivas» aparece una capacidad del VC; a diferencia de las cartas de evento «ímpetu» (5.4), cuyo efecto dura solamente hasta la fase de reajuste (6.6) de la siguiente ronda de golpe de Estado, una capacidad (5.3) es un evento que, al ser ejecutado, su efecto permanece vigente hasta el final de la partida.

El VC quiere ejecutar el evento con sombreado, por lo que, a modo de recordatorio, deja la ficha «Trampas explosivas» (mostrando la cara con sombreado, fondo oscuro) en el recuadro «Capacidades» del tablero. Durante el resto de la partida, en cada espacio seleccionado para una batida, el VC tiene una probabilidad del 50% (si saca 1-3 al lanzar un dado) de eliminar uno de los cubos COIN que haya participado en dicha batida. Es una buena inversión a largo plazo; ahora, sin embargo, no se produce ningún efecto y el VC termina su turno.

Le toca jugar al EVN, que puede ejecutar una OP+posible AE, sin olvidar que la estación de los monzones le impide elegir la marcha como operación (2.3.9). Coloca un peón blanco en Quảng Trị y anuncia su intención de ejecutar ahí un ataque (3.3.3); sus recursos se reducen de 3 a 2.

Ahora el EVN debe decidir qué tipo de ataque desea ejecutar. En el caso de un ataque normal, lo que haría es activar todas sus cinco guerrillas en el espacio para disponer de una probabilidad del 83% (una tirada de 1-5) de eliminar 2 de las 3 piezas COIN ahí presentes. Si tiene éxito, podría eliminar cualesquiera 2 piezas enemigas (en este caso, un cubo y un irregular EUA), pero también sufriría desgaste en sus filas al haber eliminado un cubo de tropa EUA, y perdería 1 de sus guerrillas (cabe recordar que la eliminación de piezas del VC o de irregulares EUA nunca comporta el desgaste de las piezas insurgentes atacantes, 3.3.3).

Pero el EVN también podría combinar una AE de emboscada (4.4.3) con una operación de ataque y de este modo asegurarse (puesto que no hace falta tirar ningún dado) la eliminación de una pieza de los COIN, sin sufrir ninguna baja propia por desgaste. Con el objetivo principal de eliminar esa tropa de EUA en Quảng Trị, el EVN se decide por un ataque con emboscada. Así, da la vuelta a 1 de sus guerrillas, que queda activada, y envía a la tropa estadounidense al recuadro de bajas de EUA.



Las guerrillas del EVN infligen bajas a los estadounidenses.

El control de Quảng Trị no cambia como resultado de este ataque del EVN. El turno de los norvietnamitas ha terminado.

Esto pone fin al turno 7 de la partida (y a la estación de los monzones), por lo que se retiran los peones del mapa. Además, el VC deja la carta «Trampas explosivas» a su lado, para tener bien presente la capacidad que ha conseguido. A continuación debe resolverse una ronda de golpe de Estado (v. apartado 6), por lo que los jugadores interrumpen la secuencia de juego habitual. Pero antes de ello, se revela la siguiente carta de evento: «Sihanouk».

SEGUNDA PARTE: ronda de golpe de Estado



Carta en juego



Siguiente carta

Ahora que toca resolver una ronda de golpe de Estado, hay que consultar la mitad inferior de la hoja de ayuda que contiene la secuencia de juego, donde se explica detalladamente la secuencia de la ronda de golpe de Estado. A la hora de resolverla, es importante seguir todas las fases en el orden descrito, paso a paso. Para ello, conviene señalar la fase que se está resolviendo en el marcador de ronda de golpe de Estado, que se halla en el tablero (en la parte inferior del recuadro de la secuencia de juego).



A punto de resolver la primera ronda de golpe de Estado.

Lo primero es resolver la situación del líder de la República de Vietnam. Coloca la carta de golpe de Estado «Nguyễn Khánh» en el recuadro del líder de la RV (de forma que tape a Minh, el líder que había hasta ahora y que deja de estar en juego). Khánh limita la AE de transporte del ESV (4.3.2), de manera que durante la siguiente campaña el ESV solo puede usar 1 LC cuando ejecuta un transporte.

No obstante, justo en este momento, tal restricción no tiene efecto y podemos continuar resolviendo la ronda de golpe de Estado.

¿Victoria? (6.1): teniendo en cuenta lo establecido en la regla 7.2, ninguna de las cuatro facciones ha alcanzado su umbral para obtener la victoria. Sin más, esta fase ha concluido.

Recursos (6.2): no hay insurgentes en ninguna LC y todas las ciudades están bajo control de los COIN, por lo que en esta ronda no va a haber sabotaje (6.2.1). El valor económico total de Vietnam del Sur continúa siendo de 15 (es decir, la suma del valor económico de todas las LC, 1.3.4).

A continuación, si hubiera al menos un espacio controlado por los COIN en Laos o Camboya, la Ruta se degradaría en una casilla (6.2.2); como no hay ninguno, la Ruta no se degrada.

Las ganancias del ESV son iguales a la ayuda actual (que es 14) más el valor económico de todas las LC no saboteadas (que es 15), lo que da un total de 29 (6.2.3). El cilindro de recursos del ESV pasa de la casilla «18» a la «47» (el máximo de recursos que puede tener cualquier facción es 75, 1.8).

Las ganancias de los insurgentes (6.2.4) se obtienen de forma distinta para el VC y el EVN, y se calculan por separado. El VC obtiene 1 recurso por cada base (incluyendo las bases con túneles) que tenga en cualquier lugar del mapa (en este caso, 7). El cilindro de recursos del VC avanza de 10 a 17. El EVN obtiene 3 recursos por sus 3 bases en Laos y Camboya (pero no gana nada por su base en Vietnam del Norte), más el doble del valor actual de la Ruta (2×1 = 2). Por tanto, el EVN obtiene un total de 5 recursos (3+2), y su cilindro avanza hasta la casilla «7».

Como hay una tropa de EUA en el recuadro «Bajas EUA», la ayuda se reduce en 3 (3×1), por lo que se actualiza la posición de la correspondiente ficha en el marcador (6.2.5), de 14 a 11. De momento, la tropa EUA se queda en el recuadro «Bajas EUA»; ya nos ocuparemos de ella más adelante.

Apoyo (6.3): ahora, primero EUA y después el ESV, pueden gastar recursos del ESV para pacificar (6.3.1) hasta 4 espacios (en total, entre las dos facciones) que estén bajo control de los COIN y que contengan policías del ESV y también tropas de la facción que lo pacifica. Un espacio en el que no se cumpla alguna de estas tres condiciones no se puede pacificar; si las cumple todas, en esta fase puede pacificarse un máximo de dos niveles hacia el apoyo activo.

En primer lugar, EUA se centra en la ciudad de Huế, que cumple con todos los requisitos para ser pacificada. Como en ella hay una ficha de terrorismo, lo primero que debe hacer es gastar 3 recursos del ESV para eliminarla (al hacerlo, los recursos del ESV bajan de 47 a 44). EUA continúa ahora con las labores de pacificación, gastando otros 6 recursos del ESV (el coste es de 3 recursos por nivel) para decantar Huế dos niveles hacia el apoyo activo (al ESV le quedan ahora 38 recursos). Esto significa que Huế pasa de mostrar oposición activa a ser neutral (se ha quitado la ficha de oposición activa) y que el indicador de victoria del VC («Oposición + Bases») retrocede cuatro casillas, de 27 a 23 (2 niveles decantados×2 de población). El indicador de victoria de EUA no se mueve, ya que la población de Huế no da apoyo (la ciudad solo es neutral).

Luego, EUA pacifica Saigón en un nivel (da la vuelta a la ficha de apoyo, que pasa de pasivo a activo), lo que reduce aún más los recursos sudvietnamitas, de 38 a 35. Como la población de Saigón es de 6, y el apoyo solo se ha incrementado en un nivel, el indicador de victoria de EUA avanza seis casillas en el marcador general, de la «42» a la «48». EUA ya está a solo un par de casillas de alcanzar su umbral de victoria (50), pero incluso aunque lograra superar dicho umbral, ahora no le serviría de nada, pues la fase de comprobación de victoria (6.1) en esta ronda de golpe de Estado ya ha pasado, y debería esperar hasta que se resuelva la siguiente ronda. La excepción, claro está, sería que esta fuera la última ronda de golpe de Estado de la partida (6.4.5).

EUA ya ha pacificado dos espacios; aún podría pacificar otros dos, pero decide no hacerlo. En este momento, el ESV tiene la oportunidad de pacificar hasta dos espacios (hasta alcanzar el máximo permitido, que es de 4 en total), pero también decide no hacerlo, ya que prefiere ahorrar recursos y tampoco le interesa contribuir a que su aliado estadounidense aumente aún más su ventaja y se acerque peligrosamente a la victoria.

Ahora, el VC puede llevar a cabo acciones de agitación (6.3.2) en hasta 4 espacios en los que tenga alguna pieza y no estén controlados por los COIN, pudiendo decantar cada espacio un máximo de dos niveles hacia la oposición activa. A pesar de que el VC cuenta con una guerrilla en Huế, no puede agitar la ciudad porque está controlada por los COIN. En cambio, se decide por actos de agitación en las provincias de Quảng Trị, Quảng Tín, Quảng Đức y Bình Tuy, todas ellas con oposición pasiva, y que ahora pasan a mostrar oposición activa (el coste es de 1 recurso por cada espacio, y sus recursos bajan de 17 a 13). Da la vuelta a las respectivas cuatro fichas de oposición pasiva, para mostrar su cara de oposición activa, y avanza seis casillas el indicador de victoria del VC (2+2+1+1, equivalentes a la suma de la población en esos cuatro espacios que han sido agitados), de 23 a 29.

Redistribución (6.4): se eliminan todas las piezas de EUA y del ESV en Laos y Camboya (deja las tropas EUA y, si se diera el caso, también sus bases, en el recuadro «Fuera de la partida»; el resto, en los recuadros de fuerzas disponibles, 6.4.1). Pero ahora podemos saltarnos este paso, ya que no hay piezas de los COIN en Laos ni en Camboya.

Ha llegado el momento de que el ESV (no EUA) redistribuya sus unidades (6.4.2). *Debe* redistribuir todas sus tropas que estén en provincias sin bases de los COIN y en LC (no en ciudades), y también *puede* redistribuir sus tropas presentes en otros espacios, para colocarlas en cualesquiera ciudades no controladas por el EVN, o bien donde haya alguna base COIN o en Saigón (esta redistribución de tropas representa que regresan a su guarnición). Por tanto, debe sacar las 2 tropas que tiene en Bình Định: 1 la deja en la ciudad de Qui Nhơn y 1 va a Đà Nẵng. Por lo que respecta a las 6 tropas que tiene en Pleiku, pueden quedarse ahí, ya que hay una base EUA, pero también podría redistribuirlas, junto con cualesquiera otras tropas propias. Al final, el ESV decide no que no las redistribuye.

El ranger del ESV en Quảng Trị no es ningún cubo de tropa y, por tanto, no se ve afectado por la redistribución; permanece en Quảng Trị.

Después, el ESV puede redistribuir a sus policías, colocándolos en cualesquiera LC o espacios controlados por los COIN en Vietnam del Sur. El ESV decide tomar a 1 policía de Saigón y colocarlo en la estratégica LC de valor económico 2 (la carretera 4), que conecta la capital con la ciudad de Cần Thơ; deja el cubo en el círculo que indica el valor económico (2) de esta LC. Con esta acción protege la LC frente a posibles actos terroristas de los insurgentes (sabotaje) durante los próximos turnos.

Estando ya satisfecho con las posiciones que ocupan sus otras unidades de policía, y a pesar de la insistencia de su aliado para redistribuir a algunos policías más y colocarlos en Pleiku-Đắk Lắk (para que ayuden a pacificar la provincia), el ESV decide que concluye su fase de redistribución.

A continuación, el EVN puede redistribuir (6.4.3) sus tropas (pero no las guerrillas) y colocarlas allí donde tenga alguna de sus bases (aunque se trate de un espacio controlado por los COIN). El EVN tiene 5 tropas en Laos meridional; toma 4 de estos cubos y los coloca en Vietnam del Norte, con la esperanza de poder reforzar su invasión de Vietnam del Sur (provincia de Quảng Trị) en uno de los turnos venideros.

Hasta ahora, tal como se indica en el apartado correspondiente (6.4), no hemos actualizado el control de ningún espacio como consecuencia de la redistribución de fuerzas; pero ha llegado el momento de hacerlo (6.4.4). Sin embargo, repasando la situación en el mapa, comprobamos que en ningún espacio se ha producido un cambio de control. Continuamos sin más.

Si esta fuera la última ronda de golpe de Estado (2.4.2), la partida habría finalizado y determinaríamos el vencedor (6.4.5, 7.3). Pero no es el caso, y nos saltamos este paso.

Intervención (6.5): esta fase solo afecta a la facción EUA, que tiene que comprobar si alguna de las bajas que ha sufrido va a parar al recuadro «Fuera de la partida». EUA tiene 1 cubo de tropa en su recuadro de bajas, y al dividir esta cifra por 3 y redondearla a la baja, el resultado que obtenemos es 0, lo que significa que en este momento ninguna tropa de EUA abandona la partida. En vez de ello, la tropa en cuestión regresa al mapa; EUA decide que la coloca en la ciudad de An Lộc.

A continuación, EUA puede recolocar un máximo de 2 de sus bases y 9 de sus de tropas (10 menos el número de bajas que acaba de colocar en el mapa, o sea, 10 – 1 = 9) entre su recuadro de fuerzas disponibles, cualesquiera espacios controlados por los COIN, LC y Saigón. El hecho de sacar tropas del recuadro de fuerzas disponibles de EUA y ponerlas en el mapa (desplegarlas de nuevo «sobre el terreno») hará que EUA pierda PV, mientras que lo contrario, retirar tropas estadounidenses del mapa para pasarlas al recuadro de fuerzas disponibles (es decir, para que vuelvan «a casa») hará que EUA gane PV. Naturalmente, esos puntos se ganarán en detrimento de la capacidad de influenciar en los asuntos sudvietnamitas, lo que significa que será más difícil crear las condiciones que permitan aumentar el apoyo de la población al gobierno que ostenta el poder en la República de Vietnam, uno de los parámetros que determinan la victoria de EUA.

EUA decide mantener su nivel de intervención y de asignación de tropas, por lo que solo recoloca unas pocas fuerzas. Así, toma su tropa de Bình Định y la coloca en la ciudad de Qui Nhơn; toma también 1 tropa de Saigón y la coloca en la ciudad de Cần Thơ, más otra tropa de Saigón que va a la ciudad de Cam Ranh. Lo más probable es que, al reasignar tales tropas, EUA pueda usarlas para pacificar esas ciudades más adelante durante la partida, y ganar así más PV.

Reajuste (6.6): nos preparamos para la siguiente carta de evento («Sihanouk»), siguiendo unos pocos pasos. Si la Ruta ha alcanzado su valor máximo (4) o mínimo (0), se degrada o se mejora en una casilla, respectivamente; pero el valor de la Ruta es de 1 y no hay que ajustarlo. No hay fichas de terrorismo ni de sabotaje que deban ser eliminadas. Da la vuelta a todas las guerrillas y fuerzas especiales que estén activas, para que pasen a ser clandestinas. Tocaría descartar todas las cartas de evento «ímpetu» que estaban vigentes (sus efectos ya no se aplican), pero resulta que no hay ninguna en juego (las capacidades, como la del VC por «Trampas explosivas», permanecen vigentes). Todas las facciones pasan a ser elegibles. Por último, «Sihanouk» pasa a ser la nueva carta en juego y se revela la siguiente carta («M18 Claymore»).



Vietnam del Sur, a principios de 1965: ¿la antesala de la escalada estadounidense en el conflicto?

¡Ya está! Acabas de completar tu primera campaña en Vietnam. Todo el equipo que ha participado en la creación de *El lago en llamas* se ha esforzado para ofrecer la mejor experiencia lúdica posible, ¡y esperamos sinceramente que disfrutes de este producto!



GUÍA COMPARATIVA CON LA SERIE COIN

Si ya conoces *Andean Abyss, Cuba Libre* o *A Distant Plain*, lee este apartado.

En este apartado se resumen las principales diferencias entre El lago en llamas *y los anteriores juegos de la serie COIN, así como algunas reflexiones sobre estrategia.*

Estados Unidos



El volumen IV de la serie COIN presenta una facción contrainsurgente expedicionaria: Estados Unidos. De forma similar al papel que juega la Coalición en *A Distant Plain*, aquí EUA intenta estabilizar el país anfitrión mediante el fomento del apoyo popular al régimen oficial, a la vez que intenta que el número de fuerzas propias que intervienen en el conflicto sea lo más bajo posible. Cuantas más tropas y bases tenga EUA en su recuadro de fuerzas disponibles, más alta será su puntuación y mayores sus posibilidades de victoria (1.9, 7.2, 7.3).

EUA ajusta su compromiso para la intervención de fuerzas en Vietnam sobre todo durante la fase de intervención de cada ronda de golpe de Estado (lo que sería la ronda de propaganda en los juegos anteriores), en vez de hacerlo durante las campañas (6.5). Además, la cantidad de fuerzas de EUA que pueden llegar o partir en cada ronda es limitada, aunque no de forma demasiado estricta, lo que viene a reflejar la escalada progresiva de la política estadounidense durante esos años. Así, la estructura militar de Estados Unidos en los sesenta y setenta no era tan ágil como la de la moderna Coalición por lo que respecta a su propensión a aparecer en un teatro de guerra o retirarse rápidamente de este.

El tablero contiene un recuadro «Fuera de la partida» para las fuerzas de EUA y del ESV, y ocasionalmente para las fuerzas del EVN (1.4.1); las piezas que acaben en este recuadro no están disponibles para las facciones respectivas, hasta que logren volver a entrar en juego mediante algún evento. A diferencia de las fuerzas en otros juegos, las piezas de EUA en particular se despliegan y entran y salen de la partida de tal manera que representa la gran variabilidad del apoyo político y de la opinión pública estadounidenses en cuanto a la participación en la guerra de Vietnam. En otro recuadro distinto, el de «Bajas EUA», se acumulan las pérdidas en combate, una parte de las cuales va a parar a «Fuera de la partida» y, el resto, vuelven a casa («Disponibles»), de forma parecida a lo que les ocurre a las bajas de la Coalición en *A Distant Plain* (pero normalmente con cifras más altas).

Por primera vez en la serie, las facciones contrainsurgentes disponen de unidades que actúan de forma similar a la de las guerrillas, las llamadas *fuerzas especiales* (1.4). En el caso de EUA, se trata de los irregulares, que representan, entre otras fuerzas, a los degar (el pueblo de los montañeses o hijos de las montañas), nativos anticomunistas dirigidos y asesorados por miembros de la CIA.

Los estadounidenses cuentan con una facción aliada (1.5), el ESV, con quienes mantienen una relación no muy diferente a la que existe entre la Coalición y el gobierno afgano en *A Distant Plain.* EUA gasta los recursos del ESV, pero se trata más bien de aquellos proporcionados por la ayuda, y no tanto los derivados de la economía sudvietnamita (1.8.1). En realidad, para muchas de sus operaciones, es como si EUA dispusiera de recursos ilimitados, pues las acciones en las que no participan las fuerzas del ESV y aquellas en las que no se realiza ninguna pacificación (equivalente a la acción cívica, 3.2.1 y 6.3.1) tienen un coste de 0.

Como en *A Distant Plain*, el entrenamiento de EUA permite aumentar el número de fuerzas aliadas, y puede reducir el patrocinio (la corrupción que se tiene en cuenta para determinar la victoria del ESV, pero que no contribuye a la de EUA). De forma alternativa, en vez de reducir el patrocinio, EUA puede usar el entrenamiento para pacificar (en la práctica, ejecutar una acción cívica) un espacio controlado por los COIN, incluso aunque no haya policía (3.2.1). Pero a diferencia de la acción cívica en *Andean Abyss* o *Cuba Libre*, en *El lago en llamas* cada acción de pacificación está limitada a decantar un máximo de dos niveles hacia el apoyo activo por provincia o ciudad (6.3.1).

En *El lago en llamas*, el número de bajas estadounidenses es más alto. Entre otras razones, esto es debido a que las fuerzas aliadas no protegen a las fuerzas EUA de los ataques insurgentes (3.3.3) con la misma eficacia con la que las fuerzas gubernamentales defienden a la Coalición en *A Distant Plain*. Además, EUA solo usa sus propias fuerzas al ejecutar batidas.

Sin embargo, EUA sí que puede desplazar un número limitado de piezas del ESV mediante transporte aéreo, así como movilizar las fuerzas del ESV gracias a otra de sus actividades especiales: el asesoramiento (4.2.1). El asesoramiento, además de proporcionar acciones gratuitas con irregulares EUA o fuerzas del ESV, también genera ayuda que servirá para incrementar los futuros recursos del ESV. No obstante, lo más probable es que el asesoramiento solo se pueda ejecutar en contadas ocasiones, ya que esta AE solo es compatible con las operaciones de entrenamiento y de patrulla, y nunca en aquellos espacios en donde se esté llevando a cabo el entrenamiento.

Las actividades especiales de transporte aéreo y de ataque aéreo (4.2.2, 4.2.3) son parecidas a las de la Coalición en *A Distant Plain* y a las del gobierno en *Andean Abyss*, pero son incluso más potentes, para reflejar el volumen relativo de la fuerza aérea implicada y la aplicación más inmoderada de dicha fuerza. Los ataques aéreos de EUA no solo representan un apoyo aéreo inmediato a gran escala en Vietnam del Sur, sino también el bombardeo estratégico de Vietnam del Norte y de la ruta Hồ Chí Minh, y es por ello que con la AE de ataque aéreo se puede degradar la Ruta (6.7), una red de suministros que resulta fundamental para sostener la acumulación de efectivos norvietnamitas en el Sur. Sin embargo, en *El lago en llamas*, los ataques aéreos contra fuerzas enemigas normalmente necesitan observadores (es decir, fuerzas propias o aliadas que estén en contacto con los objetivos del ataque) y, además, dichos ataques tienen un efecto negativo: los daños colaterales resultantes de esta aplicación desenfrenada conllevan un coste en forma de disminución del apoyo popular. El asalto que ejecutan las tropas de EUA también es más potente, ya que las bases EUA permiten duplicar las pérdidas enemigas, gracias a la presencia de abundantes baterías de artillería estadounidense, apoyo aéreo cercano y reabastecimiento.

De manera periódica, la estación de los monzones (2.3.9) limita las AE de transporte aéreo y de ataque aéreo de EUA, y prohíbe las operaciones de batida y de marcha, de forma similar a las limitaciones asociadas a la última carta de evento en los juegos anteriores, pero que en este caso son vigentes en la carta de evento previa a cada una de las rondas de golpe de Estado (y no solo al final de la partida).

Ejército sudvietnamita



El socio contrainsurgente de EUA, la facción del Ejército sudvietnamita (ESV), representa a las Fuerzas Armadas de la República de Vietnam y también saca provecho del apoyo de la población, pero de forma menos directa. Para ganar, el ESV debe mantener o ampliar el control de los contrainsurgentes (COIN) sobre el territorio y acumular patrocinio, que representa los

medios de los que dispone el régimen de Saigón para recompensar a sus amigos (algo parecido a la victoria del gobierno afgano en *A Distant Plain*).

Para que un determinado espacio esté controlado por los COIN es necesario que EUA y el ESV, juntos, tengan ahí más piezas que los insurgentes (1.7). Así, la presencia de fuerzas EUA en el territorio contribuye a la victoria del ESV, a la vez que reduce la puntuación de EUA, ya que dejan de estar en el recuadro de fuerzas disponibles de EUA (7.2). Cabe destacar que una de las facciones enemigas, el EVN, lucha por algo totalmente opuesto: que crezca el control EVN sobre las tierras del Sur.

Al final, lo más probable es que las fuerzas de EUA acaben marchándose, por lo que la «Vietnamización» mediante el evento crucial del ESV (v. más adelante) y el entrenamiento de todas las fuerzas disponibles del ESV son fundamentales para que el ESV logre la victoria en aquellos escenarios más largos.

El ESV empieza controlando las ciudades de Vietnam del Sur, la mayoría de las cuales (o todas) brindan apoyo activo o pasivo al régimen de Saigón. El mantenimiento de ese control por parte de los COIN y su expansión a las provincias rurales es otro factor muy importante a tener en cuenta por el ESV, si quiere salir vencedor del conflicto.

El ESV obtiene patrocinio sobre todo gracias a la AE de gobierno (4.3.1), que le permite aumentar la ayuda o incrementar el patrocinio a partir de la ayuda y el apoyo. En cualquier caso, visto que para ello le hacen falta algunos espacios que le den apoyo, al menos en un momento u otro deberá pacificarlos para disponer de dicho apoyo, aunque esto pueda suponer un incremento temporal de la puntuación de EUA. Si se transfiere ayuda al patrocinio, también se reduce el apoyo, pues la población local interpreta que se le está privando de los beneficios de la ayuda. El hecho de implementar las acciones propias del gobierno es una manera de socavar la posición estadounidense, si el ESV lo llega a considerar necesario, pero también empuja a los vietnamitas hacia la neutralidad, lo que podría facilitar el acceso de los insurgentes a la población, aumentando así el riesgo de una subversión encabezada por el Viet Cong.

EUA gasta los recursos del ESV para realizar algunas acciones, pero el ESV tiene su propia reserva que los estadounidenses no pueden tocar. En cada fase de recursos, la ficha «Econ.» indica el número de recursos que la economía de Vietnam del Sur ha generado durante esa campaña y que podrá gastar en la siguiente (con un máximo de 15, que es la suma del valor económico de todas las LC en el Sur). Únicamente el ESV puede gastar los recursos que se hallan por debajo del valor económico total (1.8.1).

Además de las habituales fuerzas del ESV (tropas, policías y bases), esta facción también dispone de sus propias fuerzas especiales: los rangers. Estos, gracias a la inclusión (una AE del ESV), pueden entrar en espacios adyacentes y eliminar piezas enemigas (incluso guerrillas clandestinas). Por ello, a pesar de su escasez, constituyen la fuerza de combate más potente del ESV, sobre todo si tenemos en cuenta que, durante los asaltos, las tropas y los policías del ESV eliminan a los enemigos en una proporción muy desfavorable (1:2 o 1:3).

Otra actividad especial del ESV, el transporte, no solo desplaza a tropas y rangers rápidamente por el país (sobre todo si usan las LC en las que no haya enemigos), sino que también permite dar la vuelta a todos los rangers activos que haya en el mapa, dejándolos clandestinos y a punto para ejecutar nuevas incursiones.

El enemigo norvietnamita siempre está medrando en las tierras vecinas de Laos y Camboya, por lo que a veces al ESV le interesará invadir esos países, para desmantelar la amenaza del EVN. Si alguna provincia laosiana o camboyana está bajo control de los COIN durante la ronda de golpe de Estado, la ruta Hồ Chí Minh se degradará y perderá eficacia (6.2.2). EUA también puede invadir Laos y Camboya, pero la penalización que sufren las fuerzas estadounidenses por permanecer demasiado tiempo en territorio supuestamente neutral es más grave que la que sufren las fuerzas ESV pilladas en la misma situación: durante la ronda de golpe de Estado, todas las tropas EUA que estén en esos países van al recuadro «Fuera de la partida», mientras que las demás piezas de EUA, y las del ESV, simplemente van a sus recuadros de fuerzas disponibles (6.4.1).

Y ya que hablamos de las rondas de golpe de Estado, decir que las cartas de golpe de Estado en *El lago en llamas* tienen la misma función que las cartas de propaganda en los primeros volúmenes de la serie. También aportan sus propios efectos persistentes, asociados al nuevo líder de la República de Vietnam (RV) o bien al intento fallido de derrocar al líder actual (2.4.1). Los efectos del actual o del nuevo líder de la RV duran hasta la siguiente ronda de golpe de Estado y pueden dificultar o facilitar ciertas acciones del ESV (y, a veces, de EUA). Los intentos fallidos de golpe de Estado provocan la deserción inmediata de una parte de las fuerzas del ESV, de forma bastante parecida a la deserción que ocurre habitualmente en las filas del ejército afgano en *A Distant Plain*.

Ejército de Vietnam del Norte



Los norvietnamitas de *El lago en llamas* constituyen una facción muy especial en todos los juegos de la serie COIN publicados hasta la fecha, pues se trata de un tipo de insurgencia con suficiente respaldo material como para intentar una transición a la guerra móvil y, luego, posicional. Tanto es así que, para conducirlos a la victoria, requieren un estilo estratégico completamente nuevo.

Como ocurre con otras facciones insurgentes, una parte de la victoria del Ejército de Vietnam del Norte (EVN) depende de la infraestructura logística y política que sea capaz de mantener, es decir, el número de bases que tenga desplegadas. Además, al igual que el Directorio en *Cuba Libre*, también debe procurar hacerse con el control militar de tanta población (en este caso, población sudvietnamita) como pueda defender, con el objetivo de prepararse para su ofensiva final de liberación del Sur. El control de un espacio por parte del EVN requiere que tenga ahí más piezas que todas las otras tres facciones juntas (incluido el VC).

Por primera vez en la serie, los insurgentes pueden desplegar sus propias tropas para que se enfrenten a las de los contrainsurgentes. Las tropas del EVN son numerosas y contundentes; pueden redistribuirse en cualquier base propia (incluso si esta se halla en un espacio controlado por los COIN); pero, con todo, también son bastante vulnerables. A diferencia de las guerrillas, las tropas del EVN nunca están en situación clandestina, y en los asaltos y ataques aéreos ejecutados por los COIN, las tropas del EVN son las primeras en caer eliminadas, antes que cualquier guerrilla activa del EVN o del VC presente en el espacio.

Debido a que gran parte de la capacidad del EVN para atacar y tomar el control de la población sureña depende de la concentración de sus tropas, agrupadas y vulnerables, es crucial que el EVN use bien sus refugios para reunir suficientes fuerzas. El territorio de Vietnam del Norte es uno de tales refugios: adyacente a la provincia de Quảng Trị y cerca de la antigua e importante ciudad de Huế. Las fuerzas terrestres de EUA y del ESV no pueden entrar en Vietnam del Norte,

por lo que los ocasionales ataques aéreos son prácticamente la única amenaza para las fuerzas del EVN concentradas ahí, aunque en efecto muy limitados por la incapacidad de detectar objetivos mediante los contrainsurgentes locales (1.3.5, 1.4.2, 4.2.3).

Pero para alcanzar la mayor parte del territorio del Sur, el EVN también tiene que establecer algunos refugios para sus unidades en los países neutrales: Laos y Camboya. Es muy probable que estos refugios también tengan que defenderse contra las invasiones periódicas llevadas a cabo por EUA o el ESV, si se arriesgan a hacerlas (6.4.1).

La capacidad del EVN para concentrar sus fuerzas y recuperarse de las pérdidas depende en gran medida de la eficacia de la ruta Hồ Chí Minh a través de Laos y Camboya (y del suministro marítimo costero), ambos representados por la Ruta (6.7). Esta es vulnerable a la degradación, como consecuencia de las invasiones de Laos y Camboya (6.2.2) y en especial por los ataques aéreos de EUA. Al EVN le conviene guarnecer Laos y Camboya para proteger estos países de las invasiones y mantener la eficacia de la Ruta, reparándola constantemente mediante operaciones de reorganización.

El estado de la Ruta determina cuán rápido aumentan las fuerzas del EVN, cuántos recursos recibe por sus operaciones en el Sur (algo que también está determinado por el número de bases del EVN en Laos y Camboya) y cuán veloces son sus operaciones de marcha (3.3.2). A menos que el valor de la Ruta sea cero, en las operaciones de marcha, las unidades del EVN pueden continuar desplazándose a otros espacios si la anterior destinación era un espacio de Laos o Camboya (de forma similar a la marcha de los talibanes a través de las tierras de los pastunes, en *A Distant Plain*). Si el valor de la Ruta es 4 (su valor máximo), la marcha del EVN para entrar en espacios de Laos o Camboya, y también para salir de ellos, tiene un coste de 0 recursos.

A diferencia de las facciones insurgentes que aparecen en otros volúmenes de la serie, la efectividad de la reorganización del EVN no depende de la densidad demográfica en los espacios donde están sus bases, sino del valor de la Ruta más el número de sus bases en el espacio (3.3.1). La reorganización del EVN, al igual que la del VC, permite colocar nuevas guerrillas en cualesquiera provincias o ciudades sin apoyo (incluso en los espacios costeros del Sur, gracias al suministro desde el Norte por vía marítima). Sin embargo, lo que no permite es que las guerrillas activas del EVN en el espacio vuelvan a la clandestinidad (algo que el VC sí que puede hacer al reorganizarse).

Para aumentar el número de sus tropas o para convertir las guerrillas propias en tropas, el EVN tiene que ejecutar una actividad especial: la infiltración (4.4.1). En primera instancia, *infiltrarse* se refiere al hecho de que las fuerzas del Norte se adentran en el Sur. Como en el caso de la reorganización, la infiltración depende del valor de la Ruta más el número de bases del EVN en el espacio, y permite añadir tropas, así como equipo para mejorar las guerrillas, que son unidades ligeras, y convertirlas en tropas convencionales.

En segundo lugar, *infiltrarse* se refiere a pasar a formar parte de la organización militar del Viet Cong, hasta que al final, allí donde las fuerzas del EVN superan en número a las del VC, los norteños consiguen ponerse al mando de las guerrillas del VC y, en especial, se apoderan de sus bases (incluso de los casi invulnerables complejos del VC con túneles). Para bien o para mal, la infiltración de esos oportunistas del Norte también enfría el entusiasmo revolucionario de la población local o, a efectos del juego, hace que la oposición que el VC ha estado tratando de instigar se decante hacia el neutral.

Otra AE del EVN, el bombardeo, explota toda esa potencia de fuego de sus tropas, incluso manteniéndose en sus refugios y bombardeando desde el otro lado de la frontera (4.4.2). Cualquier grupo de 3 o más tropas del EVN puede bombardear su espacio o espacios adyacentes en los que se hayan concentrado tropas enemigas (cualquier combinación de al menos 3 tropas del ESV y/o EUA o con alguna base EUA o del ESV). Mediante el bombardeo, el EVN causa bajas enemigas sin arriesgar ni exponer sus unidades.

Al ejecutar un ataque en un espacio, el EVN puede elegir entre usar sus tropas o sus guerrillas (3.3.3). Si decide usar sus tropas, elimina 1 pieza enemiga por cada 2 de sus tropas (una proporción tan buena como la de las fuerzas convencionales del ESV, e incluso más buena si el ataque ocurre en montaña, donde el ESV elimina piezas enemigas en una proporción de 1:3). El EVN puede elegir el objetivo de sus ataques (EUA o ESV, y también fuerzas especiales, tropas o policías; basta con que elimine las bases solo en última instancia). No obstante, al EVN le conviene recordar que el fuego defensivo de EUA comporta que los atacantes sufran desgaste, por culpa del cual pierden 1 pieza atacante por cada tropa EUA o base EUA que haya sido eliminada.

Por suerte para las fuerzas norvietnamitas, las emboscadas permiten evitar ese desgaste, pero con esta AE más prudente cada pieza atacante solo elimina a 1 enemigo (4.4.3). El EVN puede ejecutar la emboscada en vez de un ataque normal, pero también puede ejecutarla después de una operación de marcha, de modo que le permita un ataque rápido en un nuevo espacio. Asimismo, una emboscada que se lleve a cabo en una carretera o en el Mekong permite eliminar a un enemigo situado en un espacio adyacente (lo que representa una emboscada en una LC que está siendo usada por las fuerzas enemigas).

El hecho de contar con fuerzas rápidas y contundentes, pero que presentan formaciones muy vulnerables, hace que la preparación de las ofensivas y su implementación en el momento oportuno exijan un grado de concentración muy alto y se conviertan en cuestiones primordiales para una buena estrategia del EVN.

Viet Cong



En Vietnam del Sur, los indígenas insurgentes del Viet Cong (VC) actúan de forma muy parecida a la de las guerrillas revolucionarias de los primeros volúmenes de la serie COIN (las FARC, el Directorio y, en especial, el Movimiento 26 de julio, o los talibanes). El objetivo del VC de oponerse al gobierno títere de Saigón y de desarrollar la infraestructura propia (bases) resultará familiar a los jugadores que hayan jugado a alguno de los títulos anteriores. Ahora bien, el VC tiene sus peculiaridades.

El VC empieza cada escenario con una base con túneles (BT) y, como sus aliados del EVN, puede colocar más mediante eventos (1.4.4). Las bases con túneles funcionan como las demás, pero al enemigo le cuesta mucho más eliminarlas, ya sea mediante asalto o con eventos (las bases con túneles son inmunes a los ataques aéreos y a las incursiones).

Las operaciones de terrorismo del VC no se limitan solo a socavar el apoyo al régimen, sino que pueden decantar los espacios hacia la oposición (3.3.4). Pero las reiteradas acciones terroristas (ya sean a manos de las guerrillas del VC o de las guerrillas o tropas del EVN) no pueden colocar más de una ficha de terrorismo en cada espacio (y, en total, el número de fichas de terrorismo y de sabotaje es 15).

Igual que la pacificación realizada por los COIN, la agitación que lleva a cabo el VC está limitada a 4 espacios durante cada fase de apoyo, y solo puede decantar cada espacio un máximo de dos niveles, tras eliminar una posible ficha de terrorismo (6.3.2).

Como actividad especial, el VC puede recaudar recursos para aumentarlos durante una campaña, de forma similar a la extorsión que los insurgentes ejecutan en otros volúmenes (4.5.1). Pero la recaudación por parte del VC es más intensiva y permite recaudar más de 1 recurso por espacio; de hecho, esta AE le permite al VC obtener una cantidad de recursos igual al valor económico de la LC o al doble de la población de la provincia o ciudad. Sin embargo, en aquellas provincias o ciudades en las que se recaudan recursos, el VC acaba pagando un coste político, ya que en estas la población se decanta un nivel hacia el apoyo activo.

La AE del VC que a menudo le resulta más potente es la subversión, pues le permite apartar de la lucha a las fuerzas del ESV, puede reemplazarlas con sus guerrillas y, además, debilitar el patrocinio, una medida del poder del régimen de Saigón (4.5.2). Y todo ello sin tener que exponer sus guerrillas clandestinas.

Por último, la emboscada que puede ejecutar el VC es al menos tan potente como la del EVN (4.4.3, 4.5.3). Así, el VC puede ejecutar emboscadas en espacios que son destinaciones de una marcha u objetivo de un ataque por parte de sus guerrillas, y en cada uno de estos espacios, el VC también elimina solo 1 pieza enemiga y evita el desgaste si causa bajas a los estadounidenses y cuando las guerrillas del VC hacen emboscadas en carreteras o en el Mekong, pueden eliminar enemigos de espacios adyacentes.

Eventos cruciales

Como novedad dentro de la serie COIN, *El lago en llamas* incorpora 4 cartas de evento crucial que representan los principales puntos de inflexión durante la guerra (2.3.8). En los escenarios medio y completo, todas las facciones empiezan la partida en posesión de una carta exclusiva de evento crucial, la cual solo puede jugarse bajo determinadas condiciones. Cuando una facción juega su carta de evento crucial, se cancela la carta que está en juego (así como el orden de las facciones presente en esta última). De esta manera, la facción que ha jugado el evento crucial se convierte en 1FE y ejecuta dicho evento, que acostumbra a ser muy ventajoso para ella. Algunas cartas de evento crucial pueden cancelar este mismo tipo de carta de otras facciones, con lo cual, la ejecución del evento crucial apenas cancelado se pospone hasta que el propietario pueda jugarlo más adelante.



Jugadores virtuales

El lago en llamas contiene reglas específicas para todas las facciones en el caso de que estas deban ser controladas por un jugador virtual (JV), así como diferentes modalidades de partidas en solitario. Si decides jugar en solitario, puedes llevar cualquiera de las cuatro facciones contra las otras tres, o bien uno de los dos bandos, formado por dos facciones aliadas (contrainsurgentes o insurgentes) contra el bando enemigo, todo ello con la opción de elegir entre diferentes niveles de dificultad.

Esta vez te hemos proporcionado más explicaciones, y más detalladas, sobre las acciones de los JV. Por ello, ese apartado del reglamento es más largo de lo habitual, pero esperamos que no sea más complejo (8). En primer lugar, consulta los diagramas de toma de decisiones (DTD), y dirígete a los apartados y reglas correspondientes cuando tengas que aclarar aquellos conceptos que en los DTD aparecen muy abreviados o resumidos.

En el reverso de la hoja con la selección aleatoria de espacios tienes la lista de eventos con instrucciones especiales para los JV (8.4.1). Esta lista es más larga que la que puedes encontrar en otros juegos de la serie, pero esto es algo normal, ya que el mazo de cartas de evento también es más grande. En las cartas, un símbolo de facción marcado con un halo blanco te indica que existen instrucciones especiales que hay que tener en cuenta cuando la facción JV deba aplicar ese evento; en cambio un fusil gris significa que la facción JV nunca ejecuta el evento.

Los JV funcionan más o menos de la misma manera que en los otros juegos, con algunos mecanismos nuevos que se aplican cuando los JV ejecutan sus eventos cruciales (8.4.6) y que también se usan para representar las distintas políticas estadounidenses en relación con el conflicto vietnamita (8.8.1). Esperamos que puedas disponer de una gran diversidad narrativa en tus partidas en solitario de *El lago en llamas*. ¡Buena suerte!



INTERACCIONES ENTRE FACCIONES

De la mano de Mike Owens

La interacción que se establece entre las operaciones y las actividades especiales de las diversas facciones del juego es diferente de la que puedas hallar en otros títulos de la serie. Por tanto, en esta tabla de referencia te mostramos, de forma esquemática y resumida, las maneras en que las acciones específicas pueden ayudar o perjudicar directamente a las diferentes facciones en la consecución de sus condiciones de victoria.

Como puedes ver, esta tabla no es ninguna lista exhaustiva de cómo las facciones pueden llegar a interactuar. Por ejemplo, el EVN puede ayudar al VC de forma indirecta, usando su operación de terrorismo contra el apoyo, para facilitar que una posterior agitación por parte del VC ponga los espacios en situación de oposición.

Muy a menudo te encontrarás en situaciones en las que puedes influir indirectamente en la posición o planes de otra facción, en función de las operaciones o eventos que ejecutes. Tales casos serán más evidentes a medida que adquieras experiencia y domines el juego, pero esta tabla de referencia siempre será una manera fácil de recordar tanto aquellas cosas que puedes hacer como aquellas a las que debes estar atento cuando las hagan los demás jugadores.

Muchos de los efectos negativos pueden evitarse si pones un poco de atención y vigilas. Por ejemplo, EUA puede protegerse contra esos dichosos sudvietnamitas que usan la AE de gobierno para reducir el apoyo; si es precavido, lo que hará es dejar suficientes tropas EUA en esas provincias o ciudades.

Facción afectada

Facción que actúa

Facción que actúa \ Facción afectada	EUA	EVN	VC	ESV
EUA	• Pacificación para aumentar apoyo • Intervención para enviar piezas EUA a «Disponibles» • n.a.	• Desplazar piezas COIN para ganar control EVN (patrulla, batida, transp. aéreo, intervención) • Entren., batida, asalto, asesor., transp. aéreo o ataque aéreo para quitar control EVN • Asalto, ataque aéreo o asesor. para eliminar bases EVN	[Ataque aéreo puede aumentar oposición] • Asalto, ataque aéreo o asesor. para eliminar bases VC • Pacificación para reducir oposición	Entren., batida, asalto, asesor., transp. aéreo o ataque aéreo para ganar control COIN •Patrulla, batida, transp. aéreo o intervención para quitar control COIN • Entren. para reducir patrocinio
EVN	• Ningún método directo • Terrorismo para reducir apoyo	• Reorganización, marcha, ataque, infiltración, bombardeo o emboscada para ganar control EVN • Reorganización para colocar bases • n.a.	• Ningún método directo • Infiltración para eliminar bases VC y reducir oposición	• Marcha para ganar control COIN • Reorganización, marcha, ataque, infiltración, bombardeo o emboscada para quitar control COIN
VC	[Recaudación puede aumentar apoyo] • Terrorismo o agitación para reducir apoyo	• Reorganización o marcha para ganar control EVN • Ataque, subversión o emboscada para ganar control EVN • Reorganización o marcha para quitar control EVN	• Reorganización para colocar bases • Terrorismo o agitación para aumentar oposición • n.a.	• Marcha para ganar control COIN • Reorganización, marcha, ataque, subversión o emboscada para quitar control COIN • Subversión para reducir patrocinio
ESV	• Pacificación para aumentar apoyo • Gobierno para reducir apoyo	• Patrulla, batida, asalto, transporte o incursión para ganar control EVN • Batida, asalto, transporte o incursión para quitar control EVN • Asalto o incursión para eliminar bases EVN	• Ningún método directo • Pacificación para reducir oposición • Asalto o incursión para eliminar bases VC	• Entren., batida, asalto, transporte o incursión para ganar control COIN • Gobierno para aumentar patrocinio • n.a.

Leyenda

Cómo la facción de esa fila favorece a la facción de la columna

Cómo la facción de esa fila perjudica a la facción de la columna

EJEMPLOS DE JUEGO CON JV

Este apartado presenta seis ejemplos detallados, paso a paso, de acciones típicas que los JV realizan durante una partida, para que puedas empezar a jugar en solitario o bien una partida en la que necesitas que el sistema ocupe el lugar de un jugador. Con fines pedagógicos, hemos seleccionado algunos casos particularmente complicados. Para cada ejemplo, prepara el tablero como si fueras a jugar el escenario medio (1968-1972, pero sin ninguna de las capacidades propias de los períodos históricos), según se explica en las dos últimas páginas del reglamento, más las modificaciones que se indican a continuación. No es necesario que prepares un mazo completo, pero ten a mano las cartas de evento y las hojas de ayuda, sobre todo los dípticos desplegables con los DTD de los JV y la hoja con la selección aleatoria de espacios. Para más información, consulta el apartado 8 del reglamento.



Ejemplo 1

El VC juega su evento crucial

Esta es una partida en solitario en la que estás al frente del bando COIN: EUA y ESV. En el escenario de 1968-1972 se usan los cuatro eventos cruciales (2.3.8 y 5.1.4) y, al inicio, el del VC (carta n.º 124 «Ofensiva del Tet») ya se puede jugar (salvo en una estación de los monzones), puesto que hay 2 o más cartas en el recuadro «Líder de la RV», el VC tiene más de 20 guerrillas en Vietnam del Sur y es una facción elegible.

Una facción JV con un evento crucial jugable lo ejecuta de inmediato si la 1FE es un jugador (8.4.6). A modo de recordatorio, en la lista de eventos con instrucciones especiales para los JV, cada entrada de evento crucial de una facción incluye una frase que hace referencia a esta regla.

Prepara la carta n.º 20 «Bombas guiadas por láser» como primera carta en juego y la n.º 97 «Hotel Brinks» como la siguiente carta.

EUA, una de tus facciones, es la 1FE y no es la estación de los monzones (es decir, la siguiente carta no es una carta de golpe de Estado, 2.3.9). Por tanto, el VC juega «Ofensiva del Tet» inmediatamente, para cancelar «Bombas guiadas por láser». El EVN-JV no juega ahora «Ofensiva de Pascua» porque todavía no se puede jugar (las tropas EVN en el mapa no superan en número a las tropas EUA); de todas maneras, esta es una cuestión irrelevante, porque si ambas facciones JV jugaran sus eventos cruciales, «Ofensiva del Tet» siempre acabaría imponiéndose a «Ofensiva de Pascua» del EVN, que quedaría cancelada y pospuesta.

«Ofensiva del Tet» muestra un halo alrededor del símbolo del VC; en tal caso, tal como ocurre con todos estos eventos con halo al ser ejecutados por un JV, hay que aplicar las correspondientes instrucciones especiales (8.4.1). En la lista de eventos, ordenados por su número identificativo, este evento es justamente el último. Las instrucciones especiales dicen lo siguiente: «Para la *sublevación general*, coloca primero guerrillas y luego bases en Saigón, Huế y 4 ciudades al azar (pueden ser las mismas).» ¡Ha llegado la hora de que el VC inicie la ofensiva del Tet!

En las instrucciones especiales de este evento para el VC, «*sublevación general*» hace referencia al encabezamiento en cursiva (detalles históricos) que introduce el texto que realmente explica los efectos del evento que vamos a implementar. La frase «coloca primero guerrillas y luego bases…» cambia el procedimiento habitual: normalmente, los JV, si tienen que elegir, colocan primero bases propias antes que cualesquiera otras piezas (8.1.2 y 8.4.4). Esta instrucción especial establece que el VC-JV, al ejecutar «Ofensiva del Tet», coloca guerrillas si tiene alguna disponible, y solo coloca bases cuando se haya quedado sin guerrillas disponibles. Esto juega a su favor, ya que todas las bases del VC que el evento pudiera colocar en ciudades, al VC no le servirían para atacar y, además, serían inmediatamente vulnerables a un asalto por parte de los COIN. El resto de la instrucción explica el criterio de selección de los espacios en los que el VC colocará sus piezas.

Sin embargo, nada de lo que se dice en estas instrucciones se refiere al primer efecto que se aplica al ejecutar el evento en cuestión. Como ocurre con todos los eventos, «Ofensiva del Tet» debe implementarse literalmente (5.1) y respetando el orden establecido en la carta. El texto del evento empieza con la frase «Terrorismo gratuito con 1 guerrilla VC clandestina por espacio». Normalmente, para resolver las operaciones gratuitas hay que consultar las prioridades en los DTD de las facciones, y decidir así dónde y cómo se van a ejecutar tales operaciones (8.4.4). Pero aquí no hay opción posible: en la «Ofensiva del Tet», el VC (ya sea un jugador o un JV) debe ejecutar una operación de terrorismo allí donde tenga una guerrilla clandestina, por lo que no hace falta consultar nada. Lo que has de hacer es activar una guerrilla clandestina del VC en cada espacio (dale la vuelta), decantar el espacio en un nivel hacia la oposición activa (si su población es de 1 o más) y colocar ahí una ficha de terrorismo (o de sabotaje, en las LC, 3.3.4). ¡Adelante! Ya puedes aplicar esta parte del evento en todo el mapa: una auténtica ola de terrorismo, un montón de guerrillas del VC que quedan expuestas, un aumento repentino de la oposición y el apoyo al régimen que se desploma...

El siguiente fragmento de texto de «Ofensiva del Tet» dice: «Coloca 6 piezas VC en cualesquiera ciudades» (esta es precisamente la frase a la que se hace referencia en las instrucciones especiales para los JV). El VC tiene que escoger qué piezas va a colocar y en qué ciudades. Siguiendo lo establecido en 8.4.1 y teniendo en cuenta que el VC tiene suficientes guerrillas disponibles, coloca 6 guerrillas.

¿Y dónde las coloca? La instrucción dice que «coloca primero guerrillas y luego bases en Saigón, Huế y 4 ciudades al azar (pueden ser las mismas).». Por tanto, la primera de las nuevas guerrillas VC se coloca en Saigón y, la segunda, en Huế.

Ahora da la vuelta a la hoja que contiene la lista de eventos con instrucciones especiales: aquí tienes el mapa para la selección aleatoria de espacios. Debemos seleccionar «4 ciudades al azar (pueden ser las mismas)», y cuando se trata de seleccionar *aleatoriamente* cualquier tipo de espacio, esta es la forma de hacerlo (8.2). Lanza dos dados, primero uno y después otro: el primer dado indica la decena y, el segundo, la unidad. Pongamos, por ejemplo, que en el primero sale un «4» y, en el segundo, un «2», es decir, «42». Si



Situación en Vietnam del Sur tras la ofensiva del Tet llevada a cabo por el Viet Cong.

miras en el mapa para la selección aleatoria de espacios, el espacio marcado con un «42» es la ciudad de Đà Nẵng, por lo que colocas ahí la tercera guerrilla del VC.

Vuelve a lanzar los dados, esta vez para la cuarta guerrilla: un «2» y un «5» dan como resultado Laos meridional («25»). Pero esto es una provincia, no una ciudad, por lo que ahora tienes que seguir las flechas hasta que encuentres una ciudad: Huế. Coloca la cuarta guerrilla del VC en Huế, que se une a la otra guerrilla que has puesto ahí hace un momento. Siguiente tirada: «5» y «1»: Este de Camboya («51»), y la quinta guerrilla que acaba en Qui Nhơn, justo por debajo en el mapa. Por último, los dados muestran un «3» y un «4», y la sexta guerrilla va directamente a Huế, junto a las otras dos que ya estaban en la ciudad.

A continuación, la «Ofensiva del Tet» establece que se produce un «Ataques gratuitos con guerrillas VC y EVN donde haya enemigos (desgaste: elimina primero VC)». En este caso no tienes que elegir los lugares; basta con que ejecutes todos los ataques allí donde sea posible, es decir, donde haya guerrillas del VC o del EVN (o de ambas facciones), junto con piezas enemigas. A la hora de eliminar a los enemigos, es posible que se dé la opción de escoger entre piezas EUA o del ESV; en tal caso, aplica la regla 8.1.2, que también se muestra resumida en la hoja con la selección aleatoria de espacios, en un recuadro justo debajo del mapa.

Supongamos que, de entre todos los ataques ejecutados por las guerrillas del VC y del EVN, los únicos que han tenido éxito son los de Huế (han sacado un 3 o menos), Tây Ninh (un 5 o menos) y Saigón (un 2 o menos).

Empecemos por Huế. Aquí, una guarnición de 3 cubos (1 tropa EUA y 2 policías ESV) resiste como puede la acometida del VC, pero como consecuencia del ataque debe eliminar 2 cubos. Según el primer punto de la lista en 8.1.2, las pérdidas causadas por los insurgentes se alternan entre tropas y policías por igual, empezando por el tipo de unidad menos numerosa en el espacio, y primero las piezas enemigas EUA antes que las piezas del ESV. En Huế hay menos tropas que policías, por lo que el primer cubo eliminado es la tropa EUA (una baja) y, después, un policía. También se elimina una guerrilla del VC, ya que 1 tropa EUA ha sido eliminada en el ataque (desgaste, 3.3.3). ¡Los COIN han perdido el control de Huế!

En Tây Ninh, los COIN también pierden 2 piezas (EUA o ESV) tras el ataque. Consultando de nuevo el primer punto de 8.1.2, las fuerzas especiales enemigas se eliminan antes que los cubos; en este caso, la unidad de rangers del ESV. No hay policías, y por lo que respecta a la base EUA, esta aún no puede ser eliminada en un ataque, porque los cubos la protegen (3.3.3). En Tây Ninh hay tropas EUA y del ESV, y teniendo en cuenta la prioridad de eliminar piezas EUA antes que del ESV, la segunda pieza eliminada en el ataque es un cubo EUA (las anteriores prioridades son las mismas). La «Ofensiva del Tet» dictamina que el desgaste lo sufra primero el VC, por lo que el VC pierde una guerrilla en Tây Ninh. Los COIN también pierden el control de esta provincia.

Por último, las guerrillas del VC han sido muy afortunadas en Saigón y logran eliminar otras 2 piezas EUA o del ESV. De nuevo, los rangers son el primer objetivo; luego, como en la ciudad hay menos tropas (3) que policías (4), se elimina un cubo de tropa (de EUA, por cuestiones de prioridad). Una guerrilla paga el precio de enfrentarse a la potencia de fuego defensiva de los estadounidenses y es eliminada.

Al final, esta ofensiva del Viet Cong ha sido un éxito, pues la puntuación «Oposición + Bases» del VC-JV ha pasado de 23 a 30, mientras que la puntuación de tus facciones COIN (EUA y ESV) se ha reducido en ambos casos. Ya no tienes opción de jugar «Bombas guiadas por láser» en esta partida y, además, siguiendo el orden de las facciones, ahora el EVN-JV puede ejecutar una OP+AE, por lo que podrá aumentar sus fuerzas con una combinación de reorganización e infiltración, antes de que puedas hacer nada para responder a la acción del VC.

Ejemplo 2

El VC ejecuta reorganización y recaudación

De nuevo nos encontramos al principio del escenario medio (sin períodos históricos ni capacidades), tú al frente de los COIN contra las dos facciones insurgentes en manos de JV. Sin embargo, para componer mejor este ejemplo, vamos a modificar un poco la preparación del escenario, de la siguiente manera: elimina la base y la guerrilla del VC que se hallan normalmente en Saigón (déjalas en el recuadro de fuerzas disponibles del VC); toma las 2 guerrillas del VC en Phú Bổn y déjalas en Quảng Nam; cambia el apoyo activo de Bình Định, Pleiku y Khánh Hòa y haz que estas provincias muestren oposición activa; además, en estas tres provincias, elimina también las bases del VC; por último, reduce los recursos del VC, de 15 a 5. Prepara la carta n.º 97 «Hotel Brinks» como primera carta en juego y la n.º 15 «MEDEVAC» como la siguiente carta.

Esta vez, la 1FE no es un jugador, por lo que el VC-JV no ejecuta inmediatamente su evento crucial (8.4.6). En cambio, tenemos que determinar qué hace el VC-JV como 1FE. Para ello, consultamos el DTD del VC-JV, en el díptico desplegable con los diagramas de toma de decisiones de los JV y, si es necesario, el apartado 8.5 del reglamento. Empezamos por la pregunta situada en el rombo de la esquina superior izquierda: «¿Puede VC ejecutar terrorismo en un espacio con apoyo?» La regla para responder a esta pregunta se encuentra al principio de 8.5.1.) El VC podría ejecutar terrorismo en algún espacio con apoyo, pero solo en las tres provincias centrales de montaña y, para ello, en cada una de esas provincias tendría que activar su última guerrilla clandestina, que está protegiendo una base. Por tanto, la respuesta es «No», y pasamos al siguiente rombo, más abajo.

En este segundo rombo, la pregunta es: «Con solo terrorismo, ¿puede VC decantar pobl. 2d6+?». Lo que significa que debes lanzar dos dados y, si con solo ejecutar terrorismo (es decir, sin acompañarlo de ninguna AE), el VC puede decantar hacia la oposición activa una cantidad de población equivalente como mínimo al resultado de los dados, en tal caso el VC ejecuta una operación de terrorismo. Mirando el mapa, estos son los espacios que el VC podría decantar con el terrorismo: Quảng Nam (pobl. 1), Bình Tuy (1), Quảng Đức (1), Kiến Phong (2), Kiến Hoa (2) y Bá Xuyên (1). La población de estos seis espacios asciende a un total de 8 (fíjate que Phước Long no se tiene en cuenta, ya que tiene una población de 0 y, por tanto, nunca deja de ser neutral, no se puede decantar). Pero como el VC solo tiene 5 recursos (si quisiera usar más, tendría que recaudarlos, algo que la cláusula «con solo terrorismo» no permite), entonces solo puede decantar cinco de esos espacios, lo que da una población máxima de 7. Ya sabes: lanza los dos dados y, si sacas 7 o menos, el VC ejecutará actos terroristas bastante generalizados.

Y la tirada de dados del VC-JV es un «4» y «5», para un total de 9: ¡demasiado alto! Tenemos que seguir la flecha del «No», que nos lleva al recuadro «¿Evento u operaciones?». Los dos primeros puntos en este recuadro nos preguntan si la siguiente carta, o la actual, tienen una capacidad, pero ni una ni otra la tienen. El tercer punto indica al VC-JV que ejecute el actual evento, si es posible, «a menos que sea

improductivo (8.1)». El VC juega la versión con sombreado de los eventos de doble uso (5.2, 8.1). Además, la carta no muestra ningún halo alrededor del símbolo del VC, por lo que no hay instrucciones especiales para el VC-JV que, en teoría, pudieran indicarle que debe aplicar el texto con sombreado (8.4.1). De momento, el VC no está presente en ninguna ciudad, por lo que el texto con sombreado de «Hotel Brinks» no decantaría ninguna ciudad ni añadiría fichas de terrorismo (no haría nada de nada, por lo que se ajusta a la definición de «improductivo»). Por tanto, seguimos la flecha que nos lleva más abajo, hasta el tercer rombo.

Aquí se nos pregunta: «¿Colocaría la reorganiz. al menos 2 bases?». Para responder, tenemos que echar un vistazo a la parte superior del recuadro que se encuentra un poco más a la derecha, para comprobar si el VC-JV podría o no colocar al menos 2 bases si ejecutara una reorganización. En el primer punto leemos que el VC ejecutará una reorganización para colocar bases allí donde pueda hacerlo y tenga al menos 4 de sus guerrillas. Esto solo se cumple en Quảng Nam, por lo que el VC-JV no satisface esta condición. Fíjate en un detalle importante: la diferencia de tiempo verbal entre el condicional usado en esta pregunta para la reorganización («¿colocaría?») y el presente («¿puede?») en las dos preguntas de los rombos para el terrorismo. Con el presente «puede» únicamente se nos pregunta si es posible que el VC-JV haga algo, pero sin preocuparnos acerca de si esa cosa va a suceder realmente, mientras que el condicional «colocaría» nos pregunta acerca de cuáles serían los resultados concretos en caso de que el VC-JV seleccionara la operación en cuestión.)

El cuarto rombo contiene la pregunta «¿3d6 < guerrillas VC disponibles?», y esta vez la tirada de dados es baja: «1», «2» y «2», para un total de 5, una cifra inferior a las 8 guerrillas del VC que están disponibles. La condición se cumple y, por consiguiente, el VC ejecuta una reorganización.

En la parte superior del recuadro de reorganización, «En máx. 6 espacios» nos dice que el VC-JV seleccionará como mucho 6 espacios cuando ejecute una operación de reorganización. Atendiendo al primer punto, reemplaza 2 de sus guerrillas con una base en Quảng Nam, lo que le cuesta 1 recurso (bajan a 4) y su puntuación aumenta en 1.

Para esta reorganización del VC, aún quedan por seleccionar hasta otros cinco espacios, por lo que pasamos al segundo punto del recuadro de reorganización. Este nos dice que coloquemos guerrillas, pero también contiene una larga lista de prioridades secuenciales de segundo nivel, las cuales especifican dónde deben colocarse tales guerrillas. La primera de esta lista de prioridades secundarias establece que el VC-JV se reorganice para colocar guerrillas en uno o dos espacios en los que aún no tenga ninguna guerrilla, y entonces nos da un par de prioridades de tercer nivel, con instrucciones detalladas. La primera de estas prioridades de tercer nivel nos indica que primero seleccionemos aquellos espacios con cubos del ESV, para que de este modo el VC empiece a preparar una posterior subversión. Queda descartado toda reorganización en espacios con apoyo, por lo que los espacios candidatos quedan reducidos a solo An Lộc, que es neutral y tiene cubos del ESV, pero ninguna guerrilla del VC. El VC-JV coloca ahí una de sus guerrillas y paga 1 recurso (ahora le quedan 3). La segunda de estas prioridades de tercer nivel nos dirige a espacios con una población de 1 o más, pero como los únicos espacios que quedan en el mapa que cumplen tal requisito muestran apoyo, el VC-JV no se reorganiza en ellos y se salta este punto.

Todavía quedan por seleccionar cuatro posibles espacios en los que ejecutar una reorganización; pasemos pues a la segunda de las prioridades secundarias: coloca guerrillas «en base VC y con <4 guerrillas VC clandestinas». Los espacios candidatos son Tây Ninh, Phước Long y Bình Tuy-Binh Thuan, y por tanto el VC-JV coloca una guerrilla en cada uno (y elimina la ficha de control COIN en Tây Ninh), lo que le cuesta sus últimos 3 recursos (su cilindro retrocede hasta la casilla «0»).

Al VC-JV aún le queda un último espacio donde ejecutar la reorganización, pero ahora ya no puede pagarlo. Pero en la parte superior del recuadro de reorganización, justo después de «En máx. 6 espacios», tenemos la siguiente instrucción: «Si recursos VC=0, recauda y luego continúa con reorganización» (8.5.3, primer punto). Tal como haría un jugador que llevara el VC y que se encontrara sin recursos en medio de una reorganización, el VC-JV interrumpe su operación de reorganización para recaudar recursos (y esto también se puede hacer al inicio o al final de una operación de reorganización).

Ahora tenemos que ir a la columna de la derecha en la hoja del DTD, la columna correspondiente a las actividades especiales, para consultar el recuadro de recaudación (8.5.1, RECAUDACIÓN). El VC-JV ejecutará la recaudación en un máximo de 4 espacios (el mismo límite que tiene un jugador VC). Según el primer punto, en vez de recaudar, el VC-JV ejecutaría directamente una subversión si tuviera 10 o más recursos; pero como ahora tiene 0, ejecuta la recaudación. Según el segundo punto, recauda primero en las LC (donde no se perjudica a la oposición); como aún no hay fuerzas del VC en LC, saltamos este punto.

El tercer punto dice que el VC-JV recauda «En espacios con apoyo activo». La presencia del VC en espacios con apoyo activo y no controlados por los COIN (que impediría la recaudación, 4.5.1) es una situación muy poco frecuente. Un vistazo rápido al mapa nos confirma que el único espacio con apoyo activo es Saigón, pero está controlado por los COIN. Nada que recaudar aquí; continuamos.

El cuarto punto en el recuadro de recaudación empieza con «Solo si aún está sin recursos» (condición que se cumple), y a continuación proporciona dos puntos de segundo nivel, el primero de los cuales dice: «En espacios con oposición activa». Solo hay dos espacios con oposición activa donde el VC-JV podría recaudar recursos: Tây Ninh y Quảng Nam. Así, en cada uno de estos espacios se activa una guerrilla del VC y ambos se decantan a oposición pasiva; los recursos del VC ascienden a 6.

Aún quedan dos posibles espacios en los que recaudar, por lo que tenemos que pasar al otro punto secundario: «Al azar, donde sea posible» (con un criterio para el desempate: « ⓐ primero en espacios de mayor población»). Así, el VC-JV recaudará recursos en hasta dos espacios más, seleccionados al azar entre los espacios de mayor población en los que pueda ejecutar tal recaudación. Pero estamos en 1968 y la mayoría de la población está bajo control de los COIN; los candidatos se limitan a tres provincias en el delta del Mekong, dos de las cuales presentan el valor más alto (2) de población: Kiến Phong y Kiến Hoa. Los 8 recursos recaudados incrementan los recursos del VC hasta un total de 14, una cantidad lo bastante copiosa como para que el VC-JV no tenga que recaudar durante un buen tiempo; eso sí, al coste de tener que decantar esos espacios de oposición pasiva a neutral, con un considerable descenso en la puntuación del VC, al menos de momento.

El VC-JV ya ha recaudado recursos en cuatro espacios; como era el máximo permitido, la recaudación se ha acabado. Ahora puede retomar la reorganización allí donde la dejó cuando sus recursos se agotaron. Estamos en el tercer punto secundario del recuadro de reorganización, que dice: «Donde haya 1-3 guerrillas VC», y cuyo propósito es que el VC acabe teniendo 4 guerrillas en algunos espacios, para que pueda construir nuevas bases. Hay ocho espacios con 1-3 guerrillas del VC que aún no han sido seleccionados para

la reorganización: las cuatro provincias del delta, Quảng Đức-Long Khánh y las tres provincias centrales de montaña. Son demasiados candidatos; esperemos que los criterios de desempate nos ayuden a acotar la selección: «ⓐ para eliminar control COIN en espacios pobl. 1+» y «ⓑ si EVN es un jugador, para eliminar control EVN en espacios pobl. 1+». Este último lo podemos descartar ya mismo, pues en esta partida el EVN es un JV. Usemos entonces el primer criterio de desempate; como puedes ver, en este caso el VC-JV ya ha ejecutado una reorganización en todos aquellos espacios donde tenía bases propias y podía hacerlo y, por lo tanto, ahora debería de intentar eliminar el control COIN en un espacio controlado por los COIN que no muestre apoyo, en el cual bastase añadir 1 guerrilla VC para eliminar dicho control. Por desgracia para el VC, ya no queda ninguno de esos espacios en el que poder ejecutar una reorganización; al final, pues, este criterio de desempate tampoco nos ayuda.



El VC-JV ejecuta reorganización (indicado con peones blancos) y recaudación (peones negros), lo que le ha permitido reforzarse cerca de Saigón y llenar sus costales de arroz, pero su causa ha perdido respaldo popular.

Esto significa que cada uno de los ocho restantes espacios candidatos, con 1-3 guerrillas del VC, tienen la misma prioridad. Pero el VC-JV solo puede elegir uno de ellos, y aquí es cuando entra en acción el mapa para la selección aleatoria de espacios (al azar, 8.2 y 8.3), siempre que algún JV tenga que hacer algo y deba elegir entre varios espacios candidatos igualmente prioritarios. De hecho, si hubiera que elegir entre seis o menos candidatos, también bastaría una simple tirada de dado (v. nota en 8.2), pero con ocho espacios usaremos el proceso estándar con el mapa para la selección aleatoria de espacios.

Lanzas dos dados, primero uno y después otro. El primero indica la decena (ha salido un «1») y, el segundo, la unidad (ha salido un «2»). El espacio número 12 en el mapa para la selección aleatoria de espacios es Saigón, pero como la capital no es ninguno de los candidatos, tenemos que seguir la flecha que nos lleva a Pico del Loro. Tampoco nos sirve, porque no es un espacio candidato (ahí no hay 1-3 guerrillas del VC), así que seguimos la siguiente flecha hasta Kiến Hoa. Esta provincia sí que es una candidata válida, por lo que el VC-JV la selecciona como sexto y último espacio donde ejecutar la reorganización: paga 1 recurso y coloca ahí una de sus guerrillas.

El VC-JV ya se ha reorganizado en 6 espacios, el máximo para un JV (8.5.2), y ya ha ejecutado una actividad especial (recaudación), por lo que su turno ha concluido. Ahora te toca jugar a ti con la facción EUA como 2FE, pudiendo elegir entre ejecutar una OPLIM, el evento «Hotel Brinks» o pasar.

Ejemplo 3

El EVN ejecuta marcha e infiltración

Esta vez prepara el escenario medio (sin capacidades de períodos históricos), pero para nuestro ejemplo consideramos que las facciones EUA y ESV son inelegibles.

Prepara la carta n.º 34 «S-75 “Dvina”» como primera carta en juego y la n.º 97 «Hotel Brinks» como la siguiente carta. De nuevo, llevas el bando de los COIN contra las dos facciones insurgentes controladas por JV.

La pregunta del primer rombo en el DTD del EVN-JV es: «¿Emboscadas y/o ataques con tropa pueden eliminar base o 1d6+ enemigos?» (no se tienen en cuenta los ataques con guerrillas que no sean emboscadas, pues no hay garantías de éxito). En el mapa se ve claramente que no hay tropas del EVN con posibilidades de atacar, mientras que una emboscada en Tây Ninh y en Quảng Trị permitiría eliminar 2 unidades. Habrá que lanzar el dado y, si sale un «2» o menos, el EVN atacará; pero sacas un «5» y no hay ni rastro de ataque norvietnamita.

Pasamos ahora al recuadro «¿Pasar, evento u operaciones?». El primer punto no se aplica (la siguiente carta no tiene ninguna capacidad del EVN), pero sí el segundo punto: la carta actual tiene una capacidad, por lo que el EVN-JV tiene que lanzar un dado para determinar qué hace. Si el resultado es superior al número de cartas de golpe de Estado en el recuadro «Líder de la RV», el EVN-JV ejecutará el evento, concretamente el texto con sombreado de la capacidad; en caso contrario, ignorará el evento. El escenario de 1968-1972 empieza con tres cartas de golpe de Estado en el recuadro «Líder de la RV», y la tirada del dado es un «3»; por poco, pero el EVN-JV renuncia a jugar la capacidad. De los dos últimos puntos del recuadro «¿Pasar, evento u operaciones?», ninguno es aplicable: el tercer punto solo se refiere a los eventos que no tienen ninguna capacidad, mientras que el cuarto punto le indica al EVN-JV que pase si se ha quedado sin recursos. El EVN-JV tiene 15 recursos, por lo que continúa buscando más abajo en el DTD.

En el siguiente rombo se nos pregunta si «¿Puede EVN ejecutar terrorismo en espacios con apoyo y pobl. total 1d6+?». Lanzas un dado y sale «4». Resulta que el único lugar con apoyo donde el EVN-JV podría ejecutar terrorismo es la provincia de Quảng Trị-Thua Thien (población 2), una cifra inferior a la requerida por la tirada del dado, por lo que continuamos bajando por el DTD.

Ahora nos encontramos con un par de rombos que nos ayudarán a determinar si el EVN-JV se reorganizará o no. En el primero de ellos se nos pregunta: «¿Ruta < 2, O BIEN hay base EVN con < 2 uds. EVN?». El valor de la Ruta es de 3 y todos los espacios con bases del EVN tienen al menos 2 unidades del EVN; por lo tanto, la respuesta es «No» y pasamos al siguiente rombo.

En este se nos plantea otro par de situaciones en las que el EVN-JV también podría ejecutar una reorganización: «¿>2d6 guerrillas EVN disponibles, O BIEN reorganiz. colocaría base?». El EVN tiene 4 guerrillas en su recuadro de fuerzas disponibles, por lo que solo se reorganizará si saca 3 o menos en una tirada de dos dados. Los dados dan un total de 10, por lo que pasamos a la otra situación que el rombo nos plantea: «¿la reorganización colocaría base?». Aquí debemos tener en cuenta qué es lo que el JV haría si acabara ejecu-



El EVN invade Quảng Trị y Quảng Nam de forma masiva y aprovecha su ventaja numérica para infiltrarse en una base del VC y apoderarse de ella.

tando una reorganización. Debido a la amenaza que representan las facciones COIN, y en particular los rangers del ESV, el EVN-JV solamente colocaría bases en espacios en los que tenga al menos 4 unidades, dos de las cuales tienen que ser guerrillas del EVN (ya que la regla 3.3.1 especifica que una base solo se puede colocar como reemplazamiento de dos guerrillas), mientras que las otras dos unidades pueden ser tropas del EVN. Sin embargo, en nuestro ejemplo, en cada uno de los dos espacios donde el EVN-JV tiene 4 o más unidades solo hay una única guerrilla y, por tanto, esta operación de reorganización no permitiría colocar ninguna base, lo que nos lleva al recuadro de marcha.

Cuando se trata de resolver acciones de los JV que implican el desplazamiento de piezas, lo más fácil es determinar primero cuáles de las piezas de la facción podrán desplazarse para cumplir con sus prioridades (v. nota en 8.1.1). La parte preliminar de las instrucciones para la marcha del EVN (es decir, el texto gris en la parte superior del recuadro) especifica que el EVN-JV tendrá que dejar atrás suficientes piezas para mantener cualquier control EVN que tenga, además de dejar al menos 2 de sus guerrillas o tropas para proteger sus bases (8.6.5). Esta primera prioridad determina el límite de cuántas piezas del EVN pueden desplazarse con la marcha. Además, también establece que el EVN-JV solamente empleará su habilidad de usar la Ruta para desplazar piezas más de un espacio si el valor de la Ruta es de 4 (3.3.2, 6.7) o si la marcha es gratuita (3.1.2, 5.5), o sea, siempre que los espacios adicionales no comporten el gasto de más recursos. En este ejemplo, el valor de la Ruta es de 3, por lo que el EVN-JV no la usa.

Seguimos avanzando, ahora ya en el primer punto del recuadro de marcha: «Si hay base EVN disponible, marcha para que al menos un espacio en Laos o Camboya (aún con sitio para una base) tenga mín. 4 uds. EVN (al menos 2 guerrillas EVN)». Esta frase se las trae, así que vayamos despacito, paso a paso. En primer lugar, si el EVN-JV no tuviera ninguna base en su recuadro de fuerzas disponibles, podríamos prescindir de este punto; pero este no es el caso, ya que ahora mismo hay una base del EVN disponible. Por lo que respecta al resto de la instrucción, el EVN debe seleccionar al

menos 1 espacio en Laos o Camboya que no contenga ya dos bases (es decir, en el que todavía quepa otra base), y entonces hacer que marchen hasta allí un número suficiente de unidades como para acabar teniendo 2 guerrillas del EVN y otras 2 unidades del EVN (que pueden ser guerrillas o tropas). Cabe destacar que es perfectamente válido si el EVN acaba teniendo en el espacio más de 2 de sus tropas, si ya estaban allí antes de la marcha, pero el EVN-JV deja de enviar unidades a ese espacio una vez haya alcanzado el umbral de 2 guerrillas + otras 2 unidades.

Echamos un vistazo al mapa y vemos que, en este momento de 1968, en cada espacio de Laos y de Camboya cabe otra base más, y que en todos ellos (excepto en Laos central) hay 2 guerrillas del EVN, pero ninguna otra unidad del EVN (Laos central está ocupado por 1 guerrilla y 9 tropas del EVN). Esto significa que hay dos maneras de lograr que un espacio de Laos o Camboya «tenga mínimo 4 uds. EVN (al menos 2 guerrillas EVN)»: o se ejecuta una marcha con una guerrilla desde cualquier lugar hasta Laos central (y ese «cualquier lugar» podría ser o Vietnam del Norte o Quảng Trị-Thua Thien, ambos espacios tienen una guerrilla que pueden dejar marchar) o bien se ejecuta una marcha con dos unidades del EVN, de cualquier tipo, hasta uno de los otros espacios en Laos o Camboya. Con la Ruta que está en «3», el EVN-JV solo podrá desplazar sus unidades a espacios adyacentes, lo que significa que solo hay 2 de esos «otros espacios» para elegir: Este de Camboya (a donde podrían ir las guerrillas de Tây Ninh y Phước Long, para unirse a las 2 guerrillas que ya están allí) o Laos meridional (a donde podrían ir 2 tropas procedentes de Laos central para alcanzar el total de 4 unidades). Por tanto, al final, con solo tres posibles destinaciones, podemos lanzar un dado y distribuir las probabilidades de forma equitativa entre las tres opciones: si sale «1» o «2», van a Laos central; «3» o «4», a Laos meridional, y «5» o «6», al Este de Camboya. Ha salido un «2» y Laos central es la destinación seleccionada; una segunda tirada del dado determina que Vietnam del Norte es el espacio desde donde marcha la guerrilla del VC. Por tanto, el EVN-JV desplaza su guerrilla de Vietnam a Laos central, pagando 1 recurso.

El siguiente punto establece que marcha «Marcha con 1 guerrilla EVN clandestina de ciudad o provincia a 1 LC: ⓐ Huế-Đà Nẵng». En este momento, el EVN marchará con una sola guerrilla a una sola LC que no tenga aún ninguna guerrilla clandestina suya; y lo hará con una guerrilla clandestina que no esté ya en una LC, y solamente a una LC a la que pueda entrar sin tener que activarse. El criterio de desempate «ⓐ Huế-Đà Nẵng» dice que, si es posible, la desplazará a la LC que une Huế y Đà Nẵng (para impedir que los refuerzos del ESV lleguen a Huế o Quảng Trị-Thua Thien). Observando la situación en el mapa, una guerrilla del EVN puede marchar de Quảng Trị a esa LC y mantenerse clandestina, sin perder ningún control EVN y sin dejar menos de 2 piezas protegiendo la base del EVN en el espacio de partida; así lo hace, con un coste de cero recursos.

Hemos llegado al tercer punto del recuadro, en el cual se dice que el NVA-JV marcha «Para obtener control NVA en hasta 3 espacios, los de mayor población (todas uds. que parten del mismo espacio se mantienen juntas)», y después vienen tres criterios de desempate. El espacio con un valor más alto de población es Saigón, pero con solo 1 guerrilla en cualquiera de los espacios adyacentes no es posible que el EVN-JV se haga con el control de la capital. De hecho, solo hay dos espacios que el EVN-JV podría pasar a controlar sin usar la Ruta: Quảng Trị-Thua Thien (pobl. 2) y Quảng Nam (pobl. 1). Con solo estos dos espacios para elegir, en realidad no necesitamos ningún criterio de desempate, pero vamos a repasarlos brevemente, a ver qué dicen:

«ⓐ donde solo se necesite 1 grupo»: esto significa que el EVN-JV intentará enviar cada grupo de marcha a un espacio diferente, y que solo combinará 2 o más grupos si no queda ningún espacio que pueda pasar a controlar con un único grupo EVN.

«ⓑ donde no haya base EUA»: una base EUA permite que cada tropa EUA que participe en un asalto elimine 2 piezas enemigas, con independencia del terreno, lo que hace que los espacios con bases EUA sean letales para el EVN. Sin embargo, si la elección que se plantea es tomar el control de un espacio en el que hay una base EUA o bien tomar el control de un espacio que tiene menos población (¡o tal vez no tomar el control de ningún espacio!), el EVN elegirá antes el espacio con más población y con una base EUA, con la esperanza de que tendrá la oportunidad de poder atacar antes de que EUA se plante ahí con muchas ganas de ejecutar un asalto.

«ⓒ donde haya base VC pero no del EVN»: este criterio guía al EVN hacia aquellos espacios con piezas del VC, con la esperanza de encontrar una base del VC en la que se puedan infiltrar y apoderarse de ella.

Vistos los criterios de desempate, volvemos al ejemplo. De las dos provincias, Quảng Trị es la que tiene más población, por lo que es seleccionada en primer lugar, aunque tenga una base EUA. En Quảng Trị ya hay 9 piezas COIN y 3 del EVN, por lo que el EVN necesita al menos 7 unidades más para hacerse con el control de la provincia. Tenemos un par de grupos de tropas del EVN en Vietnam del Norte y Laos central que son lo bastante numerosos, y dejaremos que un dado decida el espacio de partida: Vietnam del Norte (1-3) o Laos central (4-6). Ha salido un «3», por lo que 7 de las tropas presentes en Vietnam del Norte marchan a Quảng Trị-Thua Thien (el EVN-JV paga 1 recurso).

Por tanto, a las tropas que están en Laos central no les queda otra que partir hacia Quảng Nam. Todas ellas (9) marchan a Quảng Nam, deshaciendo así los preparativos que se habían iniciado para la futura construcción de otra base del EVN en Laos central (también podríamos verlo de otra manera, considerando que la guerrilla que se desplazó desde Vietnam del Norte hasta Laos central lo hizo para liberar a una tropa del EVN de su tarea de guarnicionar la base existente). Esto tiene un coste de 1 recurso, por lo que al EVN le quedan 17.

El último punto en el recuadro de marcha nos dice que el EVN-JV ejecuta esta operación «Para desplazar máx. tropas (no adyacentes a control COIN) a 1 espacio adyacente a control COIN en el Sur». Sin embargo, las únicas tropas del EVN que aún no están adyacentes a un espacio controlado por los COIN son las dos que protegen la base EVN en Vietnam del Norte, y estas no pueden abandonar el espacio, por lo que prescindimos de este punto y aquí termina la operación de marcha.

Pero aún hay objetivos por cumplir en esta invasión a cargo del EVN: el DTD indica que después de una marcha del EVN viene una AE de emboscada, infiltración o bombardeo (8.6.5 EMBOSCADA). Según el primer punto del recuadro de emboscada, una condición para ejecutarla es que esta permita eliminar una base enemiga. Pero esta condición rara vez se cumple, por lo que la gran mayoría de las veces habrá que seguir la flecha «s.n.e.p.» (si no es posible) y el EVN acabará ejecutando una AE de infiltración o de bombardeo, y no una emboscada.

Y eso es exactamente lo que ocurre ahora. Tras haber ejecutado una marcha, las únicas guerrillas que pueden participar en una emboscada son las que se han desplazado, y esta vez solo lo han hecho dos guerrillas: una que ha ido a Laos central (donde no hay

enemigos a los que tender una emboscada) y una que ha ido a la LC que une Huế y Đà Nẵng (donde tiene varios objetivos, ya que las emboscadas en LC permiten eliminar piezas enemigas situadas en espacios adyacentes, 4.4.3), pero que no podrá eliminar la base EUA en Quảng Trị, puesto que la protegen 8 unidades de los COIN. Por tanto, no hay emboscada.

Pasamos al recuadro de infiltración, donde el primer punto establece que «Si infiltración no coloca base ni 4+ tropas, ejecuta bombardeo»; por tanto, tenemos que pensar otra vez en lo que puede pasar. El segundo punto nos dice: «Reemplaza bases VC», algo que puede hacerse en espacios donde el EVN-JV tenga más piezas que el VC (¡como en Quảng Nam!). Esto significa que, en efecto, la infiltración permitirá colocar una base, por lo que se confirma que el EVN-JV va a ejecutar esta actividad especial. Quảng Nam es seleccionado como el primero de los dos espacios en los que se puede ejecutar la infiltración, y el EVN-JV usa la última de sus bases disponibles para reemplazar la del VC en esta provincia. La población local está molesta por culpa de esta apropiación tan descarada a menos de los norvietnamitas, por lo que Quảng Nam se decanta un nivel, de la oposición activa a la pasiva.

Cabe destacar que el EVN-JV habría podido infiltrarse en la base VC incluso aunque no hubiera tenido ninguna de sus bases disponibles; para ello, le bastaría eliminar antes una de sus bases de Vietnam del Norte, Laos o Camboya (1.4.1). Esta es la única ocasión en la que un jugador virtual elimina de forma voluntaria una de sus propias piezas (sin que se lo exija el texto de un evento).

No hay más espacios con bases en las que el EVN-JV pueda infiltrarse y, por tanto, pasamos al tercer punto de este recuadro: «Coloca tropas (donde haya bases EVN): ⓐ donde haya más guerrillas EVN; ⓑ donde haya 2 bases EVN; ⓒ en ciudades o provincias sin control EVN o adyacente a estas.» El primer criterio de desempate deja Vietnam del Norte fuera de toda consideración, pues ahí no hay ninguna guerrilla del EVN, y Quảng Nam también ha quedado fuera, ya que la infiltración no permite colocar tropas en el mismo espacio en que se ha usado para reemplazar piezas del VC. En cada uno de los demás espacios donde el EVN-JV tiene una base, también tiene 2 guerrillas, y en ninguno de estos tiene 2 bases (el segundo criterio de desempate). En cuanto al tercer criterio, nos remite a ciudades o provincias sin control EVN o que estén adyacentes a tales espacios; pero este criterio tan solo saca Laos central de la lista de candidatos. Todavía nos quedan cinco posibles espacios entre los cuales elegir uno: Quảng Trị, Noreste de Camboya, Este de Camboya, Pico del Loro y Sihanoukville. Lanzamos un par de dados: «1» y «2», es decir, 12. En el mapa para la selección aleatoria de espacios, este número corresponde a Saigón, por lo que seguimos la flecha hasta el primer espacio de nuestra lista de candidatos: Pico del Loro. Así, la segunda infiltración sirve para colocar 4 tropas del EVN (1 por la base y 3 por la Ruta) en Pico del Loro.

El cuarto punto en el recuadro de infiltración establece que también «Reemplaza sus guerrillas con tropas, hasta que queden 2 guerrillas EVN por espacio», pero esto solamente lo hace en los espacios en los que ha colocado tropas (es decir, en los que ha seleccionado para infiltración y no ha reemplazado piezas del VC), o sea, en este ejemplo, Pico del Loro; pero en esta provincia solo hay 2 guerrillas y, por tanto, ninguna de ellas puede convertirse en tropa.

Esto pone fin a la OP+AE (marcha + infiltración) ejecutada por el EVN-JV. Tras su invasión del Sur, y con EUA y el ESV que son inelegibles, el EVN-JV cede el turno a su aliado del VC-JV (o tal vez deberíamos llamarlo su «aliado», así, entrecomillado, ¡teniendo en cuenta lo que acaba de pasar en Quảng Nam!). Un jugador que fuera ahora la 2FE podría optar por ejecutar una OPLIM, el evento o pasar (2.3.4); en cambio, a los JV se les permite hacer una pequeña «trampa» (v. tercer punto de la lista en 8.1). Así, cuando según la secuencia de juego una facción JV deba ejecutar una OPLIM, en vez de ello ejecuta la opción completa de OP+AE. Si fuéramos a continuar con este ejemplo, ahora consultaríamos la DTD del VC-JV para determinar cómo el Viet Cong complementaría la invasión iniciada por los norvietnamitas.

Ejemplo 4

EUA ejecuta batida y transporte aéreo

Veamos ahora cómo se las apaña una facción contrainsurgente en manos de un JV. Prepara el escenario medio (sin capacidades de períodos históricos), pero cambia la política EUA: usa «Nixon» en vez de «LBJ» (8.8.1). Este cambio nos permitirá examinar el procedimiento de ejecución del transporte aéreo, que es algo más complejo que el del ataque aéreo.

Prepara la carta n.º 23 «Operación *Attleboro*» como primera carta en juego y la n.º 97 «Hotel Brinks» como la siguiente carta. Esta vez llevas el bando de los insurgentes contra las dos facciones COIN controladas por JV.



Como VC, decides que te guardas el evento crucial «Ofensiva del Tet» para otra ocasión, más adelante, por lo que la facción EUA-JV es la 1FE. Enseguida vemos que en la carta «Operación *Attleboro*» hay un halo blanco alrededor del símbolo de facción de EUA, por lo que consultamos la lista de eventos con instrucciones especiales para los JV, en el reverso de la hoja con la selección aleatoria de espacios (8.4.1). En esta lista aparecen los títulos de algunos eventos, ordenados numéricamente, y para el n.º 23 «Operación *Attleboro*», encontramos la instrucción «Igual que n.º 22». La instrucción proporcionada para el evento n.º 22 es: «Si "Nixon", ejecuta OP+AE». Con la política EUA «Nixon», que apuesta porque sus operaciones militares a gran escala sean más selectivas, EUA no se comprometerá en esta lucha contra los complejos de túneles del VC que este evento representa. Así, el EUA-JV ignora este evento si su política EUA es «Nixon», incluso aunque haya tenido que avanzar bastante en el DTD para poder decidirse.

EUA-JV empieza su turno comprobando si la carta en juego o la siguiente tienen alguna capacidad, y resulta que no, no hay ninguna. Luego, comprueba si un asalto por sí solo permite eliminar al menos una base del VC o del EVN (es decir, sin transporte aéreo ni ataque aéreo, por lo que para responder a esta pregunta no nos hace falta comprobar qué harían esos otros recuadros del DTD). En el mapa, todas las bases insurgentes en espacios con tropas EUA están protegidas por guerrillas clandestinas y, por tanto, no pueden ser asaltadas. Luego, EUA comprueba si hay al menos 1 tropa del EVN en cualquier espacio con tropas y/o bases EUA.

Si las tropas del EVN tienen la posibilidad de atacar, pueden infligir una gran cantidad de bajas entre las tropas estadounidenses, lo que tendría importantes consecuencias en Vietnam (o sea, a efectos de la partida, influiría en la puntuación del EVN y del ESV) y también en la política interna de los Estados Unidos (lo que en la partida se representa enviando piezas EUA al recuadro «Fuera de la partida»). En este punto, las guerrillas no se tienen en cuenta (sí, son verdaderas moscas cojoneras, pero al fin y al cabo sus ataques y emboscadas son más bien una molestia y un engorro, ¡no son ninguna apisonadora!). Con todo, las únicas piezas del EVN que actualmente comparten espacio con fuerzas de EUA son guerrillas clandestinas y una base, por lo que EUA-JV no asalta.

Pasamos al tercer rombo y, como no es la estación de los monzones (la siguiente carta no es una carta de golpe de Estado, 2.3.9), pasamos directamente al cuarto rombo. En este se nos pregunta si «¿Hay guerrillas clandestinas en espacios con apoyo?», y así es, ¡clamorosamente sí que las hay! Hay guerrillas clandestinas en Quảng Trị-Thua Thien, Bình Định, Pleiku-Darlac, Phú Bổn-Phu Yen, Khánh Hòa y Saigón, todos ellos espacios con apoyo activo o pasivo (*nota*: fíjate que no se está preguntando si el JV podría activar alguna de estas guerrillas). Decidido: los soldados yanquis van a ejecutar una batida.

El recuadro de batida en el DTD de EUA-JV empieza con un par de advertencias: la primera nos recuerda que «Si «Trampas explosivas» c.s. vigente, en máx. 2 espacios.». La carta de evento «Trampas explosivas» tiene una capacidad del VC que puede causar bajas en las tropas EUA que participan en un asalto; por tanto, cuando dicha capacidad está vigente, EUA-JV muestra mucha más cautela cuando se dispone a ejecutar batidas. Pero ahora esa capacidad no está vigente. La segunda advertencia nos recuerda que EUA «con "Nixon" puede desplazar tropas a Laos y Camboya», y como esta es la política EUA vigente, las batidas se pueden ejecutar fuera del territorio de Vietnam del Sur; por tanto, tenemos que tener presentes los espacios de Laos y Camboya cuando determinemos qué va a hacer EUA-JV.

El primer punto del recuadro de batida establece que EUA «Selecciona espacios con guerrillas clandestinas: ① donde tenga piezas propias; ② hasta 2 espacios adicionales sin piezas propias». Atendiendo al primero de los puntos secundarios, seleccionamos Quảng Trị, Bình Định, Pleiku, Phú Bổn, Khánh Hòa, Bình Tuy, Tây Ninh y Saigón; todavía no es necesario priorizar entre ellos. Fíjate que aquí no es requisito obligatorio que los espacios muestren apoyo, y eso posibilita la selección de Bình Tuy-Binh Thuan, simplemente porque tiene tropas EUA. El otro punto secundario nos pide que seleccionemos hasta 2 espacios con guerrillas clandestinas pero sin piezas propias, y como hay más de dos de estos espacios en el mapa, tenemos que considerar los criterios de desempate:

«ⓐ apoyo, ⓑ base(s) y ⓒ mayor población»

Todos los espacios con apoyo y guerrillas clandestinas ya tenían piezas EUA, por lo que el criterio ⓐ no se aplica. El criterio ⓑ nos pide que busquemos espacios con guerrillas clandestinas y bases (bases de cualquier facción, ¡no solo del EVN o del VC!), y de estos hay unos cuantos: en Vietnam del Sur tenemos Quảng Nam y Phước Long (con bases del VC) y Kiến Giang-An Xuyen (con una base del ESV) y, al otro lado de la frontera, todos los espacios laosianos y camboyanos tienen bases del EVN. Pero esto nos deja todavía con más de dos candidatos, así que, antes de recurrir a la selección aleatoria, nos fijamos en el criterio ⓒ: seleccionar los espacios de mayor población. De los espacios que acabamos de enumerar, Kiến Giang tiene una población de 2 y, Quảng Nam, de 1 (por lo que respecta a los espacios restantes, su población es cero). Esto nos facilita las cosas: estábamos buscando dos espacios y gracias al criterio © acabamos de seleccionar Kiến Giang y Quảng Nam, sin depender en última instancia del lanzamiento de un dado (y, al final, sin necesidad de desplazar las tropas a Laos o Camboya).

El punto ❷ del recuadro de batida nos dice que EUA-JV desplaza sus tropas para reforzar los espacios seleccionados en el punto ❶ en los que no haya más de 2 tropas del EVN. Y entonces, ¿por qué EUA-JV seleccionaría espacios para la batida en los que haya más de 2 tropas del EVN si al final acaba por no enviar ahí a sus tropas? Veamos, ¿recuerdas cómo EUA asaltaría si hubiese tropas del EVN junto con bases o tropas estadounidenses? Debido a ello, si hay algún espacio que contenga tanto tropas del EVN como piezas EUA y aún así acabamos en el recuadro de batida, significa que o bien EUA-JV ha intentado ejecutar un asalto pero no ha podido hacerlo (p. ej., porque una tropa EUA ha quedado atrapada en una provincia de montaña y no disponían de suficiente transporte aéreo para llevarle refuerzos o ponerla a salvo), o bien que las piezas EUA en ese espacio son irregulares, unidades que para los jefes militares estadounidenses son, en buena medida, prescindibles. En cualquier caso, el JV intentará ejecutar una última operación con esas unidades en peligro, antes de que el EVN las destruya, pero no enviará ninguna fuerza adicional a esos espacios.

Está claro que, en nuestro ejemplo, esto no supone ningún problema, pues no hay tropas del EVN en ninguno de los espacios seleccionados. Antes de continuar, echemos un vistazo a los diez espacios seleccionados en el punto ❶, para ver cuáles necesitan refuerzos:

- Quảng Trị-Thua Thien: 3 guerrillas clandestinas, 4 tropas EUA, 1 irregular EUA y unas cuantas unidades del ESV. Esto significa que, si es necesario, desde Quảng Trị se podrían enviar hasta 2 tropas EUA a otra parte y, aún así, en ambos casos se activarían todas las guerrillas presentes y se conservaría el control COIN.

- Quảng Nam: 2 guerrillas clandestinas y ninguna unidad EUA; por tanto, para activar ambas guerrillas tendríamos que desplazar 2 unidades EUA aquí.

- Bình Định, Pleiku-Darlac y Khánh Hòa: 2 guerrillas clandestinas, 2 tropas EUA, 1 irregular EUA y 1 policía ESV. En cada uno de estos espacios hay una tropa EUA que no es necesaria para la batida, pero sí que se la necesita para mantener el control COIN en el espacio y, por tanto, no puede desplazarse.

- Phú Bổn-Phu Yen: 2 guerrillas clandestinas y 3 tropas EUA. Aquí nos sobra una tropa EUA que no es necesaria para la batida ni para el control COIN.

- Bình Tuy-Binh Thuan: 2 guerrillas clandestinas y 2 tropas EUA. Como se trata de una provincia de selva, se necesitan otras 2 unidades EUA para activar ambas guerrillas.

- Tây Ninh: 4 guerrillas clandestinas (3 VC + 1 EVN) y 3 tropas EUA. También es una provincia de selva, por lo que para activar las 4 guerrillas en una batida, EUA-JV tiene que desplazar aquí otras 5 unidades.

- Saigón: 1 guerrilla clandestina, 2 tropas EUA y un montón de unidades del ESV; por tanto, 1 tropa EUA puede salir de aquí.

- Kiến Giang: 1 guerrilla clandestina y ninguna unidad EUA. Aquí se necesita 1 unidad EUA.

Resumiendo: en Quảng Nam, Bình Tuy, Tây Ninh y Kiến Giang se necesitan refuerzos; en los demás espacios seleccionados ya hay suficientes unidades EUA y desde algunos de ellos incluso se puede enviar una o más tropas EUA sin poner en peligro la operación de batida ni el control COIN.

Ahora podemos volver al punto ❷ del recuadro de batida; además de la advertencia «con máx. 2 tropas EVN», las instrucciones preliminares en este punto también dicen que EUA-JV debe hacerlo «sin cambiar control en espacios de partida» (es decir, que no puede perder el control COIN ni, en el caso de que el espacio no estuviera controlado, tampoco puede sacar de ahí aquellas unidades que harían que el EVN pasara a controlarlo), y «sin sacar últimas 3 uds. COIN de ningún espacio con apoyo». Esta última condición hace que en Huế, Đà Nẵng, Kon Tum, Qui Nhơn y Cam Ranh, la única tropa EUA presente deba permanecer ahí, para respaldar a las unidades paramilitares del ESV en sus patrullas anti-VC en dichos lugares. Por último, esta instrucción preliminar también contiene un criterio de desempate: «ⓐ desde Laos y/o Camboya». Así, cuando EUA envía tropas a una destinación de batida que necesita refuerzos, la prioridad es enviarlos desde Laos y/o Camboya, y solo si no es posible, desde Vietnam del Sur. A pesar de que Nixon esté dispuesto a ganarse la reprobación internacional enviando fuerzas estadounidenses a los países vecinos, sus generales, no obstante, intentarán que esas incursiones transfronterizas sean lo más breves posible.

En definitiva, ¿qué tropas se van a desplazar y a dónde? El punto ❷ contiene un par de puntos secundarios y varios criterios de desempate. Estos últimos, en realidad, se agrupan en dos conjuntos de criterios: uno que solamente se aplica al punto secundario ① y otro que ya usamos cuando seleccionamos los espacios para la batida («ⓐ apoyo, ⓑ base(s) y ⓒ mayor población»). El primero de los puntos secundarios, junto con sus criterios de desempate, dice así: «Con suficientes tropas para activar ① todas ② más de ½ de las guerrillas clandestinas presentes.» Si resulta que no es posible activar más de la mitad de las guerrillas clandestinas presentes en un espacio, EUA-JV ni siquiera intenta reforzarlo. Fíjate que «más de ½» y «todas» coinciden en aquellos espacios donde solo hay 1 o 2 guerrillas clandestinas, puesto que 1 es el entero más cercano que cumple la condición de ser más de la mitad de 1, y lo mismo ocurre con el 2. En nuestro ejemplo, el único espacio donde se puede aplicar el criterio «más de ½» de las guerrillas es Tây Ninh, donde hay 4 guerrillas clandestinas, y «más de ½» sería 3 de estas.

Entonces, primero desplazamos tropas EUA (las únicas unidades que se pueden desplazar durante una operación de batida de EUA) a aquellos espacios seleccionados para la batida donde los refuerzos ayudarían a activar todas las guerrillas clandestinas, dejándolos sin ninguna de estas que e impidiendo así que cometan acciones terroristas o emboscadas. Para ayudarnos a priorizar, disponemos del otro conjunto de criterios de desempate:

«ⓐ apoyo, ⓑ base(s) y ⓒ mayor población»

De nuevo, el criterio ⓐ no nos sirve, pues todos los espacios con apoyo seleccionados ya tienen suficientes unidades EUA para activar todas las guerrillas, y ⓑ tampoco nos ayuda, pues el único espacio seleccionado sin base alguna es Phú Bổn, y aquí también hay suficientes tropas EUA. Esto nos remite al último de los criterios («ⓒ: mayor población»), lo que significa que los primeros dos espacios que intentaremos reforzar son Kiến Giang y Tây Ninh (ambos con una población de 2). Como no hay tropas EUA que puedan alcanzar tales espacios, ni siquiera usando LC, no importa cuál resolvemos primero, por lo que empezaremos por el más fácil: Kiến Giang.

Kiến Giang necesita 1 tropa EUA, y el único espacio adyacente con tropas EUA es Cần Thơ, donde hay más que suficientes unidades de los COIN para satisfacer el requisito de mantener las «últimas 3 uds. COIN» y poder enviar todavía una tropa al campo. Así, una tropa EUA se desplaza de Cần Thơ a Kiến Giang. En este momento vale la pena fijarse en un detalle, y es que a pesar de que Kiến Giang fue uno de los dos últimos espacios seleccionados para la batida (porque en él no había piezas EUA), es uno de los primeros en recibir refuerzos. Esto es algo perfectamente normal y no hemos hecho nada incorrecto. En realidad, EUA-JV podría seleccionar espacios para la batida donde no haya suficientes unidades EUA y luego no reforzarlos en absoluto, e incluso podría seleccionar espacios para la batida en los cuales sus fuerzas estén en franca inferioridad numérica y luego, mediante un transporte aéreo, sacar todas sus fuerzas de esos espacios antes de activar ahí ninguna guerrilla.

Pasamos ahora a Tây Ninh; para poder activar las 4 guerrillas clandestinas aquí presentes, EUA-JV tendrían que traer otras 5 tropas. Por desgracia para esta facción, tan solo hay 3 tropas que podrían llegar a Tây Ninh usando el desplazamiento de la batida y que no estén ya ocupadas ejecutando batidas contra las guerrillas en su ubicación actual: una de estas tropas está en una ciudad adyacente (Saigón), más una en Pleiku y otra en Khánh Hòa, que podrían llegar a Tây Ninh viajando por la carretera 14 (una LC). Esto no es suficiente para satisfacer el punto que estamos resolviendo, por lo que de momento nos saltamos Tây Ninh.

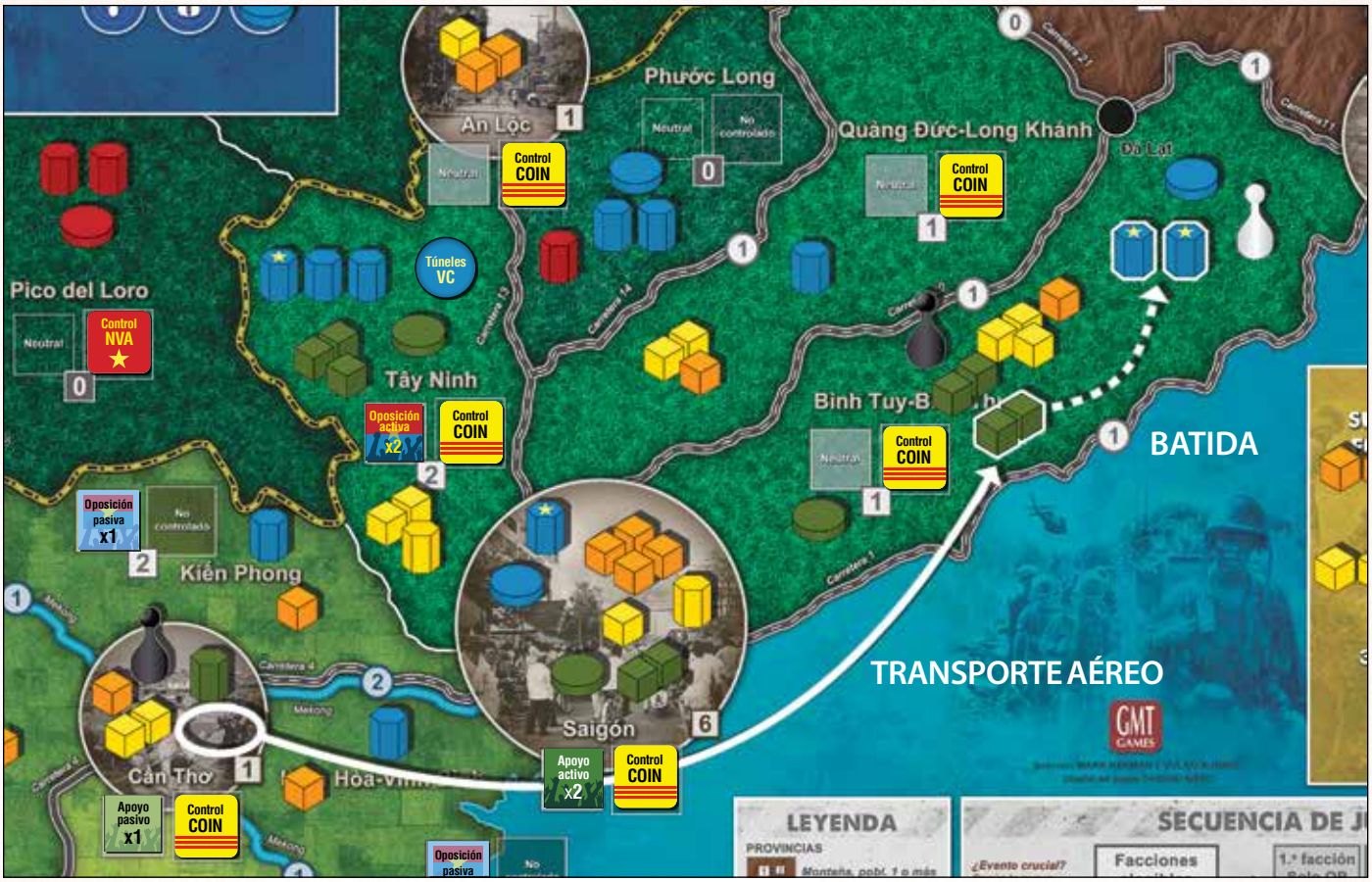
A continuación, nos centramos en aquellos espacios de población 1 que necesitan refuerzos: Bình Tuy-Binh Thuan y Quảng Nam. De nuevo, el orden de resolución no es importante; las únicas tropas que podrían alcanzar ambos espacios son las situadas en Pleiku-Darlac, pero no pueden salir de ahí, ya que entonces perderían el control COIN del espacio. Empecemos por Bình Tuy: aquí, EUA-JV necesita otras 2 tropas, pero la única tropa que puede venir es la que sobra en Saigón, lo que sería insuficiente. No se puede, ¡y Bình Tuy tendrá que esperar!

Nos queda Quảng Nam, un espacio en el que se necesitan 2 tropas EUA para activar todas las guerrillas. Las provincias adyacentes de Quảng Trị y Quảng Tín tienen cada una 2 tropas EUA sobrantes, las cuales podrían dirigirse allí. El lanzamiento de un dado determina que EUA-JV seleccione Quảng Trị y envíe dos de sus tropas hacia el sur, a Quảng Nam.

Ahora que EUA-JV ya ha reforzado todos sus espacios para la batida en los que puede activar todas las guerrillas clandestinas, los criterios de desempate en el punto secundario le llevan de nuevo a Tây Ninh, para ver si al menos puede activar más de la mitad de las guerrillas presentes (o sea, 3). El problema es que, aún en este caso, debe enviar otras 3 tropas EUA y, como antes, continúa teniendo a mano solo la sobrante en Saigón. La situación es aún peor en Bình Tuy, pues ahí el criterio «más de ½» es idéntico al de «todas» las del espacio. No tenemos más remedio que volver a saltarnos estos dos espacios y pasar al siguiente punto secundario: «para que los espacios pasen a estar bajo control COIN» (aquellos espacios que ya han sido seleccionados para la batida).

El único espacio seleccionado para la batida que aún no está bajo control de los COIN es Quảng Nam, donde EUA-JV necesita otras 2 unidades COIN. Como antes vimos, hay 2 tropas EUA listas para apuntarse a la batida, un poco más al sur, en la provincia limítrofe de Quan Tin; así que se dirigen al norte, a las montañas de Quảng Nam, y se unen a sus compañeras de armas que llegaron hace poco desde Quảng Trị.

Con esto se acaba el punto ❷ del recuadro de batida, relativo al desplazamiento de tropas. El siguiente punto también se refiere al desplazamiento, pero de otro tipo: «Si «JFK» o «Nixon», ejecuta transporte aéreo». La política EUA es «Nixon» y, por tanto, toca ejecutar un transporte aéreo.



EUA ejecuta una batida con sus tropas helitransportadas para presionar la infraestructura del VC.

Los primeros dos puntos del recuadro de transporte aéreo nos indican cuáles son los espacios que EUA-JV elegirá cómo espacios de partida para el transporte aéreo:

«❶ Desde donde no haya control COIN, ni apoyo, ni base EUA, ...»: este punto indica a EUA-JV que evacúe aquellos espacios donde no tiene nada que perder si los abandona. Sin embargo, en nuestro ejemplo se da la circunstancia de que EUA-JV perdería alguna cosa en cualquiera de los espacios en los que tiene unidades EUA, ya sea control COIN, apoyo o una base propia, por lo que este punto no nos permite seleccionar ningún espacio de partida para el transporte aéreo.

«❷ Desde donde haya tropas EUA y ESV no necesarias para actual OP ni para control COIN (si apoyo, deja al menos 3 uds. COIN)»: en otras palabras, allí donde haya un excedente de tropas COIN que se puedan desplazar sin perjudicar a ninguno de los objetivos de EUA. El punto también establece que hay que seleccionar aquellos espacios desde donde pueda transportarse un mayor número de unidades. Si inspeccionamos el mapa, vemos que los espacios candidatos son cuatro: la ciudad de Cần Thơ (con 2 tropas EUA y 1 tropa ESV transportables), Saigón y Phú Bổn (ambos con 1 tropa EUA y 1 tropa ESV transportables) y Quảng Trị (con 2 tropas ESV transportables). De estos cuatro espacios, Cần Thơ tiene la prioridad más alta, mientras que los otros tres están empatados, excepto por el hecho de que las tropas del ESV no pueden activar guerrillas durante una batida ejecutada por EUA, por lo que si el objetivo del transporte aéreo es activar más guerrillas, entonces Quảng Trị no es un candidato (sí que lo sería si, en cambio, el objetivo del transporte fuera ganar control COIN, ya que en este sentido las tropas del ESV son tan eficaces como las estadounidenses). No necesitaremos todos estos espacios de partida, pero siempre va bien conocer los posibles candidatos.

A continuación, vamos a determinar las destinaciones de las tropas aerotransportadas. El punto ❸ del recuadro de transporte aéreo solo se aplica a los asaltos, pero el punto ❹ dice: «Si batida, según "batida ❷"»; es decir, que hay que aplicar el mismo conjunto de instrucciones que usamos para el desplazamiento de tropas durante la batida, pero esta vez usando el desplazamiento para ejecutar un transporte aéreo. Yendo rápida y directamente al primer punto secundario y a sus criterios de desempate, buscamos espacios en los que la adición de tropas permitiría a EUA-JV activar ahí todas las guerrillas clandestinas. Con solo 4 tropas que pueden desplazarse mediante transporte aéreo, no es suficiente para activar las 4 guerrillas en Tây Ninh, pero con 2 tropas basta en Bình Tuy, por lo que esta es la primera destinación seleccionada para el transporte aéreo. Como en Cần Thơ hay la mayor cantidad de tropas que se pueden transportar, las dos tropas EUA en esta ciudad son aerotransportadas a Bình Tuy (coloca peones negros en el mapa, uno en Cần Thơ y otro en Bình Tuy).

Continuando con el mismo punto secundario que atañe al desplazamiento durante la batida, volvemos otra vez a Tây Ninh. EUA-JV no tiene las 5 tropas transportables que necesita para activar todas las guerrillas (4) presentes en el espacio; de hecho, ni siquiera tiene las 3 unidades necesarias para activar más de la mitad de estas (¡el plan para llevar tropas a Tây Ninh vuelve a fracasar!). Luego seguimos con el siguiente punto secundario en relación con el desplazamiento durante la batida, que establece que las tropas EUA se desplazan para ganar control COIN en los espacios seleccionados para la batida, pero esta instrucción no nos sirve de nada, puesto que todos los espacios seleccionados ya están controlados por los COIN.

Por tanto, ahora tenemos que continuar con las instrucciones del transporte aéreo, allá donde las dejamos. El punto ❺ nos dice: «Para llevar tropas EUA y obtener control COIN en espacios con policía pero sin apoyo activo». Como EUA-JV ya ha usado dos de los cuatro espacios permitidos para el transporte aéreo, y el número más grande de tropas EUA transportables en cualesquiera de los espacios de partida restantes es 1, tenemos que buscar un espacio con policía pero sin apoyo activo, donde la adición de solo 1 tropa EUA establecerá control COIN. No es necesario que este espacio sea uno de los seleccionados para la batida, y si no lo es, tampoco se seleccionará como espacio de batida, incluso si contiene guerrillas clandestinas. Seguramente, un jugador al frente de EUA lo habría seleccionado en esa situación, pero incluir tal instrucción en el recuadro de batida sin entrar en conflicto con la advertencia relativa al texto con sombreado de «Trampas explosivas» habría alargado demasiado las instrucciones y no cabrían en una única página de DTD. Por lo tanto, un jugador virtual tiene que aguantarse y soportar esta ineficacia.

Examinamos el mapa y encontramos tres espacios que cumplen los requisitos, todos ellos en el delta: Bá Xuyên, Kiến Hoa y Kiến Phong. La capacidad de transporte aéreo de EUA-JV solo le permite seleccionar uno de ellos, y no hay criterios de desempate que ayuden a elegirlo, por lo que recurrimos al habitual lanzamiento de dado. La suerte ha decidido que Bá Xuyên sea el espacio seleccionado y la destinación de una tropa EUA proveniente de Saigón o de Phú Bổn; lanzamos otra vez el dado, esta vez para determinar que la tropa se transporta desde Phú Bổn. Así, marcamos estos dos espacios (Bá Xuyên y Phú Bổn) con peones negros, y desplazamos una de las tropas EUA en Phú Bổn a Bá Xuyên.

Por lo que respecta al último punto en el recuadro de transporte aéreo («1 unidad de fuerzas especiales a 1 espacio vacío en Laos/Camboya»), lo ignoramos. Incluso aunque hubiera más espacios que se pudieran usar para el transporte aéreo, ninguno de los espacios en Laos o Camboya están vacíos.

Habiendo acabado el transporte aéreo, volvemos al recuadro de batida, donde el punto ❹ nos indica que EUA-JV «Activa guerrillas en todos los espacios seleccionados: ⓐ VC». En cuanto al criterio de desempate, solo lo aplicamos en Tây Ninh, donde las 3 tropas EUA presentes activan 1 guerrilla del VC; en el resto de espacios donde se ejecuta la batida, las fuerzas estadounidenses activan todas las guerrillas clandestinas presentes.

Hemos llegado al final de la batida y transporte aéreo ejecutados por EUA-JV. Ahora sería tu turno, al frente del VC, para responder con una OPLIM, jugar el evento o pasar.

Ejemplo 5

El ESV ejecuta el evento «Coreanos»

Para este ejemplo, vuelve a preparar el escenario medio (sin capacidades de períodos históricos). Prepara la carta n.º 70 «Coreanos» como primera carta en juego y la n.º 130 «¡Golpe! Intento fallido» como la siguiente carta. De nuevo, llevas el bando de los insurgentes contra las dos facciones COIN controladas por JV.

Es la estación de los monzones y el ESV-JV es la 1FE. Lo primero que vemos en el DTD del ESV-JV es el recuadro «¿Pasar, evento u operaciones?»; y como el evento surgirá efecto (¡y tanto que tendrá efecto!) y no hay símbolo de fusil, ni ***halo blanco**** que remita a la lista de instrucciones especiales para la resolución de este evento por parte del ESV-JV, este ejecuta el evento «Coreanos» según las rutinas y prioridades que generalmente se aplican (8.1, 8.4.1).

** Como puedes comprobar, la carta n.º 130 «Coreanos»* ***sí*** *que tiene un halo blanco alrededor de los símbolos de facción del ESV y de EUA. A diferencia de la edición original del juego, en la 2.ª y 3.ª ediciones de* Fire in the Lake *se incluye una instrucción especial para la resolución del evento por parte de una facción ESV o EUA en manos de un JV. En definitiva, se trata de un error de GMT, que se olvidó de actualizar el texto de este ejemplo. Para no complicar las cosas, en la versión española hemos decidido mantener el texto tal cual y simplemente suponer, a efectos de este ejemplo, que la carta no presenta ningún símbolo con halo blanco.* (N. del T.)

El ESV-JV ejecuta un evento de doble uso (5.2, 8.4.2), concretamente su texto sin sombreado. Según este, o EUA o el ESV pueden ejecutar algunas operaciones gratuitas. Si a una facción JV se le plantea la opción de decidir a quién favorece un evento (en este caso, quién va a ejecutar las operaciones gratuitas), siempre que sea posible, la facción JV que ejecuta el evento se selecciona a sí misma (8.4.4, primer punto). Por tanto, en nuestro caso, el ESV-JV se dispone a ejecutar las operaciones gratuitas que concede la versión pro-COIN de «Coreanos», tomando las correspondientes decisiones con respecto a los detalles de esta ejecución.

En primer lugar, el ESV-JV puede ejecutar una operación gratuita de batida en «Phú Bổn y espacios adyacentes como si fuera EUA y considerando todos los cubos ESV como tropas EUA».

Para las decisiones que deban tomarse en relación con las operaciones gratuitas que un evento concede a un JV, hay que tener en cuenta las prioridades de esa facción (8.4.4, segundo punto). En este evento, el ESV-JV dispone primero de una operación gratuita de batida y, luego, de una gratuita de asalto, por lo que se aplicarán las prioridades del ESV para la batida y el asalto (8.7.4 y 8.7.5). Aunque el texto del evento también diga que EUA o ESV ejecuta una batida y un asalto «como si fuera EUA», la frase se refiere a los efectos de estas operaciones (como p. ej. a cuántas piezas enemigas se eliminan), ya sean ejecutadas por un jugador o por un JV, y no a las opciones disponibles. La idea que siempre subyace tras las prioridades de los JV es que estos siempre tomen las decisiones más favorables a su facción, como si quien tomara las decisiones fuera realmente un jugador. Por tanto, a pesar de las características especiales de este evento que permite que las unidades del ESV luchen con la eficacia de los soldados norteamericanos, usaremos el DTD del ESV-JV (y no el de EUA-JV) para consultar los recuadros de batida y asalto.

Asimismo, en cuanto a la selección de espacios cuando se van a ejecutar varias operaciones gratuitas (en este ejemplo, una batida y luego un asalto), los JV usan las prioridades que atañen a la primera, en caso de que haya alguna diferencia (8.4.4,segundo punto). De esta manera, ya podemos proceder a aplicar el texto del evento, paso a paso, mientras nos remitimos a las prioridades del ESV-JV, primero para la batida y, después, solo cuando sea necesario, para el asalto.

En el DTD del ESV-JV, en la parte superior del recuadro de batida, tenemos una limitación: «No en monzones». Sin embargo, está claro que el texto del evento «Coreanos», con ese «EUA o ESV ejecuta batida gratuita», contradice la regla 2.3.9 (que, entre otras cosas, prohíbe las batidas durante la estación de los monzones), por lo que, atendiendo a lo establecido en 5.1.1, el evento prevalece e ignoramos dicha limitación.

A continuación, el recuadro de batida nos dice que esta se ejecuta «en máx. 3 espacios», pero aquí no nos tenemos que preocupar acerca de este máximo. La razón de ello es que el total de espacios donde se va a ejecutar la batida no depende de ninguna selección que tengamos que hacer, de las que se hacen efectivas con las prioridades (8.4.4, segundo punto), sino que en este caso particular, los espacios que son el objetivo de la operación están especificados en el texto del evento («Phú Bổn y espacios adyacentes»), y este prevalece sobre las reglas habituales (5.1.1), entre las cuales también la regla que dice que el ESV-JV ejecuta una batida en un máximo de 3 espacios (8.7.5).

Las instrucciones preliminares en la parte superior del recuadro de batida del ESV-JV también nos indican qué tropas se pueden desplazar a otros espacios durante la batida: «Evita perder control COIN y mantiene mín. 3 uds. COIN en cada espacio». El texto del evento no revoca esta instrucción, por lo que debemos tenerla en cuenta si es necesario desplazar algún cubo del ESV o de EUA durante la batida.

El primer punto del recuadro de batida dice: «Ejecuta una incursión, si es posible». Sin embargo, el texto de «Coreanos» especifica que «EUA o ESV ejecuta batida gratuita y luego asalto gratuito», pero no dice nada de ninguna actividad especial. Por tanto, aquí el ESV-JV no puede ejecutar ni una incursión ni un transporte, y por consiguiente ignoramos esa parte del recuadro.

Así llegamos al segundo punto del recuadro de batida, que nos indica qué orden seguirá el ESV-JV a la hora de ejecutar una batida gratuita en los espacios especificados en el evento: «Selecciona espacios con uds. ESV y guerrillas clandestinas» (8.7.5, primer punto). Echemos un vistazo al mapa: no hay unidades del EVN en esos espacios, pero en Phú Bổn, Bình Định, Pleiku y Khánh Hòa sí que hay guerrillas clandestinas del VC y también unidades del ESV, por lo que los seleccionamos de forma inmediata (como recordatorio de que en ellos se va a ejecutar una batida, puedes marcarlos con peones blancos).

En todos estos espacios hay suficientes cubos de EUA o del ESV para activar todas las guerrillas presentes, porque el evento permite que el ESV-JV ejecute la batida «como si fuera EUA y considerando todos los cubos ESV como tropas EUA». Así, durante la operación, ¡todos esos cubos actuarán como si EUA estuviera ejecutando una de sus batidas y todos ellos fueran tropas EUA! En este sentido, el hecho de que sea la facción ESV-JV la que ejecuta el evento y toma las decisiones pertinentes es irrelevante.

Estos cuatro espacios están controlados por los COIN, y también lo está la ciudad de Kon Tum (que también es un espacio adyacente a Phú Bổn, pero no ha sido seleccionada para la batida porque no contiene guerrillas clandestinas). Esto significa que podemos saltarnos los puntos ❸ y ❹ de la batida, los cuales indican al ESV-JV que primero debe desplazarse a los espacios seleccionados para activar tantas guerrillas como sea posible y después desplazarse a otros espacios para ganar control COIN y, asimismo, seleccionarlos también para la batida (a diferencia de lo que se ha explicado en el ejemplo 4 acerca de cómo actúa EUA-JV durante la batida, cabe destacar que el ESV-JV a veces añadirá, de forma oportunista, nuevas destinaciones a sus batidas).

También ignoramos el punto ❺, ya que el evento no permite el uso de la actividad especial de transporte. Lo único que queda por hacer de la batida gratuita es activar todas las guerrillas del VC en Phú Bổn, Bình Định, Pleiku y Khánh Hòa. Lo siguiente, según el texto del evento, es el asalto gratuito, de nuevo usando todos los cubos EUA y del ESV como si fueran tropas EUA que ejecutan un asalto.

Tras comprobar lo expuesto en el recuadro de asalto del ESV-JV, vemos que no hay nada que afecte realmente a la ejecución del asalto. El texto del evento dicta claramente que el asalto se debe ejecutar en Phú Bổn y en todos los espacios adyacentes donde haya cubos EUA o del ESV y enemigos activos que puedan ser eliminados. Así, el asalto gratuito que ejecuta el ESV-JV elimina dos guerrillas del VC G en Phú Bổn-Phu Yen y guerrilla del 1 VC en cada una de las tres provincias de montaña seleccionadas.

El turno del ESV-JV ha terminado y ahora le tocaría jugar a EUA-JV su OP+AE (limitada por los monzones).



Las fuerzas coreanas se unen al II Cuerpo del ESV en su lucha contra el Viet Cong.

Ejemplo 6

El ESV ejecuta «MACV»

Otra partida en solitario, en la que estás al mando del EVN y del VC. Prepara el escenario medio (sin capacidades de períodos históricos), pero cambia la política EUA (como en el ejemplo 4, usa «Nixon» en vez de «LBJ», 8.8.1). Esto nos permitirá discutir un caso algo más complicado. Prepara la carta n.º 69 «MACV» como primera carta en juego y la n.º 97 «Hotel Brinks» como la siguiente carta.

Como general del VC, decides que ahora no vas a jugar tu carta de evento crucial «Ofensiva del Tet», y dejas que el ESV-JV sea la 1FE. No hay instrucciones especiales para la ejecución del evento «MACV» por parte del ESV-JV (8.4.1). El evento debe ejecutarse y eso es lo que el JV al mando del ESV se dispone a hacer (8.1).

El texto del evento empieza «EUA y luego ESV (o bien EVN y luego VC), cada uno ejecuta 1 AE gratuita». Siempre que sea posible, los JV aplican a su facción los efectos beneficiosos de los eventos (8.4.4, primer punto) y, si no se especifica lo contrario, usan sus propias prioridades para determinar qué operaciones o actividades especiales van a ejecutar y cómo lo van a hacer (8.4.4, segundo punto). Por tanto, el ESV-JV selecciona «EUA y luego ESV» (y no «EVN y luego VC») para que cada una de estas facciones ejecute 1 actividad especial gratuita, empezando por EUA-JV.

Siempre que los JV vayan a ejecutar OP o AE gratuitas concedidas por un evento, estos siguen sus propias prioridades, teniendo en cuenta cualquier posible excepción que se indique (8.4.4, segundo punto). Es decir, los JV usan sus DTD como si estuvieran ejecutando una OP+AE, del modo habitual. En este caso, EUA-JV se dispone a ejecutar «1 AE gratuita» (cualquiera) sin ninguna operación. Así que tendremos que consultar el DTD de EUA-JV, siguiendo sus rombos de decisiones, y simplemente ignoraremos los recuadros de decisiones para ir directamente al recuadro de la actividad especial apropiada (8.4.4, segundo punto, NOTA).

Echando un vistazo al mapa, y aplicando el mismo razonamiento empleado en el ejemplo 4 para la OP+AE ejecutada por la facción EUA-JV, llegamos a la conclusión de que la respuesta al primer y segundo rombos (relativos al asalto) es «No» en ambos casos, y de que la respuesta al tercer rombo es «No» y al cuarto (relativo a la batida) es «Sí». Seguimos la flecha «Si JFK/Nixon» (recuerda que hemos establecido «Nixon» en la preparación del ejemplo) y llegamos al recuadro de la actividad especial de transporte aéreo.

Ya hemos visto cómo las prioridades del DTD del ESV-JV nos han llevado hasta el recuadro de la AE de transporte aéreo, pero, ¿hay algún transporte aéreo que sea posible o útil para satisfacer más adelante una de las prioridades de la batida? Esta es la parte complicada y peliaguda, y es por esto que hemos preparado este ejemplo: en el caso particular del texto del evento «MACV», EUA-JV no ejecutará ninguna batida, sino que solamente va a ejecutar una actividad especial. El punto ❹ del transporte aéreo establece que EUA-JV, «Si batida, según "batida ❷"», pero en ese punto del recuadro de batida se le indica que «Desplaza tropas EUA a espacios seleccionados», es decir, a espacios seleccionados para la operación de batida... pero, sin ninguna operación de batida, ¡tampoco hay espacios seleccionados a los que desplazarse!

Por suerte, este no es el único punto con instrucciones en el recuadro de transporte aéreo. El punto ❸ solo se aplica a los asaltos, pero el ❺ es independiente de cualquier operación: «Para llevar tropas EUA y obtener control COIN en espacios con policía pero sin apoyo activo», así que esto es lo que EUA-JV hará. Hay muchos espacios que no muestran apoyo activo y que contienen policías, en los que además no hay tropas EUA (como en An Lộc) y/o tampoco control COIN (en Kiến Phong, Kiến Hoa y Bá Xuyên faltan ambas cosas); por tanto, atendiendo a este punto, EUA-JV desplazará sus tropas para intentar que la mayor cantidad posible de estos espacios pase a estar controlada por los COIN. En los cuatro casos, puede conseguirlo desplazando allí una única tropa EUA.

Pero retrocedamos un par de pasos, porque en nuestra prisa por averiguar la actividad especial que EUA-JV elegiría, nos hemos saltado los dos primeros puntos del transporte aéreo (los que sirven para seleccionar los espacios de partida). El punto ❶ no permite seleccionar ningún espacio, ya que todos los espacios con unidades EUA incumplen por lo menos uno de estos requisitos previos: que no haya control COIN, ni apoyo, ni ninguna base EUA. El punto ❷, «Desde donde haya tropas EUA y ESV no necesarias para actual OP ni para control COIN...», permite seleccionar algunos espacios: Quảng Trị, Phú Bổn, Bình Tuy y Cần Thơ, todos ellos con 4 tropas que se pueden desplazar (aunque con diferentes combinaciones de tropas EUA y del ESV). Lanzamos un par de dados («4» y «2») y el resultado 42 corresponde a Đà Nẵng en el mapa para la selección aleatoria de espacios; desde este espacio llegamos a Phú Bổn, que contiene 3 tropas EUA y 1 del ESV que se pueden desplazar.

Volvemos ahora a los espacios candidatos a ser las destinaciones de un transporte aéreo que solo puede llevar fuerzas a tres de ellos. No hay criterios de desempate que ayuden a que EUA-JV elija entre los candidatos (los criterios en el recuadro de transporte aéreo solo indican qué unidades se desplazan primero, ¡pero no a dónde!), por lo que volvemos a lanzar un par de dados para seleccionar al azar aquél espacio que descartaremos y que, por tanto, no será destinación: «5» y «4» (54), y las flechas nos llevan a An Lộc. Por tanto, EUA-JV ejecuta un transporte aéreo de tres de sus tropas, que parten de Phú Bổn y se dirigen a Kiến Phong, Kiến Hoa y Bá Xuyên, una a cada espacio. La tropa ESV restante en Phú Bổn, y que también se podía desplazar, se queda ahí, pues no es necesaria para obtener control COIN en ningún lugar (¡y obviamente no ayudará a llevar tropas EUA a la destinación!).

Como en el ejemplo 4, nos saltamos el último punto del recuadro de transporte aéreo («1 unidad de fuerzas especiales a 1 espacio vacío en Laos/Camboya»), puesto que ya hemos usado los tres espacios para el transporte aéreo y porque no hay ningún espacio vacío en Laos ni en Camboya. EUA-JV ha terminado el transporte aéreo.

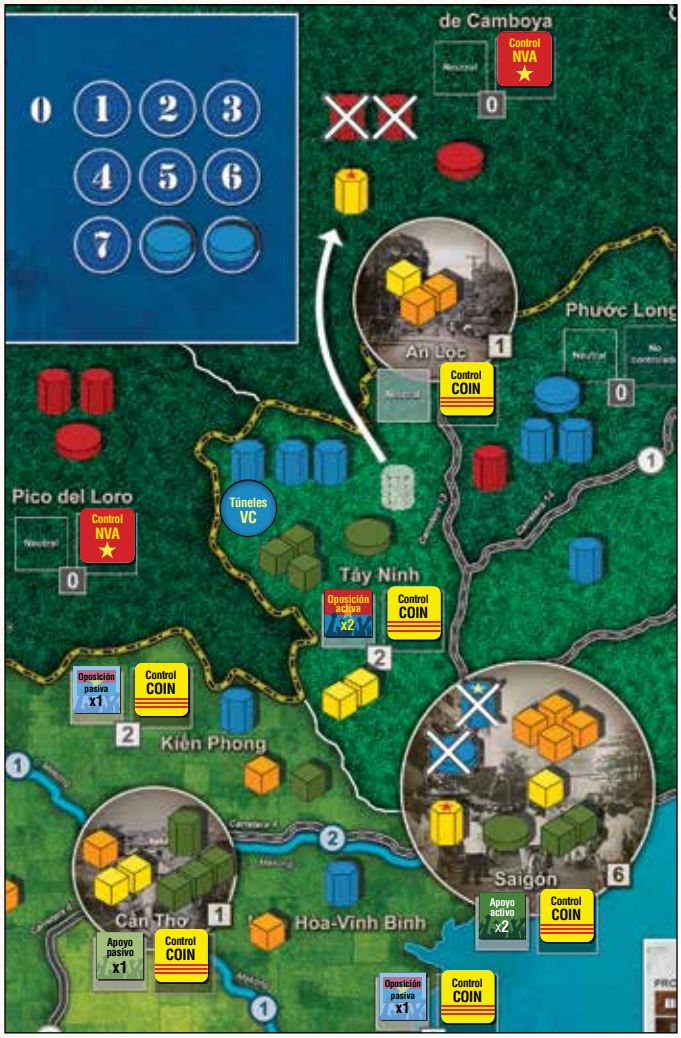
Habiendo completado EUA-JV su AE gratuita, y siguiendo el texto del evento, ahora le toca al ESV-JV ejecutar una AE gratuita. Esta vez usamos el DTD del ESV-JV para determinar qué AE va a ejecutar (8.4.4, segundo punto, NOTA). Siguiendo los rombos de decisiones, en sentido descendente, comprobamos que no se cumple ninguna de las condiciones relativas al número de piezas disponibles del ESV, a la presencia de unidades EVN o VC en LC o al asalto, lo que nos lleva hasta la batida con incursión (8.7.2-8.7.5). Por tanto, como AE gratuita, el ESV-JV ejecutará una incursión.

La primera instrucción del recuadro de incursión limita cuántos rangers y cuáles de ellos pueden desplazarse durante la incursión. Tras un rápido vistazo al mapa, vemos que cada uno de los tres rangers podría desplazarse si así lo dictaminan las prioridades, ya que no se perdería el control COIN en ninguno de esos espacios (8.7.4, INCURSIÓN, primer punto).

El segundo punto del recuadro de incursión nos dice que el ESV-JV ejecuta la incursión para, en primer lugar, eliminar bases enemigas sin túneles, si es posible (8.7.4, INCURSIÓN, tercer punto). Esto solo es posible contra el VC en Saigón, por lo que esta ciudad es el primero de los dos espacios de incursión, empleando el ranger ahí presente.

El tercer punto del recuadro de incursión nos dice que la siguiente prioridad es modificar el control al máximo (ya sea para ganar el máximo de control COIN o para eliminar el máximo de control EVN, o ambas cosas), en los espacios con el máximo de población posible (8.7.4, INCURSIÓN, tercer punto). Al fin y al cabo, el ESCV-JV quiere ganar y está intentando incrementar su puntuación.

En el mapa, los dos rangers que aún no han participado en la incursión son el de Kiến Giang y el de Tây Ninh, ambos espacios ya sometidos al control de los COIN. No obstante, estos rangers podrían desplazarse a un espacio adyacente en Camboya y eliminar ahí a unidades enemigas, para eliminar control EVN. Los espacios de Sihanoukville, Pico del Loro y Este de Camboya están al alcance de los rangers. En Pico del Loro, los rangers podrían incluso obtener el control del espacio para los COIN si ambos se desplazasen ahí, pero como todos los espacios en Camboya tienen una población de 0, todos ellos tienen la misma prioridad. Hay que decidirlo con un lanzamiento de dado, y el azar quiere que sea Este de Camboya el espacio seleccionado, por lo que el ranger en Tây Ninh se desplaza ahí y luego se activa para eliminar las 2 guerrillas del EVN.



Bajo la influencia del MACV, los rangers del ESV llevan a cabo una incursión en los objetivos comunistas en Camboya y en la capital vietnamita.

Por último, según el texto del evento, la facción que lo ejecuta permanece elegible (en nuestro ejemplo, el ESV-JV, pero lo mismo pasaría con un jugador que llevara el ESV). Ahora sería el turno de la 2FE, EUA-JV, que ejecuta una OP+posible AE.

Para acabar, vale la pena recordar que estos seis ejemplos que hemos visto no son lo bastante exhaustivos como para abarcar todas las posibles acciones de los JV (las posibilidades son realmente muchas y muy variadas). Sin embargo, esperamos que te hayan sido útiles para empezar a entender como debes proceder con las rutinas de los JV, incluyendo algunos de los aspectos más complicados de implementar. ¡Solo nos queda desearte buena suerte en el manejo de estos jugadores virtuales!

TEXTO DE LOS EVENTOS, CONSEJOS Y TRASFONDO

En este apartado se recopila el texto completo de cada carta de evento, así como algunas aclaraciones y recordatorios sobre cómo implementarlos, un poco de contexto histórico y algunos comentarios. NOTA: en cuanto a las letras usadas para mostrar el orden de las facciones (E, EUA; S, ESV; N, EVN; V, VC), las que aparecen dentro de un recuadro indican que esa facción no ejecuta el evento si está controlada por un JV (en la carta, un halo alrededor del símbolo), mientras que las subrayadas remiten a las correspondientes instrucciones especiales cuando un JV ejecute el evento (en la carta, un fusil) (8.4.1). Las cartas señaladas con «2.ª ed.» son aquellas cuyo texto ha sido actualizado en la segunda edición GMT de *Fire in the Lake*.

1. Golfo de Tonkín ENSV *1964*

Incidente y resolución: ataque aéreo gratuito EUA; luego, desplaza 6 piezas EUA de FP a cualesquiera ciudades.

Disculpas del Congreso: ayuda: –1 por baja. Todas las bajas a FP.

Aclaración: por lo demás, el ataque aéreo gratuito sigue la regla habitual (4.2.3), por lo que puede ejecutarse en cualesquiera espacios con piezas EUA o ESV, decanta un nivel hacia la oposición activa y puede degradar la Ruta. Las bases también son piezas (1.4).

Contexto: el 2 de agosto de 1964, el destructor USS Maddox fue atacado por lanchas torpederas del 135.° escuadrón de Vietnam del Norte. Dos días después se informó de un segundo incidente, pero según algunos documentos desclasificados, lo más probable es que tal agresión nunca se produjese. La denuncia de estos dos enfrentamientos entre Vietnam del Norte y la Armada de Estados Unidos sirvió de base para la resolución del golfo de Tonkín, que dio a la administración Johnson una justificación legal para las operaciones militares en Vietnam.

2. Kissinger ENSV *1968*

Operación Menú*:* elimina 1d6 piezas insurgentes en Camboya y Laos.

Se descubren los bombardeos secretos: EVN coloca 2 de sus piezas en Camboya. EUA pasa 2 de sus tropas a FP. Ayuda: –6.

Aclaración: las bases con túneles también son piezas (1.4, 5.1.1). Las tropas EUA que se dejan fuera de la partida pueden provenir de «Bajas EUA», del recuadro de fuerzas disponibles o del mapa.

Contexto: Henry Kissinger era Consejero de Seguridad Nacional durante la administración Nixon. Fue y sigue siendo un brillante estratega que ayudó a crear las condiciones que permitieron la retirada de Estados Unidos de Vietnam. Para ampliar la guerra a Camboya y Laos, con la intención de cortar la Ruta, la administración Nixon ordenó controvertidas incursiones y bombardeos contras los reductos del EVN en Camboya, que condjeron también a la desastrosa ofensiva de la operación *Lam Son 719* (evento n.º 74).

3. Conversaciones de paz ENSV *1968*

Minas en Haiphong: recursos EVN –9. Permite «Operación *Linebacker II*» cuando Apoyo + Disponibles >25 (ind.).

Cese de los bombardeos: recursos EVN: +9. Si Ruta 0-2, mejora a 3.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., coloca la ficha indicadora «Conversaciones de paz» sobre la carta de evento crucial «Operación *Linebacker II*» de EUA, como recordatorio de que ahora su prerrequisito es más asequible.

Contexto: la administración Nixon aplicó un método de recompensas (ceses de los bombardeos) y castigos (colocación de minas y bombardeos) para sentar al gobierno de Hanói en la mesa de negociaciones. Aparentemente, la colocación de minas en el puerto Haiphong, como parte de la campaña de bombardeo *Linebacker II* (evento crucial, carta n.º 121), aceleró las conversaciones de paz.

4. TOPGUN ENSV *1968* (2.ª ed.)

CAPACIDAD EUA

Maniobras de combate aéreo: cancela «MiG» c.s. Ataque aéreo degrada la Ruta 2 casillas.

Tácticas mediocres: tras usar 2 impactos para intentar degradar la Ruta con ataque, solo funciona si 1d6 = 4-6.

Aclaración: la capacidad «TOPGUN» s.s. puede impedir la ejecución de la capacidad «MiG» c.s. o bien cancelarla una vez ejecutada. La capacidad «TOPGUN» c.s. obliga a que EUA, en cada ataque aéreo, y tras declarar que intenta degradar la Ruta, tenga que lanzar un dado para determinar si logra hacerlo efectivo (50%).

Contexto: el análisis del combate aéreo en Vietnam demostró que Estados Unidos había perdido su ventaja táctica frente a los MiG enemigos (evento n.º 33). Esto era debido a una inadecuada y excesiva dependencia de la tecnología por radar de los misiles aire-aire. El programa TOPGUN de la Armada de Estados Unidos empezó un proceso de perfeccionamiento y reentrenamiento de los pilotos en tácticas de combate aéreo, lo que revirtió la situación.

5. Wild Weasels ENSV *1965* (2.ª ed.)

Supresión de defensas aéreas: cancela «S-75 "Dvina"» c.s. o, si no está vigente, degrada la Ruta 2 casillas y recursos EVN: –9.

Grupos de ataque complejos: hasta GE, ataque aéreo degrada la Ruta o bien elimina 1 sola pieza (no 1-6).

CAMPAÑA

Aclaración: «Wild Weasels» s.s. solo puede cancelar «S-75 "Dvina"» c.s. (evento n.º 34) en el momento en que el primero es ejecutado. El efecto del texto c.s. significa que, en cada AE de ataque aéreo, EUA tiene que elegir si va a eliminar piezas o a degradar la Ruta, pero no ambas acciones.

Contexto: era el apodo con el que se conocía a cualquier avión asignado a misiones de contramedidas electrónicas (ECM). Estas misiones tenían como objetivo los radares enemigos y las instalaciones de misiles tierra-aire.

6. Ases ENVS *1965* (2.ª ed.)

Robin Olds derriba MiG: ataque aéreo gratuito en 1 espacio cualquiera fuera del Sur, con 6 impactos, y puede degradar la Ruta 2 casillas.

Nguyễn Văn Cốc derriba F-105: 2 tropas EUA disponibles a Bajas. Mejora Ruta 2 casillas.

Aclaración: «1 espacio cualquiera fuera del Sur» puede ser cualquier provincia de Vietnam del Norte, Laos o Camboya, aunque no haya piezas EUA ni ESV. Si se usan 2 impactos para degradar la Ruta, esta se degrada en 2 casillas (en vez de 1, como es habitual).

Contexto: esta carta rinde homenaje a los muchos pilotos que lucharon en los cielos de Vietnam. Robin Olds es un mítico piloto de caza estadounidense que combatió en la Segunda Guerra Mundial y en Vietnam. En el otro bando, el as de la aviación Nguyễn Văn Cốc, al mando de su MiG-21, fue el piloto que logró derribar más aparatos norteamericanos durante el conflicto vietnamita.

7. ADSID ENVS *1965*

Detector de intrusión sísmica lanzado desde el aire: durante esta campaña, recursos EVN: –6 al modificar valor de la Ruta.

Tecnología dudosa: mejora la Ruta 1 casilla y pasa a un mín. de 2. Recursos ESV: –9.

CAMPAÑA

Aclaración: el efecto del texto sin sombreado hace que se reduzcan los recursos del EVN tras la mejora o degradación de la Ruta, sin importar la causa (ya sea por acción de los jugadores, evento o durante la resolución de la ronda de golpe de Estado).

Contexto: los ADSID fueron los primeros dispositivos empleados en esta revolución de los sensores electrónicos que, durante el conflicto, se hallaba en su fase inicial. La idea era crear una red electrónica que permitiera a la Fuerza Aérea de Estados Unidos atacar a los convoyes que avanzaban por la ruta Hồ Chí Minh. Si bien se obtuvieron algunos éxitos, esta tecnología se mostró poco fiable y vulnerable a la manipulación por parte del EVN.

8. Operación *Arc Light* ENVS *1965*

CAPACIDAD EUA

Bombardeo táctico con B-52 guiados: en cada ataque aéreo, 1 espacio puede ser una provincia sin piezas COIN.

Paisaje lunar: los espacios de ataque aéreo con >1 pieza eliminada se decantan 2 niveles hacia oposición activa.

Aclaración: los espacios de Vietnam del Norte, Laos y Camboya también son provincias (1.3.5). Las bases también son piezas (1.4).

Contexto: *Arc Light* era el término para el uso de bombarderos estratégicos B-52 en misión de interceptación y apoyo terrestre. El EVN y el VC temían tales operaciones, ya que el ataque a menudo ocurría sin previo aviso debido a la gran altitud desde la que se lanzaban las bombas. Incluso hoy en día, al observar los mapas topográficos de Vietnam, a veces aún es posible reconocer el patrón característico de estos ataques.

9. La galleta psicodélica ENVS *1968*

9.ª División: EUA pasa hasta 3 de sus tropas de FP a disponibles o a Vietnam del Sur, o del mapa a disponibles.

Soldados exhaustos: EUA pasa 3 de sus tropas del mapa a FP.

Aclaración: actualiza el indicador «Apoyo + Disponibles» si las tropas o bases EUA entran o salen del recuadro de fuerzas disponibles (7.2).

Contexto: durante la guerra de Vietnam, el apodo de la 9.ª División de infantería era *Psychedelic Cookie* ('la galleta psicodélica'), por su colorida insignia circular en el hombro (azul y roja), nada que ver con el antiguo nombre (*Old Reliables*, 'los viejos confiables') usado durante la Segunda Guerra Mundial. Operó en el delta del Mekong en estrecha coordinación con la Task Force 116 (evento n.º 25) y la 7.ª División del ESV.

10. Operación *Rolling Thunder* ENVS *1965*

Bombardeo prolongado: degrada la Ruta 2 casillas. Recursos EVN: –9. Siguiente carta: EVN inelegible.

Recursos limitados para campaña aérea estratégica: Recursos ESV: –5. No más ataques aéreos hasta GE.

CAMPAÑA

Aclaración: la pérdida de recursos del ESV ocurre una sola vez y de forma inmediata; la prohibición de ejecutar ataques aéreos dura hasta la siguiente ronda de golpe de Estado (5.4).

Contexto: este era el nombre en clave de la campaña de bombardeos de las fuerzas estadounidenses contra la infraestructura y rutas de suministro norvietnamitas. El propósito de la campaña era convencer al gobierno de Hanói para que se sentara a negociar. Su premisa era que las misiones de bombardeo se intensificarían con pausas periódicas, según la percepción que se tuviera de las respuestas de Hanoi. Comenzó en marzo de 1965 y se prolongó hasta noviembre de 1968, habiendo fracasado no solo en su intento de forzar las negociaciones sino también a la hora de detener la creciente infiltración de efectivos del Norte en el Sur.

11. Abrams ESNV *1968*

CAPACIDAD EUA

Contralogística: en 1 espacio de asalto, EUA puede eliminar primero 1 base enemiga sin túneles.

Fin de la guerra a gran escala: EUA puede seleccionar máx. 2 espacios por asalto.

Aclaración: el texto sin sombreado modifica el asalto ejecutado por EUA en un solo aspecto, a saber, la desaparición de la restricción de eliminar las bases en último lugar (pero solo en un único espacio y para una única base); no hay ningún cambio en lo que respecta al número total de piezas que se pueden eliminar ni en las demás limitaciones (3.2.4).

Contexto: Creighton Abrams fue el tercer comandante del Mando de Asistencia Militar en Vietnam (MACV). Era conocido por sus tácticas innovadoras y dio un nuevo rumbo al Ejército de Estados Unidos en Vietnam. Abrams fue el comandante durante la última parte del período cubierto en el juego. Tuvo un papel decisivo en la implementación del programa de vietnamización de Nixon (evento crucial, carta n.º 123) y siguió una estrategia de contralogística a la que se le atribuye el mérito de sofocar la fuerza local del VC en el momento de la retirada militar estadounidense.

12. Cap. «Buck» Adams ESNV *1968*

Reconocimiento estratégico: fuera del Sur, activa a todos los insurgentes y elimina 1 base EVN.

El SR-71 escapa de los S-75: coloca 1 base EVN en espacio con control EVN fuera del Sur y pasa cualesquiera 3 guerrillas EVN a clandestinas.

Aclaración: «en espacio con control EVN fuera del Sur» significa que el EVN coloca 1 de sus bases disponibles en cualquier provincia de Vietnam del Norte, Laos o Camboya que ya esté bajo su control y en la que no haya 2 bases (1.3.5, 1.4.2, 5.1.1).

Contexto: el Lockheed SR-71 Blackbird era un avión de diseño revolucionario, con una tecnología de vanguardia. Estos aviones se usaron para el reconocimiento estratégico en Vietnam del Norte durante el último tercio de la guerra. Si bien el Blackbird era famoso por su capacidad para sobrevolar las defensas enemigas y superarlas, a veces los SR-71 fueron atacados por los misiles S-75 de gran altitud de los norvietnamitas (evento n.º 34). En una de esas ocasiones, el capitán Harold B. «Buck» Adams de la Fuerza Aérea de Estados Unidos (ahora general retirado) había terminado su primer pase sobre el país y, en su segundo pase, fue atacado por dos misiles S-75 a los que pudo dejar atrás.

13. AH-1 Cobra ESNV *1968*

CAPACIDAD EUA

Helicópteros de ataque: en 2 espacios de batida EUA/ESV sin BT, elimina en cada uno 1 enemigo activo (tropas, primero; bases, al final).

Pérdida en apoyo aéreo cercano: en cada espacio de asalto EUA, si 1d6 = 1-3, 1 tropa EUA a Bajas.

Aclaración: un asalto adicional del ESV en uno de los espacios seleccionados para un asalto de EUA no tendría efecto adicional en las bajas EUA. BT es la abreviatura de base con túneles.

Contexto: el AH-1 Cobra respondía a la necesidad de un helicóptero de ataque para apoyo aéreo cercano que reemplazara al UH-1 Huey modificado que desempeñaba esa función. Presentaba una cabina con una disposición de los asientos de piloto y artillero en tándem, lo que le confería una silueta estrecha, y estaba equipado con un cañón y cohetes y, en una fase posterior de la guerra, con misiles TOW antitanque.

14. M-48 Patton ESNV *1965* (2.ª ed.)

CAPACIDAD EUA

Ataque blindado: en 2 espacios de asalto EUA que no sean de llanura, EUA elimina 2 piezas enemigas adicionales en cada uno.

Lanzagranadas antitanque: tras patrulla EUA/ESV, EVN elimina hasta 2 cubos que se hayan desplazado (EUA a Bajas).

Aclaración: el texto sin sombreado solo modifica el asalto EUA añadiendo el número de piezas que se eliminarán de algunos espacios; las limitaciones acerca de qué piezas se pueden eliminar (3.2.4) siguen siendo las mismas. «EUA a Bajas» significa que las piezas EUA eliminadas van al recuadro «Bajas EUA», mientras que las piezas del ESV eliminadas van al recuadro de fuerzas disponibles del ESV, como es habitual (1.4.1).

Contexto: a principios de la década de 1960, el M-48 Patton era el principal tanque de batalla del Ejército de Estados Unidos, al que siguió el M-60, a principios de los setenta. Las operaciones blindadas en Vietnam siempre se vieron dificultadas por el terreno, pero en un entorno táctico adecuado fueron muy eficaces.

15. MEDEVAC ESNV *1964*

CASEVAC: en la próxima fase de intervención, todas las bajas de tropas van a disponibles (ind.).

CAMPAÑA

Hueys desviados: la facción que lo ejecuta permanece elegible. No más transporte aéreo hasta GE (ind.).

CAMPAÑA

Aclaración: como recordatorio de qué texto se ha ejecutado, coloca la ficha indicadora «MEDEVAC», mostrando la cara apropiada, sobre la carta de evento «ímpetu» que se ha dejado al lado del mazo. Si se trata del texto sin sombreado, en la próxima fase de intervención, toma todas las tropas EUA que estén en el recuadro «Bajas EUA» y déjalas en el recuadro de fuerzas disponibles; ninguna tropa va al recuadro «Fuera de la partida», pero las bases sí que pueden ir. Las bajas ya habrán reducido la ayuda en la fase de recursos precedente (6.2.5, 6.5). Si se ejecuta el evento n.º 73 «Gran sociedad» s.s. mientras «MEDEVAC» s.s. está vigente, «MEDEVAC» afecta a la fase de intervención inmediata y después se mantiene vigente para afectar también a la fase intervención de la siguiente ronda de golpe de Estado. Ten en cuenta además que si se ejecuta «MEDEVAC» s.s. durante la última campaña, no tendría efecto a menos que «Gran sociedad» s.s. se acabara jugando después, ya que de lo contrario no habría ninguna otra fase de intervención (6.4.5, 6.5).

Contexto: originada en la campaña de Birmania durante la Segunda Guerra Mundial, la función MEDEVAC de Estados Unidos permitió la rápida evacuación de los heridos en combate y su traslado directo al tratamiento médico moderno.

16. «Blowtorch» Komer ESVN *1968*

Zar pacificador: ayuda: +10. En esta fase de apoyo, la pacificación cuesta 1 recurso por nivel o ficha de terrorismo.

CAMPAÑA

Director brusco: ayuda: –10. Decanta un espacio con tropas y policías 1 nivel hacia oposición activa.

Aclaración: el aumento de la ayuda es inmediato; el descuento en la pacificación solo se aplica en la siguiente ronda de golpe de Estado (5.4).

Contexto: Robert Komer tenía un estilo de gestión directo que le hizo ganarse la simpatía del presidente Johnson, pero que también originó su sobrenombre: «Blowtorch Bob» ('Bob el soplete'). Fue el director de la sección CORDS del MACV (evento n.º 19) y de su controvertido programa Phoenix (evento n.º 27).

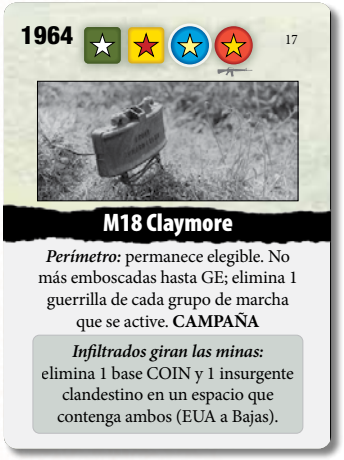
17. M18 Claymore ESVN *1964*

Perímetro: permanece elegible. No más emboscadas hasta GE; elimina 1 guerrilla de cada grupo de marcha que se active.

CAMPAÑA

Infiltrados giran las minas: elimina 1 base COIN y 1 insurgente clandestino en un espacio que contenga ambos (EUA a Bajas).

Aclaración: la elegibilidad de la facción que lo ejecuta se aplica de inmediato y una sola vez, pero los efectos sobre la emboscada y la marcha duran hasta la siguiente ronda de golpe de Estado (5.4).



Contexto: la icónica mina direccional M18 Claymore era un dispositivo antipersonal muy eficaz, que el Ejército de Estados Unidos usó durante la mayor parte de la guerra de Vietnam. La Claymore lanza bolas de acero a una distancia de un centenar de metros con la intención de incapacitar o matar a los soldados enemigos. La película *Platoon* contiene una escena de combate nocturno en la que se muestra el empleo y uso de esta arma.

18. Pelotones de acción combinada ESVN *1965*

CAPACIDAD EUA

Defensa de aldeas: entrenamiento EUA coloca o recoloca a 1 policía adicional en 1 espacio con tropas EUA.

Actitud pasiva: EUA puede seleccionar máx. 2 espacios por batida.

Aclaración: en cuanto a la capacidad s.s., EUA solo coloca o recoloca a 1 policía (sin coste algunos de recursos) en cada operación de entrenamiento, con independencia del número de espacios seleccionados para el entrenamiento.

Contexto: el programa de acción combinada (CAP, por su sigla en inglés) fue una iniciativa del Cuerpo de Infantería de Marina de Estados Unidos por la que, en diversas aldeas, se combinaba un escuadrón de trece marines fusileros con una unidad de defensa local, para proteger esa aldea de la infiltración y la coacción ejercidas por el Viet Cong. Estos pelotones combinados llegaron a ser considerados como una de las mejores respuestas de contrainsurgencia implementadas por Estados Unidos durante la guerra.

19. CORDS ESVN *1968*

CAPACIDAD EUA

Apoyo a las operaciones civiles y al desarrollo revolucionario: entrenamiento EUA permite pacificar 2 espacios seleccionados.

Programas civiles subordinados a los militares: entrenamiento EUA permite pacificar solo hasta apoyo pasivo.

Aclaración: el coste de la pacificación por ficha de terrorismo o nivel no cambia.

Contexto: la sección conocida como Apoyo a las operaciones civiles y al desarrollo revolucionario (CORDS, por su sigla en inglés) estaba dirigida por civiles y formaba parte del MACV. Fue creada en 1967 y estaba a cargo de Bob Komer (evento n.º 16) y, luego, de Bill Colby. Consolidó una serie de programas para satisfacer las necesidades económicas y de seguridad de los campesinos, recortar la infraestructura del Viet Cong y agotar sus fuentes de reclutamiento y, de esta manera, pacificar las zonas rurales. El controvertido Programa Phoenix (evento n.º 27) fue uno de sus muchos elementos.

20. Bombas guiadas por láser ESVN *1968* (2.ª ed.)

CAPACIDAD EUA

Primeros ataques de precisión: ataque aéreo no decanta apoyo/oposición en espacios donde solo se elimina 1 pieza.

Camuflaje: ataque aéreo elimina máx. 2 piezas.

Aclaración: las bases también son *piezas* (1.4).

Contexto: el cielo de Vietnam fue testigo del debut del armamento de precisión. La destrucción del famoso y resistente puente Thanh Hóa (evento n.º 35) fue el primer éxito destacado de estos nuevos proyectiles.

21. Americal EVNS *1968*

23.ª División: EUA recoloca máx. 2 de sus tropas del mapa o de FP a 1 espacio o a disponibles.

Divisiones EUA «limpian» el FLN: en 1 o 2 provincias con tropas EUA, elimina 1 pieza VC para establecer oposición activa.

Aclaración: en cuanto al evento con sombreado, la *pieza* del VC también puede ser una guerrilla o una base sin túneles (1.4, 5.1.1). Si es posible, deben elegirse primero las provincias con tropas de EUA, piezas del VC y en las que se pueda establecer (cambiar a) oposición activa. Fíjate que, en algunos casos, las facciones COIN también podrían sacar provecho del texto con sombreado (5.2).

Contexto: la División Americal se creó en 1942 en Nueva Caledonia para fusionar varios regimientos que, tras una reorganización de las divisiones de reserva, habían quedado disgregados. La Americal (23.ª División de infantería) se volvió a activar en Vietnam, y se le unieron una brigada de las 25.ª y 101.ª divisiones y la 196.ª Brigada independiente. En 1969, la Americal participó junto con varias otras divisiones en las batidas contralogísticas del general Abrams (evento n.º 11), como parte de la campaña de pacificación acelerada (evento n.º 96) que puso fin al control del FLN en diversas regiones, pero también defolió y destruyó muchos cultivos, lo que provocó que los campesinos tuvieran que abandonar sus tierras.

22. Đà Nẵng EVNS *1965*

¡Llegan los marines!: EUA coloca hasta 6 tropas en Đà Nẵng (máx. 3 de FP).

VC destruye la base aérea: elimina todo el apoyo a 1 espacio de distancia de Đà Nẵng. No más ataques aéreos hasta GE.

CAMPAÑA

Aclaración: la pérdida de apoyo ocurre una sola vez y de forma inmediata; la prohibición de ejecutar ataques aéreos dura hasta la siguiente ronda de golpe de Estado (5.4.).

Contexto: Đà Nẵng se utilizó como base de apoyo estadounidense a partir de 1957 y su importancia creció tanto que al final podía rivalizar con la base aérea de Tan San Nhut. Su situación a unos 136 km de la zona desmilitarizada la convirtió en un lugar ideal desde donde lanzar ataques contra el I Cuerpo y contra Vietnam del Norte. El Cuerpo de Marines de Estados Unidos aterrizó en Đà Nẵng en 1965, inicialmente para proteger la base aérea, pero esta acabó convirtiéndose en uno de los principales centros de operaciones militares estadounidenses.

23. Operación *Attleboro* EVNS *1965*

Estocada en el Triángulo de Hierro: en un espacio con BT, EUA ejecuta transporte aéreo, batida y, luego, asalto (todo gratuito; las BT se eliminan como si no tuvieran túneles).

Muchas bajas, resultados pírricos: selecciona un espacio con BT; elimina 1d6 tropas EUA a 1 espacio de distancia (a Bajas).

Aclaración: este es uno de los pocos eventos que permite eliminar bases con túneles (5.1.1). La batida puede ejecutarse incluso durante los monzones. El asalto gratuito ejecutado por EUA permite ejecutar un asalto adicional del ESV a coste 0 (3.2.4).

Contexto: la operación *Attleboro* fue una operación de búsqueda y destrucción que se produjo entre septiembre y noviembre de 1966. En la primera fase, efectivos de la 196.ª Brigada y de la 1.ª División de infantería se enfrentaron a la 9.ª División del Viet Cong en una gran batalla, en el Triángulo de Hierro. Al final, la operación se saldó con la invasión de un campamento base del Viet Cong, lo que permitió capturar y destruir un gran depósito de suministros, pero la provincia permaneció bajo control del Viet Cong.

24. Operación *Starlite* EVNS *1965*

VC desprevenido: elimina todas las piezas VC de una provincia costera donde haya (o adyacente a) tropas EUA.

VC se esfuma: en máx. 3 provincias, voltea todas las guerrillas VC activas (pasan a clandestinas). Permanece elegible.

Aclaración: las provincias *costeras* son las que limitan directamente con el mar o con una carretera que bordea la costa (1.3.7). En cuanto al evento con sombreado, la facción que ejecuta el evento permanece elegible.

Contexto: la operación *Starlite* (18 de agosto de 1965) fue la primera operación de combate del Cuerpo de Infantería de Marina en la Guerra de Vietnam. Los marines se enfrentaron al 1.er Regimiento del Viet Cong en la zona del I Cuerpo del ESV, logrando una victoria táctica, pero una derrota operativa, ya que la unidad del VC se pudo retirar de forma satisfactoria.

25. Task Force 116 EVNS *1965*

Lanchas en el delta: elimina todas las piezas EVN y VC de las LC del Mekong. Batida y luego asalto gratuitos de EUA o del ESV en cada llanura bañada por el Mekong.

Fortificaciones fluviales del VC: coloca 2 guerrillas VC en cada tramo LC del Mekong, luego sabotaje en cada tramo con más piezas VC que COIN.

Aclaración: en cuanto al texto s.s., la facción que ejecuta el evento elige qué facción (EUA o ESV) es la responsable de ejecutar la batida y el asalto (5.1). La batida puede ejecutarse incluso durante los monzones. El asalto gratuito ejecutado por EUA permite ejecutar un asalto adicional del ESV a coste 0 (3.2.4). Por *Mekong* se entiende cada uno de los 3 espacios LC fluviales en contacto con la ciudad de Cần Thơ. Las *piezas* COIN son cualesquiera piezas de EUA o del ESV.

Contexto: la Armada de Estados Unidos dispuso un gran grupo de embarcaciones fluviales en el delta del Mekong bajo el mando de la Task Force 116. La idea era unir una brigada de infantería (la 2.ª Brigada de la 9.ª División) con unidades navales de «aguas marrones» para interceptar y atacar a las fuerzas enemigas en las vías navegables del Delta. Una de sus operaciones más famosas fue Game Warden, en diciembre de 1965.

26. PRLA EVSN *1964* (2.ª ed.)

Patrulla de reconocimiento de largo alcance: EUA coloca 3 irreg. fuera del Sur; luego, ataque aéreo gratuito.

Patrullas sufren emboscada: 3 irreg. del mapa pasan a Bajas. Cada espacio en el que estaban se decanta 1 nivel hacia oposición activa.

Aclaración: los *irregulares* (abreviado, *irreg.*) son las fuerzas especiales de EUA; los rangers del ESV no son irregulares. «Fuera del Sur» puede ser cualquier provincia de Laos o Camboya. Por lo demás, el ataque aéreo gratuito sigue la regla habitual (4.2.3), por lo que puede ejecutarse en cualesquiera espacios con piezas EUA o ESV (no solo en aquellos donde recién se han colocado los irregulares o fuera del Sur), decanta un nivel hacia la oposición activa y puede degradar la Ruta.

Contexto: normalmente, las fuerzas veteranas o entrenadas de forma específica, a menudo reforzadas con irregulares vietnamitas, llevaban a cabo patrullas de reconocimiento de largo alcance en territorio enemigo. El Grupo de Estudios y Observaciones (SOG) fue el elemento terrestre de la guerra aérea de Estados Unidos contra la ruta Hồ Chí Minh, como se puso de manifiesto con el proyecto Tiger, que localizó y marcó la actividad enemiga en la Ruta para su persecución por los aviones estadounidenses.

27. Programa Phoenix EVSN *1968*

Cuadros asesinados: elimina 3 piezas VC en espacios controlados por los COIN.

Enfoque erróneo: coloca una ficha de terrorismo en 2 espacios que no sean Saigón, controlados por los COIN y con piezas VC; establece oposición activa en ellos.

Aclaración: las bases sin túneles también son *piezas* (1.4, 5.1.1).

Contexto: el Programa Phoenix empleó el asesinato selectivo de líderes del Viet Cong y buscó el apoyo en las zonas rurales. Los comunistas atribuyeron a estas acciones parte de la destrucción de su infraestructura. Sin embargo, una de las debilidades del programa desde la perspectiva contrainsurgente era que las venganzas locales a menudo se usaron para que civiles inocentes fueran identificados como insurgentes. Bill Colby, director del CORDS, estimó que se contabilizaron más de 20.000 víctimas, algunas de culpabilidad dudosa.

28. Búsqueda y destrucción EVSN *1965*

CAPACIDAD EUA

Operaciones de contraguerrilla móvil: en cada espacio de asalto EUA se puede eliminar 1 guerrilla clandestina.

Aldeanos toman partido: cada provincia donde EUA o ESV haya ejecutado asalto se decanta 1 nivel hacia oposición activa.

Aclaración: el efecto del texto s.s. modifica el asalto EUA únicamente al incluir, entre los otros tipos de piezas que pueden eliminarse, la eliminación de 1 guerrilla clandestina en cada espacio (3.2.4); esto no hace que aumente en 1 la cantidad total de piezas eliminadas (excepto en aquellos espacios donde la cantidad inicial era cero y ahora pasa a 1). El efecto del texto c.s. se aplica solo en provincias (no en ciudades) y a asaltos ejecutados solo por EUA, solo por ESV y por EUA más asalto adicional del ESV.

Contexto: esta expresión se usó para identificar un tipo concreto de operaciones de contrainsurgencia. La idea era que un conjunto de pequeñas fuerzas encontraran y retuvieran las fuerzas guerrilleras enemigas, y luego emplear refuerzos, artillería y ataques aéreos que eliminaran la formación enemiga. Los resultados de la implementación de esta doctrina fueron desiguales, ya que a menudo creaba más guerrillas de las que eliminaba.

29. Grupos tribales EVSN *1964*

Combatientes nativos: elimina 4 piezas insurgentes en espacios con irregulares.

Secesión tribal: reemplaza todos irreg. con guerrillas VC. Una montaña neutral pasa a oposición activa. Patrocinio: –3.

Aclaración: las bases sin túneles también son *piezas* (1.4, 5.1.1). Las facciones *insurgentes* son el EVN y el VC. Los *irregulares* (abreviado, *irreg.*) son las fuerzas especiales de EUA; los rangers del ESV no son irregulares. Reemplaza con guerrillas solo aquellos irregulares que estén en el mapa, en proporción 1:1 (deja a los irregulares en su recuadro de fuerzas disponibles). Una *montaña* es una provincia de montaña.

Contexto: Vietnam es un crisol de numerosas minorías, entre las cuales los degar, conocidos también como *el pueblo de los montañeses* o *hijos de las montañas,* quienes todavía llevaban una vida similar a la de los antiguos cazadores-recolectores. Estos aborígenes estaban a menudo en desacuerdo con sus compatriotas urbanos, pero acabaron luchando como irregulares en ambos bandos.

30. USS *New Jersey* EVSN *1968* (2.ª ed.)

Apoyo de artillería naval: ataque aéreo gratuito EUA o ESV, en máx. 3 espacios costeros cualesquiera, para eliminar máx. 2 piezas en cada uno (sin lanzar dado y sin degradar la Ruta).

Población enojada: 2 provincias costeras con tropas EUA se decantan 2 niveles hacia oposición activa.

Aclaración: *costero* se refiere a provincias, ciudades y LC que limiten directamente con el mar (también Vietnam del Norte) o con una carretera que bordee la costa (1.3.7). En cuanto al evento sin sombreado, «en máx. 3 espacios… cualesquiera» significa que no es necesario que en estos haya piezas EUA ni del ESV. La facción que ejecuta el evento es la que decide qué facción (EUA o ESV) es la encargada de ejecutar el ataque aéreo, y esta facción que ejecuta el ataque aéreo decide cómo lo hace; debe atacar al menos en 1 espacio. Por lo demás, el ataque aéreo mantiene las otras limitaciones y efectos habituales en los espacios, como por ejemplo que solo puedes eliminar unidades insurgentes que estén expuestas (activas), que debes dejar las bases para el final y que cada espacio en el que hayas eliminado alguna pieza se decanta un nivel hacia la oposición activa (4.2.3).

Contexto: motivado por el gran número de aviones perdidos, el secretario McNamara autorizó que el acorazado BB-62 (USS *New Jersey*) volviera a entrar en servicio para reforzar la Flota del Pacífico y aumentar la fuerza de apoyo naval a lo largo de la extensa costa de Vietnam. En mayo de 1965, los destructores bombardearon por primera vez las posiciones enemigas en el centro de Vietnam del Sur y, más adelante, el *New Jersey* se unió a ellos como parte del grupo especial 70.8, que llegó a contar con 22 navíos en la línea de combate durante la ofensiva del Tet de 1968 (evento crucial, carta n.º 124).

31. AAA NESV *1964*

CAPACIDAD EVN

Defensas antiaéreas: si se usa reorganización para mejorar la Ruta, solo se puede seleccionar 1 espacio.

Defensa puntual de centros logísticos: los ataques aéreos no degradan la Ruta por debajo de 2.

Aclaración: en cuanto a la capacidad s.s., el EVN aún puede ejecutar reorganización en más de 1 espacio; pero, en tal caso, la operación de reorganización no le permite mejorar la Ruta.

Contexto: el incidente del golfo de Tonkín (evento 1) disparó la ayuda china y soviética a Vietnam del Norte, con diversos tipos de material militar. Una de las piezas de artillería antiaérea (AAA) más decisivas fue el cañón AZP S-60 de 57 mm, con un alcance de 1.500 metros. Si bien era muy poco preciso, cuando se usaba masivamente contra cazas que efectuaban bombardeos a baja altitud o contra helicópteros que volaban bajo, su proyectil de gran calibre era muy letal.

32. Cañones de largo alcance NESV *1968*

CAPACIDAD EVN

Contrabatería M-107 de 175 mm: EVN bombardea máx. en 1 espacio.

Artillería soviética M-46 de 130 mm: EVN bombardea máx. en 3 espacios.

Aclaración: por lo demás, el bombardeo mantiene las limitaciones habituales (4.4.2).

Contexto: a medida que avanzaba la guerra, los aliados del EVN le suministraron una gran variedad de artillería de última generación (evento n.º 49). El M-46 soviético fue diseñado originalmente como un cañón naval de ánima rayada y podía superar a cualquier artillería estadounidense en el teatro. Como respuesta, Estados Unidos desplegó el M-107 para recuperar la paridad en cuestiones de alcance artillero.

33. MiG NESV *1968*

CAPACIDAD EVN

Interceptores caros: recursos EVN: –6 en cada fase de reajuste.

Alto índice de bajas EUA: si «TOPGUN» s.s. no está vigente, cuando se degrade la Ruta por ataque aéreo, EUA elimina 1 tropa disponible (a Bajas).

Aclaración: la capacidad «TOPGUN» sin sombreado puede impedir la ejecución de la capacidad «MiG» con sombreado o bien cancelarla una vez ejecutada.

Contexto: China y la URSS suministraron a Vietnam del Norte una cantidad limitada de aviones a reacción como el MiG-15, MiG-17, MiG-19 y MiG-21, lo bastante avanzados como para desafiar a los aparatos de la Fuerza Aérea de Estados Unidos en combates sobre el Norte. Actualmente se considera que hubo algunos «voluntarios extranjeros» que pilotaron unos cuantos de estos MiG.

34. S-75 «Dvina» NESV *1965*

CAPACIDAD EVN

Baterías soviéticas complejas: cuando ataque aéreo degrade la Ruta, EUA elimina 1 pieza EVN que esté fuera del Sur.

Los SAM protegen infraestructuras: reorganización EVN mejora la Ruta en 2 casillas, en vez de 1 (cancelado por «Wild Weasels» s.s.).

Aclaración: las bases sin túneles también son piezas (1.4, 5.1.1). «Fuera del Sur» también puede ser Vietnam del Norte (1.3.5). «Wild Weasels» (evento n.º 5) s.s. solo puede cancelar «S-75 "Dvina"» c.s. en el momento en que el primero es ejecutado.

Contexto: el S-75 «Dvina» soviético (designación OTAN: SA-2 Guideline) es un misil tierra-aire de gran altitud que irrumpió en el escenario mundial cuando logró derribar el avión de reconocimiento Lockheed U-2 que pilotaba Gary Powers. Durante la guerra de Vietnam, el S-75 se desplegó principalmente para defender la importante región de Hanoi-Haiphong.

35. Thanh Hóa NESV *1968* (2.ª ed.)

Destrucción del puente: degrada la Ruta 3 casillas.

Objetivos persistentes: mejora la Ruta en 1 casilla; luego, recursos EVN: +triple Ruta.

Aclaración: p. ej., si la Ruta tiene un valor de 4, tras degradarla tres casillas, su valor pasa a ser de 1.

Contexto: el puente Thanh Hóa cruzaba el río Sông Mã y era la puerta de entrada septentrional de la ruta Hồ Chí Minh. Por consiguiente, siempre fue un objetivo de alta prioridad para los estadounidenses, hasta el punto de que fue objeto de 873 salidas aéreas. El puente disponía de defensas aéreas importantes que fueron responsables del derribo de 104 aviones en sus alrededores. Al final, en 1972 pudo ser eliminado de la lista de objetivos prioritarios, al ser destruido sin posibilidad de reparación, usando para ello bombas guiadas por láser de primera generación (evento n.º 20).

36. Hamburger Hill NEVS *1968*

Campaña en el valle de A Shau: recoloca 4 tropas EUA, de cualesquiera espacios a una montaña, y elimina ahí 1 base EVN o VC (puede ser BT).

Defensas preparadas: pon una ficha de túneles en una base EVN o VC situada en montaña y envía 3 tropas EUA de esa provincia a Bajas.

Aclaración: una *montaña* es una provincia de montaña. Este es uno de los pocos eventos que permite eliminar bases con túneles (5.1.1).

Contexto: la colina 937 (nombre vietnamita, Đồi A Bia) se encuentra cerca de la frontera con Laos y fue tomada por la 101.ª División de infantería en mayo de 1969, durante un sangriento asalto. El gran número de altas bajas sufridas por un simple trozo de terreno que fue abandonado enseguida, haciendo que pareciera un sacrificio innecesario, causó un fuerte rechazo de la opinión pública.

37. Khe Sanh NEVS *1968*

Bajas norvietnamitas: selecciona un espacio con base EUA y tropas EUA; elimina 10 tropas EVN a 1 espacio de distancia.

Marines atrapados: hasta 3 tropas EUA en 1 espacio con piezas EVN a Bajas. Siguiente carta: EUA inelegible.

Aclaración: el total de 10 tropas EVN eliminadas puede provenir de más de un espacio adyacente, incluyendo el espacio seleccionado que contiene las piezas EUA.

Contexto: la base estadounidense en Khe Sanh, cerca de la zona desmilitarizada, en una posición estratégica para el control de la carretera 9, la vía de salida más septentrional de la ruta Hồ Chí Minh. Del 21 de enero a principios de marzo de 1968, la base fue asaltada reiteradamente por soldados del EVN, en un asedio que contó con los primeros vehículos blindados que usaban los norvietnamitas (v. evento n.º 45). El presidente Johnson se obsesionó con el sitio y llegó a considerarlo como un posible Điện Biên Phủ. En un análisis más reciente, este ataque se interpreta como una maniobra de distracción en apoyo de los asaltos a los centros urbanos de Vietnam del Sur, que formaban parte de la ofensiva del Tet.

38. Línea McNamara NEVS *1965*

Barrera antiinfiltración: recoloca todas las fuerzas COIN, de fuera de Vietnam a ciudades con control COIN. Recursos ESV: –12. Hasta GE, no más infiltración ni mejora de la Ruta mediante reorganización.

CAMPAÑA

Aclaración: «fuera de Vietnam» puede ser cualquier provincia de Laos o Camboya. La facción que ejecuta el evento decide cómo se recolocan las piezas COIN en las ciudades controladas por los COIN (5.1). La recolocación de fuerzas y la reducción de recursos se aplican de inmediato y una sola vez, pero los efectos relativos a la infiltración y a la reorganización duran hasta la siguiente ronda de golpe de Estado (5.4).

Contexto: este era un término asociado a la estrategia de Estados Unidos para desplegar una valla de sensores electrónicos, con apoyo de la fuerza aérea, destinada a aislar el Sur e impedir la infiltración del Norte. Si bien tuvo algunos éxitos puntuales, en general, la visión histórica es que no logró su objetivo principal de interceptar la Ruta.

39. USS *Oriskany* NEVS *1965*

Ataque alfa en Vietnam del Norte: elimina 4 piezas en Vietnam del Norte o, si ya no queda ninguna, en Laos. Degrada la Ruta 2 casillas.

Explosión en el CV-34: 1 tropa EUA disponible a FP. Hasta GE, la Ruta no se puede degradar.

CAMPAÑA

Aclaración: las *piezas* son tropas, guerrillas y bases sin túneles (1.4, 5.1.1). La tropa EUA va a FP de forma inmediata, pero la prohibición de degradar la Ruta dura hasta el final de la siguiente ronda de golpe de Estado; por tanto, en la fase de recursos, cancela los efectos del control COIN en algún espacio de Laos o Camboya (6.2) y, en la de reajuste, si la Ruta está en «4» no se degrada (6.6).

Contexto: de forma continuada, la Armada de Estados Unidos operó Task Forces de portaaviones desde Yankee Station, cuya misión era proporcionar apoyo aéreo al MACV y a la operación *Rolling Thunder*. Aunque los norvietnamitas no disponían de una verdadera Armada para hacer frente a estas operaciones, hubo varios accidentes en los portaaviones aquí estacionados; así, el 26 de octubre de 1966 se produjo un incendio en el USS *Oriskany,* que se cobró la vida de 44 marineros y pilotos, y el 29 de julio de 1967, el que ardía era el USS *Forrestal,* perdiendo 134 hombres.

40. Prisioneros de guerra NEVAS *1968*

Las negociaciones y la guerra se alargan: ataque aéreo gratuito y 2 tropas EUA de Bajas a disponibles.

Captura de rehenes: 3 tropas EUA disponibles a Bajas.

Aclaración: la facción que ejecuta el evento sin sombreado decide cómo se ejecuta la AE de ataque aéreo (espacios seleccionados, degradación o no de la Ruta, etc.).

Contexto: aunque había prisioneros de todas las armas, los pilotos derribados sobre Vietnam del Norte constituían la mayoría de los prisioneros de guerra estadounidenses retenidos por los norvietnamitas. Monedas de cambio en las negociaciones, no fue hasta la firma de los acuerdos de paz de París que pudieron ser liberados del cautiverio. A día de hoy, aún no se han localizado todos los militares estadounidenses desaparecidos.

41. Cese de los bombardeos NSEV *1968*

Buena voluntad durante la festividad del Tet: establece apoyo pasivo en 2 espacios. Patrocinio: +2. No más ataques aéreos hasta GE.

CAMPAÑA

Aclaración: el efecto sobre el apoyo y el aumento de patrocinio ocurren una sola vez y de forma inmediata; la prohibición de ejecutar ataques aéreos dura hasta la siguiente ronda de golpe de Estado

Contexto: durante las operaciones *Rolling Thunder* y *Linebacker I* y *II*, Estados Unidos empleó una estrategia de recompensas y castigos. A pesar de que el propósito de los ceses de bombardeos era conceder a Vietnam del Norte la posibilidad de modificar su agresividad, estos solo sirvieron para que los norvietnamitas se rehicieran.

42. Zhou Enlai NSEV *1968*

China negocia con Estados Unidos: recursos EVN: –10. EVN elimina 1d6 de sus tropas.

Aumento de la ayuda china a VN: recursos EVN: +10; recursos VC: + valor Ruta.

Aclaración: en cuanto al evento sin sombreado, el EVN decide qué tropas quiere eliminar del mapa.

Contexto: Zhou Enlai era un hábil estadista y estratega geopolítico chino que supervisó la mayor parte de la participación de China en la guerra de Vietnam. Durante el conflicto, Pekín suministró una gran cantidad de fuerzas de defensa aérea y suministros a Hanói. Fue el fantasma de una intervención directa de China en la guerra lo que impidió que Estados Unidos se planteara seriamente la invasión de Vietnam del Norte. Zhou Enlai también ayudó a organizar la visita de Richard Nixon a China en 1972.

43. Ayuda económica NSEV *1964*

El «mundo libre» ayuda a Saigón: 2 bases ESV o 2 bases EUA pasan de FP a disponibles. Luego, recursos ESV: +6; o ayuda: +12.

Moscú ayuda a Hanói: mejora la Ruta en 1 casilla; luego, mejórala en 1 cas. adicional o recursos EVN: +10.

Aclaración: debes elegir entre 2 bases del ESV o 2 de EUA (pero no puedes elegir 1 de cada facción).

Contexto: la guerra de Vietnam fue una guerra civil que tuvo lugar durante la Guerra Fría. Los antagonistas vietnamitas fueron espoleados y apoyados por la ayuda económica de los diversos actores internacionales en la guerra, principalmente Estados Unidos, China y la Unión Soviética.

44. Ia Drang NSEV *1965*

Operación Silver Bayonet I*:* transporte gratuito EUA a 1 espacio que contenga alguna pieza EVN; luego, batida y asalto gratuitos en ese espacio.

Campaña de Dong Xuan: selecciona una provincia con tropas EVN; elimina 1d6 tropas EUA a 1 espacio de distancia (a Bajas).

Aclaración: en cuanto al evento s.s., EUA decide cómo ejecuta las acciones gratuitas, pero debe ejecutar transporte aéreo, batida y asalto con alguna de sus unidades. La batida puede ejecutarse durante los monzones. El asalto gratuito ejecutado por EUA permite ejecutar un asalto adicional del ESV a coste 0 (3.2.4). En cuanto al evento c.s., se pueden eliminar tropas EUA que estén en la misma provincia seleccionada o adyacentes a esta.

Contexto: a mediados de noviembre de 1965, una operación del 7.º Regimiento de caballería se convirtió en la primera prueba importante de la nueva doctrina estadounidense de helicópteros. En la batalla, la 1.ª División de caballería se enfrentó a varias formaciones de soldados del EVN en el altiplano central. Esta batalla quedó inmortalizada en el libro *We Were Soldiers Once... and Young* y en la posterior película *We Were Soldiers* (*'Cuando éramos soldados'*).

45. PT-76 NSEV *1968*

CAPACIDAD EVN

Enemigo con blindaje ligero: en cada espacio de ataque EVN, elimina primero 1 tropa EVN.

Asalto comunista con blindados: en 1 espacio de ataque EVN, elimina 1 enemigo por tropa.

Aclaración: la capacidad no tendrá efecto en los ataques con guerrillas del EVN en espacios donde no haya tropas EVN. La versión s.s. elimina una tropa EVN incluso cuando las guerrillas EVN ejecutan un ataque o emboscada en un espacio con una tropa EVN.

Contexto: el PT-76 soviético es un tanque ligero con capacidad anfibia que fue suministrado a Vietnam del Norte durante la guerra. Uno de sus primeros usos en combate fue durante el sitio de Khe Sanh, en 1968 (evento n.º 45).

46. 559.º Grupo de transporte NSVE *1965*

Terreno difícil: degrada la Ruta 2 casillas. Hasta GE, infiltración solo en 1 espacio.

CAMPAÑA

Caminos seguros: infiltración EVN gratuita; luego, recursos EVN: +triple Ruta; recursos VC: +doble Ruta.

Aclaración: la Ruta se degrada una vez, pero la limitación de la infiltración dura hasta la siguiente ronda de golpe de Estado.

Contexto: el 559.º Grupo de transporte era una organización combinada de transporte y seguridad que dependía directamente del Comité Central en Hanói. La función principal del Grupo era controlar, ampliar y asegurar las rutas de infiltración conocidas globalmente como *ruta Hồ Chí Minh.* Dividió su zona de operaciones (Laos y noreste de Camboya) en unidades subordinadas llamadas *tramos binh*. Cada uno de estos consistía en estaciones de paso responsables de proveer las tropas de sus necesidades logísticas, de la ampliación y reparación de carreteras, así como de la seguridad local. En 1967, el 559.º Grupo controlaba 11 tramos binh en los que se empleaba a 7.000 porteadores. A mediados de la década de 1960, una organización similar, el 470.º Grupo de transporte, asumió esta misma responsabilidad en Camboya.

47. Chu Luc NSVE *1965*

Los del Sur resisten la invasión: coloca tropas ESV hasta doblar el número de piezas ESV en un espacio con unidades EVN. Asalto gratuito contra EVN con todas las unidades ESV.

Soldados profesionales del EVN: coloca hasta 10 tropas EVN en cualquier espacio a 1 de distancia de Vietnam del Norte.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., en el espacio seleccionado, cuenta el número de piezas ESV (incluyendo las bases) y coloca ahí ese número de tropas disponibles del ESV. Luego, las tropas y policías del ESV ejecutan un asalto para eliminar piezas EVN (no del VC) en cada espacio con unidades ESV y piezas EVN activas. En cuanto al evento c.s., coloca las tropas en cualesquiera de estos

espacios: Vietnam del Norte, Laos central, Quảng Trị y la LC que va de Khe Sanh a Huế (carretera 9), incluso aunque haya apoyo o control COIN.

Contexto: desde los tiempos en que el Việt Minh luchaba contra los franceses, *Chu Luc* ('fuerza principal') era el término vietnamita para los soldados profesionales a tiempo completo del Frente Nacional de Liberación (EVN y VC).

48. Nam Dong NSVE *1964*

El campamento de los CIDG resiste: elimina hasta 3 guerrillas en una provincia con base COIN y establece ahí apoyo activo.

Campamento arrasado: elimina una base COIN en una provincia con 2 o menos cubos COIN (EUA a Bajas) y establece ahí oposición activa.

Aclaración: las facciones COIN son EUA y el ESV. «EUA a Bajas» significa que las piezas EUA eliminadas se dejan en el recuadro «Bajas EUA», mientras que las del ESV van a su recuadro de fuerzas disponibles, como es habitual (1.4.1).

Contexto: el 5 de julio de 1964, el campamento de los Grupos de Irregulares para Defensa Civil (CIDG) en Nam Dong fue atacado por fuerzas del EVN y del VC. La base se encuentra a unos 51 km al oeste de Đà Nẵng. La batalla duró 5 horas, el campamento resistió y el capitán R. C. Donlon recibió la primera Medalla de Honor concedida durante la guerra.

49. Armas rusas NSVE *1968*

Escalada soviética igualada: coloca 6 piezas ESV en cualesquiera espacios de Vietnam del Sur.

Divisiones de artillería pesada: EVN coloca en cualesquiera 3 espacios suficientes tropas para doblar ahí el número de sus tropas; luego, bombardeo gratuito.

Aclaración: una *pieza* puede ser una base. En cuanto al evento s.s., la facción que ejecuta el evento decide qué piezas se colocan y dónde. En cuanto al evento c.s., el EVN decide: en cada espacio seleccionado, coloca el mismo número de tropas que tropas tiene ahí presentes y luego ejecuta una AE gratuita de bombardeo (no es necesario que en este participe ninguna de las tropas recién colocadas).

Contexto: dependiendo del entorno político, Moscú suministró a Hanói importantes envíos de armamento a través de China o Haiphong. En 1972, la colocación de minas en el puerto de Haiphong por parte de Estados Unidos (evento n.º 3) bloqueó la llegada de este apoyo.

50. Bác Hồ NSVE *1964*

Comunista declarado: 4 tropas EUA de FP pasan a Vietnam del Sur, o recursos ESV: +9. ESV ejecuta 2 OPLIM cualesquiera gratuitas.

Unificador revolucionario: VC y luego EVN, cada uno ejecuta 3 OPLIM cualesquiera gratuitas.

Aclaración: la facción que ejecuta el evento s.s. decide a dónde van las tropas EUA. Las OPLIM pueden ser las mismas o diferentes (en el mismo espacio o en espacios diferentes), y los espacios se pueden seleccionar a medida que las OPLIM se van ejecutando, por lo que los resultados de las decisiones anteriores se pueden tener en cuenta.

Contexto: nacido el 19 de mayo de 1890 con el nombre de Nguyễn Sinh Cung, y conocido popularmente como Bác Hồ ('el tío Hồ'), murió en 1969 como Hồ Chí Minh, presidente de Vietnam del Norte. La suya fue una vida de resistencia a la dominación extranjera de Vietnam, primero como Nguyễn Tất Thành y luego con el nombre que le inmortalizó. Fue siempre el alma de la resistencia vietnamita y fue su punto de vista el que al final prevaleció tras el conflicto.

51. 301.º Batallón de suministros NVES *1964*

Unidades de combate destinadas a logística: elimina 6 piezas insurgentes (que no sean bases) en espacios fuera del Sur.

Unidad de construcción de la Ruta: mejora la Ruta en 2 casillas; recursos EVN: +1d6.

Aclaración: «que no sean bases» se refiere a tropas del EVN y guerrillas del EVN y del VC.

Contexto: el 301.º Batallón de suministros fue la primera unidad encargada de infiltrar suministros en Vietnam del Sur. Con el tiempo, la unidad creció hasta convertirse en el 559.º Grupo de transporte.

52. RAND NVES *1968*

Corporación de expertos: voltea 1 capacidad de EUA c.s. (pasa a s.s.).

Análisis de sistemas ignora condiciones locales: voltea 1 capacidad de EUA s.s. (pasa a c.s.).

Aclaración: los jugadores pueden ejecutar cualquier versión del evento (5.2); así, p. ej., el ESV podría dar la vuelta a una capacidad de EUA sin sombreado para dejarla con sombreado.

Contexto: la Corporación RAND es una organización de investigación y desarrollo, financiada con fondos federales, que ayudó a elaborar y exponer la doctrina nuclear de Estados Unidos. Durante la guerra de Vietnam, RAND aplicó sus métodos analíticos para comprender y recomendar nuevas estrategias para ganar la guerra. En 1971, Daniel Ellsberg, un exempleado de RAND, filtró los «papeles del Pentágono» a la prensa.

53. Zapadores NVES *1965*

Tácticas ineficaces: en hasta 3 espacios de Vietnam del Sur, elimina 2 tropas EVN en cada uno. Permanece elegible.

Instalaciones dañadas: elimina máx. 2 bases ESV y 1 EUA en cualesquiera provincias (EUA a Bajas).

Aclaración: la eliminación de las piezas puede modificar el control de los espacios (1.7). Las bases no se pueden eliminar en las ciudades. «EUA a Bajas» significa que toda base EUA eliminada se deja en el recuadro «Bajas EUA», mientras que las del ESV eliminadas van a su recuadro de fuerzas disponibles, como es habitual (1.4.1).

Contexto: los zapadores eran tropas de asalto muy capacitadas y motivadas que se usaban para infiltrarse y penetrar en las posiciones de los contrainsurgentes.

54. Sơn Tây NVES *1968*

Rescate arriesgado: 2 tropas en Bajas pasan a disponibles. Siguiente carta: EVN inelegible, EUA elegible.

No había prisioneros: 2 bajas a FP. Siguiente carta: EUA inelegible.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., toma el cilindro de elegibilidad de EUA y déjalo en la casilla «Elegibles». Si EUA ejecuta el evento y el ESV es la 2FE, ESV puede ejecutar OP+posible AE, como es habitual.

Contexto: la tristemente célebre cárcel de Hỏa Lò (o Hanoi Hilton para los prisioneros estadounidenses) fue uno de los varios lugares en Vietnam del Norte donde se mantuvo cautivos a los prisioneros de guerra. La noche del 21 de noviembre de 1970, las Fuerzas Especiales de Estados Unidos lanzaron un asalto en helicóptero contra el campamento de prisioneros en Sơn Tây, al oeste de Hanói. La incursión logró hacerse con el control del campamento; no obstante, por desgracia, hacía poco que la sesentena de prisioneros había sido trasladada a otro lugar.

55. Camiones NVES *1964*

Atascos: degrada la Ruta 2 casillas. EVN selecciona y elimina 4 de sus piezas en Laos y otras 4 en Camboya.

Convoyes: recursos EVN y recursos VC: ambos, +doble Ruta. EVN recoloca sus bases sin túneles dentro de Laos y Camboya.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., si es posible, el EVN tiene que eliminar un total de 8 piezas: 4 en Laos y 4 en Camboya; las bases también son *piezas*. En cuanto al evento c.s., el EVN puede tomar todas sus bases sin túneles que tenga en Laos y Camboya y recolocarlas en cualesquiera espacios de Laos y Camboya, respetando el límite de apilamiento (1.4.2).

Contexto: si bien gran parte de la actividad en la ruta Hồ Chí Minh se llevó a cabo gracias al trabajo de hombres y animales, fue la introducción de camiones lo que aumentó radicalmente el rendimiento de la Ruta, al reducir las bajas militares debidas al cansancio y las enfermedades.

56. Võ Nguyên Giáp NVSE *1965*

Preparativos prematuros: en 3 espacios, reemplaza 2 guerrillas cualesquiera con 1 tropa EVN en cada espacio.

Estratega militar: marcha gratuita EVN en hasta 3 espacios; luego, si lo desea, ejecuta en cada uno de estos 1 OP o 1 AE gratuitas.

Aclaración: los 3 espacios tienen que ser 3 espacios diferentes (no está permitido seleccionar un mismo espacio más de una vez). El EVN puede ejecutar la marcha incluso durante los monzones.

Contexto: Võ Nguyên Giáp fue el genio militar y artífice de la victoria del Việt Minh en Điện Biên Phủ, en 1954. Luego continuó liderando el Ejército de Vietnam del Norte hasta la victoria en la guerra de Vietnam. Fue el responsable de organizar y dirigir la mayoría de las principales ofensivas comunistas llevadas a cabo durante la guerra. Giáp nació en 1911 y murió en 2013, a la edad de 102 años.

57. Tensión internacional NVSE *1968*

Se ignoran las protestas: 2 bajas EUA a disponibles.

Guerra neocolonialista de los yanquis: 2 tropas EUA disponibles a FP. Recursos EVN: +1d6.

Aclaración: las «bajas EUA» pueden ser tropas, bases e irregulares.

Contexto: el conflicto vietnamita se produjo en el contexto de la Guerra Fría. A medida que el compromiso de Estados Unidos en Vietnam se fue prolongando y su propósito se volvió más ambiguo, las protestas contra la guerra se intensificaron, no solo en Estados Unidos sino en todo el mundo.

58. Pathet Lao NVSE *1968*

Marcha sobre Vientián: EVN elimina un total de 6 de sus piezas en Vietnam del Norte y Laos.

Una ruta más segura: si no hay piezas COIN en Laos, mejora la Ruta en 2 casillas; en caso contrario, EUA y ESV las recolocan en el Sur.

Aclaración: las bases también son *piezas*. Las facciones COIN son EUA y el ESV. El ESV recoloca sus tropas en ciudades sin control EVN; las bases EUA o del ESV van a Vietnam del Sur o Saigón, y la policía va a LC o espacios con control COIN en Vietnam del Sur (6.4.2). EUA recoloca sus tropas en cualquier espacio de Vietnam del Sur (incluyendo LC, si así lo desea).

Contexto: el Pathet Lao era un movimiento comunista que al final se impuso en la guerra civil laosiana, convirtiendo a Laos en una de las «fichas» que parecían validar la teoría del dominó. La existencia del Pathet Lao proporcionó al EVN cierto pretexto militar y político para la ocupación de partes de Laos que le resultaban necesarias para mantener y defender la ruta Hồ Chí Minh, de Vietnam del Norte a Vietnam del Sur.

59. Plei Me NVSE *1965*

CIDG intercepta al EVN: elimina 3 piezas EVN en un espacio con una base COIN o adyacente a esta.

Ofensiva en Tay Nguyen: marcha gratuita EVN desde cualesquiera espacios fuera del Sur; luego, ataque o emboscada gratuitos en 1 espacio cualquiera.

Aclaración: las facciones COIN son EUA y el ESV. En cuanto al evento s.s., «en un espacio» significa que las piezas deben eliminarse de un único espacio. Las bases también son *piezas*. En cuanto al evento c.s., el EVN puede ejecutar la marcha para continuar desplazándose a otros espacios (a coste 0) si la anterior destinación era un espacio de Laos o Camboya y si el valor de la Ruta es superior a 0. El EVN puede ejecutar la marcha incluso durante los monzones. La emboscada solo puede ejecutarse allí donde haya al menos 1 guerrilla EVN que pueda activarse (4.4.3), o en un lugar donde todas las guerrillas ya estén activadas, pero no es necesario que sea en destinaciones de la marcha ni que participen guerrillas que se hayan desplazado.

Contexto: la base de las fuerzas especiales en Plei Me, en el altiplano central, fue el objetivo de una ofensiva del EVN en julio de 1965. Este enfrentamiento fue la antesala de los combates que llevaron a la 1.ª División de caballería a la ofensiva *Silver Bayonet I* en noviembre de 1965 (evento n.º 44, «Ia Drang»).

60. Fotógrafos de guerra NVSE *1968*

En pos del Premio Pulitzer: 3 piezas EUA pasan de FP a disponibles.

Las fotos estimulan la retaguardia: EVN coloca 6 tropas fuera del Sur; recursos EVN: +6. Si EVN ejecuta el evento, permanece elegible.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., tanto las tropas como las bases EUA presentes en su recuadro de fuerzas disponibles afectan su puntuación Apoyo + Disponibles (7.2). Si el EVN es la facción que ejecuta la versión con sombreado del evento, permanece elegible.

Contexto: a menudo se ha idealizado el papel de los fotoperiodistas de combate en su búsqueda de la verdad, en medio de las tribulaciones de la guerra. Ambos bandos perdieron a numerosos fotoperiodistas durante los combates en Vietnam. Si quieres descubrir una visión asombrosa acerca de la experiencia y el trabajo de los fotógrafos de guerra norvietnamitas, puedes mirar el documental *Vietnam's Unseen War* (National Geographic, 2001).

61. Caballería blindada SENV *1968*

CAPACIDAD ESV

Fuerza de choque: tras OP, en 1 destinación de transporte, ESV puede ejecutar asalto gratuito.

Indolencia y sedentarismo: ESV solo puede transportar rangers.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., «tras OP» significa que el ESV ejecuta el asalto gratuito después de haber completado la AE de transporte y la operación compatible. El efecto del evento c.s. impide que, en lo que queda de partida, el ESV desplace a sus tropas mediante la AE de transporte (solo a los rangers).

Contexto: Estados Unidos suministró al ESV una gran variedad de vehículos blindados ligeros, lo que mejoró la capacidad ofensiva de los sudvietnamitas, sobre todo cuando contaban con el apoyo de los asesores y fuerza aérea estadounidenses y, en especial, bajo un mando agresivo del ESV.

62. Guerra civil camboyana SENV *1968*

Lon Nol destituye a Sihanouk: transporte aéreo gratuito EUA a Camboya, y batida gratuita EUA o ESV en Camboya. Elimina 2 bases EVN o VC en Camboya.

EVN invade Camboya: EVN coloca un total de 12 tropas y/o guerrillas suyas en Camboya.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., EUA decide cómo se ejecuta el transporte aéreo y la facción que ejecuta la batida decide los detalles de esta, incluyendo si se desplazará entre los espacios de Camboya. La batida puede ejecutarse incluso durante los monzones. Las bases con túneles no se pueden eliminar (1.4.4, 5.1.1).

Contexto: en marzo de 1970, un golpe militar favorable a los estadounidenses y contrario al príncipe camboyano Sihanouk, que había estado tolerando las actividades de suministro del EVN en el país (evento n.º 75), instaló al general y político Lon Nol como presidente de la recién creada República Jemer. El EVN respondió con una ofensiva contra las fuerzas de Camboya, lo que en ocasiones arrastró a las fuerzas estadounidenses y del ESV que estaban en Vietnam del Sur. Al final, impulsados por la guerra de Vietnam y los suministros que el EVN les proporcionaba, los comunistas camboyanos de los Jemeres Rojos derrocaron al gobierno de Nom Pen el 17 de abril de 1975.

63. Investigación SENV *1964*

Envío de equipos de investigación: 2 piezas EUA pasan de FP a Vietnam del Sur, o bien transfiere 1d6 de patrocinio a recursos ESV. Ayuda: +6.

Embaucamiento: quita el apoyo de una ciudad controlada por los COIN que no sea Saigón. Patrocinio: +4; o bien recursos VC: +4.

Aclaración: «quita el apoyo» significa que se elimina la ficha de apoyo activo o pasivo de esa ciudad y se deja como neutral (1.6.2). Fíjate que tanto la versión s.s. como la c.s. pueden resultar útiles al ESV.

Contexto: durante la guerra de Vietnam, el gobierno de Estados Unidos envió a diversos altos funcionarios militares y gubernamentales para que proporcionaran, a la Casa Blanca y al Congreso, informes de primera mano sobre la evolución del conflicto.

64. Declaración de Honolulu SENV *1965*

Frágil alianza: ayuda +10 o –10. Patrocinio: +3 o –5. Si EUA o ESV ejecutan el evento, esa facción pacifica como en la fase de apoyo; si lo ejecuta una facción insurgente, esa facción permanece elegible.

Aclaración: solo EUA o el ESV pacifican (la facción que ejecute el evento), pero no las dos facciones, una después de la otra, como ocurre durante la fase de apoyo (6.3.1).

Contexto: durante la guerra de Vietnam tuvieron lugar varias reuniones entre altos cargos del gobierno estadounidense y líderes de la República de Vietnam y del ESV, para discutir acerca de la estrategia militar y política y sobre los recursos (ayuda estadounidense) necesarios para respaldar tales decisiones. Honolulu, en las islas Hawái, se convirtió en un conveniente punto de encuentro a mitad de camino entre las dos naciones. Mientras tanto, al otro lado de la ciudad, Volko iba a la guardería.

65. Fuerzas internationales SENV *1968*

Aliados del bloque occidental: coloca en el mapa 4 piezas EUA que estén en FP.

Retirada: EUA elimina 1d6 piezas del mapa (a FP).

Aclaración: las bases también son *piezas*. En cuanto al evento c.s., EUA decide qué piezas elimina.

Contexto: el conflicto vietnamita se convirtió en un reñidero de la Guerra Fría, con los dos bloques antagónicos que proporcionaban fuerzas y suministros. Entre los aliados del bloque occidental que actuaron en Vietnam hubo Australia (evento n.º 98), Nueva Zelanda, Filipinas, Corea del Sur (evento n.º 70) y Tailandia, así como otras fuerzas.

66. Embajador Taylor SEVN *1964*

Intervencionista: ayuda y recursos ESV: +9 cada uno. Si quieres, puedes pasar máx. 2 piezas EUA de FP a Vietnam del Sur o, bien patrocinio: –3.

Saigón, el títere de Washington: quita el apoyo de tres espacios que no sean Saigón. Patrocinio: –3.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., «si quieres» significa que la facción que ejecuta el evento puede renunciar a poner las piezas EUA en el mapa y a reducir el patrocinio. Las bases también son *piezas*. En cuanto al evento c.s., «quita el apoyo» significa que se elimina la ficha de apoyo activo o pasivo de ese espacio y se deja como neutral (1.6.2).

Contexto: el general Maxwell Taylor era un veterano condecorado que estuvo al mando de la 101.ª División aerotransportada de Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. Fue Jefe de Estado Mayor del general Ridgeway durante la Guerra de Corea y el presidente Kennedy lo nombró Jefe del Estado Mayor Conjunto en 1962. Después de su segundo retiro del servicio militar activo en 1964, Taylor se convirtió en embajador de Estados Unidos en Vietnam del Sur hasta 1965.

67. Desembarco anfibio SEVN *1965*

Potencia naval: EUA o ESV recoloca cualesquiera de sus tropas entre espacios costeros; luego, batida y asalto gratuitos en 1 espacio costero.

El enemigo se esfuma: VC recoloca máx. 3 de sus piezas de cualquier espacio costero. Siguiente carta: EUA y ESV inelegibles.

Aclaración: *costero* se refiere a todo espacio que limite directamente con el mar o con una carretera que bordee la costa (1.3.7). La batida puede ejecutarse incluso durante los monzones. La facción mencionada en el texto del evento es la que decide dónde va a recolocar sus piezas (el VC las puede recolocar en cualesquiera espacios del mapa). Las bases también son *piezas*.

Contexto: la extensa costa de Vietnam permitió que el Cuerpo de Marines de Estados Unidos y el ESV realizaran numerosas operaciones anfibias en apoyo de las operaciones de combate.

68. Boinas verdes SEVN *1964*

Entrenadores de élite: coloca 3 irreg. o 3 rangers en una provincia sin control EVN y establece ahí apoyo activo.

Reclutas reticentes: elimina 3 irreg. (a disponibles) y establece oposición activa en una de esas provincias.

Aclaración: no se puede establecer apoyo ni oposición en provincias cuyo valor de población sea 0 (1.6).

Contexto: los boinas verdes, tal como aparecen en la película del mismo título, dirigida y protagonizada por John Wayne, eran las fuerzas terrestres estadounidenses que desempeñaron un papel principal en las operaciones de guerra no convencionales de Estados Unidos. Desplegados como equipos A y B en diversas bases de las fuerzas especiales, los boinas verdes organizaron y dirigieron operaciones de defensa local en las zonas rurales vietnamitas.

69. MACV SEVN *1965*

El Mando de Asistencia Militar en Vietnam fomenta la coordinación: EUA y luego ESV (o bien EVN y luego VC), cada uno ejecuta 1 AE gratuita. La facción que ejecuta el evento permanece elegible.

Aclaración: cada facción implicada decide cómo va a ejecutar su actividad especial. «1 AE gratuita» permite ejecutar esa actividad especial en el máximo número de espacios que es habitual para ese tipo de AE.

Contexto: el Mando de Asistencia Militar en Vietnam se creó en febrero de 1962. Era el mando superior de Estados Unidos en el teatro bélico, primero al mando del general Harkins (1962), y luego de Westmoreland (1964), Abrams (1968) y Weyand (1972). Tenía la sede en Saigón y coordinó la mayoría de las campañas bélicas de Estados Unidos durante el conflicto.

70. Coreanos SEVN *1965*

Soldados rudos: batida gratuita EUA o ESV, y luego asalto gratuito, en Phú Bổn y espacios adyacentes como si fuera EUA y considerando todos los cubos ESV como tropas EUA.

Crímenes de guerra: Qui Nhơn, Phú Bổn y Khánh Hòa se decantan 1 nivel hacia oposición activa.

Aclaración: en cuanto al texto s.s., la facción que ejecuta el evento elige qué facción (EUA o ESV) es la responsable de ejecutar la batida y el asalto. La batida puede ejecutarse incluso durante los monzones. Los espacios comprendidos «en Phú Bổn y espacios adyacentes» son Phú Bổn, Qui Nhơn, Bình Định, Kon Tum, Pleiku, Khánh Hòa y, para el asalto, las 3 LC en contacto con Phú Bổn. La frase «como si fuera EUA y considerando todos los cubos ESV como tropas EUA» significa que sea cual sea la facción elegida para aplicar los efectos del evento (EUA o ESV), esta facción desplazará las tropas EUA y las tropas y policías del ESV, y combatirá con ellas, como si todos esos cubos fueran tropas EUA, incluyendo la mayor proporción de pérdidas enemigas por presencia de base EUA en un espacio, los efectos de la capacidad «Abrams» (si está vigente), etc. Una facción ESV en manos de un JV aplicará las prioridades del ESV-JV (8.4.4).

Contexto: la República de Corea apoyó a los Estados Unidos con el despliegue de varias divisiones que operaban en las cercanías de Qui Nhơn. Los soldados coreanos se ganaron la reputación de combatientes agresivos, pero también fueron acusados de perpetrar masacres.

71. An Lộc SNEV *1968*

El ESV resiste: en el Sur, en un espacio con piezas ESV, elimina todas las tropas EVN y coloca 3 tropas ESV.

Ofensiva convencional: marcha gratuita de tropas EVN en una ciudad y doble ataque gratuito en esta.

Aclaración: «el Sur» se refiere a todos los espacios de Vietnam del Sur, entre los cuales se hallan también todas las LC. En cuanto al evento c.s., el EVN puede ejecutar la marcha incluso durante los monzones; su coste es 0, pero por lo demás se aplican todas las reglas de la marcha, como continuar desplazándose a otros espacios si la anterior destinación era un espacio de Laos o Camboya y si el valor de la Ruta es superior a 0, así como la posible activación de las guerrillas del EVN que se desplazan (3.3.3). Los ataques también siguen las reglas habituales, como el uso de tropas del EVN o bien la activación de las guerrillas atacantes del EVN.

Contexto: en 1972, durante la ofensiva *Nguyen Hue*, conocida también como la *ofensiva de Pascua* (evento crucial, carta n.º 122), la ciudad de An Lộc estuvo 66 días bajo asedio, lo que permitió que el ESV frenara el avance del EVN sobre Saigón.

72. Recuento de bajas SNEV *1965*

Cuantas más, mejor: hasta GE, durante asalto y patrulla, ayuda: +3 por guerrilla eliminada; y coste 0.

CAMPAÑA

«Si está muerto, es un vietcong»: coloca 1 guerrilla VC en cada espacio con oposición activa y 2 tropas EVN en cada espacio de Laos y de Camboya.

Aclaración: «coste 0» significa que el ESV no tiene que pagar recursos cuando se ejecutan estas operaciones, y tampoco paga nada cuando EUA ejecuta un asalto ESV adicional como parte de un asalto EUA (3.2.4).

Contexto: de forma desacertada, uno de los parámetros adoptados por el Ejército de Estados Unidos para mostrar el avance militar fue el de la cantidad de soldados enemigos muertos en acción, conocido como *recuento de bajas*. Según la vieja máxima de la investigación de operaciones, que dice que «obtienes lo que mides», este parámetro generó muchas actitudes de combate que iban en contra de la obtención de la victoria mediante una campaña de persuasión, destinada a ganar el apoyo del pueblo vietnamita (y opuesta a la mera derrota de los insurgentes por la fuerza). Entre los presuntos errores cometidos, podemos mencionar el hecho de declarar cualquier cadáver encontrado como enemigo.

73. Gran sociedad SNEV *1965*

LBJ avanza el programa social: se resuelve una fase de intervención.

La guerra arruina la economía: EUA pasa 3 de sus piezas disponibles a FP.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., EUA decide cómo se resuelve la fase de intervención, siguiendo las reglas habituales. Si se ejecuta «Gran sociedad» s.s. mientras está vigente el evento n.º 15 «MEDEVAC» s.s., «MEDEVAC» afecta a la fase de intervención inmediata y después se mantiene vigente para afectar también a la fase de intervención de la siguiente ronda de golpe de Estado. En cuanto a «Gran sociedad» c.s., EUA decide qué piezas pasa a FP; las bases también son *piezas*.

Contexto: la *gran sociedad* del presidente Johnson era un título genérico con el que se hacía referencia a su programa social. Fue una iniciativa audaz para reducir la pobreza y aumentar el nivel de vida de los estadounidenses. Desafortunadamente, la prioridad política y de asignación de recursos que se dio a la guerra de Vietnam desbarató las partes más importantes del proyecto y, en última instancia, se consideró un fracaso.

74. Operación *Lam Sơn 719* SNEV *1968*

Ataque por sorpresa: coloca máx. 6 tropas ESV en un espacio en Laos; ESV ejecuta ahí OPLIM gratuita. Degrada la Ruta 2 casillas.

Escalada en el Sur: recursos EVN: +6, y +1 por cada pieza ESV en Laos.

Aclaración: ESV decide cómo se ejecuta la OPLIM.

Contexto: entre febrero y marzo de 1971, las fuerzas del ESV atacaron Laos para asaltar la infraestructura de la ruta Hồ Chí Minh. La incursión se concibió como una forma de aumentar la moral de los soldados del ESV y demostrar que la vietnamización (evento crucial, carta n.º 123) estaba funcionando. Cuando el avance inicial fue frenado, las fuerzas de seguridad norvietnamitas en la Ruta contraatacaron vigorosamente y derrotaron a los efectivos del ESV.

75. Sihanouk SNEV *1964*

Operaciones de búsqueda: batida gratuita EUA o ESV en cualesquiera espacios de Camboya; luego, asalto gratuito en uno de estos.

Refugio y suministros por mar: reorganización gratuita VC en cualesquiera espacios de Camboya; luego, marcha gratuita desde cualesquiera de estos. Después, EVN hace lo mismo.

Aclaración: la facción que ejecuta el evento elige qué facción (EUA o ESV) es la responsable de ejecutar la batida y el asalto. Si EUA ejecuta un asalto gratuito, puede ejecutar un asalto ESV adicional a coste 0 (3.2.4). La batida o la marcha pueden ejecutarse incluso durante los monzones. El EVN puede ejecutar la marcha para continuar desplazándose a otros espacios (a coste 0) si la anterior destinación era un espacio de Camboya (de los seleccionados para la reorganización) y si el valor de la Ruta es superior a 0 (3.3.3).

Contexto: la ruta Sihanouk era la parte de la ruta Hồ Chí Minh que discurría por territorio camboyano y que abastecía las operaciones llevadas a cabo en la región del delta del Mekong, en Vietnam del Sur. Esta ruta recibía suministros del Norte, a través de Laos y la costa. El príncipe Norodom Sihanouk de Camboya buscó el equilibrio político entre los bloques capitalista y comunista, lo que lo llevó a tolerar la presencia del EVN en territorio camboyano y el uso, por parte de Vietnam del Norte, del puerto de Sihanoukville y la posterior ruta Sihanouk, desde el puerto hacia Vietnam del Sur.

76. Annam SNVE *1965*

Rivalidad Norte-Sur: recursos EVN y VC: –1 para ambos, por cada espacio con piezas de ambos. Patrocinio: +2.

Rechazo al gobierno colonialista de Saigón: elimina el apoyo en Huế, Đà Nẵng y en una provincia adyacente.

Aclaración: «elimina el apoyo» quiere decir que se retira la ficha de apoyo (ya sea pasivo o activo) en esos espacios, los cuales se vuelven neutrales (1.6.2).

Contexto: Vietnam está formado por varios grupos étnicos distintos. En el centro de Vietnam, Annam era un protectorado francés distinto de la Cochinchina francesa (al sur) y del protectorado francés de Tonkín (al norte). Huế, la capital regional de Annam, tuvo un papel destacado durante la guerra y fue un bastión de la oposición budista contraria al gobierno católico de Saigón.

77. Distensión SNVE *1968*

El bloque comunista afloja en la guerra: recursos EVN y VC: ambos se reducen a la mitad (red. a la baja). Cinco tropas EVN disponibles a FP.

Nixon, decepcionado: recursos EVN: +9; o bien infiltración gratuita EVN. Luego, reorganización gratuita VC en máx. 6 espacios.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., esta es la única manera de que piezas que no sean de EUA ni del ESV vayan a parar al recuadro «Fuera de la partida» (1.4.1). En cuanto al evento c.s., la facción mencionada en cada caso es la que decide cómo resolver la parte que le atañe.

Contexto: bajo el presidente Nixon, parte de la estrategia de Estados Unidos en Vietnam, y por lo que respecta a la Guerra Fría en general, fue intentar un acercamiento con China para aislar aún más a la Unión Soviética. Un objetivo secundario era debilitar el apoyo chino a Hanói (eventos n.º 42, 43, 49, etc.). Al final, Nixon visitó la República Popular China en febrero de 1972 (el mismo año en que Mark Herman entró en el sorteo para el servicio militar), pero el presidente estadounidense manifestó su frustración porque Pekín aún no daba la espalda a Vietnam del Norte.

78. General Lansdale SNVE *1965*

Contrainsurgencia no convencional: establece apoyo activo en un espacio (que no sea Saigón) con piezas EUA o ESV. Pon ahí una ficha de terrorismo. Patrocinio: +1.

Enfrentamiento con la burocracia: patrocinio: +3. No más asaltos EUA hasta GE.

CAMPAÑA

Aclaración: no se puede establecer apoyo en provincias cuyo valor de población sea 0 (1.6). La ficha de terrorismo se puede colocar en el espacio incluso si este ya contiene otra.

Contexto: el general Edward Lansdale se retiró de la Fuerza Aérea de Estados Unidos en 1963 y trabajó en la embajada estadounidense en Saigón de 1965 a 1968, donde prestó servicios como especialista en contrainsurgencia. Su defensa de las tácticas poco convencionales a menudo lo enfrentó con los militares de Estados Unidos.

79. Henry Cabot Lodge SNVE *1964*

Propuesta de protectorado estadounidense: ayuda: +20.

Los rivales salen ganando: elimina máx. 3 piezas ESV. Patrocinio: +2 por cada una. Siguiente carta: ESV inelegible.

Aclaración: las bases también son *piezas*.

Contexto: Henry Cabot Lodge fue el embajador estadounidense en Vietnam y, en este cargo, precedió y sucedió a Maxwell Taylor (1963-1964, 1965-1967). Propugnó la destitución de Ngô Đình Diệm, lo que provocó una serie desastrosa de golpes de estado, la inestabilidad del gobierno survietnamita y, en última instancia, la victoria de los norvietnamitas.

80. Luz al final del túnel SNVE *1968*

La guerra toca a su fin: elimina de 1 a 4 piezas EUA del mapa (a disponibles). Por cada pieza, patrocinio +2, decanta un espacio 1 nivel hacia oposición activa y coloca 4 tropas EVN fuera del Sur. Permanece elegible.

Aclaración: la facción que ejecuta el evento decide cómo quiere hacerlo. Las bases también son *piezas*. No se pueden decantar aquellas provincias que tienen una población de 0 (1.6). «Fuera del Sur» puede ser cualquier provincia de Vietnam del Norte, Laos o Camboya. La facción que ejecuta el evento permanece elegible para la siguiente carta.

Contexto: a finales de 1967, el presidente Johnson pronunció un discurso en el National Press Club en el que habló sobre la guerra, «donde se vislumbra el final». Poco después, en enero de 1968, la ofensiva del Tet (evento crucial, carta n.º 124) frustró las expectativas creadas. El hecho de que la administración estadounidense alimentara tales expectativas parece haber sido un error crítico, pues algunos consideran que la ofensiva Tet fue una victoria defensiva de Estados Unidos y el ESV, pero una derrota estratégica, debido al hundimiento de la moral en la opinión pública estadounidense.

81. CIDG SVEN *1965*

Grupos de Irregulares para Defensa Civil: reemplaza 1d6 guerrillas VC en el Sur con rangers, irregulares o policías.

Deserciones y defecciones: en una montaña, reemplaza todos los rangers, policías e irregulares con un total de 2 guerrillas VC.

Aclaración: en cuanto al evento c.s., los irregulares, los rangers y los policías van a los recuadros de fuerzas disponibles, no a Bajas (1.4.1). Una *montaña* es una provincia de montaña.

Contexto: el programa de Grupos de Irregulares para Defensa Civil, dirigido por la CIA, tuvo cierto éxito en la mejora de las defensas fronterizas mediante el entrenamiento y equipamiento de los lugareños. Los militares estadounidenses se hicieron cargo del programa cuando el 5.º Grupo de fuerzas especiales entró con fuerza en el teatro bélico y cambió el enfoque del programa hacia tácticas de guerra más convencionales. En 1970, los restos de estos grupos se convirtieron en los rangers del ESV.

82. Teoría del dominó SVEN *1965*

Estados Unidos justifica la guerra: hasta 3 piezas EUA o 6 ESV pasan de FP a disponibles; o bien, recursos ESV y ayuda: +9 cada uno.

Dudas en la opinión pública estadounidense: 3 tropas EUA disponibles a FP. Ayuda: –9.

Aclaración: las bases también son *piezas*.

Contexto: el presidente Eisenhower usó una analogía con las fichas de dominó para explicar el peligro de dejar que los países cayeran bajo el dominio comunista. La teoría decía que cuando un país de una determinada región caía, esto causaba una cascada de agresiones parecida a las de una fila de fichas de un dominó que se van golpeando unas a otras. Este concepto ayudó a tomar muchas decisiones de alto nivel en la década de 1960, entre las cuales un compromiso más firme con Vietnam del Sur, mucho mayor de lo que Eisenhower probablemente hubiera querido. La caída de Laos y Camboya ante las fuerzas comunistas como consecuencia de este compromiso dejó en entredicho la veracidad histórica de la teoría. ¿Hizo Hanói que cayeran las fichas de dominó o fue la propia presencia de Estados Unidos la que propició que ocurriera lo que la teoría predecía?

83. Elecciones SVEN *1965*

Votación limpia: 3 espacios con apoyo pasivo se decantan a apoyo activo. Ayuda: +10.

Trương Đình Dzu denuncia fraude electoral: decanta 2 ciudades hacia oposición activa (1 nivel cada una). Ayuda: –15.

Aclaración: Saigón puede ser uno de los espacios afectados.

Contexto: en 1967, Nguyễn Văn Thiệu (carta n.º 128) ganó unas elecciones presidenciales cuyo resultado se vio empañado por numerosos casos de manipulación de las papeletas. En estos comicios se impuso a varios candidatos de la oposición, de entre los cuales Trương Đình Dzu quedo en segundo lugar con un 17% de los votos.

84. Tổ Quốc SVEN *1968*

Temor a las represalias del EVN: coloca 1 tropa y 1 policía ESV en cada espacio del Sur con piezas EVN.

Infiltración en el cuerpo policial: en cada espacio, ESV elimina la tercera parte de sus cubos (red. a la baja). Coloca 1 guerrilla VC en 3 espacios donde ESV elimine algún cubo.

Aclaración: en cuanto al evento c.s., el ESV selecciona y elimina 1 de cada 3 de sus cubos (tropas o policías) en cada espacio; no tiene en cuenta los cubos de EUA ni del EVN. La facción que ejecuta el evento elige en qué espacios, de entre los candidatos, coloca las guerrillas VC.

Contexto: «Tổ Quốc» ('patria') era un concepto que formaba parte de los lemas del Ejército y de la Policía Nacional de la República de Vietnam. En la ofensiva de Pascua de 1972 (evento crucial, carta n.º 122), el ESV demostró firmeza en la defensa de su territorio, como en An Lộc (evento n.º 71). Las fuerzas de la Policía Nacional fueron fundamentales para la seguridad general del país, pero el VC logró infiltrarse en todos los niveles de mando del cuerpo policial, una fuente principal de inteligencia de los insurgentes que le dio ventaja sobre los Estados Unidos.

85. USAID SVEN *1965*

Más ayuda a civiles: decanta 3 espacios con control COIN hacia apoyo activo (1 nivel cada uno).

Más ayuda, más corrupción: recursos ESV, ayuda y patrocinio (todos ellos o solo alguno): –2 o +2.

Aclaración: no se pueden decantar aquellas provincias que tienen una población de 0 (1.6). El efecto del evento c.s. puede aumentar algunos parámetros y reducir otros, por lo que esta versión del evento puede resultar útil para cualquier facción.

Contexto: Estados Unidos suministró la mayoría de los fondos que sirvieron para financiar la guerra. El MACV, el Departamento de Defensa, la CIA y el Departamento de Estado coordinaron la mayoría de estas medidas. Algunos civiles del Departamento de Estado de la Agencia de Estados Unidos para el Desarrollo Internacional fueron enviados a Vietnam para apoyar la actividad económica *in situ* y, por lo tanto, mejorar la situación de la población.

86. Mandato celestial SVNE *1965*

CAPACIDAD ESV

Se disipa la ira antigubernamental: en 1 espacio donde se ejecute gobierno se puede transferir ayuda a patrocinio sin decantar apoyo hacia neutral.

Comunismo y confucianismo en armonía: cuando ESV ejecuta gobierno o pacificación, máx. en 1 espacio.

Aclaración: por lo que respecta a la capacidad s.s., el ESV decide si prescinde de decantar hacia neutral uno de los dos espacios en los que ejecuta la AE de gobierno para transferir recursos a patrocinio. Con la capacidad c.s., el ESV podrá seleccionar solo una provincia o ciudad controlada por los COIN (en vez de dos) cuando ejecute la AE de gobierno (4.3.1) y, en cada fase de apoyo, solo podrá pacificar 1 espacio del total de 4 posibles espacios que EUA y el ESV pueden llegar a pacificar (6.3.1).

Contexto: existe un concepto confuciano, importante en la tradición vietnamita, que proclama que todo gobierno que no posea el mandato celestial es ilegítimo y que las personas pueden oponerse a él, siendo lo opuesto legítimo y obedecible.

87. Nguyễn Chánh Thi SVNE *1965*

Comandante del I Cuerpo: coloca 3 piezas ESV a máx. 3 espacios de distancia de Huế. Cada espacio donde se colocan piezas se decanta 1 nivel hacia apoyo activo.

Destitución del general: reemplaza 2 piezas ESV con 2 piezas VC, a máx. 2 espacios de distancia de Huế. Patrocinio: +4 o –4.

Aclaración: no se pueden decantar las LC ni aquellas provincias que tienen una población de 0 (1.6).

Contexto: Thi era el comandante del I Cuerpo del ESV, una persona muy influyente y eficaz, conocido por imponer su mando y autoridad de una manera que no siempre se alineaba con la estrategia de Saigón. Debido a los persistentes rumores de que Thi iba a deponer a Kỳ, no es de extrañar que los dos generales tuvieran una relación difícil. Al final, la insubordinación de Thi fue el motivo por el cual Kỳ lo relevó del mando (cartas n.º 126 y 127).

88. Phan Quang Đán SVNE *1968*

Un disidente al frente del ministerio: decanta Saigón 1 nivel hacia apoyo activo. Patrocinio: +5.

Asambleísta opositor: decanta Saigón 1 nivel hacia neutral. Patrocinio –5. Siguiente carta: ESV inelegible.

Aclaración: actualiza el indicador de victoria de EUA (Apoyo + Disponibles) cuando el apoyo cambie y el indicador de victoria del ESV (control COIN + Patrocinio) cuando el patrocinio aumente o se reduzca.

Contexto: Phan Quang Đán era un líder de la oposición en la República de Vietnam y fue encarcelado por Diệm cuando ganó un escaño en la Asamblea Nacional. Después de que Diệm fuera asesinado a finales de 1963, Phan Quang Đán fue puesto en libertad y acabó ejerciendo como viceprimer ministro de la República.

89. Thích Tâm Châu SVNE *1965*

Reacción violenta de los católicos: decanta Saigón 1 nivel hacia apoyo pasivo. Patrocinio: +6.

Un líder para los budistas de Saigón: coloca 1 pieza VC en Saigón y decanta la ciudad 1 nivel hacia oposición pasiva. Patrocinio: –6.

Aclaración: las bases también son *piezas*.

Contexto: Thích Tâm Châu fue uno de los líderes de los disturbios budistas ocurridos en 1966. En Saigón, dirigía la organización Instituto para la Propagación de la Fe Budista y su enfoque y tácticas más moderadas le enfrentaron a otro líder budista, Thích Trí Quang (evento n.º 114), de Huế.

90. Walt Rostow SVNE *1965*

Directrices COIN: coloca 2 piezas ESV cualesquiera (incluso de FP) en cualesquiera espacios con control COIN.

La noche es del enemigo: coloca 1 guerrilla en cada provincia con piezas ESV. El ESV debe redistribuir sus tropas como si no hubiera bases COIN en ninguna provincia.

Aclaración: las bases también son *piezas*. En cuanto al evento c.s., la redistribución de tropas del ESV ocurre una sola vez y de forma inmediata, con las tropas survietnamitas que abandonan todas las provincias y LC y van a parar a Saigón o a ciudades no controladas por el EVN (6.4.2).

Contexto: Rostow sirvió en la administración Kennedy, en la organización del Consejo de Seguridad Nacional. Posteriormente fue asesor de seguridad nacional del presidente Johnson, desde 1966 hasta que Johnson dejó el cargo en 1969. Fue un gran defensor de la intervención y la escalada de la guerra. Sigue siendo una figura muy controvertida, que aprovechó su relación con el presidente para influir de manera decisiva en la estrategia de Estados Unidos durante su mandato.

91. Bob Hope VENS *1968*

USO: recoloca cualesquiera tropas EUA de una provincia a una ciudad con control COIN. Por cada 2 de estas tropas (red. a la baja), 1 pieza de Bajas a disponibles.

Demasiado espectáculo y distracción: EVN o VC recolocan máx. 3 tropas EUA de cualesquiera provincias a ciudades, colocando 1 guerrilla allí donde estaba cada una de estas tropas.

Aclaración: las bases también son *piezas.*

Contexto: Bob Hope fue un legendario comediante estadounidense que se consagró a la causa de la United Service Organizations Inc. (USO). Durante el conflicto vietnamita continuó con su tradición de entretener a las tropas en el frente de batalla. En 1997, el Congreso de Estados Unidos le otorgó el título de «veterano honorífico», que él consideró como el mayor honor que jamás haya recibido.

92. Operación *Sealords* VENS *1968*

Estrategia Delta: primero ESV y luego EUA ejecutan batida gratuita donde están o asalto gratuito en espacios adyacentes a Cần Thơ.

Champanes: EVN o VC recoloca cualesquiera de sus piezas (incluyendo bases sin túneles) de Camboya/Tây Ninh en espacios adyacentes a Cần Thơ.

Aclaración: ESV y EUA deciden cómo ejecutan sus respectivas batidas o asaltos. Las 3 LC que son tramos del Mekong también son «espacios adyacentes a Cần Thơ».

Contexto: la operación *Southeast Asia Lake, Ocean, River, and Delta Strategy* (SEALORDS) estaba dirigida por el almirante Zumwalt, comandante de las Fuerzas Navales en Vietnam (COMNAVFORV). El objetivo era interrumpir las líneas de comunicación del EVN en el delta del Mekong y sus alrededores. La operación finalizó en 1971.

93. Senador Fulbright VENS *1964*

Las comparecencias avivan el debate: EUA pasa 4 de sus piezas del mapa a disponibles.

Escéptico sobre la guerra: 1 base EUA disponible a FP. Ayuda: –9.

Aclaración: las bases también son *piezas*.

Contexto: el senador Fulbright representó a Arkansas de 1945 a 1975. Fue uno de los promotores de la resolución del golfo de Tonkín, pero luego se convirtió en uno de los principales críticos de la iniciativa bélica y de la política intervencionista estadounidenses.

94. Ratas de túnel VENS *1968*

Especialistas subterráneos: en 2 provincias, coloca una ficha de túneles en una base de los insurgentes; o bien, elimina 1 BT en un espacio con tropas EUA.

Aclaración: este es uno de los pocos eventos que permite eliminar bases con túneles (5.1.1).

Contexto: «Ratas de túnel» era el apodo de los soldados estadounidenses que, equipados con armas ligeras, penetraban a oscuras en los complejos de túneles de los insurgentes, exponiéndose al enemigo.

95. Westmoreland VENS *1965*

¡Liquidadlos!: EUA ejecuta transporte aéreo; luego, batida (sin despl.) o asalto (sin ESV) en 2 espacios; luego, ataque aéreo. Todo ello gratuito.

La guerra a gran escala ignora a la población: decanta 3 provincias sin policías, cada una 2 niveles hacia oposición activa.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., EUA decide cómo ejecuta las acciones gratuitas, siguiendo las limitaciones habituales, con la salvedad que la operación de batida puede ocurrir incluso durante los monzones, de que dicha batida solo puede ocurrir *in situ* (puesto que no se permiten los desplazamientos) y de que el asalto EUA no permite ejecutar un asalto adicional del ESV. Con el ataque aéreo es posible degradar la Ruta, de la manera habitual (4.2.3). En cuanto al evento c.s., las provincias de población 0 permanecen siempre neutrales, no se pueden decantar.

Contexto: en 1964, el general Westmoreland se convirtió en el segundo comandante del MACV (evento n.º 69). Era partidario de una estrategia de grandes batallas convencionales, por lo que apostó por enfrentamientos planificados, tratando de conducir a los soldados del EVN a estas batallas, en las cuales la abrumadora superioridad estadounidense en potencia de fuego y tecnología doblegaría al enemigo. A veces, la estrategia de Westmoreland durante el período crítico de 1964 a 1967 se cita como una de las razones de la derrota de Estados Unidos en la guerra.

96. APC VESN *1968*

Campaña de pacificación acelerada: EUA y ESV pacifican de inmediato, como si fuera una fase de apoyo, pero a coste 0 y solo pueden decantar máx. 1 nivel en cada espacio.

Falsa mejoría: si el VC ya ha jugado «Ofensiva del Tet», la recupera; si no, aplica los efectos de *Sublevación general*, tal como se indica en la carta (sin usarla).

Aclaración: en cuanto al evento s.s., la pacificación también elimina fichas de terrorismo a coste 0. En cuanto al evento c.s., si «Ofensiva del Tet» (evento crucial, carta n.º 124) no se ha ejecutado (incluso si ello es debido a que no se usa en este escenario), el VC aplica los efectos de su evento crucial «Ofensiva del Tet» que se indican en el párrafo encabezado por el texto *Sublevación general*, y la disponibilidad de la carta de evento crucial no se ve afectada.

Contexto: la campaña de pacificación acelerada (APC) fue una campaña estadounidense posterior a la ofensiva del Tet y basada en una estrategia de limpieza y mantenimiento (en lugar de la búsqueda y destrucción, evento n.º 28). Básicamente, las fuerzas regulares despejaban una determinada zona de insurgentes enemigos y luego entrenaban y armaban a la población para que pudiera defenderse. El programa tuvo un éxito desigual y, tras la derrota en la ofensiva del Tet de 1968 (evento crucial, carta n.º 124), los comunistas enseguida recuperaron la fuerza suficiente como para lanzar una segunda ofensiva del Tet, aunque esta vez más limitada y centrada en causar bajas estadounidenses, en lugar de tomar ciudades. La APC se suspendió a principios de los setenta, cuando Estados Unidos empezó a retirarse de Vietnam.

97. Hotel Brinks VESN *1964*

El terrorismo reconcilia a los anticomunistas: ayuda: +10, o bien transfiere 4 de patrocinio a recursos ESV. Voltea la actual carta de líder de la RV (ignora su texto).

Atentado en alojamiento militar de EE.UU.: decanta una ciudad con piezas VC 2 niveles hacia oposición activa y añade ahí una ficha de terrorismo.

Aclaración: el texto s.s. no tiene efecto sobre «Dương Văn Minh» ni sobre «¡Golpe! Intento fallido». Una carta de líder de la RV a la que se haya dado la vuelta también debe tenerse en cuenta cuando haya que determinar la cantidad de cartas presentes en el recuadro «Líder de la RV», como por ejemplo al comprobar los prerrequisitos de los eventos cruciales. En cuanto al evento c.s., cualquier pieza del VC (guerrilla o base) presente en la ciudad hace de esta un espacio válido; la ficha de terrorismo se puede colocar en el espacio incluso si este ya contiene otra.

Contexto: en la Nochebuena de 1964, el Viet Cong hizo estallar un coche bomba bajo el Hotel Brinks, que mató a dos personas y causó una sesentena de heridos. El ataque demostró que la capital survietnamita estaba a merced de los atentados terroristas del VC.

98. Long Tân VESN *1965*

Soldados australianos: pasa 2 tropas EUA de FP a una provincia o elimina todas las guerrillas en provincias de selva donde haya tropas EUA.

VC ataca a los recién llegados: en una provincia de selva con 2 o más guerrillas VC, elimina 1 base EUA y 1 tropa EUA (a Bajas).

Aclaración: en cuanto al evento s.s., las tropas pueden colocarse en una provincia cualquiera (exceptuando Vietnam del Norte), aunque no sea de selva.

Contexto: la batalla de Long Tân se libró el 18 de agosto de 1966, entre fuerzas australianas y del FNL (EVN y VC), en una gran plantación de caucho. Bajo la lluvia monzónica, en un enfrentamiento confuso y disperso, la Compañía D del 6.º Batallón del Royal Australian Regiment venció a una fuerza enemiga mucho más numerosa.

99. Operación *Masher/White Wing* VESN *1965*

La batida revela las posiciones enemigas: batida gratuita (EUA o ESV) en 1 espacio que no sea de selva donde haya tropas EUA y ESV; luego, asalto gratuito como si fuera EUA.

Operaciones poco seguras: marcha gratuita (VC o EVN) con guerrillas a 3 espacios; luego, emboscada gratuita en cada uno de estos (incluso con guerrillas activas).

Aclaración: la batida o la marcha pueden ocurrir incluso durante los monzones. En cuanto al evento s.s., la facción que ejecuta el evento elige qué facción (EUA o ESV) es la responsable de ejecutar la batida y el asalto. Las tropas de ambas facciones, EUA y ESV, pueden desplazarse y activar guerrillas, y las tropas del ESV se comportan como si fueran tropas EUA, incluyendo la mayor proporción de pérdidas enemigas por presencia de base EUA en un espacio, etc. En cuanto al evento c.s., la facción que lo ejecuta elige qué facción (VC o EVN) es la facción es la responsable de ejecutar la marcha y la emboscada. La marcha del EVN puede realizarse a través de varios espacios de Laos y Camboya si el valor de la Ruta es superior a 0. Las emboscadas deben ejecutarse en destinaciones de la marcha, pero no es necesario que participen las guerrillas que se han desplazado, y se pueden ejecutar incluso si todas las guerrillas de la facción en ese espacio están activas.

Contexto: la operación *Masher* (renombrada como *White Wing* a petición del presidente Johnson) fue una operación combinada de búsqueda y destrucción en la que participaron fuerzas estadounidenses, surcoreanas y survietnamitas, y que tuvo lugar en la provincia de Bình Định a principios de 1966. En esta ofensiva, la 1.ª División de caballería, con apoyo aliado, se enfrentó a la 3.ª División de EVN en diversos combates acaecidos a lo largo de 42 días. Las bajas estadounidenses ascendieron a 288 muertos y casi mil heridos, para supuestamente lograr la destrucción de las fuerzas norvietnamitas, algo que luego resultó no ser del todo cierto.

100. Rach Ba Rai VESN *1965*

Charlie muerde el anzuelo: en una llanura con tropas EUA, elimina todas piezas VC o todas las guerrillas y bases del EVN.

Emboscada fluvial del VC: en una llanura con piezas VC, elimina 1d6 cubos EUA y/o ESV (EUA a Bajas), y coloca ahí 1 pieza VC.

Aclaración: una *llanura* es una provincia de llanura. Las bases también son *piezas*. «EUA a Bajas» significa que las piezas EUA eliminadas se dejan en el recuadro «Bajas EUA», mientras que las del ESV van a su recuadro de fuerzas disponibles, como es habitual (1.4.1).

Contexto: en el marco de la operación *Coronado V* (septiembre y octubre de 1966), las fuerzas COIN se enfrentaron al Viet Cong en el río Rach Ba Rai, un afluente en el tramo final del Mekong. Hubo unas cuantas batidas y combates contra el 263.º Batallón de la fuerza principal del VC (el tipo de unidad representada por el evento n.º 104).

101. Trampas explosivas VNES *1964*

CAPACIDAD VC

Los preparativos alertan al enemigo: emboscadas VC y EVN pueden ejecutarse en máx. 1 espacio.

Minas y estacas punji: en cada espacio de batida, tras esta, VC elimina 1 tropa que haya participado en la batida si 1d6=1-3 (EUA a Bajas).

Aclaración: «EUA a Bajas» significa que las piezas EUA eliminadas se dejan en el recuadro «Bajas EUA», mientras que las del ESV van a su recuadro de fuerzas disponibles, como es habitual (1.4.1).

Contexto: el Viet Cong era principalmente una fuerza de infantería ligera que desplegó una gran variedad de dispositivos antipersona, antiguos y modernos, para hostigar y matar a las fuerzas contrainsurgentes durante el conflicto. A la hora de fabricar y preparar tales dispositivos, los miembros del VC fueron muy habilidosos aprovechando el material de guerra que los estadounidenses habían desechado, así como municiones y artefactos sin detonar. No obstante, otros muchos dispositivos consistían en trampas tradicionales, construidas con palos afilados, empleando pozos o la tensión de las plantas para atrapar a las víctimas.

102. Củ Chi VNES *1965*

Despejado y seguro: elimina todas las guerrillas de 1 espacio con BT y control COIN.

Triángulo de hierro: en 1 provincia, coloca 1 ficha de túneles en cada base insurgente, 1 guerrilla EVN y 1 guerrilla VC.

Aclaración: BT es la abreviatura de *base con túneles*.

Contexto: ubicados en la provincia de Bình Dương (entre Tây Ninh y Phước Long), los complejos de túneles cerca de Củ Chi abarcaban varios centenares de kilómetros y permanecieron bajo el control de Viet Cong durante toda la guerra. Algunas de las ofensivas más famosas que Estados Unidos y el ESV llevaron a cabo para recuperar la región son las operaciones *Attleboro* (evento n.º 23), *Cedar Falls* y *Junction City*.

103. Universidad Estatal de Kent VNES *1968*

La Guardia Nacional impone el orden: 2 bajas EUA a disponibles. EUA ejecuta 1 OPLIM gratuita y permanece elegible.

La Guardia Nacional se excede: máx. 3 tropas EUA de bajas a FP. Ayuda: –6. Siguiente carta: EUA inelegible.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., toma el cilindro de elegibilidad de EUA y déjalo en la casilla «Elegibles». Si EUA ejecuta el evento y el ESV es la 2FE, ESV puede ejecutar OP+posible AE, como es habitual.

Contexto: en 1970, a raíz de la invasión estadounidense de Camboya (evento n.º 62), en los campus universitarios de Estados Unidos se produjo una oleada de protestas contra la guerra. El 4 de mayo, miembros de la Guardia Nacional de Ohio dispararon contra manifestantes estudiantiles de la Universidad Estatal de Kent, matando a cuatro personas e hiriendo a otras nueve. La reacción en contra de la masacre y el temor de nuevas represalias por parte del gobierno cerraron las facultades de todo el país.

104. Batallones de la fuerza principal VNES *1965*

CAPACIDAD VC

Rastro más evidente: tras la marcha a una LC o espacio con apoyo, las guerrillas se activan si el número piezas desplazadas más cubos, irreg. y rangers COIN en destinación >1 (en vez de >3).

Guerrillas contundentes: en 1 espacio de emboscada, el VC puede eliminar 2 piezas enemigas.

Aclaración: la capacidad c.s. permite que el VC, cuando ejecute una AE de emboscada en un máximo de dos espacios, elimine un total de 3 piezas enemigas (1+2).

Contexto: como consecuencia de los éxitos iniciales de las batidas estadounidenses, el Viet Cong trabajó para mejorar el armamento y las tácticas de sus batallones de la fuerza principal. Un buen ejemplo es la eficacia del 261.º Batallón en la batalla de Ấp Bắc, en la región del delta del Mekong, contra elementos del 1.er Regimiento de la 7.ª División de infantería del ESV.

105. Presión rural VNES *1965*

Recaudación gravosa: decanta 4 provincias con piezas VC, 1 nivel cada una hacia apoyo activo.

Corrupción de las autoridades: decanta 3 provincias con policía, 1 nivel cada una hacia oposición activa. Patrocinio: +6 o –6.

Aclaración: no se pueden decantar aquellas provincias que tienen una población de 0 (1.6).

Contexto: este evento viene a representar la intensa lucha que se produjo para persuadir a los habitantes de las zonas rurales de Vietnam. Los mismos aldeanos que tradicionalmente habían carecido de la atención y presencia del gobierno, más tarde llegaron a resentirse de la inmensa presión a la que los sometía el VC, que necesitaba un apoyo cada vez mayor para luchar contra el invasor.

106. Bình Dương VNSE *1965*

La reforma agraria revolucionaria busca adeptos en los distritos ricos: en 2 provincias adyacentes a Saigón, decántalas 1 nivel hacia apoyo u oposición y coloca 1 guerrilla VC o 1 policía en cada una.

Aclaración: aunque poco habitual, decantar una provincia hacia la oposición y colocar ahí un policía sería una jugada válida.

Contexto: ambos bandos predicaron la reforma agraria en un intento de redistribuir la tierra de los terratenientes ricos entre una mayor cantidad de campesinos. La provincia de Bình Dương, cercana a la capital, fue el escenario relativamente próspero de una de estas iniciativas. Mientras los poderosos latifundistas neutralizaron los intentos del ESV para acometer la reforma agraria, las acciones de adoctrinamiento, intimidación y ejecución propias del VC fueron más eficaces.

107. Suicidio a lo bonzo VNSE *1964*

Las élites cierran filas ante las terribles protestas: patrocinio: +3 (o +6, si Saigón muestra apoyo activo).

Autoinmolación contra el gobierno: decanta Saigón 1 nivel hacia oposición activa. Ayuda: –12.

Aclaración: actualiza el indicador de victoria del ESV (control COIN + Patrocinio) cuando el patrocinio aumente o se reduzca, el de EUA (Apoyo + Disponibles) si el apoyo se reduce y el del VC si la oposición aumenta

Contexto: Diệm y los posteriores dirigentes en Saigón contaban con un fuerte núcleo de católicos contrarios al liderazgo budista arraigado en Huế, la antigua capital. Una de las imágenes icónicas de la guerra de Vietnam fue la autoinmolación de cinco monjes budistas como protesta contra las políticas católicas de Saigón.

108. Prófugos VNSE *1965*

Alistamiento renovado: si hay menos de 3 piezas en Bajas, 3 tropas EUA pasan de FP a disponibles.

El reclutamiento fracasa: por cada pieza en Bajas, pasa 1 tropa EUA de disponibles a FP (máx. 3).

Aclaración: las bases también son *piezas*.

Contexto: a medida que en Estados Unidos crecía la impopularidad de la guerra de Vietnam, algunos hombres convocados a prestar servicio militar abandonaron el país para evitar su incorporación a filas. El presidente Carter indultó a todos los prófugos poco después de asumir el cargo.

109. Nguyễn Hữu Thọ VNSE *1965*

Reacción anticomunista para evitar que el Partido se apodere del FNL: decanta cada ciudad con piezas VC 1 nivel hacia apoyo activo.

Líder del Frente Nacional de Liberación: coloca 1 base VC y 1 guerrilla VC en Saigón. Permanece elegible.

Aclaración: la base del VC no se puede colocar en Saigón si ya hay 2 bases (de cualquier facción) en la capital (1.4.2, 5.1.1).

Contexto: Thọ fue un destacado líder del VC en Saigón, que organizó con éxito células revolucionarias. Thọ se encargó de preparar la infraestructura que sirvió para apoyar los ataques de la ofensiva del Tet en Saigón, en 1968. Algunos lo han descrito como una simple figura decorativa, destinada a enmascarar el control norvietnamita del FNL y darle la apariencia de liderazgo survietnamita.

110. Sin contacto VNSE *1964*

Tregua: coloca 2 bajas en el mapa. Todos los rangers e irregulares pasan a clandestinos.

Charlie se larga: todas las guerrillas VC y EVN pasan a clandestinas.

Aclaración: el evento s.s. permite seleccionar 2 piezas (tropas, irregulares o bases) del recuadro «Bajas EUA» y también su colocación en cualesquiera espacios del mapa, respetando los límites de apilamiento (1.4.2).

Contexto: una importante táctica militar es encontrar y fijar al enemigo, para eliminarlo. En general, el VC y el EVN disponían de una inteligencia táctica superior a la hora de ubicar las fuerzas COIN y, cuando se encontraban en desventaja numérica, a menudo evitaban el contacto.

111. Agente naranja VSEN *1968*

Herbicida arcoíris para la Ranch Hand: se activan todos los insurgentes en selvas. Ataque aéreo gratuito EUA en máx. 2 selvas (sin efecto en Ruta).

Defoliación a gran escala: decanta todas las selvas y montañas con insurgentes 1 nivel hacia oposición activa.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., EUA decide como va a ejecutar el ataque aéreo, pero no puede usarlo para degradar la Rutal. En cuanto al evento c.s., no se pueden decantar aquellas provincias que tienen una población de 0 (1.6).

Contexto: el agente naranja era un compuesto químico defoliante llamado así por los barriles con franjas anaranjadas que los fabricantes, Monsanto y Dow Chemicals, usaban para su distribución. Entre 1962 y 1971, esta sustancia se empleó en la operación *Ranch Hand*, cuyo objetivo era impedir que los insurgentes usaran el follaje para refugiarse y ocultarse. A pesar de que, técnicamente, no es una forma de guerra química, se ha comprobado que el agente naranja causó efectos perjudiciales y crónicos en la salud de los soldados y civiles expuestos a una alta concentración.

112. Coronel Châu VSEN *1964*

Equipos censales y de reclamaciones: en 6 provincias, coloca a 1 policía en cada una.

Tradición Việt Minh de los aldeanos: decanta 3 provincias con piezas ESV, cada una 1 nivel hacia oposición activa, y coloca 1 guerrilla VC en cada una.

Aclaración: no se pueden decantar aquellas provincias que tienen una población de 0 (1.6).

Contexto: Trần Ngọc Châu era un antiguo miembro del Việt Minh, quien, debido a sus principios budistas, cambió de bando y se distinguió como un innovador administrador y estratega contrainsurgente. Elaboró equipos censales y de reclamaciones para establecer la primera presencia gubernamental benigna en las aldeas disputadas por el Viet Cong, y obtener así información sobre la infraestructura de la organización insurgente, a menudo en contra de la tradición de resistencia local del Việt Minh y, por tanto, del sentimiento a favor del VC.

113. Ruff Puff VSEN *1968*

Fuerza Regional y Fuerza Popular: coloca máx. 8 policías en el Sur.

Mal entrenadas y poco concienciadas: reemplaza a 5 policías que no estén en ciudades con 1 pieza VC cada uno (1 de estas puede ser una base VC).

Aclaración: en cuanto al evento s.s., «en el Sur» se refiere a espacios de Vietnam del Sur (también la LC). En cuanto al evento c.s., solo 1 de las piezas del VC colocadas puede ser una base; las otras tienen que ser guerrillas.

Contexto: en las aldeas, la respuesta de Estados Unidos a la insurgencia del Viet Cong se canalizó a través de diversos de elementos de seguridad local, las llamadas Fuerza Regional (RF) y Fuerza Popular (PF) sudvietnamitas, conocidas por los estadounidenses como *Ruff Puffs*. La actuación de estas unidades puede calificarse de varias maneras, ya que hubo de todo: momentos brillantes, pero también otros de total ineptitud. Si bien fueron un elemento importante del programa CORDS (evento n.º 19), las RF/PF demostraron ser incapaces de superar la desestabilización proveniente de Saigón.

114. Thích Trí Quang VSEN *1965*

Budistas contra comunistas: establece apoyo pasivo en máx. 3 ciudades neutrales o con oposición.

Comité Revolucionario Popular: decanta Huế, Đà Nẵng y Saigón 1 nivel hacia oposición activa. Coloca 1 pieza VC en Saigón.

Aclaración: las bases también son *piezas*.

Contexto: Thích Trí Quang fue un líder no comunista de la oposición budista en Huế. Lideró la revuelta budista en la que cinco bonzos se inmolaron como protesta contra las políticas de Diệm. Una vez depuesto Diệm, Trí Quang siguió ejerciendo una gran influencia política, hasta que al final fue arrestado por el gobierno del mariscal Kỳ.

115. Tifón Kate VSEN *1968*

Año de tormentas: hasta GE, no más transporte aéreo, transporte ni bombardeos, y las demás actividades especiales se pueden ejecutar en máx. 1 espacio. La facción que ejecuta el evento permanece elegible.

CAMPAÑA

Aclaración: continúa siendo posible degradar la Ruta con el ataque aéreo, además de afectar a 1 espacio. Si «Tifón Kate» está vigente durante la estación de los monzones, no se permite el transporte aéreo y el ataque aéreo se limita a 1 espacio, en vez de 2 (5.1.1).

Contexto: en la segunda mitad del s. xx hubo diversos tifones y tormentas tropicales en el Pacífico central que fueron bautizados con el nombre de Kate. En 1970, un súper tifón Kate devastó Filipinas y Vietnam. Este evento representa unas condiciones meteorológicas extremas más allá de la habitual estación de los monzones (esta última ya está incorporada en el sistema de juego).

116. Cuadros VSNE *1964*

CAPACIDAD VC

Efectivos para las secciones políticas: para el terrorismo o la agitación, VC debe eliminar 2 de sus guerrillas por espacio.

Comités rurales del FNL: si VC se reorganiza en 1 espacio donde ya tenía una base, puede agitar ahí como si fuera la fase de apoyo (incluso con control COIN).

Aclaración: en cuanto al evento s.s., el VC no puede realizar terrorismo ni agitación en un espacio en el que no tenga al menos 2 de sus guerrillas (si quiere agitar el espacio y cometer actos terroristas, deberá esperar hasta tenerlas y poder eliminarlas).

Contexto: tal como describe Frances FitzGerald en su libro *Fire in the Lake* (publicado en español con el título *El lago en llamas*), las tácticas del VC enfatizaron la inserción de cuadros politizados en las aldeas rurales, donde trabajaron para primero congraciarse con la población local y, luego, movilizarla para el conflicto. El eje de la campaña de persuasión llevada a cabo por Estados Unidos giraba en torno a la neutralización de esta potente infraestructura guerrillera.

117. Comandantes de Cuerpos VSNE *1968*

General del ESV toma la iniciativa: ESV coloca 3 de sus tropas (FP o disponibles) en 1 o 2 espacios adyacentes; luego, ejecuta batida gratuita en estos.

Oficial al mando ignora Saigón: elimina 1d6 piezas ESV en 1 o 2 espacios adyacentes. Siguiente carta: ESV inelegible.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., el ESV decide de dónde toma sus tropas y dónde las coloca. En cuanto al evento c.s., la facción que lo ejecuta elimina un total de 1d6 piezas del ESV.

Contexto: debido a la inestabilidad dentro del propio gobierno de la República de Vietnam, los comandantes de los Cuerpos del ESV solían tener cierto grado de autonomía con respecto a Saigón. Este evento refleja la influencia de estos oficiales de alto rango, poderosos pero también volátiles, en las operaciones.

118. Armas de la guerra de Corea VSNE *1964*

Obsoletas: VC elimina 1 de sus guerrillas en cada espacio donde tenga al menos 2 y no haya bases EVN.

FNL obtiene armas americanas capturadas en Corea: coloca 1 pieza VC en 3 espacios.

Aclaración: en cuanto al evento s.s., puesto que el VC decide qué guerrillas elimina, puede eliminar sus guerrillas activas (y no las clandestinas). En cuanto al evento c.s., las bases también son *piezas*.

Contexto: al principio del conflicto, el EVN y el VC recibieron todo tipo de armamento viejo de la Segunda Guerra Mundial y de la guerra de Corea. La calidad de estas armas era muy diversa, en función de cómo se habían almacenado y mantenido.

119. Masacre de Mỹ Lai VSNE *1968*

Subteniente Calley, condenado: 2 tropas EUA pasan de disponibles a FP. Patrocinio: +2.

Masacre: en una provincia con tropas EUA, establece oposición activa y el VC coloca ahí 1 base y 1 guerrilla. Ayuda: –6.

Aclaración: las provincias de población 0 permanecen siempre neutrales, no se pueden decantar.

Contexto: el 16 de marzo de 1968, un pelotón de la 23.ª División de infantería, al mando del subteniente William Calley Jr., asesinó a 22 aldeanos durante una misión de combate (y esto fue solo una parte de la masacre en las aldeas de Mỹ Lai y Mỹ Khe, en la que se mató a unas 400 personas). En un principio, el incidente fue encubierto, pero al final salió a la luz en noviembre de 1969. La revelación y el posterior juicio de Calley provocaron importantes protestas en todo el mundo y contribuyeron a debilitar el apoyo de los ciudadanos estadounidenses a la guerra.

120. Cuerpo de prensa estadounidense VSNE *1968*

Apoyo inicial: si hay 0-2 cartas en «Líder de la RV», pasa 4 piezas EUA de FP al mapa; si hay 3-5 cartas, pasa 2 piezas.

Escepticismo creciente: pasa a FP todas las bases EUA en Bajas y también tropas EUA en Bajas (máx. una cantidad igual al número de cartas en «Líder de la RV»).

Aclaración: las bases también son *piezas*. En cuanto al evento c.s., se contabilizan las cartas de golpe de Estado (incluyendo las cartas «Intento fallido») presentes en el recuadro «Líder de la RV», tras lo cual, la facción que ejecuta el evento toma ese número de unidades (que no sean bases) del recuadro «Bajas EUA» y las deja en «Fuera de la partida», y hace lo mismo con todas las bases EUA en Bajas.

Contexto: la guerra de Vietnam se convirtió en la primera guerra televisada cuando, cada noche, corresponsales como Walter Cronkite la llevaban a la sala de estar de todos los hogares de Estados Unidos. Bien reflejando el sentimiento público o bien contribuyendo a este, a medida que avanzaba el conflicto, el periodismo bélico estadounidense se volvió cada vez menos partidario de la participación del país en la guerra.

121. Operación *Linebacker II* ESVN (2.ª ed.)

Evento crucial EUA - *Puedes jugarla si hay 2 o más cartas en «Líder de la RV» y Apoyo+Disponibles >40.*

Guerra aérea ilimitada: EVN elimina 2 de sus bases, reduce recursos a la mitad (red. a la baja); 3 bajas EUA a disponibles. Siguiente carta: EVN inelegible.

No jugable antes de GE.

Aclaración: Dương Văn Minh es un líder de la República de Vietnam, pero no se considera una carta a efectos de los prerrequisitos de este evento crucial (2.4.1). El EVN decide cuáles 2 de sus bases elimina, tras lo cual pierde la mitad de sus recursos y deja su cilindro de elegibilidad en la casilla «Inelegibles». Luego, EUA decide cuáles de sus bajas (pueden ser bases) pasa a disponibles.

Contexto: tras de años de bombardeos escalonados y limitados de Estados Unidos sobre Vietnam del Norte, y con varios ceses entremedio, el 18 de diciembre de 1972, el presidente Nixon lanzó todos los medios convencionales de la Fuerza Aérea de Estados Unidos en una campaña de bombardeos que duró 11 días, con la intención de llevar al gobierno de Hanói de nuevo a la mesa de negociaciones en París y, por fin, traer de regreso a los prisioneros de guerra estadounidenses (evento n.º 40).

122. Ofensiva de Pascua NVES

Evento crucial EVN - *Puedes jugarla si hay 2 o más cartas en «Líder de la RV» y más tropas EVN que EUA en el mapa.*

Invasión: marcha gratuita EVN; luego, tropas EVN en LC sin piezas EUA/ESV pueden desplazarse 1 espacio; luego, ataque gratuito con todas las tropas EVN.

No jugable antes de GE. Puede cancelar evento crucial EUA.

Aclaración: Minh no se tiene en cuenta a efectos de los prerrequisitos de este evento crucial. «En el mapa» se refiere a la totalidad de espacios de Vietnam del Sur, Vietnam del Norte, Laos y Camboya. La marcha del EVN puede incluir los habituales desplazamientos múltiples por los espacios de Laos y Camboya y para salir de estos, excepto si el valor de la Ruta es de 0 (3.3.2). Las tropas del EVN deben atacar allí donde haya enemigos; las guerrillas del EVN pueden participar en la marcha, pero no en el ataque.

Contexto: la campaña *Nguyen Hue* de 1972 fue una ofensiva norvietnamita generalizada, usando todos los medios disponibles para presionar y derrotar al ESV en el vacío dejado por la retirada estadounidense. El ataque del EVN puso de manifiesto su capacidad mecanizada en aumento. El lado negativo de esa mecanización es que la fuerza aérea estadounidense sí que estaba diseñada para derrotar a una fuerza de esas características. Aunque se perdió parte del territorio del sur, la fuerza aérea volvió las tornas y neutralizó la marcha del EVN sobre Saigón.

123. Vietnamización SENV

Evento crucial ESV - *Puedes jugarla si hay 2 o más cartas en «Líder de la RV» y <20 tropas EUA en el mapa.*

Mecanización: recursos ESV: +12. Ayuda: +12. Todas las piezas ESV en FP pasan a disponibles. Coloca 4 cubos ESV en cualesquiera espacios.

No jugable antes de GE. Puede cancelar evento crucial EVN y EUA.

Aclaración: Minh no se tiene en cuenta a efectos de los prerrequisitos de este evento crucial. «En el mapa» se refiere a la totalidad de espacios de Vietnam del Sur, Laos y Camboya.

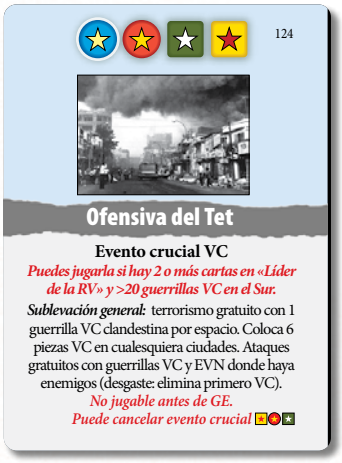
Contexto: *vietnamización* fue el término usado por la administración Nixon para dejar la guerra en manos del ESV e iniciar la retirada de las fuerzas estadounidenses. Si bien esta estrategia se había aplicado de alguna manera desde el comienzo de la guerra, fue la determinación de Nixon de cambiar la relación entre Estados Unidos y el ESV lo que hizo que su implementación fuera una necesidad. Fundamentalmente, la vietnamización comportó la mecanización del ESV y le proporcionó armamento mucho más moderno que el que Estados Unidos le había otorgado hasta la fecha. La debacle de la operación *Lam Sơn 719* (evento n.º 74) mostró que su éxito llevaría tiempo, pero en 1972, la resistencia frente a la ofensiva de Pascua (evento n.º 71 y evento crucial n.º 122) pareció justificar el enfoque.

124. Ofensiva del Tet VNES

Evento crucial VC - *Puedes jugarla si hay 2 o más cartas en «Líder de la RV» y >20 guerrillas VC en el Sur.*

Sublevación general: terrorismo gratuito con 1 guerrilla VC clandestina por espacio. Coloca 6 piezas VC en cualesquiera ciudades. Ataques gratuitos con guerrillas VC y EVN donde haya enemigos (desgaste: elimina primero VC).

No jugable antes de GE. Puede cancelar evento crucial ESV, EVN y EUA.



Aclaración: Minh no se tiene en cuenta a efectos de los prerrequisitos de este evento crucial. «En el Sur» se refiere a los espacios de Vietnam del Sur, entre ellos también las LC. Resuelve las acciones en el orden indicado. El terrorismo es obligatorio allí donde haya guerrillas del VC (incluso aunque al decantar tales espacios el VC no obtenga ningún beneficio) y el VC tiene que activar 1 de sus guerrillas clandestinas en cada uno de esos espacios. Si se agotaran las fichas de terrorismo, el VC decide en qué orden quiere llevar a cabo las acciones de terrorismo en esos espacios (si se trata de un JV, al azar). Los ataques son obligatorios allí donde haya guerrillas del VC o del EVN junto con piezas enemigas, activando todas esas guerrillas, e incluyendo las guerrillas VC que recién han participado en el terrorismo. Si en un espacio hay guerrillas del VC y del EVN Guerrillas, súmalas para determinar el resultado de la tirada 1d6 necesario para que el ataque tenga éxito, y en caso de que las bajas de tropas y bases EUA causen desgaste, elimina guerrillas del VC antes que del EVN, si es posible (3.3.3). Puedes consultar también el ejemplo 1, en el apartado «Ejemplos de juego con JV» de este cuaderno de juego.

Contexto: en 1968, el FNL (VC y EVN) lanzó una enorme ofensiva, programada para llevarse a cabo en una época de vacaciones muy celebradas en la cultura vietnamita. El objetivo era capturar los principales centros urbanos y hacer que la población se rebelara contra el gobierno de Saigón. La contraofensiva resultante diezmó las filas del VC, lo que permitió que Hanói pasara a controlar aún más las actividades bélicas. En el otro bando, las operaciones de contraofensiva del ESV también dañaron mucho la infraestructura civil, mientras que las bajas de soldados estadounidenses y el impacto en la opinión pública de la nación hicieron que el apoyo a la guerra empezara a decaer de forma inexorable.

125. ¡Golpe! Nguyễn Khánh

Influencia en los comandantes de Cuerpos: transporte usa máx. 1 LC.

Resolved ronda de golpe de Estado (6.1 a 6.6)

Monzones: si esta es la siguiente carta, batida y marcha están prohibidas, y los ataques aéreos y los transportes aéreos están limitados a 2 espacios.

Aclaración: «Nguyễn Khánh» limita el transporte durante la próxima campaña, hasta que Khánh sea reemplazado por otra carta de golpe de Estado (que no sea un «Intento fallido») (2.4.1). Normalmente, el transporte permite desplazar tropas y rangers del ESV a través de una o varias LC y ciudades, pero «Nguyễn Khánh» limita estas vías de desplazamiento, de manera que cada AE de transporte solo puede incluir 1 única LC más cualquiera ciudades (4.3.2).

Contexto: consulta «Dương Văn Minh» más adelante.

126. ¡Golpe! Complot católico

Thi, Kỳ y Thiệu engatusan a los yanquis: con cada AE de gobierno del ESV, patrocinio: +2.

Resolved ronda de golpe de Estado (6.1 a 6.6)

Monzones: si esta es la siguiente carta, batida y marcha están prohibidas, y los ataques aéreos y los transportes aéreos están limitados a 2 espacios.

Aclaración: la bonificación de +2 al patrocinio es una cantidad total, cada vez que el ESV ejecuta su AE de gobierno, y no por espacio de dicha AE.

Contexto: consulta «Dương Văn Minh» más adelante.

127. ¡Golpe! Nguyễn Cao Kỳ

Un mandamás impulsivo e impetuoso: la pacificación cuesta 4 recursos por ficha de terrorismo o nivel.

Resolved ronda de golpe de Estado (6.1 a 6.6)

Monzones: si esta es la siguiente carta, batida y marcha están prohibidas, y los ataques aéreos y los transportes aéreos están limitados a 2 espacios.

Aclaración: en la siguiente fase de apoyo y durante la próxima campaña, el coste de la pacificación pasa de 3 a 4, tanto para EUA como para el ESV.

Contexto: consulta «Dương Văn Minh» más adelante.

128. ¡Golpe! Nguyễn Văn Thiệu

Estabilizador: sin efecto.

Resolved ronda de golpe de Estado (6.1 a 6.6)

Monzones: si esta es la siguiente carta, batida y marcha están prohibidas, y los ataques aéreos y los transportes aéreos están limitados a 2 espacios.

Aclaración: «Nguyễn Văn Thiệu» cancela el efecto del anterior líder.

Contexto: consulta «Dương Văn Minh» más adelante.

129. y 130. ¡Golpe! Intento fallido

Deserción: en cada espacio, ESV elimina una tercera parte de sus cubos (red. a la baja). Dejad esta carta debajo de las anteriores cartas de líder.

Resolved ronda de golpe de Estado (6.1 a 6.6)

Monzones: si esta es la siguiente carta, batida y marcha están prohibidas, y los ataques aéreos y los transportes aéreos están limitados a 2 espacios.

Aclaración: a diferencia de las otras cartas de golpe de Estado, «Intento fallido» tiene un efecto inmediato y no duradero, que hay que aplicar antes de empezar a resolver la ronda de golpe de Estado por la fase de comprobación de victoria. Una vez que el ESV ha retirado sus cubos tal como se le indica, ajusta el control en los espacios donde sea necesario (1.7). Luego, dejad la carta «Intento fallido» debajo de las cartas que haya en el recuadro «Líder de la RV», o simplemente en el recuadro, si todavía no contiene ninguna carta. «Intento fallido» solo cancela «Dương Văn Minh», de manera que no genera ningún efecto duradero. Por tanto, el efecto de cualquier otro líder que estuviera en la parte superior de la pila de líderes continúa estando vigente. No obstante, cuando toca comprobar si se satisfacen los prerrequisitos de un evento crucial (2.3.8), cada carta «Intento fallido» jugada cuenta como una carta en el recuadro «Líder de la RV».

Contexto: consulta «Dương Văn Minh» más adelante.

Recuadro «Líder de la RV»: Dương Văn Minh

El general promete democracia: con cada OP de entrenamiento del ESV, ayuda: +5.

Aclaración: la bonificación de +5 a la ayuda es una cantidad total, cada vez que el ESV ejecuta su OP de entrenamiento, y no por espacio de dicha OP.

Contexto: el 1 de noviembre de 1963, unas cuantas acciones confusas del Ejército sudvietnamita condujeron al derrocamiento y asesinato de Ngô Đình Diệm, el presidente de la República de Vietnam desde 1953. La administración Kennedy apoyó tácitamente el golpe, pero no la ejecución de Diệm. Tres semanas después, el trágico asesinato del presidente Kennedy hacía que el nuevo presidente, Lyndon B. Johnson, tuviera que lidiar con las consecuencias.

El líder del golpe fue Dương Văn Minh, conocido en Estados Unidos por su apodo de «Big Minh». Big Minh dirigió una junta militar con un grupo de generales y almirantes, una especie de juego de la silla en el que varios miembros de este grupo original se disputaban el poder. Minh no era un líder dinámico y, en enero de 1964, apenas tres meses después, fue depuesto por otro cabecilla del golpe de Diệm, Nguyễn Khánh.

Khánh era un exmiembro del Việt Minh que, al principio de su carrera en el ESV, ayudó a Diệm a frustrar un intento previo de derrocarlo, lo que le sirvió para ascender rápidamente en el escalafón militar. Como líder de la nueva junta posterior a Minh, Khánh fue asesorado por Lodge, el embajador de Estados Unidos (evento n.º 79). Khánh intentó crear un gobierno más inclusivo, pero descubrió que navegar entre católicos y budistas, estos últimos liderados por Thích Trí Quang (evento n.º 114), era una ruta difícil de transitar.

Durante el mandato de Khánh hubo varios golpes fallidos (eventos n.º 129 y 130), sobre todo por parte de los generales Phát y Đức. Mientras continuaban las luchas internas entre los miembros de la junta y los comandantes de los Cuerpos del ESV, las relaciones entre Khánh y Estados Unidos se deterioraron, aumentando su popularidad interna. En agosto de 1964, Khánh hizo limpieza general, gracias al complot de un círculo más cercano originalmente formado por unos jóvenes militares católicos que le apoyaban: el general Nguyễn Văn Thiệu, el mariscal del aire Nguyễn Cao Kỳ, el general del I Cuerpo Nguyễn Chánh Thi y el almirante de la Armada Chung Tấn Cang. Con esta nueva junta, se declaró el estado de emergencia y muchas medidas represivas.

La represión provocó grandes manifestaciones budistas (eventos n.º 89 y 114) y la inestabilidad creció en el país. Khánh sojuzgó a los disidentes y se limitó a eliminar algunas de sus medidas más represivas, pero esto solo lo debilitó políticamente. En diciembre de 1964, el grupo de jóvenes militares expulsó a Khánh del cargo (evento n.º 126). En 1965, el grupo estaba dominado por el inmensamente impopular Nguyễn Cao Kỳ, como primer ministro (evento n.º 127), y por Nguyễn Văn Thiệu como Jefe de Estado ceremonial. Los golpes y contragolpes habían frustrado los intentos del embajador estadounidense Taylor de trabajar con la cúpula de la República de Vietnam para establecer un gobierno civil popular y legítimo (evento n.º 66), mostrando claramente los límites de la influencia estadounidense sobre su estado satélite.

No obstante, las gestiones políticas de Estados Unidos en Saigón continuaron adelante, incluso cuando la contrainsurgencia militar se intensificó. En 1967, unas elecciones (evento n.º 83) convirtieron a Thiệu en presidente civil de la República, con Kỳ como su vicepresidente, estabilizando el liderazgo de la República para el resto de la guerra (carta n.º 128).





NOTAS DE LOS AUTORES

Volko Ruhnke

Ya he hablado de varios aspectos del diseño de *Fire in the Lake*, en el número 27 de C3i y en otros sitios. Pero me gustaría añadir un poco más aquí.

El origen de este diseño fue una llamada telefónica de Gene Billingsley, de GMT, para sugerir que trabajara con Mark Herman en el diseño de un juego con motor de cartas sobre Vietnam (a eso se le llama *OPORTUNIDAD*, ¡con mayúsculas!). Como es bien sabido, durante algunos años Mark había estado considerando un diseño de este tipo, que usara su sistema de *We the People*, pero nunca llegó a hacerlo. Mark y yo nos reunimos enseguida en su casa de Maryland, donde me explicó su punto de vista. Según lo entendí, el juego giraría en torno a dos jugadores en el papel de vietnamitas, uno llevando a los comunistas y, el otro, a los anticomunistas, y con unas fuerzas externas que, con el tiempo, irían entrando en juego, desviando y apartando a los jugadores de su conflicto. A diferencia de otros juegos sobre la guerra de Vietnam, este diseño no mostraría siempre a Estados Unidos como la gran estrella del espectáculo. En efecto, si lo que se pretendía es ofrecer una visión más profunda del conflicto, esto requeriría que los jugadores se concentrasen mucho más en el conflicto civil entre los propios vietnamitas. Mark también quería mostrar la actividad política de los cuadros del Viet Cong en las aldeas, así como las ventajas de las fuerzas contrainsurgentes móviles cuando se despliegan por las carreteras, en comparación con el monte y en medio de la selva.

Ese encuentro había sido anterior a la publicación de *Andean Abyss*. Después, cuando los volúmenes de la serie COIN se hicieron realidad, diseñados por diversos autores, rápidamente llegué a la conclusión de que mi sistema COIN podía expresar todas las dinámicas que Mark había imaginado, con cuatro jugadores, cada uno de ellos compitiendo por distintos parámetros que evaluaban su grado de éxito, ¡quizás incluso más! En 2012, Mark y yo nos volvimos a encontrar en el épico World Boardgaming Championships y estuvimos de acuerdo en que ese era el camino por el que debíamos avanzar. Después de una lluvia de ideas inicial con Jordan Kehrer, experto en la serie COIN, quien sugirió que las facciones contrainsurgentes dispusieran de unidades de tipo guerrilla, nos fuimos.

Siempre es emocionante ver cómo el hecho de contar con un autor diferente en el grupo puede llevar un sistema de juego por nuevas direcciones, sobre un nuevo tema. Ahora, el padre de todos los juegos de guerra con motor de cartas se enfrentaba a la madre de todas las contrainsurgencias estadounidenses, junto conmigo, en mi serie de juegos. No se podía pedir más. ¿Hasta dónde podríamos llevar el sistema y a nosotros mismos para dar más variedad a los eventos, y ofrecer más formas de jugar en solitario y más toques novedosos en el diseño?

A Mark se le ocurrieron enseguida las innovaciones fundamentales del sistema de líderes de la República de Vietnam, para sustituir las anteriores cartas de propaganda, más genéricas, y de los eventos cruciales, para permitir que los jugadores se anticiparan a la iniciativa. En particular, esta última innovación no solo añade un nivel de estrategia y dramatismo que es único dentro de la serie, sino que también nos ayuda a identificar y representar aquellas decisiones críticas que constituyen un punto de inflexión en el conflicto.

Mientras tanto, Gene, un experto autor de juegos sobre Vietnam, aportaba ideas para mejorar la cosa aún más, como por ejemplo los monzones, el desgaste causado por el fuego defensivo de las unidades estadounidenses, el uso de las ciudades como un tipo de terreno que representara la durabilidad de los centros logísticos de Estados Unidos, las carreteras, un mazo de eventos con más cartas, etc. El desarrollador de la serie COIN, Mike Bertucelli, reunió y organizó a diversos grupos de jugadores para las pruebas de jugabilidad, en una cantidad mucho mayor que en la vista en volúmenes anteriores. Y Örjan Ariander, como ya hizo con *Cuba Libre*, nos volvió a salvar al asumir la mayor parte de la terrible y compleja tarea de elaborar los algoritmos para las partidas en solitario.

Si bien confiaba que, en general, la serie COIN podría brindar una buena historia de la insurgencia en Vietnam, no sabía de antemano cómo abordaríamos ciertos aspectos específicos del tema. ¿Podría un sistema diseñado como una simple representación de las operaciones de guerrilla y contraguerrilla adaptarse para simular, al menos de forma aproximada, las campañas bélicas convencionales que también ocurrieron durante la guerra de Vietnam? ¿Podríamos integrar la importancia de los bombardeos sobre Vietnam del Norte, el estado de las rutas de suministro del EVN hacia el Sur, la especie de «refugio» que eran Laos y Camboya, y la combinación de oleadas de invasiones del EVN con la insurgencia constante dentro de Vietnam del Sur? ¿Podríamos dar suficiente importancia a los efectos de la acumulación de bajas estadounidenses y a los vaivenes de la opinión pública de Estados Unidos en relación con el apoyo o la oposición a la guerra? En definitiva, ¿podríamos crear una simulación convincente de la guerra de Vietnam a partir de las mecánicas de la serie COIN (en aquel momento, aún bastante desconocidas) para unos jugadores que ya tienen opiniones arraigadas y particulares sobre el conflicto? Creemos que lo hemos logrado, y ahora os toca a vosotros juzgarlo.

Aquí, incluso más que en otros volúmenes de la serie COIN, me basé sobre todo en mi experiencia formativa, cuando jugaba a *Vietnam 1965-1975*, de Nick Karp, producido (no por casualidad) bajo la tutela de Mark Herman en Victory Games, en los años ochenta. Ese es el juego que originalmente despertó mi interés por los juegos de guerra de guerrillas en la selva, un interés que al final acabó dando lugar a la propia serie COIN. El diseño de Nick definió mi concepción básica de lo que un juego sobre la guerra de Vietnam a nivel nacional debe incluir. Los jugadores familiarizados con ese juego deberían de vislumbrar el homenaje que le hago en *Fire in the Lake*.

También me basé en gran medida en las lecciones aprendidas mientras trabajaba, el año anterior, en *A Distant Plain*, sobre el conflicto armado en Afganistán que diseñé junto con Brian Train, el experimentado autor de juegos sobre guerras internas. Los jugadores de *A Distant Plain* reconocerán fácilmente las similitudes mecánicas en *Fire in the Lake*: fuerzas disponibles, como uno de los parámetros que determina la victoria contrainsurgente extranjera; control militar, para decantar la victoria hacia el gobierno sudvietnamita; bajas y fuerzas que quedan fuera de la partida, patrocinio, gobierno, marchas diversas (a veces gratuitas) a través de los refugios de los insurgentes, etc. Mientras Mark y yo nos esforzábamos en comprender cómo teníamos que hacer que el sistema funcionara para representar el conflicto vietnamita, las soluciones que habían funcionado en *A Distant Plain* a menudo nos ofrecían ajustes claros. Y esto es algo que, tal vez, no nos debería sorprender, ya que en ambos casos se trataba de iniciativas expedicionarias de contrainsurgencia, dirigidas por Estados Unidos.

Ahora bien, una importante diferencia entre los dos diseños explica la gradualidad de la actuación estadounidense en el conflicto vietnamita, tal como se estilaba en esa época. Así, a diferencia del repentino «*Surge*» (unidades que entran y salen del recuadro de fuerzas disponibles) de la Coalición en tierras afganas, aquí la facción EUA, por lo general, solo puede ajustar su grado de compromiso (es decir, la intervención de sus unidades en la guerra) al comienzo de cada campaña anual o bienal, lo que acentúa los dilemas.

Probablemente, el aspecto de diseño más controvertido que surgió durante la creación de *Fire in the Lake* es uno que Mark y yo ya hemos discutido en la red y en las páginas de C3i. La premisa del juego es que existe una división entre las facciones del EVN y el VC, ya que solo una de ellas puede ganar en una partida de cuatro jugadores. Como ya he comentado antes, la incorporación de las tensiones internas de la sociedad vietnamita, de tipo regional, religioso y étnico, más allá de las tratadas en otros juegos sobre la guerra de Vietnam, era un punto de partida para el diseño. Sin embargo, parece que la opinión predominante es que el VC era una extensión del régimen de Hanói; según este enfoque, cualquier cosa que no sean unos intereses y resultados completamente compartidos entre el EVN y el VC estaría fuera de lugar desde un punto de vista histórico.

Entre los historiadores, parece haber un consenso general sobre el hecho de que fueron los líderes de Hanói quienes crearon el Frente Nacional de Liberación (el Viet Cong) en el Sur. Está claro que los comunistas de Tonkín, Annam y Cochinchina fueron compañeros de viaje en su lucha por la unificación vietnamita. Pero también parece estar claro que las tensiones y el regionalismo surgieron entre ellos, que lo que permitió la unificación de Vietnam fue la invasión convencional llevada a cabo por el EVN (y no el campesinado que se volcó en la guerra popular impulsada por el FNL) y que, como resultado, tras la guerra hubo ganadores y perdedores entre las fuerzas de liberación.

Como un destacado comunista del Sur explicó a un periodista estadounidense en 1981, acerca de lo que ocurrió tras las pérdidas del Viet Cong en la ofensiva del Tet y el Programa Phoenix:

> Un número creciente de agentes norvietnamitas fueron enviados al Sur para llenar el vacío. Reconstruyeron el aparato comunista del Sur y se quedaron después de la guerra para dirigirlo, a menudo enfrentándose a sus camaradas sureños, quienes, a pesar de un compromiso abstracto con la cohesión nacional, se aferraron a su identidad regional. Muchos sureños los veían como forasteros inflexibles y doctrinarios, e incluso como políticos oportunistas y corruptos. […] «Se comportan como si nos hubieran conquistado». (Stanley Karnow, *Vietnam – A History*, Penguin Books, 1984, página 534.)

En las pruebas de jugabilidad de *Fire in the Lake* resultó menos polémica la idea de que Estados Unidos y Vietnam del Sur formaran una alianza cuando menos «precaria», tal como ya argumentó Michael MacLear en *The Ten Thousand Day War* (St. Martin's Press, 1981). Abundan los testimonios de la frustración de Estados Unidos con respecto a las acciones realizadas por la República de Vietnam, y viceversa. Así, por ejemplo, el excelente libro *Vietnam Declassified* (The University Press of Kentucky, 2010), del oficial de operaciones de la CIA Thomas Ahern, está repleto de un montón de relatos de misiones estadounidenses siempre en desacuerdo con el gobierno sudvietnamita sobre lo que se debía hacer y con qué prioridad, en particular en lo que se refiere a la pacificación y a la relación entre el régimen militar (es decir, el ESV) en Saigón y los habitantes de las zonas rurales. Al igual que lo que ocurría con las tensiones entre los comunistas, el problema era decidir qué persona ostentaría el poder, de modo que los líderes del ESV mostraron mucho menos interés que Estados Unidos en satisfacer las necesidades de los campesinos, de los activistas budistas o de las minorías étnicas. Un juego de simulación histórica que quiera abarcar todo el conflicto vietnamita, a nivel nacional, debe representar de alguna manera esta divergencia de intereses y enfoques.

La buena noticia para los jugadores preocupados por cualquier distorsión de tales cuestiones en el juego es que este permite numerosas combinaciones para implementar vuestra propia visión del conflicto. Ya sean las dos facciones comunistas o las dos de los contrainsurgentes, o ambos bandos en una misma partida, pueden jugarse como una estrecha alianza bajo el control de un solo jugador (o de un equipo de jugadores). ¿No veis clara esa división entre los comunistas del Norte y los del Sur, pero estáis seguro de que las había entre Washington y Saigón? Jugad una partida de tres jugadores. ¿Lo que queréis es una partida a cuatro bandas pero solo sois dos o tres jugadores? En tal caso, siempre podéis asignar las facciones restantes a los jugadores virtuales. No hay problema; todo es posible.

Para mí, jugar a un juego, y también crearlo, si la cosa funciona y va bien, es siempre como ir de viaje; si no me transportan a un tiempo y un lugar diferentes, no me gustan. *Fire in the Lake* ha sido un viaje fascinante para mí, quizás el más apasionante que emprenderé por algún tiempo. Estoy muy agradecido a mis compañeros de viaje: Mark, Gene, los desarrolladores Mike y Örjan, los ilustradores y demás profesionales de GMT, los voluntarios que participaron en las pruebas de jugabilidad y todos los jugadores que me han apoyado y ayudado en ferias, encuentros, convenciones y también en línea. En cuanto a mi participación en la creación de este juego, se la dedico a los miembros de la asociación Vietnam Veterans of America, en especial a la sección 227 de Virginia del Norte: por vuestro continuo servicio a las generaciones posteriores, incluida la mía, os doy las gracias.

Volko F. Ruhnke - Vienna (Virginia), marzo de 2014

Mark Herman

Ahora que la guerra ha quedado lo bastante lejos en mi espejo retrovisor, puedo permitirme una cierta perspectiva histórica. Estas notas deben leerse en el contexto de la entrevista publicada en el número 27 de C3i y de las notas de Volko sobre *Fire in the Lake*, referidas a los principales problemas del proceso creativo y cómo se tuvieron en cuenta y se resolvieron algunos de estos. Con todo eso como preámbulo, me centraré en el contexto del conflicto y en cómo los eventos intentan captar su ritmo.

Todo juegos tiene un principio y un final. *Fire in the Lake* (FitL) cubre el período de la intervención de Estados Unidos en el conflicto vietnamita, de 1964 a 1972, pero este fue solo un capítulo más en una historia mucho más larga. Al norte, el Imperio chino dominaba el sudeste asiático desde hacía siglos. Esto contribuyó a la creación de una base filosófica (confuciana) y religiosa (budista) que son la esencia de la identidad de la región. La otra tradición destacada es la de una sociedad que lucha de forma continua por su identidad, desde los tiempos de los primeros emperadores chinos, el conflicto étnico interno, el colonialismo y, por último, durante la caótica posguerra mundial en la segunda mitad del siglo xx.

El preámbulo de una partida de FitL se sitúa en la agonía del Imperio francés. Normalmente, el colapso de cualquier imperio ha perturbado el panorama político de manera violenta. La lucha de Francia por reafirmar su control sobre sus antiguas colonias en África, Oriente Medio y Cochinchina demostró que el mundo había cambiado. El año en que nací (1954), los franceses se enfrentaron a dos desastres calcados, en Argelia y Điện Biên Phủ, que propiciaron vacíos de poder al poco de empezar la Guerra Fría. El resultado fue la creación de una división «temporal» entre el Norte y el Sur del Vietnam, que era un reflejo de la división más amplia entre el «Mundo libre» y los comunistas.

Veo el conflicto vietnamita desde la perspectiva de varios debates dialécticos. Aún hoy se debate si la República de Vietnam fue o no un gobierno legítimo, pero hay que recordar que esta existió durante una década bajo el liderazgo de un caudillo, Ngô Đình Diệm, que luchó por mantener una oligarquía católica romana, instruida desde Francia, sobre una cultura budista («Mandato celestial» [86]). Luego estaba la lucha del Viet Cong (VC) contra el EVN. Aquí, el punto conflictivo es hasta qué punto el VC era solo una extensión de Hanói o era más bien un actor independiente. Para mí, la respuesta depende de cuándo hagas la pregunta. Al comienzo de una partida de FitL (1964), el VC, a pesar de contar con el apoyo de los aliados del Norte, era culturalmente diferente y estaba físicamente aislado, excepto por la rudimentaria línea de comunicación que se acabaría conociéndose popularmente como la ruta Hồ Chí Minh. En mi opinión, desde 1954 hasta la ofensiva del Tet (1968), el VC había creado un programa político que, aunque fundamentalmente alineado con Hanói en lo que respecta a la eliminación del EVN, difería en cómo debía evolucionar la situación tras el conflicto. Esta es una opinión minoritaria y, si no estás de acuerdo, puedes jugar a FitL en partidas de dos o tres jugadores; pero, por favor, permíteme que te lo explique brevemente.

Una de las contradicciones históricas que no me cuadran es que la intención oculta de Hanói durante la ofensiva del Tet fuera la de diezmar las filas del VC a base de violentos altercados urbanos. Si bien la eficacia de esto puede debatirse hasta la saciedad, la realidad es que donde hay humo suele haber fuego. De hecho, el origen de la mecánica de los eventos cruciales fue la ofensiva del Tet y cómo, tras ella, cambiaron las características de la guerra. En esto me baso para opinar que el período comprendido entre 1954 y 1964 tuvo todos los visos de una guerra civil que se prolongó hasta que el fracaso militar de la ofensiva del Tet neutralizó los planes del VC.

El último eje del conflicto fue la propia Guerra Fría. Tanto si consideras la situación en 1964 como un enfrentamiento entre la República de Vietnam y un movimiento unificado de liberación nacional (el FNL), como si lo ves como una batalla a tres bandas entre el ESV, el VC y el EVN, el golpe contra Diệm es el momento a partir del cual Volko y yo entramos en la historia. En noviembre de 1963 fueron asesinados los presidentes Diệm (República de Vietnam) y Kennedy (Estados Unidos). El legado de Kennedy en Vietnam fue sobre todo el papel de Estados Unidos como asesor contrainsurgente y una política de capacitación para apoyar a un gobierno prooccidental que hiciera frente a una insurgencia liderada por el bloque comunista. La nueva administración Johnson tuvo que lidiar enseguida con el incidente del golfo de Tonkín, que desató un debate entre los partidarios de la intervención militar y los que defendían una política más negociadora, y que continuó durante los acuerdos de paz de París hasta la caída de Vietnam del Sur en 1975.

Una de las opciones al jugar una partida de FitL es mezclar todas las cartas de evento y dejar que el azar decida en qué orden aparecen. Conviene saber que el diseño de los eventos se organizó en torno a tres políticas estadounidenses diferentes, tal como se refleja en el diseño del *bot* de EUA-JV (es decir, en el diagrama de toma de decisiones para un jugador virtual al frente de la facción EUA). El conjunto de eventos de 1964 describe la transición de Estados Unidos, al pasar de ser un asesor a un participante directo en la guerra. Las cartas de 1965 cubren el período de acumulación de fuerzas estadounidenses y de las operaciones a gran escala. El conjunto final (1968) cubre las políticas de la administración Nixon para poner fin a la participación de Estados Unidos en la guerra.

Las cartas de 1964 se pueden clasificar en tres categorías. La primera es el debate de las autoridades estadounidenses sobre cómo había que reaccionar ante el incidente del «Golfo de Tonkín» (1) y cuál era la forma de convencer al gobierno de Hanói para que cesara sus acciones y desistiera, tal como se refleja en «Embajador Taylor» (66), «Senador Fulbright» (93), «Henry Cabot Lodge» (79) e «Investigación» (63). Después viene la guerra logística que describe la evolución de la Ruta («301.º Batallón de suministros» [51], «Camiones» [55], «AAA» [31] y «Armas de la guerra de Corea» [118]) y del apoyo estadounidense («Ayuda económica» [43]). Por último, las características de la etapa inicial de la guerra se recogen en una categoría de cartas relativas a tácticas y aspectos tecnológicos («Boinas verdes» [68], «Cuadros» [116], «Bác Hồ» [50], «M18 Claymore» [17], «Grupos tribales» [29] y «Trampas explosivas» [101]). Cuando juguéis el escenario completo, las primeras doce cartas del mazo de eventos saldrán de este grupo de 24 cartas.

Las 48 cartas de 1965 se centran en esas mismas tres dimensiones del conflicto, así como en las operaciones militares estadounidenses a gran escala («Operación *Starlite*» [24], «Operación *Attleboro*» [23], «Võ Nguyên Giáp» [56] e «Ia Drang» [44]). Al debate que tenía lugar en los Estados Unidos («Teoría del dominó» [82], «Walt Rostow» [90], «Westmoreland» [95], «Gran sociedad» [73]) se le añade la resistencia cada vez mayor a tales políticas («Prófugos» [108], «General Lansdale» [78], «Thích Trí Quang» [114] y «Thích Tâm Châu» [89]). Las tácticas apuntan de forma clara hacia el conflicto contrainsurgente en las zonas rurales («Presión rural» [105], «Búsqueda y destrucción» [28], «Recuento de bajas» [72] y «Batallones de la fuerza principal» [104]), mientras que la Fuerza Aérea de Estados Unidos despliega grandes operaciones en la guerra estratégica por la Ruta («Operación *Rolling Thunder*» [10], «Operación *Arc Light*» [8], « S-75 "Dvina"» [34], «Wild Weasels» [5] y «559.º Grupo de transporte» [46]).

El último período histórico (1968) empieza con la «Ofensiva del Tet» (124) y acaba con «Operación *Linebacker II*» [121]. Los eventos de este período están estructurados de la misma manera que los de 1965 y muestran las estrategias adoptadas por la administración Nixon para la salida progresiva del conflicto («Kissinger» [2], «Guerra civil camboyana» [62], «Operación *Lam Son 719*» [74]), la retirada («Vietnamización» [123]) y el aislamiento («Distensión» [77], «Zhou Enlai» [42]) para sentar al gobierno de Hanói en la mesa de negociaciones («Conversaciones de paz» [3]). Estas políticas se ejecutan contra una marea creciente de desilusión en relación con este capítulo de la historia de Estados Unidos («Universidad Estatal de Kent» [103] y «Mỹ Lai» [119]). La idea es que, al jugar el escenario completo con esta segmentación del mazo de eventos por períodos históricos, deberíais notar cómo fluye la narrativa de la guerra, a la vez que cada uno de vosotros intenta alcanzar la gloria del vencedor.

Y concluyo aquí con algunas reflexiones finales. Ahora se celebra el 50.º aniversario de la resolución del golfo de Tonkín; sin embargo, este conflicto todavía genera una respuesta visceral por parte de mucha gente. Espero que la labor que Volko (con quien ha sido un placer colaborar) y yo hemos realizado aumente la calidad del debate al permitiros interpretar la historia de una manera que sea una experiencia lúdica agradable y que, a la vez, os proporcione innumerables relatos de esta guerra. Ha sido un privilegio trabajar con muchos veteranos de la guerra como el general Harold B. Adams («Cap. "Buck" Adams», [12]), el teniente coronel Bob Statz («PRLA» [26]) y el coronel Bob Seitz («Hamburger Hill» [36]). A ellos dedico mi trabajo en este juego, así como a los demás veteranos de guerra en Booz Allen Hamilton Inc.

Mark Herman - Nueva York, 2014

DISEÑO DE LOS JV

De la mano de Örjan Ariander

Presentación

Hola, me llamo Örjan y soy adicto a los juegos COIN.

En el otoño de 2012 vi un nuevo juego, anunciado por los vendedores de la tienda como una especie de «juego con motor de cartas» (CDG), con un exhaustivo sistema para jugar partidas en solitario. Puesto que estaba interesado sobre todo en las guerras del siglo xix y de épocas anteriores, el tema de este nuevo juego (la guerra civil colombiana de la década de 1990) no era precisamente de mi gusto. Por otro lado, los CDG habían sido mi tipo favorito de juegos de mesa desde que, allá por el año 1996, compré una copia de Hannibal, de Avalon Hill; y entonces reconocí el nombre del autor de este nuevo juego, el mismo que aparecía en un par de juegos CDG en mi estantería, y como me encontraba en una pausa entre dos trabajos, por lo que disponía de mucho tiempo libre mientras mis amigos y conocidos estaban trabajando, la posibilidad de jugarlo en solitario resultó muy atractiva (aunque… mmm... se suponía que necesitaba «otros tres pares de manos», ¿no?). Tras algunas deliberaciones, me compré el juego.

Y me quedé enganchado. La descripción «CDG» no era demasiado acertada, pero eso no me importó, ¡ya que este nuevo sistema «COIN» resultó ser aún más divertido! Ese otoño jugué más de cincuenta partidas de *Andean Abyss* en solitario, hasta que me aburrí de llevar siempre el gobierno y empecé a escribir un *bot*, es decir, un diagrama de toma de decisiones (DTD), para que un jugador virtual (JV) se hiciera cargo de esa facción. Sin embargo, antes de haberlo terminado, me enteré de que el autor estaba buscando jugadores para probar un par de juegos nuevos con el mismo sistema, así que me uní a ellos. Volko y los demás resultaron ser personas muy divertidas con las que trabajar, y pienso que los resultados finales también fueron bastante buenos (aunque, claro, ¡aquí mi opinión podría estar un poco sesgada!). Luego, unos meses después de que *Cuba Libre* y *A Distant Plain* hubieran sido enviados a la imprenta, oí que Volko estaba trabajando en un nuevo juego COIN, esta vez junto con Mark Herman, quien empezó el género de juegos CDG hace tantos años... ostras, ostras, ¿cómo iba a resistirme?

Cuando me uní al grupo de jugadores para las pruebas de *Fire in the Lake*, Volko y Mark todavía no habían comenzado a trabajar en las reglas para los jugadores virtuales. Así, cuando las principales reglas del juego empezaron a consolidarse, me ofrecí para preparar los esbozos iniciales de los *bots*. Una cosa llevó a la otra y un día descubrí que me habían nombrado *desarrollador del sistema para jugadores virtuales*. Si bien los *bots* han pasado por muchísimas versiones desde esos borradores iniciales, su esqueleto central ha sobrevivido casi intacto.

Notas generales

Desde el principio estaba claro que los *bots* de *Fire in the Lake* tendrían que ser más complejos que los de los anteriores juegos COIN, ya que las operaciones y actividades especiales disponibles para las distintas facciones son muy flexibles, la cantidad de eventos es mucho mayor, existen eventos cruciales que alteran la elegibilidad de las facciones y tres de las facciones presentan una combinación de tropas y guerrillas. *(Nota: originalmente, las fuerzas especiales de las facciones COIN también se llamaban guerrillas, antes de que las rebautizáramos para evitar tener que especificar en todos los diagramas de los JV si se trataba de guerrillas insurgentes o de guerrillas COIN).*

Era muy tentador usar toda esa flexibilidad al máximo en los *bots*, especialmente la operación de transporte aéreo de EUA, pero eso habría hecho que, en la práctica, los *bots* fueran injugables. La insistencia de Volko para que cada DTD cupiera en una sola página del díptico resultó ser un control muy eficaz. Como resultado, los *bots* no necesariamente optan por las mejores jugadas posibles, pero a la larga, su capacidad para ejecutar acciones completas de OP+AE, en vez de OPLIM, lo acaba compensando.

Mi objetivo principal era que los *bots* funcionaran con cualquier combinación de jugadores y JV. *Andean Abyss* no tiene ningún *bot* para el gobierno, lo que siempre fue mi mayor queja. *Cuba Libre* tiene *bots* para las cuatro facciones, pero estos fueron diseñados partiendo del supuesto de que los dos primeros jugadores elegirían las facciones de Castro y del gobierno (o sea, el ganador histórico y el principal perdedor, respectivamente), lo que causa comportamientos subóptimos de los *bots* cuando los jugadores eligen llevar las otras facciones. Esto sucedió en una de las primeras partidas de demostración... Teniendo esto en cuenta, los *bots* de *Fire in the Lake* están diseñados para luchar solos, si es necesario.

Una parte importante de la consecución de este objetivo era hacer que cada *bot* representara un desafío tanto para los jugadores aliados como para los enemigos. Que sea un problema solo para los enemigos requiere, simplemente, que el *bot* luche lo mejor que pueda, pero esto a menudo hace que su aliado vaya directo a la victoria «a hombros del *bot*», por así decirlo. Que sea un problema solo para el aliado también es fácil: simplemente, se trata de hacer que el *bot* actúe como un maldito imbécil que no colabora en nada, de modo que estropee los planes y posibilidades de su aliado y allane el camino a las facciones enemigas. Teníamos que equilibrar estos dos extremos en algún punto intermedio, por lo que los *bots* están diseñados para luchar y mantener a raya a sus enemigos, ¡pero también para apuñalar por la espalda a un jugador aliado que lo esté haciendo demasiado bien! Conseguir el punto exacto de «traición» requirió muchas pruebas empíricas, para detectar los fallos, en particular con las facciones COIN. Con todo, los *bots* no traicionarán deliberadamente al *bot* aliado, ya que esto haría que la partida fuera demasiado fácil para un jugador enemigo.

En relación con los eventos cruciales, primero intentamos que los *bots* los usaran en un momento óptimo, ya fuera para cancelar un evento realmente terrible o cuando el *bot* pudiera aprovecharlo al máximo. Por desgracia, estos «momentos óptimos» resultaron ser tan poco frecuentes (o era tan fácil que se les pasaran por alto) que los *bots* rara vez usaban su evento crucial. En cambio, a Volko se le ocurrió la idea de hacer que los *bots* ejecutaran su evento crucial a las primeras de cambio, es decir, cuando pudieran hacerlo para adelantarse a un jugador cuya facción era la primera elegible. Puede que esto no sea óptimo desde la perspectiva del propio *bot*, pero es mejor que no jugar nunca dichos eventos, sin olvidar que puede ser muy molesto para el jugador a quien le han chafado la guitarra.

VC

En muchos aspectos, el *bot* del VC fue el más fácil de hacer, ya que es la facción con menos unidades y de menos tipos, y sus condiciones de victoria, sus OP y sus AE son similares a las de las principales facciones insurgentes en los anteriores juegos COIN (FARC, M26 y los talibanes). Esto hizo que la lógica central de este *bot* fuera sencilla: hacer que ejecute terrorismo inmediatamente, apenas tenga la oportunidad de hacerlo en espacios con apoyo (por ejemplo, al comienzo de los escenarios corto y medio), para abrir esos espacios a la reorganización del VC antes de que las facciones COIN puedan ejecutar batidas contra esas células terroristas; luego, aumentar su

fuerza e infraestructura para permitir la agitación, la marcha hacia nuevos espacios en los que propagar la insurgencia y, solo como último recurso, atacar.

Sin embargo, el diablo está en los detalles. El VC tiene una AE de emboscada que puede llevar a cabo desde LC o directamente durante la marcha; dicha emboscada no tiene equivalente alguno en los anteriores juegos de la serie, y la AE de recaudación es mucho más potente (¡y de doble filo!) que las otras AE destinadas a obtener dinero en esos juegos. Esa recaudación significa que un JV que lleve el VC casi nunca tendrá que preocuparse por su economía, pero costó bastante trabajo lograr que el *bot* usara esta AE sin cargarse sus propios PV asociados a la oposición y sin bloquear sus propias operaciones de reorganización por haber decantado los espacios hasta que estos den apoyo al régimen de Saigón. En *Fire in the Lake*, los enemigos del VC también son muy diferentes, lo que requiere que el *bot* tenga otras prioridades para aprovechar mejor cualquier oportunidad que se le presente. La AE de subversión es importante, ya que el VC es la única facción insurgente capaz de reducir el patrocinio del ESV. No obstante, para permitir que el *bot* recaude recursos cuando sea necesario y que ejecute una emboscada cuando pueda, colocamos el recuadro de subversión en la última posición del DTD.

EVN

Si bien el VC resulta familiar a los jugadores veteranos del sistema COIN, el EVN es algo completamente nuevo: una facción insurgente con tropas. Durante las pruebas, las partidas con cuatro jugadores mostraron que el EVN es muy vulnerable a los asaltos y a los ataques aéreos de EUA, lo que hace que sea vital planificar bien el momento apropiado para construir infraestructura, invadir (marchas) y atacar.

La imposibilidad de desplazarse y atacar en una misma operación (excepto para realizar pequeñas emboscadas) hace que para el EVN resulte extremadamente peligroso invadir los espacios con alguna base EUA (excepto por unos pocos eventos especiales, como «Võ Nguyên Giáp» u «Ofensiva de Pascua»). Pero esas bases suelen estar los espacios más codiciados y con más población, por lo que no se pueden ignorar indefinidamente.

También es importante infligir bajas a los estadounidenses, tanto para enviar piezas EUA al recuadro «Fuera de la partida» como para reducir la ayuda; pero los métodos más seguros para hacerlo, la emboscada y el bombardeo, se interponen en la capacidad del EVN para construir más infraestructura (bases) y tropas, porque con cada AE de emboscada o bombardeo que ejecuta el EVN, este pierde una oportunidad para infiltrarse en el VC.

La construcción de nuevas bases es importante para obtener más recursos, reunir nuevas fuerzas y recolocar tropas, pero al mismo tiempo utiliza guerrillas que también son necesarias como cuadros para las nuevas tropas y para proteger las bases existentes frente a las incursiones de los rangers. Por lo que respecta al terrorismo, en realidad este no ayuda en absoluto a que el EVN logre sus objetivos, pero como el VC normalmente tarda mucho tiempo hasta poder desplazar guerrillas clandestinas a los nuevos espacios con apoyo que han sido liberados, a menudo el EVN tiene que usar sus tropas para reprimir los sentimientos progubernamentales e impedir así una victoria de EUA (y es que ya sería del género tonto si los PV que EUA gana por el apoyo estuvieran más seguros en aquellos espacios controlados por el EVN-JV que en los controlados por el ESV, ¿verdad?).

Para equilibrar todos estos intereses contrapuestos, el *bot* del EVN ataca siempre que pueda infligir un número considerable de bajas antes de que un contraataque o ataque aéreo destruya su fuerza de invasión, o para eliminar la última pieza de los COIN en un espacio y disminuir así la amenaza de ataques aéreos. Luego comprueba si tiene que ejecutar la OP de terrorismo, no porque realmente quiera, sino porque probablemente no tendrá otra oportunidad si se demora demasiado. Sin embargo, las condiciones para ejecutar terrorismo son bastante limitadas, para evitar que el *bot* del EVN la ejecute demasiadas veces. Al fin y al cabo, ¡eso de destruir el apoyo es cosa del VC!

Si no hay que ejecutar terrorismo, el *bot* del EVN se dedica a reunir fuerzas y a tranportarlas, es decir, ejecuta las OP de reorganización y marcha). En este caso, la dificultad radicaba en hacer que el *bot* ejecutara la marcha hacia cualquier lugar frente a los persistentes ataques aéreos de EUA que reducen la fuerza de las tropas y degradan la Ruta. En algunas de las primeras pruebas de jugabilidad con *bots*, el del EVN no hizo nada más que reorganizarse y jugar eventos durante toda la partida.

Eso se ha resuelto, sobre todo, al permitir que el *bot* ejecute infiltración después de las marchas, a menos que tenga disponible un objetivo realmente valioso para ejecutar emboscada, pero sigue siendo sensible a una mala planificación temporal. He visto con frecuencia cómo el *bot* del EVN alcanzaba sus condiciones de victoria hacia la mitad de las campañas, solo para acabar siendo derrotado justo antes del golpe de Estado. Por supuesto, rechazar la invasión del EVN hace que las facciones COIN no presten atención al VC... ¡y un jugador COIN que le dé al EVN-JV la oportunidad de marchar sobre Saigón está en graves apuros!

ESV

En *Fire in the Lake*, las facciones contrainsurgentes tienen un problema peculiar: los PV de cualquiera de ellas están muy asociados a lo que la otra facción COIN tiene que hacer para obtener o proteger sus propios PV. EUA necesita control COIN para aumentar el apoyo y a menudo tiene que elegir entre, por un lado, pacificar para aumentar sus propios PV y, por otro, reducir el patrocinio del ESV para mantenerse por delante de su aliado.

Por su parte, el ESV necesita apoyo en los espacios que controla, tanto para poder gobernar como para mantener alejado al VC. Si es demasiado codicioso y ejecuta la OP de gobierno en un espacio hasta dejarlo neutral, el VC puede ejecutar ahí reorganización y subversión y eso a menudo hace que el ESV pierda más PV de los que ganó en primera instancia con ese gobierno codicioso. Al mismo tiempo, si deja demasiados espacios con apoyo puede hacer que EUA se quede demasiado cerca de la victoria, especialmente si la mayoría de las fuerzas estadounidenses se han retirado a su recuadro de fuerzas disponibles. En tal caso, si el jugador EUA está a un paso de conseguir la victoria, el *bot* del ESV se arriesgará a gobernar en espacios hasta que se vuelvan neutrales, en un intento bastante suicida de evitar que su aliado gane.

Aparte de ese paseo por la cuerda floja entre una victoria estadounidense y la subversión del Viet Cong, la lógica central del *bot* del ESV fue más fácil de determinar. Su objetivo es mantener sus fuerzas y bases en el mapa, con muchos entrenamientos, pacificando cuando sea necesario para mantener sus espacios con apoyo, como protección, pero (con suerte) no tanto como para catapultar a EUA a la victoria. Luego patrulla para mantener despejadas las LC como acceso a todas las ciudades, teniendo cuidado de no dispersar demasiados policías ni tropas en lugares donde podrían ser emboscados o subvertidos fácilmente (de ahí el requisito de poner exactamente tres cubos en cada LC protegida, para que sea más difícil que los insurgentes puedan colar guerrillas clandestinas en ellas).

Sin embargo, evitar que los insurgentes entren en las LC para recaudar recursos o para practicar sabotaje no es un objetivo prioritario para el *bot* del ESV, ya que, de todos modos, la ayuda normalmente le proporciona más ingresos. El hecho de iniciar el DTD con estas dos operaciones (entrenamiento y patrulla) también posibilita que el *bot* ejecute muchas veces la AE de gobierno, para aumentar la ayuda, crear sus redes de patrocinio y, me atrevería a decir, bajarle un poquito los humos a un jugador EUA con demasiado éxito. Si el *bot* no puede gobernar en ningún lugar para aumentar el patrocinio, y si la ayuda es superior a cero, transporta fuerzas para establecer una nueva base o para tomar el control de un espacio para una futura pacificación o combate, y para ganar PV gracias a la población que vive en los espacios controlados por los COIN.

Las tropas del ESV no son muy buenas en los asaltos, pero, de todas maneras, hay que eliminar las bases insurgentes que han quedado expuestas antes de que los insurgentes puedan ocultarlas de nuevo, y las invasiones del EVN deben combatirse antes de que el EVN pueda destruir las tropas defensoras del ESV. Por lo tanto, estas dos condiciones provocan que el ESV ejecute operaciones de asalto. Si el *bot* del ESV asalta, también aprovecha la oportunidad para limpiar los pequeños focos de resistencia que han quedado tras las batallas anteriores.

Si no hay objetivos de asalto importantes, lo que hace el *bot* del ESV es ejecutar una batida, primero para protegerse contra la subversión del VC (¡realmente es algo que lo lleva por la calle de la amargura!) y luego para desplazar sus tropas para ampliar la zona que controla. Pero, si no puede hacer nada de eso, regresa a asalto para llevar a cabo más operaciones de limpieza.

Ejecutar una actividad especial antes de la batida o del asalto, en vez de hacerla después, permite que las incursiones de los rangers eliminen guerrillas clandestinas para reducir los requisitos de batida o para exponer una base antes de un asalto, o para transportar refuerzos que sirvan para una operación de más envergadura.

EUA

El *bot* de EUA fue el que más cambios sufrió desde mi idea inicial hasta el producto final. Aún sigue ahí la estructura principal, que comienza con asaltos, seguidos de batidas, y termina con entrenamiento, pero el orden de las actividades especiales y las diversas condiciones y prioridades de las operaciones cambiaron mucho. ¡He perdido la cuenta de la cantidad de veces que propuse una idea y la acabé descartando enseguida después de que una rápida partida de prueba demostrara que no funcionaba!

El borrador original no contemplaba las operaciones de patrulla de EUA, ya que no quería que el *bot* dispersara sus valiosas tropas en lugares que son muy vulnerables a emboscadas; pero Volko trabajó de nuevo en ello y las recuperó (aunque, con unas condiciones tan estrictas, rara vez ocurren).

Mark introdujo el cambio más grande, el concepto de una política EUA semialeatoria, que hace que el *bot* cambie su pauta de comportamiento de vez en cuando.

Como nota al margen, el desarrollo de la regla de la política EUA es un buen ejemplo de cómo trabajamos juntos. El sistema original para determinar la política EUA era bastante complejo, con varias tiradas de dado consecutivas y tablas de modificadores de la tirada que dependían tanto del escenario que se estaba jugando como del número de golpes de Estado que quedaban en el mazo. Con toda esta gran complejidad, su efecto principal era determinar en qué momento de la partida el *bot* de EUA cambiaría a una política «Nixon», después de lo cual la mantendría hasta el final de la partida. Y entonces se me ocurrió algo muy simple: propuse comparar una sola tirada de dado con la cantidad de cartas de golpe de Estado/líder de la RV que se habían jugado, lo que hizo que el *bot* de EUA cambiara de política con mucha más frecuencia; de hecho, con demasiada frecuencia, ya que el *bot* perdió la personalidad por completo, quedándose siempre a medias tintas. Tras algunas discusiones (en las que actué de forma «muy persuasiva», tal como lo describe Volko eufemísticamente, pero que creo que es más apropiado describirlo como «rematadamente obstinado»), Volko presentó el compromiso final que vincula las comprobaciones de política tanto al éxito o fracaso (PV) del *bot* de EUA como al tiempo transcurrido (la cantidad de líderes de la RV que han sido jugados), y que funciona de forma simple y eficaz.

Fue difícil diseñar un único DTD que funcionara para las tres políticas EUA y aún más difícil fue encontrar las condiciones para el asalto y la batida que permitieran que el *bot* de EUA luchara de forma eficaz, sin quedarse atascado toda la partida en el modo «asalto con tropas helitransportadas» o sin quedarse paralizado cuando el EVN invada Vietnam del Sur, como un conejo pasmado ante los faros de un camión.

Durante mucho tiempo intentamos tener en cuenta el transporte aéreo al determinar si el *bot* de EUA debía o no asaltar o ejecutar una batida. Eso resultó ser una pesadilla, ya que los jugadores tenían que averiguar qué haría el *bot*, para determinar si lo haría o no.

Al final nos decidimos por la estructura actual, en la cual el *bot* de EUA solo elige asalto o batida si hay objetivos insurgentes adecuados en espacios ocupados por EUA, muy pocas veces ejecuta una patrulla y, sobre todo, prefiere ejecutar entrenamientos para pacificar espacios (o reducir el patrocinio si el jugador del ESV es algo engreído y tiene demasiadas ínfulas). El entrenamiento también permite que el *bot* asesore a menudo al ESV, usando piezas del ESV para combatir y aumentando la ayuda. El *bot* de EUA solo busca nuevos problemas (en otras palabras, insurgentes a los que asaltar) fuera de los espacios ocupados por EUA si también puede ejecutar ahí asalto o batida, o si no hay ningún lugar en donde valga la pena ejecutar entrenamiento.

Últimas palabras

Participar en el desarrollo *Fire in the Lake* ha sido muy divertido y espero que los *bots* os resulten tan desafiantes como a mí me lo parecen (¡tanto si son aliados como enemigos!). ¡Muchas gracias a Volko y Mark por dejarme juguetear un poco con su juego! También quiero dar las gracias a los demás probadores, en especial a Eric Guttag y Kevin Labeeuw, por sus muchas preguntas y valiosas sugerencias acerca de las reglas, y cuya paciencia cuando les cambiamos las reglas a mitad de la partida fue ni más ni menos que angelical.

Vale, y ahora, ¿dónde dejé mis viejas notas sobre ese *bot* del gobierno para *Andean Abyss*? Ya va siendo hora de que lo termine, antes de que empiecen las pruebas del próximo juego COIN...



CRÉDITOS

Autores
Mark Herman y Volko Ruhnke
Desarrollador de la serie
Mike Bertucelli
Sistemas para partidas en solitario
Örjan Ariander y VPJ Arponen
Módulo Vassal
Joel Toppen y Art Bennett

Pruebas de jugabilidad
Paul Aceto, Joe Aguayo, Wendell Albright, Jeremy Antley, Jeff Baker, William Scott Bauer, Jack Bennett, Art Bennett, Bruce Callen, Steve Carey, Greg Denysenko, Paul Dobbins, Eric Guttag, John Gitzen and the Syracuse TNG, Jeff Grossman, Jonathan Haber, Grant Herman, Chris Janiec, Jordan Kehrer, Antero Kuusi, Magnus Kvevlander, Kevin Labeeuw, Zach Lawrence, John Leggat, Mike Owens, Mike Panikowski, Peter Perla, Rich Phares, Peter Regrut, Stéphane Renard, J. Patrick Riley, Andrew Ruhnke, Daniel Ruhnke, Dan Schreibstein, Joel Tamburo, Roger Taylor, Ken Tee, Jay Volk, Tom Volpe y John Potts; y Marc Guénette, Stéphane Brochu, Benoit Larose y Matthew Pinchuk, de Stack Académie Montréal.

Director artístico y diseño de la caja
Rodger B. MacGowan
Mapa
Chechu Nieto
Ilustraciones de cartas y fichas
Mark Simonitch
Tablas
Charlie Kibler
Productores
Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch
Coordinación de la producción
Tony Curtis

Créditos de la edición en español

Producción editorial
Kim Dorca y Xavi Garriga
Traducción:
Marià Pitarque
Rediseño y adaptación:
Antonio Catalán
Revisión
Ivan Prat y Pedro García

Nota: Algunas imágenes y diseños están extraídos de la Wikipedia y son utilizados bajo licencia Creative Commons - CC BY-SA 3.0.
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/

DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 Barcelona

www.devir.com

LISTA DE CARTAS

NOTA: las letras iniciales (E, EUA; S, ESV; N, EVN; V, VC) que aparecen dentro de un recuadro indican que esa facción no ejecuta el evento si está controlada por un JV, mientras que las subrayadas remiten a las correspondientes instrucciones especiales cuando un JV ejecute el evento (8.4.1).

1. Golfo de Tonkín ENSV *1964*
2. Kissinger ENSV *1968*
3. Conversaciones de paz ENSV *1968*
4. TOPGUN ENSV *1968* (2.ª ed.)
5. Wild Weasels ENSV *1965* (2.ª ed.)
6. Ases ENVS *1965* (2.ª ed.)
7. ADSID ENVS *1965*
8. Operación *Arc Light* ENVS *1965*
9. La galleta psicodélica ENVS *1968*
10. Op. *Rolling Thunder* ENVS *1965*
11. Abrams ESNV *1968*
12. Cap. «Buck» Adams ESNV *1968*
13. AH-1 Cobra ESNV *1968*
14. M-48 Patton ESNV *1965* (2.ª ed.)
15. MEDEVAC ESNV *1964*
16. «Blowtorch» Komer ESVN *1968*
17. M18 Claymore ESVN *1964*
18. Pel. de acción combinada ESVN *1965*
19. CORDS ESVN *1968*
20. Bombas guiadas ESVN *1968* (2.ª ed.)
21. Americal EVNS *1968*
22. Đà Nẵng EVNS *1965*
23. Operación *Attleboro* EVNS *1965*
24. Operación *Starlite* EVNS *1965*
25. Task Force 116 EVNS *1965*
26. PRLA EVSN *1964* (2.ª ed.)
27. Programa Phoenix EVSN *1968*
28. Búsqueda y destrucción EVSN *1965*
29. Grupos tribales EVSN *1964*
30. USS *New Jersey* EVSN *1968* (2.ª ed.)
31. AAA NESV *1964*
32. Cañones largo alcance NESV *1968*
33. MiG NESV *1968*
34. S-75 «Dvina» NESV *1965*
35. Thanh Hóa NESV *1968* (2.ª ed.)
36. Hamburger Hill NEVS *1968*
37. Khe Sanh NEVS *1968*
38. Línea McNamara NEVS *1965*
39. USS *Oriskany* NEVS *1965*
40. Prisioneros de guerra NEVAS *1968*
41. Cese de los bombardeos NSEV *1968*
42. Zhou Enlai NSEV *1968*
43. Ayuda económica NSEV *1964*
44. Ia Drang NSEV *1965*
45. PT-76 NSEV *1968*
46. 559.º Gr. de transporte NSVE *1965*
47. Chu Luc NSVE *1965*
48. Nam Dong NSVE *1964*
49. Armas rusas NSVE *1968*
50. Bác Hồ NSVE *1964*
51. 301.º B. de suministros NVES *1964*
52. RAND NVES *1968*
53. Zapadores NVES *1965*
54. Sơn Tây NVES *1968*
55. Camiones NVES *1964*
56. Võ Nguyên Giáp NVSE *1965*
57. Tensión internacional NVSE *1968*
58. Pathet Lao NVSE *1968*
59. Plei Me NVSE *1965*
60. Fotógrafos de guerra NVSE *1968*
61. Caballería blindada SENV *1968*
62. Guerra civil camboyana SENV *1968*
63. Investigación SENV *1964*
64. Declaración de Honolulu SENV *1965*
65. Fuerzas internacionales SENV *1968*
66. Embajador Taylor SEVN *1964*
67. Desembarco anfibio SEVN *1965*
68. Boinas verdes SEVN *1964*
69. MACV SEVN *1965*
70. Coreanos SEVN *1965*
71. An Lộc SNEV *1968*
72. Recuento de bajas SNEV *1965*
73. Gran sociedad SNEV *1965*
74. Operación *Lam Sơn 719* SNEV *1968*
75. Sihanouk SNEV *1964*
76. Annam SNVE *1965*
77. Distensión SNVE *1968*
78. General Lansdale SNVE *1965*
79. Henry Cabot Lodge SNVE *1964*
80. Luz al final del túnel SNVE *1968*
81. CIDG SVEN *1965*
82. Teoría del dominó SVEN *1965*
83. Elecciones SVEN *1965*
84. Tổ Quốc SVEN *1968*
85. USAID SVEN *1965*
86. Mandato celestial SVNE *1965*
87. Nguyễn Chánh Thi SVNE *1965*
88. Phan Quang Đán SVNE *1968*
89. Thích Tâm Châu SVNE *1965*
90. Walt Rostow SVNE *1965*
91. Bob Hope VENS *1968*
92. Operación *Sealords* VENS *1968*
93. Senador Fulbright VENS *1964*
94. Ratas de túnel VENS *1968*
95. Westmoreland VENS *1965*
96. APC VESN *1968*
97. Hotel Brinks VESN *1964*
98. Long Tân VESN *1965*
99. Op. *Masher/White Wing* VESN *1965*
100. Rach Ba Rai VESN *1965*
101. Trampas explosivas VNES *1964*
102. Củ Chi VNES *1965*
103. Un. Estatal de Kent VNES *1968*
104. B. de la fuerza principal VNES *1965*
105. Presión rural VNES *1965*
106. Bình Dương VNSE *1965*
107. Suicidio a lo bonzo VNSE *1964*
108. Prófugos VNSE *1965*
109. Nguyễn Hữu Thọ VNSE *1965*
110. Sin contacto VNSE *1964*
111. Agente naranja VSEN *1968*
112. Coronel Châu VSEN *1964*
113. Ruff Puff VSEN *1968*
114. Thích Trí Quang VSEN *1965*
115. Tifón Kate VSEN *1968*
116. Cuadros VSNE *1964*
117. Com. de Cuerpos VSNE *1968*
118. Armas de Corea VSNE *1964*
119. Masacre de Mỹ Lai VSNE *1968*
120. Cuerpo de prensa est. VSNE *1968*
121. Op. *Linebacker II* ESVN (2.ª ed.)
122. Ofensiva de Pascua NVES
123. Vietnamización SENV
124. Ofensiva del Tet VNES
125. ¡Golpe! Nguyễn Khánh
126. ¡Golpe! Complot católico
127. ¡Golpe! Nguyễn Cao Kỳ
128. ¡Golpe! Nguyễn Văn Thiệu
129. ¡Golpe! Intento fallido
130. ¡Golpe! Intento fallido

DEVIR

DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 Barcelona

www.devir.com

GMT GAMES

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

09/24V