

## Amanecer soviético

### La guerra civil rusa 1918-1921

#### ÍNDICE

1.0 Introducción	1
2.0 Componentes materiales	1
3.0 Despliegue inicial	2
4.0 Secuencia de juego	3
5.0 Eventos	3
6.0 Avance de los frentes	3
7.0 Acciones del jugador	4
8.0 Disidencia política	7
9.0 Victoria y derrota	7
10.0 Descripción detallada	8
11. Ejemplo de juego	11
Notas del diseñador	14

#### 0.0 USO DE LAS REGLAS

Los términos nuevos del juego, cuando se definen por primera vez, aparecen en letra **roja oscura** para una fácil identificación.

Las instrucciones para este juego están organizadas en secciones de **reglas** principales que se muestran en letras mayúsculas **verdes** y representadas por el número a la izquierda del punto decimal (por ejemplo la regla 4.0 es la cuarta). Estas reglas normalmente explican los componentes materiales, los procedimientos para jugar, la mecánica general de juego, el despliegue inicial y como obtener la victoria.

Con cada regla, puede haber **apartados** que explican con más detalle el concepto general de una regla o un procedimiento básico. Los apartados también pueden restringir la aplicación de una regla con determinadas excepciones. Los apartados y **subapartados** son una extensión de una regla y se muestran por cómo van numerados. Por ejemplo, la regla 4.1 es el primer apartado de la cuarta regla, y la regla 4.1.2 es el segundo subapartado del primer apartado de la cuarta regla.

La información importante está resaltada en texto en rojo.

Las referencias a **ejemplos** de una regla o apartado se muestran en texto en azul.

El texto dentro de cajas sombreadas, proporciona voz al diseñador para explicar una idea o concepto, que por sí sola no es una regla.

#### 1.0 INTRODUCCIÓN

**Amanecer soviético** es un juego solitario de la serie Estado de sitio referido a la guerra civil rusa entre los años 1918-1921. El jugador controla a los líderes bolcheviques: Lenin, Trotsky y muchos otros, que tras la revolución de octubre intentan consolidar la autoridad del naciente gobierno **rojo**.

Poco después de la caída del gobierno provisional de Alexander Kerensky, el nuevo régimen soviético que lo sustituyó se enfrentó a los repetidos desafíos de los elementos de la contrarrevolución interna, de las fuerzas armadas del imperio alemán, y más tarde de las naciones aliadas (Inglaterra, Francia, Estados Unidos y Japón), todos los cuales son conocidos colectivamente como **blancos**. Además, sublevaciones independentistas (separatistas de diferentes nacionalidades) y anarquistas, regiones secesionistas, la escasez, las depravaciones, enfermedades, luchas políticas internas y más tarde el recién declarado nuevo estado polaco; todo ello acosando a los asediados líderes comunista.

#### 2.0 COMPONENTES MATERIALES

- Un mapa de 11" x 17"
- 28 fichas de juego
- 15 cartas de eventos de Crepúsculo
- 19 cartas de eventos de Oscuridad
- 15 cartas de eventos de Amanecer
- Un reglamento
- No se incluye un dado de 6 caras que será necesario para resolver las batallas.

**2.1 El mapa.** El mapa de juego muestra la Rusia occidental y la Europa oriental. Moscú es el eje central de la actividad del juego y 6 pistas emanan hacia afuera como los radios de una rueda (Báltico, Finlandia, Aliados, Oriental, Sur y Polonia). El mapa también incluye varias casillas de almacenamiento, tablas y otros registros para facilitar el juego.

**2.2. Cartas de evento.** Estas cartas regulan la actividad en el juego, proporcionando titulares, construyendo la historia y enumerando los frentes que avanzan y las acciones disponibles en el turno. Además, aparecen efectos extraordinarios o incidentes en algunas cartas que deben tenerse en cuenta durante la partida.

El mazo entero de cartas se juega en tres **periodos**: **Crepúsculo** (con los títulos de las cartas sobre fondo gris: antes del tratado de Brest-Litovsk); **Oscuridad** (con los títulos en letras blancas sobre fondo negro, desde entonces hasta el final de la I Guerra Mundial) y **Amanecer** (con los títulos sobre fondo anaranjado)

del amanecer, el periodo después del final de la I Guerra Mundial) mientras el jugador intenta sobrevivir con cada carta.

**¡Titular de la carta! El sombreado del fondo indica el periodo**

**Cual frente se mueve: avance o retirada**

**Instrucciones del evento (comienza con el símbolo del momento en que se ejecuta)**

**Texto histórico (explica el contexto de la carta)**

**Número de la carta (el fondo cuadrado indica el marcador asociado a esta carta)**

**Acciones del jugador asignadas para este turno**

**Advance:**

Baltic    Allies

Poland    Southern

**3 Actions**

Check the status of Ekaterinburg and apply the Czar's Fate as per 10.2; #21

*The former head of the Russian state, Czar Nicholas II, remained a major political figure in any potential White resurgence. When the Revolt of the Czech Legion threatened Soviet control of Ekaterinburg, where the Czar and his family were exiled, the Bolsheviks quickly dispatched men to execute the remaining royal Romanov family.*

**CZAR'S FATE DECIDED IN EKATERINBURG!**

**#21**

**FRENTE**      **TRASERA**

**Nº carta**

**Título**

**Resumen de los efectos**

**#14 & 54**

**Czech Legion**

**-1 DRM vs. Eastern while in effect**

**OTROS MARCADORES**



**3.0 DESPLIEGUE INICIAL**

Proceda con los siguientes pasos para desplegar el juego:

1. Coloque las fichas de los frentes **Finlandia** (Svinhufud), **Polonia** (Pilsudski) y **Aliado** (Británicos/USA) **por su cara inactiva** en la casilla nº4 de su respectivo registro.
2. Colocar la ficha del frente **Oriental** (Kolchak) en la casilla nº 5 de su registro; la del **Sur** (Denikin) en la casilla nº 4; y la del **Báltico** (Alemanes) también en la nº 4.
3. Colocar los marcadores del **nivel político**, (todos cara arriba) en la casilla nº 1 del registro del nivel político; el marcador del **estado de la Gran Guerra** en la casilla "Rusia en la I Guerra Mundial"; y los siete marcadores negro de **reorganización del ejército rojo** en sus casillas respectivas debajo de esa tabla.
4. Colocar los cinco marcadores de **ofensivas de reserva** y los dos de **decretos políticos**, cara arriba en sus respectivas casillas de recursos disponibles (su utilización se explica en 7.7).
5. Colocar el resto de fichas en la **casilla de piezas que no están en juego**.
6. Ordenar las cartas del periodo **Crepúsculo** (con los títulos de las cartas sobre fondo gris), barajarlas y colocarlas boca abajo en la casilla del **mazo de cartas**. Ordenar las cartas de los otros dos periodos (oscuridad/negras y amanecer/naranjas) y realizar lo mismo. Entrarán en juego más tarde.



**2.3 Las piezas de juego**

Las fichas cuadradas del juego son de dos tipos: fichas de **frentes** y marcadores informativos.

**FRENTE**      **TRASERA**

**Nombre del frente**

**Simbolo**

**Nación/Lider**

**Valor de batalla**

**Estado de inactivo**

**Baltic**

**Germany**

**4**

**INACTIVE**

Las fichas de frentes representan la fuerza militar de las naciones opuestas al nuevo régimen soviético: algunas son entidades nacionales (por ejemplo los alemanes, fineses o polacos) mientras que otras representan coaliciones de fuerzas blancas como las del Sur, las Orientales, Aliados y las del Báltico (esta última bajo el mando del general Yudenich)

Los diferentes marcadores informativos indican el estado, la posesión o el efecto de importantes actividades o situaciones de juego e incluyen un resumen de su uso en el reverso de la ficha.

## 4.0 SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno consiste en una serie de fases que deben realizarse en el siguiente orden:

1. **Fase de cabecera.** Revelar la carta superior del mazo de cartas y colocarla en la casilla de pila de eventos (también conocida como pila de descartes). Esa carta se convierte en el evento actual que ha de resolverse en este turno.

2. **Fase de movimiento de los ejércitos blancos.** Ajustar todos los ejércitos blancos **activos** en sus respectivas casillas según indique la carta de evento actual. Si alguno consiguiera avanzar hasta Moscú, entonces has perdido (ver 9.2).

3. **Fase de acción soviética.** La carta de evento actual asigna un número de puntos de acción al jugador. Se puede usar cada acción para lo siguiente:

- Lanzar ofensivas contra un frente enemigo
- Intentar ajustar el nivel político
- Intentar reorganizar el ejército rojo.

Los efectos de cada acción intentada se aplican antes de que la siguiente acción se ejecute.

4. **Fase de disidencia política.** Algunos eventos especifican que usted se ocupe de algunos asuntos relacionados con los Aliados o la disidencia política soviética (por ejemplo, al final del turno).

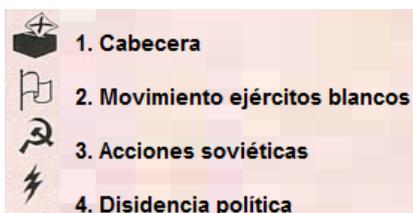
Una partida completa de **Amanecer soviético** se desarrolla hasta que ocurra la victoria o la derrota (9.0).

*Tenga en cuenta que si consigue el marcador de **Subversión comunista** durante la partida, puede invertir el orden de turno entre las fases 2 y 3.*

## 5.0 EVENTOS

El uso de las cartas de eventos es evidente en gran parte por sí mismo. Pero el momento de hacerlo es importante, así que ...

5.1 **Momento del evento.** Al principio de las instrucciones del evento en la carta hay un **símbolo del momento** en que se ejecuta. Esta símbolo indica en qué fase de la secuencia de juego se llevan a cabo las instrucciones, tal como se muestra aquí



5.2 **Añadir cartas de evento.** En dos ocasiones durante la partida ocurren coyunturas cruciales de la Gran Guerra, en esos momentos se añaden nuevas cartas al **mazo** y se barajan; además se ajusta el **marcador del estado de la guerra**.

Las cartas con el número de evento **dentro de un círculo rojo** (por ejemplo las cartas nº 8 y 27), le indican que debe añadir al mazo las cartas de **Oscuridad** o **Amanecer**; coja esa pila de cartas que se dejaron aparte durante el despliegue inicial y barájelas con el resto del mazo para formar una nueva pila de eventos, que se coloca boca abajo en su casilla correspondiente.

También se debe ajustar el marcador del estado de la guerra. *Este recordatorio es importante para futuros eventos que puedan referirse a ella.*



## 6.0 AVANCE DE LOS FRENTERES

Durante la fase de ejércitos blancos, la actual carta de evento especifica cuales frentes deben ser movidos en sus respectivos registros. Normalmente, estos frentes avanzan una casilla hacia Moscú (la casilla con el siguiente número más bajo).

En ocasiones, los frentes pueden avanzar varias casillas (tal como se indica en la carta) o a veces incluso pueden retroceder (alejándose de Moscú y reduciendo su amenaza).



6.1 **Frentes inactivos.** Mientras un frente permanezca **inactivo**, su marcador no se mueve aunque la carta indique que lo haga. Permanece en su sitio, ignorando cualquier avance (o retirada).

6.2 **Límite de la retirada.** Ningún frente puede retirarse más allá del último espacio numerado de su registro.

6.2 **Crisis política.** Algunos frentes provocan una crisis política (como la pérdida de 1 punto en el nivel de política) por ejemplo cuando se avanza hasta **Petrogrado** o **Kiev** o cuando se cruza la **línea Curzon** (10.2, carta 51). Estas localizaciones se señalan con un asterisco \* en rojo en el mapa. Si como resultado de esto el nivel político cae a 0, la partida finaliza inmediatamente con una derrota política (ver 9.1.2).

**6.3.1 Recaptura.** Tenga en cuenta que estas ciudades pueden caer varias veces durante la partida (con el coste de 1 punto político cada vez que ocurra), porque los frentes hayan sido expulsados de esas casillas para retornar después.

**6.3.2 Petrogrado ocupado.** Ambos frentes del Báltico y Finlandia tienen Petrogrado en su casilla nº 1, y ambos pueden ocuparla al mismo tiempo. Si uno de los frentes avanza cuando el otro ya ocupaba Petrogrado, **no se produce una pérdida adicional de puntos políticos** (ya se considera que ha caído y sus repercusiones políticas han tenido efecto).



**6.4 Caída de Moscú.** Cuando un frente entra en su última casilla (Moscú), la partida finaliza inmediatamente con una derrota militar (ver 9.2).

**6.5 Circunstancias especiales.** Ciertas cartas o la posesión de los marcadores de reorganización del ejército rojo pueden modificar los procedimientos descritos anteriormente, con unas reglas especiales que siempre tendrán preferencia.

## 7.0 ACCIONES DEL JUGADOR

Cada carta de evento especifica el número de **acciones** disponibles para el jugador soviético. Usted puede gastar una acción para:

a) realizar una ofensiva; b) intentar incrementar el nivel político o c) intentar reorganizar el ejército rojo y conseguir con ello una ventaja para turnos posteriores.

Después de usar las acciones otorgadas por la actual carta de evento, usted puede gastar marcadores de ofensivas de reserva y de decretos políticos para llevar a cabo nuevas acciones en este turno. Las acciones se gastan una a una; usted puede observar los efectos producidos por una acción antes de decidir donde llevar a cabo la siguiente acción.

**7.1 Modificadores a la tirada de dados (DRM).** Algunas cartas o condiciones pueden imponer unos modificadores a la tirada de dados (**DRM**, su abreviatura en inglés). En tales casos, el resultado **modificado** del dado se aplica después de que **todos** los modificadores se hayan tenido en cuenta.

Ejemplo: Una tirada de dados es modificada por +2 DRM y por -1 DRM. Son acumulativos, por tanto el resultado final modificado de la tirada de dados sería +1 DRM.

Por tanto, los resultados de dados pueden quedar por debajo de 0 y por encima de 6; estos resultados provocan un fracaso o un éxito como cualquier otra tirada natural del dado.

Tenga en cuenta que los DRM se aplican exclusivamente tal como se indiquen. Es decir, por ejemplo un DRM de ofensiva no se aplica en una tirada política ni viceversa.

Tenga en cuenta también que los DRM son acumulativos, pero **el DRM del nivel político nunca puede exceder de +1.**

**7.2 Múltiples esfuerzos.** No hay un límite al número de ofensivas por turno que se pueden dirigir contra un frente concreto (salvo el número de acciones disponibles para hacerlo) ni cuantas casillas podría retroceder un frente en un turno (hasta llegar a la casilla más alta de su registro).

Igualmente, se pueden realizar varios intentos por turno en el marcador político (hasta alcanzar la casilla 9 y por tanto la victoria) y en la tabla de reorganización del ejército rojo.

Fracasos o éxitos en anteriores intentos no limitan el número de futuros intentos.

**7.3 Dirigir ofensivas.** Una **ofensiva** militar se usa para intentar hacer **retirarse** un frente (mover una casilla hacia atrás alejándolo de Moscú).

**Procedimiento.** Cuando se lanza una ofensiva, se designa contra qué frente se dirige y se tira un dado, aplicando todos los **DRM** que sean apropiados.

Si el resultado es **menor o igual** ( $\leq$ ) que el **valor de batalla** del frente objetivo, la ofensiva fracasa y no tiene efecto. El marcador del frente enemigo permanece en su actual casilla.

Si el resultado es **mayor** ( $>$ ) que el **valor de batalla** del frente objetivo, la ofensiva es un éxito y el marcador de frente retrocede una casilla en su registro. **El marcador de frente nunca puede sacarse fuera del registro de esta manera**; una vez alcance la casilla más alta permanece allí aunque tuviera que retroceder más (ver 10.1.3).

- **Petrogrado.** En una ofensiva dirigida contra Petrogrado y si esta casilla se encuentra ocupada simultáneamente por unidades de ambos frentes (Finlandia y Báltico), usted debe especificar contra cual ejército blanco lanza la ofensiva y el resultado se aplicará exclusivamente a ese frente concreto.

**7.4 Acción política.** En lugar de conducir una ofensiva, usted puede gastar acciones para intentar mejorar su posición en el marcador político. Cada intento requiere el gasto de 1 acción.

**Procedimiento.** Cuando se lleva a cabo una acción política, se tira un dado aplicándole los **DRM** que sean apropiados.

Al igual que en las ofensivas, si el resultado es **menor o igual** ( $\leq$ ) que el **valor de resistencia** (el número entre **paréntesis**) que se muestra en el registro de nivel político en ese momento (3, 4 o 5, incrementándose el desafío a medida que el marcador se acerca para alcanzar la victoria), entonces no tiene efecto; el marcador permanece en su casilla actual.

Si el resultado es **mayor** ( $>$ ) que el valor de resistencia, entonces el marcador de nivel político se mueve una casilla a la derecha.

En la imagen de abajo, los fallos ocurrirían con tiradas modificadas de 1, 2 o 3; y tendrían éxito los dados con 4, 5 o 6 (moviendo entonces el marcador a la casilla nº 2).



**7.4.1 Victoria política.** Si el nivel político alcanza la casilla nº 9, la partida finaliza inmediatamente con una victoria política (9.1.1) independientemente de la situación de los frentes militares en el mapa.

**7.4.2 Indecisión aliada.** Tal como se indica en el registro del nivel político, cuando se alcanza la casilla nº 7, los frentes aliados se vuelven **dubitativos** (ver 10.1). Recuperan su entusiasmo cuando el nivel político baja de 7. Esto puede ocurrir múltiples veces.

**7.4.3 Ajustes automáticos de eventos.** Tenga en cuenta que algunas cartas de eventos pueden provocar que el marcador de nivel político suba o baje sin necesidad de hacer una tirada de dados. Estos ajustes ocurren en la fase 4 (al final del turno).

**7.4.4 Ajustes de disidencia política.** Los resultados en la tabla de disidencia política también pueden afectar al nivel político independientemente del procedimiento de acción política.

**7.5 Reorganización del ejército rojo.** En lugar de acciones de ofensiva o políticas, usted puede gastar acciones para intentar reorganizar el ejército rojo. Esto puede proporcionar significativas ventajas en el futuro.

Cuando se ejecuta una reorganización del ejército rojo, tirar un dado (aplicándole cualquier **+1DRM para reorganización** de la actual carta de evento).

Si el resultado modificado es **menor** ( $<$ ) de 6, ha fracasado y no tiene efecto.

Si el resultado es **igual o mayor de** ( $\geq$ ) de 6, la reorganización es exitosa; volver a tirar otro dado (sin modificadores) en la tabla de reorganización del ejército rojo y gana el marcador que se indica junto al resultado, llevándolo a la casilla de recursos disponibles. Si ya no hay dicho marcador, porque está en tu posesión como consecuencia de una reorganización exitosa anterior, en vez de eso se gana el marcador de reserva del oro imperial. Si este último marcador también lo posees ya, entonces la reorganización falla y no obtienes nada.

### Explicación de los marcadores

**7.5.1 CHEKA.** Este marcador puede gastarlo (devolviéndolo a su lugar en la tabla de reorganización del ejército rojo donde volverá estar disponible para volver a obtenerlo) para coger cualquier carta de evento robada y, antes de implementarla, devolverla al mazo y volverlo a barajar.



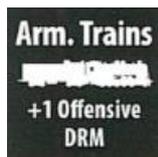
En vez de robar una nueva carta, usted recibe 2 acciones gratis en este turno. Por supuesto, la misma carta puede volver a salir al turno siguiente y usted debe ejecutar el evento normalmente.

La CHEKA (Comisión extraordinaria para toda Rusia de lucha contra la contrarrevolución y el sabotaje) era una organización de seguridad interior (policía secreta) creada en diciembre de 1917. La dirigió el aristócrata reconvertido en bolchevique Felix Dzerzhinsky para ser un instrumento de control interno. Con frecuencia, cometió torturas y asesinatos sobre sus víctimas; sin embargo, la información obtenida con estos brutales métodos fue de gran ayuda para el régimen bolchevique.

**7.5.2 El cuerpo de tanques del ejército rojo.** Este marcador se conserva de forma indefinida. Moverlo (asignarlo) a un frente enemigo cuesta una acción, colocándolo encima del frente. Puede ser transferido a otro frente en cualquier otro momento al coste de otra acción. Mientras se halle asignado a un frente, todas las ofensivas contra ese frente reciben un +1 DRM.

Los tanques fueron un invento nuevo de la I Guerra Mundial y pronto fueron reconocidos como un valioso activo militar, aunque poco manejables, pero si se utilizaban adecuadamente podían marcar la diferencia y proporcionar penetraciones profundas en los frentes militares. Esta ventaja representa la formación de un cuerpo de tanques soviético específico que podía ser transportado por toda Rusia y empleado de forma regular.

**7.5.3 Trenes blindados.** Este marcador se conserva de forma indefinida. Puede ser usado 1 vez (sólo) por turno para añadir un +1 DRM a una ofensiva que no sea de reserva (no tiene que ser la primera ofensiva que se lance ese turno).



Bajo el dominio de los zares se construyeron extensas vías ferroviarias para conectar todo el vasto imperio ruso. Aunque esta red ferroviaria proporcionaba una ventaja militar a ambos bandos, los trenes blindados eran más empleados por los bolcheviques en sus campañas y resultaron de gran valor por su impacto psicológico y militar.

**7.5.4 Experiencia aplicada.** Este marcador se conserva permanentemente. Le permite hacer una tirada modificada de experiencia adicional con cualquier ofensiva que se lance durante el resto de la partida.



**Procedimiento.** Después de tirar el dado al conducir una ofensiva, tire un segundo dado (sin modificar) para ver que **DRM de experiencia** se añade al resultado de la tirada de ofensiva. Si el dado de experiencia es 1 o 2, no se añade nada; si es un 3 o 4 se añade un +1 DRM a la ofensiva; si es 5 o 6 se añade un +2 DRM a la ofensiva.

Cuando los bolcheviques tomaron el poder, gran parte de los líderes militares provenían de la oficialidad zarista que tenían poco entusiasmo por el proyecto comunista. Mientras que la mayoría de los oficiales zaristas tomaron el camino de unirse a la causa blanca, algunos notables generales como Aleksei Brusilov ayudaron a Lenin y a sus cohortes. Sin embargo, en general, un nuevo y más joven liderazgo militar se reafirmó dentro de las propias filas rojas que pudieron experimentar con nuevas ideas y estrategias.

**7.5.5 Subversión comunista.** Usted conservará este marcador hasta que las cartas de un nuevo periodo se añadan y barajen con el mazo, momento en el cual debe regresar a su posición en la tabla de reorganización del ejército rojo (donde podrá volver a ser readquirido).



Mientras posea este marcador, usted **puede** en un turno dado alterar el orden de la secuencia de juego invirtiendo las fases 2 y 3. Es decir, usted puede llevar a cabo la fase de acciones primero y luego ejecutar la fase de los ejércitos blancos.

*Esto le dará la oportunidad de “apagar los fuegos” antes de que se implementen por el evento de la carta.*

Aunque la guerra psicológica fue una parte muy importante de la guerra civil rusa, apenas fue reconocida como tal en ese momento. Las técnicas de infiltración comunistas, de recogida de información de inteligencia, así como la interferencia en las operaciones blancas y extranjeras en curso fueron parte importante de la estrategia bolchevique durante la guerra.

**7.5.6 Komintern (Internacional comunista).** Usted puede conservar este marcador indefinidamente. Proporciona un +1 DRM (que es el máximo permitido) a todas las tiradas de dados del registro de nivel político (solamente, no en las tiradas de disidencia política ni en las otras).



El Komintern era una organización bolchevique formada por agentes bien situados que trabajaban en el extranjero. Su formación en marzo de 1919 le dio al régimen soviético una capacidad activa de influir en acontecimientos más allá de las fronteras rusas e interferir en los levantamientos comunistas en todo el mundo.

**7.5.7 Reserva de oro imperial.** Este marcador puede gastarlo (colocándolo en la casilla de **piezas que no están en juego**) para: a) evitar que un frente enemigo avance una casilla o b) cambiar una tirada de dados hecha por cualquier otro resultado que usted desee.



Así como no se sabe qué pasó con el destino de Anastasia, está lo que ocurrió con la vasta reserva imperial de oro del zar. Estaba situada en algún lugar de Siberia cuando estalló la guerra civil, pero el lugar al que se dirigió luego sigue siendo un misterio. ¿La tenía el almirante Kolchak? ¿Fue capturada por rojos locales? ¿Se apoderó la legión checa de ella? ¿Se usó para sobornar a los japoneses? No hay documentación disponible para acallar los muchos rumores.

**7.6 Acción especial de disidencia política.** Algunas cartas tienen instrucciones para tirar un dado en la **tabla de disidencia política** durante la fase 4 que a su vez le brindan la oportunidad de una **acción política de disidencia** especial. Es decir, el jugador puede perder alguna, ninguna o todas sus acciones de la carta de evento, y por cada acción perdida conseguir a cambio un **+1 DRM** en la próxima tirada de disidencia política que se haga en este turno.

Las siguientes cartas (solamente) son las que le permiten esta acción especial de disidencia política:

**Nº 3 ¡Asamblea constituyente disuelta!**

## Nº 20 ¡Rebelión de los socialrevolucionarios!

## Nº 42 Enfrentamiento naval en el Báltico

Nota: La carta nº 41 (**Makhno líder de la revuelta anarquista**) requiere una tirada de dados en la tabla de disidencia política, pero no le otorga la oportunidad de la acción especial de disidencia política (*era prácticamente imposible que negociaran con los anarquistas*)

**7.7 Acciones de una sola vez.** Los marcadores de ofensivas de reserva en la casilla de **recursos disponibles** se usan para proporcionar intentos adicionales de ofensivas; y los marcadores de decreto político para intentos de reorganización del ejército rojo o de mejora del nivel político.

Cada uno de estos marcadores puede ser gastado (tras lo cual es llevado a la casilla de **piezas que no están en juego**) durante cualquier fase de acción **en que tales acciones estén permitidas**. (Por ejemplo, si la actual carta de evento dice que no se pueden lanzar ofensivas, entonces tampoco se pueden realizar ofensivas de reserva, sin embargo sí se permite emitir un decreto político).

Por otro lado, las restricciones de las cartas y los DRM **no** se aplican cuando se lanzan ofensivas de reserva o se dicta un decreto político.

Tenga en cuenta que usted puede gastar más de un marcador en una fase de acción concreta, pero cada uno solamente puede ser utilizado una vez por partida.

## 8.0 DISIDENCIA POLÍTICA

Algunas cartas de eventos requieren que se aborden asuntos de la disidencia política aliada y rusa. Estos asuntos podrían provocar que los frentes enemigos sean eliminados o que tenga que tirar un dado en la tabla de disidencia política (situada en el mapa) durante la fase 4 (es decir, al final del turno). El resultado de este último puede aumentar o disminuir el actual nivel político (ajustando este marcador en su registro según el resultado de la tabla de disidencia política).

Según el caso 7.6, las tres cartas que requieren una tirada de dados en la tabla de disidencia política le permite comprar +DRM a razón de uno por cada acción de las permitidas no usada, mientras que una carta de evento no hace nada.

*Tenga en cuenta que utilizar marcadores de decretos políticos no proporciona DRM.*

La alianza bolchevique que tomó el timón del estado ruso durante la revolución de octubre no era la única oposición al gobierno imperial del zar ni al gobierno provisional tras la revolución de febrero. Dado que el

régimen bolchevique fue también el primer intento de instaurar el comunismo a escala masiva, hubo numerosas escisiones dentro de la dirección y el propio partido en cuanto a cómo debería construirse un estado comunista. Los bolcheviques se enfrentaron a numerosos desafíos de la disidencia política, especialmente difíciles debido a que sucedieron durante la propia guerra civil.

También los blancos y los aliados sufrieron considerables conflictos políticos internos y el cansancio de la guerra, creándose también una profunda disidencia política en su propio seno.

## 9.0 VICTORIA Y DERROTA

La victoria y la derrota se logran en el nivel militar o en el político. **Cuando ello ocurra inmediatamente finaliza la partida.**

**9.1 Conclusión política.** Si en cualquier momento el nivel político alcanza la casilla nº 9, se consigue una victoria política. *La Unión Soviética ha sido reconocida internacionalmente y el gobierno bolchevique ha cimentado sus alianzas externas garantizando las fronteras de la Unión Soviética.*



Si en cualquier momento el nivel político baja hasta la casilla 0, sucede un colapso político y con ello la derrota del régimen. *Se produce un colapso político del gobierno bolchevique y la derrota de la política internacional de la Unión Soviética.*

**9.1.1 Medida de la victoria política.** El nivel de la victoria política se mide por las fronteras finales de la Unión Soviética y cuán rápido se logró una resolución política.

La puntuación final es la suma de los siguientes valores:

- El número de la casilla donde se encuentre cada frente en su registro (+1 si el frente se encuentra inactivo actualmente)
- Por cada frente eliminado se suman 6 puntos (excepto el frente Báltico-Alemania que suma 0 si es eliminado)
- 2 puntos por cada marcador en la casilla de recursos disponibles
- 9 puntos si las cartas de los periodos oscuridad y amanecer todavía no se han añadido al mazo o 5 puntos si solamente las cartas de amanecer no se han añadido.

Compare esta puntuación con lo listado abajo para determinar el nivel de victoria:

6-18 Estado soviético de pacotilla

19-26 Estado soviético nominal

27-35 Estado soviético orgulloso

+36 Estado soviético grandioso

9.1.2 **Medida de la derrota política.** El nivel de la derrota política se mide por la duración de la Unión Soviética antes de que sea sustituida por un nuevo régimen.

Para puntuar esto, simplemente cuente el número de cartas que hay en la pila de descartes. Compare este valor con lo listado abajo:

1-23 Basura de la historia

24-35 Experimento fallido

36-44 Lecciones para el futuro

+45 Causa perdida; el legado persiste

9.1.3 **Opcional política más difícil.** Algunos jugadores encuentran la victoria política demasiado fácil en comparación con la victoria militar. En consecuencia, hemos añadido una casilla número 10 al registro de política como un nivel opcional de victoria política. Los jugadores pueden elegir la casilla nº 9 o 10 (preferiblemente antes de iniciar la partida) a su discreción para lograr la victoria política. Si se usa esta opción, entonces la regla 10.1 Indecisión aliada también se ve alterada.

9.2 **Conclusión militar.** Se alcanza una victoria militar si Moscú resiste sin caer ocupada a lo largo de la partida. Una derrota militar ocurre si Moscú es ocupada en cualquier momento durante la partida, incluso durante el último turno.

Tenga en cuenta que si los frentes de Finlandia y Polonia mueven más allá de Petrogrado y Kiev respectivamente, eso no significa que tomen Moscú, sino que han expandido su control más allá de esas grandes ciudades, lo que a su vez desencadena un colapso militar bolchevique.

9.2.1 **Medida de la victoria militar.** El nivel de la victoria política se mide por las fronteras finales de la Unión Soviética y la posición actual de la política.

La puntuación final es la suma de los siguientes valores:

- El número de la casilla donde se encuentre cada frente en su registro (+1 si el frente se encuentra inactivo actualmente)
- Por cada frente eliminado se suman 6 puntos (excepto el frente Báltico-Alemán que suma 0 si es eliminado)
- 2 puntos por cada marcador en la casilla de recursos disponibles
- El número de la casilla donde se encuentre actualmente el marcador de nivel político.

Compare esta puntuación con lo listado abajo:

6-14 Victoria táctica

15-20 Victoria marginal

21-26 Victoria operacional

27-35 Victoria estratégica

+36 Victoria internacional

9.2.2 **Medida de la derrota militar.** El nivel de la derrota militar se mide según la duración de la Unión Soviética antes de que sea relegada por un nuevo régimen ruso.

Para puntuar esto, simplemente cuente el número de cartas que hay en la pila de descartes. Compare este valor con lo listado abajo:

+36 Derrota aplastante

23-35 Derrota estratégica

9-22 Derrota marginal

0-8 Empate

## 10.0 DESCRIPCIÓN DETALLADA

Lo que sigue son unas reglas detalladas para los diferentes componentes del juego.

10.1 **Frentes y registros.** Este es un resumen de los factores que afectan a la actividad de cada frente y su registro.

### Frente de Finlandia.

**Activado** por la carta nº 2 *¡Estalla la guerra civil finlandesa!* Gira el marcador del frente de Finlandia en la casilla nº 4 a su lado activo.



**Cambiar** la unidad del frente por Mannerheim (4). Carta nº 4 *¡Emerge el líder finés Mannerheim!* Esto ocurre tanto si el frente se encuentra activado o no; pero por sí sola no activaría el frente de Finlandia.

**Eliminado** por la carta nº 25 *¡Fredrich Carl abdica del trono!* Si el frente ocupa la casilla más alta del registro al final del turno.

### Frente de los Aliados

Puede ser **activado** de tres diferentes maneras (cualquiera de las que suceda primero; ignore las otras)



- Carta nº 8 *Firma del tratado de Brest-Litovsk*

- Carta nº 24 **Los USA lanzan la expedición Oso polar**
- Carta nº 27 **Capitulación alemana. Finaliza la Gran Guerra.**

La **indecisión** sucede cuando el marcador de nivel político se encuentra en la casilla 7 o 8 de su registro; el frente de los Aliados se vuelve dubitativo y ya no avanza cuando se lo ordena hacerlo (girar la ficha 90° como un recordatorio de ello).

Mientras permanezca indeciso, el frente aliado **puede** ser atacado por ofensivas soviéticas y obligado a retroceder. Esta indecisión debido a la inactividad política **no** es lo mismo que inactividad o eliminación.

Una vez el nivel político cae por debajo de 7, el frente aliado vuelve a estar decidido y avanza normalmente cuando se le indique.

**Eliminado** por la carta nº 43 **Soldados británicos repelidos. Motín**, si este frente ocupa la casilla más alta de su registro al final de ese turno.

#### Frente del Báltico

Se vuelve **inactivo** por la carta nº 8 **Firma del tratado de Brest-Litovsk**, si se acepta (por ejemplo porque la **opción Bukharin** no se ejercita). Permanece en este estado dormido hasta que es **intercambiado** por la unidad Yudenich (ver abajo).



Si es rechazado, el ejército alemán permanece activo como frente del Báltico.

**Cambiar la unidad de frente por Yudenich (3).** Carta nº 27 **Capitulación alemana. Finaliza la Gran Guerra**. El frente del Báltico de Yudenich **entra activo y ya nunca puede volverse inactivo**. El frente del Báltico **no puede ser eliminado**.

#### Frente de Polonia

**Activado** por la carta nº 33 **Levantamiento nacional polaco**



**Eliminado** por la carta nº 59 **Formación de los cosacos rojos Konarmia**, si el frente ocupa la casilla más alta en su registro al final de ese turno.

#### Frente del Sur

**Eliminado** por la carta nº 57 **Los blancos huyen para fortificar la península de Crimea**, si el frente ocupa la casilla más alta en su registro al final de ese turno.



#### Frente Oriental

**Eliminado** por la carta nº 44 **La ofensiva roja de Frunze derrota a los blancos orientales**, si el frente ocupa la casilla más alta en su registro al final de ese turno.



10.1.1 **Activación de un frente.** Girar la ficha de frente a su lado normal de activado (el que tiene un valor de batalla), indicando que a partir de ahora funcionará de manera normal en la partida

10.1.2 **Intercambio de frente.** Reemplazar el actual frente de Finlandia o Báltico por el nuevo que se indique en la casilla de su registro. Eliminar el viejo frente colocándolo en la casilla de piezas que no están en juego.

10.1.3 **Eliminación de frentes.** Con ciertas cartas de evento, un frente puede ser eliminado permanentemente de la partida durante la fase de disidencia política si se encuentra en la casilla más alta de su registro. Si estuviera en cualquier otra casilla, se tira un dado para una posible eliminación. Si el resultado es **menor (<)** que el número de la casilla que ocupa actualmente en el registro, es eliminado de la partida. Si el resultado es **mayor o igual (≥)** que la casilla, entonces no tiene efecto y simplemente permanece en su sitio y en juego.



Cuando sea eliminado, colocar la ficha de frente en la casilla de frentes eliminados. En el futuro todos los avances, retiradas, etc. especificados para ese frente son simplemente ignorados.

En el raro caso en que la carta de eliminación del frente (o de eliminación de la Legión Checa) salga antes que su carta de activación (o revuelta), entonces esa pieza no es eliminada de la partida.

10.2 **Eventos.** Esta es una explicación más detallada de varias cartas de evento.

Nº 8 **Firma del tratado de Brest-Litovsk o Bukharin promete continuar la lucha en la guerra revolucionaria**

Cuando esta carta sea revelada, usted se enfrenta a una crucial disyuntiva en la partida (y en la historia). Debe decidir inmediatamente (**en la fase 1**) si aceptará el **tratado de Brest-Litovsk** (es decir, jugando la carta recién revelada), abandonando la I Guerra Mundial cerrando un trato con el Imperio Alemán o rechazar el tratado y ejercitar la **opción Bukharin**, permanecer en la Gran Guerra como una potencia Aliada y continuar con la lucha.

Con cualquiera de los eventos, al final del turno se añaden la cartas de **Oscuridad** al mazo y el marcador del estado de la Gran Guerra se ajusta de manera apropiada. (5.0).

Con la opción de Bukharin se gana 1 punto político (y de nuevo luego cuando aparece la carta nº 20 **Revolta de los socialrevolucionarios de izquierda**; es decir, los socialrevolucionarios no se rebelan para continuar con la guerra, ya que esta está en curso), pero lo más importante es que estarás retrasando la activación de los Aliados al precio de la continuar participando en la lucha a su lado contra Alemania en la Gran Guerra. Si se elige el Tratado se obtienen más acciones de forma inmediata.

#### Nº 14 **Revolta de la Legión Checa.**

Colocar el marcador de la Legión Checa en su casilla correspondiente. Provoca que todas las ofensivas contra el Frente Oriental vayan con -1 DRM. Su efecto es inmediato y continúa hasta que la carta nº 54 La **Legión Checa embarca** sea revelada (en cuyo momento el marcador regresa a la casilla de piezas que no están en juego y finaliza su efecto de manera inmediata).



#### Nº 21 **El destino del Zar se ha decidido en Ekaterimburgo**

Chequear la situación del Frente Oriental. Si se encuentra en la casilla nº 3 (Ekaterimburgo), 2 (Ufa) o 1 (Kazán), el Zar y su familia han sido liberados por las tropas blancas. Colocar la ficha del Zar liberado en su casilla correspondiente. Su efecto es inmediato y permanente: un -1 DRM en todas las ofensivas soviéticas que no sean de reserva. *Esto no afecta a ninguna otra tirada de dados.*



Si el frente se encuentra en la casilla nº 4 (Omsk) o 5 (Irkutsk), el Zar y su familia han sido ejecutados. En este turno (sólo) las ofensivas normales lanzadas tienen un +1 DRM.

#### Nº 27 **Capitulación de Alemania: la Gran Guerra finaliza**

Este es otro momento crucial en la partida y requiere que se haga un poco de reorganización.

El frente del Báltico (Alemania) se cambia por el de Yudenich (que se activa al llegar).

Si el frente de los Aliado todavía no ha sido activado (vía la **opción Bukharin** o la **expedición del Oso polar**), lo hace ahora.

Y comienza el último periodo de la partida añadiendo las cartas de Amanecer al mazo y ajustando el marcador del estado de la Gran Guerra (según 5.0).

#### Nº 30 **La conferencia de Jassy confirma la desunión**

La disidencia política está asentada de lleno en el otro lado y usted puede aprovecharse de ello. Tenga en cuenta que la posesión del marcador de **Komintern** no le ayuda con este evento, cuyo máximo es +1 DRM.

#### Nº 40 **Denikin imparable: objetivo Moscú**

Después de que el frente del Sur haya avanzado una casilla, usted recibe 1 acción que puede gastar como crea conveniente. No es necesario que esta acción sea utilizada en una ofensiva contra el frente del Sur, pero tendrás que enfrentarte a ello en algún momento, porque continuará avanzando (y dándote otro punto de acción cada vez) hasta ocupar Moscú.

Si el frente del Sur ya ha sido retirado, entonces **no** hay avance (obviamente) y el jugador solamente recibe 1 acción.

#### Nº 41 **Makhno lidera la revuelta anarquista**

Durante la fase 2, tirar un dado para determinar si Makhno ayuda o pone trabas en el frente del Sur.

Durante la fase 4, debe tirar un dado en la tabla de disidencia política, pero sin la ventaja de perder acciones para ganar DRM (7.6).

Finalmente, si la Gran Guerra no ha finalizado todavía (es decir, no se ha producido la capitulación de Alemania), y por lo tanto las cartas de Amanecer todavía no se han puesto en juego, entonces esta carta se coloca en la pila de Amanecer y es reciclada para aparecer luego más tarde en la partida.

#### Nº 46 **Trotsky lidera a los rojos: Petrogrado se salva**

Con esta carta de evento, usted puede renunciar a las acciones ofrecidas y a cambio **fortificar** Petrogrado (colocando el marcador de Petrogrado fortificado en la casilla correspondiente cerca del propio Petrogrado).



Si Petrogrado ya está ocupado cuando se revele esta carta, entonces ya **no puede** ser fortificado y se deben tomar las 2 acciones ofrecidas.

**Procedimiento.** Cuando se encuentre fortificado los frentes del Báltico y Finlandia no avanzan automáticamente hacia Petrogrado. Cuando la instrucción indique que avancen, deben tirar un dado, entrando solamente en la casilla si el resultado

es menor (<) que el valor de batalla del Frente. Si el resultado es mayor o igual al valor de batalla del frente, el avance hacia Petrogrado se detiene y permanece en la casilla nº 2. Tenga en cuenta que el registro del nivel político solamente baja cuando un frente enemigo entra con éxito en Petrogrado.

Las fortificaciones **no** afectan a las ofensivas contra los frentes que ocupen Petrogrado de ninguna manera. No pueden ser destruidas y si se vuelve a recuperar Petrogrado para los rojos se vuelve a ganar su ventaja.

#### Nº 49 **Progromos antisemitas**

Si este turno hace una tirada en el registro del nivel político, va con un +1 DRM (por las repercusiones internacionales de los actos antisemitas cometidos por los blancos). Tenga en cuenta que la posesión del marcador de **Komintern** no le ayuda con este evento, cuyo máximo es +1 DRM.

#### Nº 51 **Establecimiento de la línea Curzon como frontera con Polonia**

Colocar el marcador de la línea Curzon en su casilla en el mapa cerca del frente de Polonia.



Durante el resto de la partida, todas las ofensivas contra el frente polaco mientras ocupe la casilla nº 3 (Lvov), tengan éxito o no, provocan de manera automática una crisis política, al coste

de 1 punto político (según la regla 6.3).

#### Nº 53 **Captura del almirante Kolchak**

Gira la ficha del frente Oriental hacia el lado **Semyonov**. *No tiene efectos en el juego, ya que ambos lados tienen un valor de batalla de 3; solamente es por motivos históricos.*

#### Nº 54 **La Legión Checa embarca; ¿el billete fue pagado con oro?**

Colocar el marcador de la Legión Checa en la casilla piezas que no están en juego. Esta carta de evento no tiene nada que ver con el estado del marcador de la reserva imperial de oro.

#### Nº 57 **Los blancos huyen para fortificar la península de Crimea**

Gire la ficha del frente del Sur a su lado **Wrangel**. *No tiene efectos en el juego, ya que ambos lados tienen un valor de batalla de 3; solamente es*



*por motivos históricos.*

#### Nº 60 **Penetración de la contraofensiva polaca**

La mala noticia es que el frente polaco avanza 2 casillas; la buena es que Moscú no puede ser capturada (y por tanto perderías) y además tendrás 4 acciones este turno.

#### 11.0 EJEMPLO DE JUEGO

Una vez hecho el despliegue inicial, la partida comienza con la fase de cabecera y la selección de la primera carta revelada es **Los otomanos asedian el Cáucaso**. El frente de Finlandia no puede avanzar ya que todavía no ha sido activado. El frente del Sur sin embargo avanza de la casilla 4 (Crimea) a la 3



(Kharkov). El jugador recibe 3 acciones pero un DRM de -1 en todas las ofensivas de este turno. Dado que la situación todavía no es grave, el jugador decide gastar estas acciones en mejorar la posición política de los

soviéticos y el estado del ejército rojo. La primera acción es para subir el nivel político, el cual falla con un 3 en el dado (que no es mayor que el valor requerido para avanzar). El segundo intento consigue más éxito, avanzando el nivel político hasta el 2, después de sacar un 6 en el dado. La tercera y última acción se gasta en una reorganización del ejército rojo. Se necesita un 6, pero el jugador falla al sacar un 2.

Reorganizar el ejército rojo es el equivalente comunista a una canasta en el último segundo.

La segunda carta que sale es **Se lanza la ofensiva Hoffman**. El frente de Alemania en el registro del Báltico avanza del espacio 4 (Riga) hacia el 3 (Estonia), mientras que los blancos del Sur avanzan del espacio 3 (Kharkov) hacia el 2 (Tsaritsyn). Tiene dos acciones

garantizadas, pero ninguna puede ser gastada para lanzar una ofensiva contra el Báltico. Es menester hacer retroceder a los ejércitos del Sur; así que las ofensivas se lanzan contra ellos y se necesita ganar al



valor de batalla que es de 3 para tener éxito. Ambas acciones de ofensiva triunfan al sacar un 4 y un 6 en el dado respectivamente. El ejército del Sur se ve forzado a retroceder a la casilla 4, hasta Crimea y el turno finaliza.

La tercera carta sacada ahora es **¡Emerge el líder finés Mannerheim!** El ejército alemán avanza al espacio 2 (Pskov). El frente de Finlandia no avanza porque la guerra civil finlandesa todavía no ha estallado (es decir, dicha carta no se ha revelado todavía), sin embargo Mannerheim (con su valor de batalla de 4) reemplaza a la ficha



de Svinhufud (con valor de batalla de 3) aunque el frente permanezca inactivo. La vieja ficha de frente finlandés (de 3) se coloca en la casilla de piezas que no están en juego y no contará para los puntos de victoria al final de la partida. Se conceden dos acciones al jugador y ambas son empleadas para intentar detener el avance alemán. Se necesita un 5 o un 6 para tener éxito (mayor que el valor de batalla del frente del Báltico que es 4). Ambos intentos fallan, al obtenerse un 4 y un 1.

La cuarta carta que sale es la muy molesta **Revolta de la Legión Checa**. El frente Oriental de la casilla 5 (Irkutsk) hacia la 4 (Omsk). Finlandia y Polonia no pueden avanzar puesto que todavía no han sido activados (¡Bien!). La ficha de la Legión Checa es colocada en su casilla correspondiente como recordatorio de que todas las ofensivas contra el frente Oriental van con un -1 DRM, hasta que sea cancelado por una carta futura. Con las 4 acciones disponibles este turno, el jugador lanza una ofensiva exitosa contra los alemanes en el Báltico (sacando un 5) y luego se gira hacia el Este, y a pesar del DRM negativo, también obtiene éxito con otro 5. El ejército alemán retrocede a Estonia (espacio 3) y los ejércitos blancos del Este regresan a su posición inicial en Irkutsk (espacio 5).



Le quedan dos acciones y el dado está caliente, así que intenta una reorganización del ejército rojo. Necesitando un 6, el jugador lo consigue al segundo intento (¡Sí!). El jugador vuelve a tirar el dado para ver qué ventaja ha obtenido; saca un 1 y gana a la tan cacareada Cheka. Moviendo su marcador a la casilla de recursos disponibles, la Cheka permita al jugador reciclar una mala carta para devolverla a la pila y lanzar luego 2 ofensivas gratis. Esto puede ser de gran ayuda cuando se encuentre en una situación realmente desesperada.

La quinta carta es **Estalla la guerra civil finlandesa**. Esto es malo porque activa el frente de Finlandia.



Los alemanes avanzan de nuevo hacia Pskov en el registro del Báltico y el registro de Finlandia se activa, garantizando más problemas en el futuro. Las tres acciones se emplean contra los alemanes y los dados que salen son 4, 2 y 2: todos fallan (¡Leches!). Hay algo de mala suerte.

La sexta carta es **Asamblea Constituyente disuelta**. Los finlandeses y los alemanes avanzan, con el ejército alemán ocupando Petrogrado y provocando que el nivel político descienda hasta 1 (Peligro, peligro). Las dos primeras acciones se usan contra los alemanes, pero como en el dado salen un 3 y un 4, el frente del Báltico no se mueve. La tercera acción se pierde para ganar un +1 DRM en la siguiente tirada de disidencia política (según la regla 7.6) ya que una mala tirada en esta tabla



puede hacer bajar el nivel político hasta 0 y provocar el colapso político. Para asegurarse, el jugador también usa uno de sus marcadores de decretos políticos para mejorar su nivel político, pero sacar un 1 en el dado no ayuda (aunque es bueno que no haya sacado ese 1 en la tabla de disidencia política). Resulta que es una sabia decisión haberlo usado para esa acción, porque con un dado de 2, que normalmente habría llevado a la derrota, es modificado a 3 y así no hay cambios en el nivel político y la partida continúa. (¡Bien!).

La séptima carta sacada es **Proclama: "Ni guerra ni paz"**. Viendo que esta carta permitiría a los alemanes avanzar hasta Moscú y por tanto perder la



partida, el jugador utiliza a la Cheka para devolver esta carta al mazo y que se baraje de nuevo. Retorna el marcador de la Cheka a la sección de reorganización del ejército rojo en el mapa (quien sabe, puede que lo consiga de nuevo).

El jugador gana 2 acciones gratis gracias a la Cheka y ambas terminan directamente contra el ejército alemán. El segundo dado es un éxito con un 6, forzando a los alemanes a regresar a Pskov.

La octava carta que sale es **Firma del tratado de Brest-Litovsk**. Es un gran momento en la partida, porque el jugador debe decidir si acepta el tratado



(es decir, ejecutar el evento) o en vez de eso asumir la opción Bukharin (ver regla 10.2, carta nº 8, tal como se indica impreso en el mapa encima del área del mazo). Dada la amenaza que representan los alemanes, el jugador

decide aceptar el tratado.

El jugador gasta la primera de sus dos acciones para aumentar el nivel político a 2, lo que consigue con una tirada de 4. La segunda acción se usa para empujar a los fineses hacia atrás, pero una tirada de 2 no lo permite. Durante la fase de disidencia política de este turno, se siguen las instrucciones de la carta. Finlandia avanza hasta Karelia, el ejército del Sur hasta Kharkov y los alemanes retroceden hacia Estonia y se gira su frente al lado inactivo. Después, se añaden las cartas del periodo Oscuridad al mazo y se baraja, y además el frente Aliado se activa.

La novena carta revelada, **La conferencia de Jassy confirma la desunión**, es un alivio para el jugador soviético. Normalmente, se retrocedería el frente de los Aliados, sin embargo se encuentra en su posición inicial, Murmansk. La única acción se emplea sin éxito para intentar una vez más mantener a los finlandeses en la bahía. Ahora, el evento especial de la carta, el jugador tira un dado en el registro del nivel político con un +1 DRM sin éxito



finalmente (o la partida se habría ganado). La conferencia aliada debe haber sufrido un gran desgaste con dados de 4, 3, 5, y el 4 eleva el nivel político hasta cinco. Una tirada final de 1, termina con el evento.

La décima carta es **Terror rojo**. Con esto Finlandia avanza hasta Petrogrado (*¡Arggh!*). Este avance baja el nivel político a 4, pero mucho más molesta es la amenaza finlandesa. La única acción conseguida se gasta intentando repeler a las fuerzas finesas, pero un 4 contra Mannerheim no sirve para nada. Lamentándose ante el insatisfactorio estado de las cosas, el jugador emplea una de sus ofensivas de reserva (moviendo el marcador de la casilla de recursos disponibles a la casilla de piezas que no están en juego), para intentar otra vez empujar hacia



atrás a los fineses. El resultado es 1, así que otra ofensiva de reserva gastada y se falla. Comprometidos con esta empresa, el jugador gasta su tercera ofensiva de reserva y finalmente saca un 5 y los poderosos finlandeses

al menos deben retroceder a Karelia.

La carta número 11 son más malas noticias (*¡Qué novedad!*): **Levantamiento nacional polaco**. No sólo se activan a los polacos (abriendo otro frente que debe ser defendido) sino que permite de nuevo a los fineses avanzar hacia Petrogrado (*¡bajando el nivel político a 3!*). Los frentes del Este y del Sur también avanzan a Omsk y Tsaritsyn, respectivamente. *Los enemigos se están acercando*. Usando las tres acciones otorgadas por esta carta, el jugador finalmente saca un 5



en el dado y empuja a los fineses de nuevo hacia Karelia y les grita *¡Quedaros ahí!*

La carta número 12 sin embargo trae más nuevas desde el norte ya que hay un **Enfrentamiento naval en el mar Báltico**. El frente del Báltico está inactivo y el de los Aliados activo (como consecuencia del Tratado de Brest-Litovsk), así que los aliados avanzan hacia Archangel, pero lo más grave es que los fineses avanzan de nuevo a Petrogrado. Baja el nivel político (otra vez) a 2 y una nueva amenaza de derrota militar. La posibilidad de puntuar políticamente es demasiado tentadora, con las tres acciones disponibles, por lo que dos se dejan como



DRM para la tabla de disidencia política. Como no hay nada más que hacer, el jugador decide "los finlandeses deben retroceder de vuelta a su casa". Pero con la única acción que le resta y 2 ofensivas de reserva menos, todo lo

que se arrojó para desalojar a los finlandeses de Petrogrado falla y la mala racha de dados continúa sacando dos 4 y un 1. Ahora ya no le quedan ofensivas de reserva. Y lo remata sacando un @ en la tabla de disidencia política y no ganando nada. *¿Qué más puede ir mal?* se pregunta retóricamente.

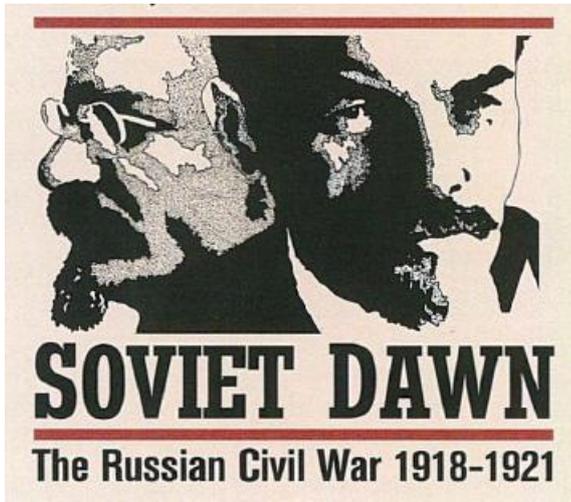
La afortunada decimotercera carta **Tukhachesvky avanza con audacia**, suena como buenas noticias en su cabecera.



Desgraciadamente, el subtexto de la carta cuenta una historia más deprimente donde los fineses avanzan de nuevo, esta vez pasando de Petrogrado hacia Moscú, y por consiguiente consolidando su poderío en la región y

provocando la derrota y el colapso militar soviético.

Con 36 todavía sin jugar, el desafortunado jugador ha obtenido el peor nivel de derrota, derrota estratégica (ver regla 9.2.2). Bueno, solo ha llevado unos pocos minutos, así que el jugador tiene tiempo para volver a hacer el despliegue inicial de las piezas y empezar una nueva partida.



#### Notas del diseñador por Darin A. Leviloff

Después el éxito de mi juego Independencia de Israel (Victory Point Games, 2008), surgió la cuestión de diseñar un nuevo juego. Las consideraciones obvias para el siguiente diseño eran si mantener el tema como asunto del juego (guerras de Israel) junto con el diseño del sistema de juego. Enseguida me di cuenta de que mantener tanto el tema como el sistema de juego era un espinoso desafío de diseño. Independencia de Israel se juega mediante cartas de cabecera que determinan los eventos aleatorios. En la guerra de 1967, solamente hay 6 días de eventos para trabajar con ellos; en la de Yom Kippur en 1973 se presenta como un conflicto con solo dos ejércitos árabes con objetivos muy limitados; en la campaña del Sinaí de 1956 hay más posibilidades, pero no tenía un encaje seguro. Así que concluí que en vez de dirigirme otra vez hacia la historia de Israel,

necesitaría un sistema de juego diferente y no un juego de continuación.

Así que empecé por el propio sistema en sí mismo. Lo que tienes ante ti es lo que VPG ha denominado oficialmente la serie "Estados de sitio", con varios juegos en su catálogo. El sistema en su esencia funciona mejor cuando el jugador se encuentra en una posición central asediado por diferentes desafíos que se aproximan desde la periferia. Una vez comprendido esto, se me ocurrieron numerosas situaciones históricas. Aunque tengo la intención de explorar otros conflictos, la guerra civil rusa, con Moscú como punto central, me pareció que encajaba perfectamente.

La guerra civil rusa siempre ha sido un asunto que me ha interesado. Como parte de mi título de licenciado en historia, me llevé cuatro trimestres estudiando la historia rusa, investigando los movimientos de independencia ucranianos entre 1917-1921 y la revuelta de Kornilov de 1917. Fue una fascinante lucha, con muchas facetas, e incluso el proceso de diseño tenía un demostrado efecto educativo. Y utilizando el sistema de "Estados de sitio" para este conflicto, era capaz de canalizar el caos interno en una estructura de fácil organización y conservar el control de las cartas con toda su complejidad.

La primera dificultad que me encontré en el diseño del juego fue como manejar la cronología de los eventos. El sistema de cartas de eventos proporciona la clave de los eventos históricos, pero en un orden aleatorio. Aunque quería mantener esta incertidumbre en el juego, al usar un único mazo de eventos en Amanecer soviético ocurrían con frecuencia notorias anomalías históricas como ofensivas alemanes mientras el armisticio estaba activo, la Legión checa abandonaba incluso antes de rebelarse, y las fuerzas aliadas se amotinaban antes de haber desembarcado. Fui capaz de resolver esto dividiendo las cartas de cabecera en tres periodos, cada uno condicionado por una carta activadora.

El segundo problema era el deseo de hacer un juego más interactivo que su predecesor. El sistema en sí mismo garantizaba que el jugador realizaba un viaje narrativo salvaje con mucha tensión, sin embargo algunos jugadores de Independencia de Israel se quejaron de las oportunidades limitadas del juego al profundizar en las estrategias de juego. A pesar de añadir un grado de complejidad al juego, estaba decidido a añadir opciones alternativas y que estas se manifestaran rápidamente en los resultados del nivel político y de la reorganización del ejército rojo. Como consecuencia del diseño del juego y de las investigaciones realizadas, la tabla de disidencia política, que simula las luchas internas dentro del régimen bolchevique, también encontró su acomodo en el juego. La inspiración me vino con la lectura de

Victoria roja de Bruce Lincoln y los pasajes donde se señalaba la sugerencia de Nikolai Bukharin de no firmar el tratado de Brest-Litovsk. Así surgió la opción Bukharin y estoy seguro de que encontrarás que crea un momento álgido de decisión dramática en el juego.

Durante el testeo del juego, surgió un gran debate en torno a la reorganización del ejército rojo. Algunos testadores lo encontraron demasiado difícil para conseguirlo y querían que el alcanzarlo fuera más fácil y reducir los efectos de sus beneficios. Otros, como yo mismo, preferían mantenerlo tal cual para aquellos que quieran o necesiten arriesgarse para obtener poderosas ventajas. Una crítica que se mantuvo es que estas ventajas serían más necesarias hacia la mitad del juego cuando los jugadores tenían menos acciones que realizar a largo plazo. Como consecuencia de esto, modificamos algunas cartas para proporcionar acciones extras y modificadores a las tiradas de dados en los intentos de reorganización y estos cambios parecieron resultar apropiados.

La última cuestión que se trató fue el cómo reflejar a las potencias que tenían objetivos limitados. Los testadores señalaron, correctamente, que Finlandia, Polonia y Alemania no tenían realmente intención de ocupar Moscú. Sin embargo, no había forma de que el sistema adoptara objetivos limitados. Adopté entonces la premisa de que un movimiento hacia Moscú desde los últimos espacios no significaba la ocupación militar de la capital de los bolcheviques, sino más bien una consolidación del control del área alrededor de Moscú cuyo resultado es el colapso militar soviético. Con este paso asegurado, los fundamentos teóricos del sistema se mantuvieron firmes en su lugar.

Al igual que con Independencia de Israel, Amanecer soviético sigue siendo un desafío y le he puesto dificultades al jugador para sobrevivir. Creo que esto mejora su rejugabilidad, sobre todo teniendo en cuenta su rapidez a la hora de jugarlo. Espero que los jugadores también disfruten del trasfondo político que también proporciona un camino hacia la victoria, pero desgraciadamente también hacia la derrota. Al añadir ese subsistema político, pude enfatizar sobre la importancia de otros centros geográficos de poder como Petrogrado (hoy San Petersburgo) o Kiev, que no eran tan importantes como Moscú, pero que tuvieron gran influencia durante el conflicto. A pesar de todos los cambios y añadidos, el juego conserva los elementos de su predecesor en el sentido de que transmite una fascinante narrativa variable, proporciona una tensión constante en el mapa y permite que las cartas y los dados controlen numerosos factores y fuerzas enemigas, dejando al jugador la toma de las decisiones importantes.