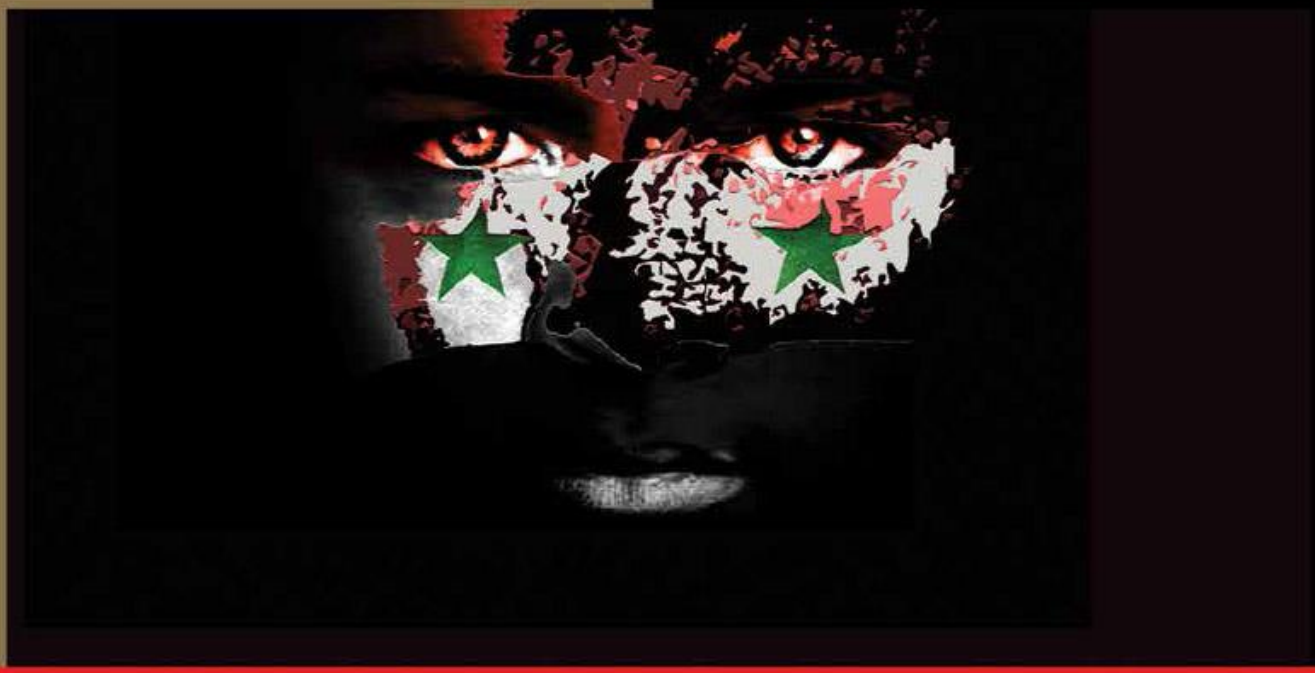
LABYRINTH

THE AWAKENING, 2010 - ?



REGLAS COMBINADAS Y MANUAL

Diseño del Juego
Trevor Bender

1604

GMT GAMES

GMT Games LLC ©2016

Por Rodger B. MacGowan ©2016

© 2016 GMT Games, LLC

LABYRINTH
THE AWAKENING, 2010 – ?

ÍNDICE DE CONTENIDOS

10.0 Introducción a Awakening. 2
11.0 ¿Qué ha cambiado?. 3
12.0 Bot Yihadista (Solitario). 12
13.0 Bot US (Solitario). 15
Turno de Ejemplo (Uso de las Tablas de Flujo de los Bots Yihadista y US). ……... 18
Escenarios. 24
Reglas Opcionales 29
Notas de los Diseñadores. 30
Abreviaciones y Acrónimos 42
Glosario 43
Listado de Cartas. 44
Reglas Básicas para *Labyrinth* y *Labyrinth: Awakening*.. . . . . ……... 45

Créditos

Diseño del Juego: Trevor Bender
Diseñador del Volumen Original: Volko Ruhnke
Desarrollo: Joel Toppen
Desarrollador de BOTs: Adam Zahm
Director Artístico y Portada: Rodger MacGowan
Diseño de Cartas y Fichas: Charlie Kibler
Maquetación de Reglamento y TAJ: Charlie Kibler
Revisión de Textos: Florian Ottich, Jonathan Squibb, Peter Gibson y Kris Miller
Coordinación de Producción: Tony Curtis
Productores: Gene Billingsly, Tony Curtis, Mark Simonitch, Andy Lewis y Rodger MacGowan
Pruebas de Juego: Ken McMillan, Pete Martin, Kevin Rohrer, G. R. Wilson, Brian Schlorholtz, Andrew Gudgeon, Gordon Pueschner, Stephen Aslett and Jessica Brown, Adam Zahm, Guillaume Cusson, Florian Ottich, James Stockdale, Darren Belcher, Enrique Gómez Cutillas, Paul Heron, Peter Kossits, Sabrina Huyett, y Scott Gemmell.
Créditos de las Imágenes de las Cartas: nº214 – Cubierta del libro, *3 Cups of Tea*, de Greg Mortenson y David Oliver Relin, Penguin Group, 2008. Las imágenes de casi todas las demás cartas son de Wikipedia.
Traducción al Castellano: Luis H. Agüe

Listado de Componentes del Juego

- Una Lámina de Fichas de doble cara
- Un libro de Reglas Combinadas y Manual.
- Tres Hojas de Ayuda para los Jugadores (HAJ) de doble cara
- 120 Cartas de Evento
- 20 cilindros de madera (15 azules, 5 negros con relieve)
- Bolsas de plástico

10.0 INTRODUCCIÓN A AWAKENING

Labyrinth: The Awakening, 2010 - ? es un juego de tablero dirigido por cartas para 1-2 jugadores que simula a nivel estratégico el actual intento por parte de los extremistas islámicos de imponer su marca de gobierno religioso en el mundo musulmán. Continúa donde lo dejó *Labyrinth*: *The War on Terror, 2001 - ?* y añade nuevas reglas y cartas para cubrir los últimos cinco años de historia. Desde su publicación, los fans del juego han expresado su deseo de que se actualice basándose en los eventos más recientes, y se ha compartido gratuitamente una serie de cartas de Evento y de variantes en la web. Esta expansión de *Labyrinth* cumple ese interés proporcionando Eventos actualizados y permite que el juego continúe sirviendo como eficaz modelo a nivel estratégico de las actuales luchas en el mundo musulmán.

Labyrinth: Awakening usa exactamente las mismas reglas, condiciones de victoria, mapa, componentes y tablas que su predecesor. Es necesario tener *Labyrinth* para jugar. Si eres nuevo en la serie, familiarízate con *Labyrinth* primero, y después añade los elementos presentados a continuación para explorar lo que ha sucedido en los cinco años pasados desde la publicación de ese juego. Sigue el procedimiento de despliegue descrito en 3.0 de *Labyrinth*, con algunas pequeñas excepciones que se indican en las siguientes reglas.

La siguiente expansión se titula *Labyrinth: The Awakening, 2010 - ?* por las siguientes razones:

© 2016 GMT Games, LLC

• Esta es una expansión en bolsa *ziploc* que debe guardarse en la caja del juego original, y no un juego por sí solo.
• Es muy posible que haya otras expansiones similares para *Labyrinth* en el futuro y sus títulos se basarán en sus temas.
• No ha habido una pausa en la Guerra Global contra el Terrorismo (GWOT) que señale algo diferente (como en la I GM o en la II GM); es una continuación de la misma lucha.

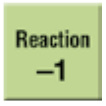
Esta expansión siempre será el segundo "capítulo" del juego base *Labyrinth*, y creemos que la gente puede seguir llamando a los juegos I y II informalmente (como Laby I y Laby II, o L1 y L2 o *Labyrinth: WOT* y *Labyrinth: Awakening*).

Los términos importantes del juego que se pueden encontrar en el glosario de esta expansión (véase página 43) están listados con la Inicial en mayúsculas y se muestran en **negrita** la primera vez que se mencionan en las reglas.

11.0 ¿QUÉ HA CAMBIADO?

11.1 Acción Popular

Labyrinth: Awakening incluye nuevas reglas que modifican el juego para representar importantes formas de movimiento y lucha políticos que no eran comunes entre los musulmanes durante el período cubierto por el primer juego.



11.1.1 Despertar y Reacción. En los últimos pocos años ha habido un rápido aumento del grado de participación del pueblo en el mundo musulmán a la hora de determinar el rumbo de sus gobiernos. Esta expansión viene con marcadores azules de **Despertar** para representar poblaciones que están solicitando que aumente la libertad y que impere la ley en sus respectivos países, y marcadores verdes de **Reacción** para mostrar la reacción yihadista o autoritaria a la expresión generalizada del pueblo o para representar a aquellos segmentos de la población que prefieren una aplicación más formal del estado que promueve la Sharia. Estos marcadores representan abstractamente el grado hasta el que las poblaciones de estos países apoyan u obstaculizan las otras operaciones del juego, como intentar cambiar la forma de gobierno por medio de la Guerra de Ideas y de la Yihad. Estos marcadores entran en juego principalmente mediante la activación de las cartas de Evento, y se colocan sólo en los países musulmanes.

11.1.2 Coloca un marcador azul de Despertar o uno de Reacción verde en la casilla de un país musulmán siempre que lo pida el uso de un Evento. Coloca los marcadores de Despertar apilados en la parte inferior izquierda y los marcadores de Reacción apilados en la parte inferior derecha de las casillas de países. Si están Sin Marcar, Examina el país (4.9.4) antes de la colocación de estos marcadores. Dentro del límite proporcionado, no hay restricción al número de estos marcadores que puede haber en un país (usa la cara +2 si son necesarios más).

11.1.3 Cada marcador de Despertar suma uno y cada marcador de Reacción resta uno a cualquier tirada de Guerra de Ideas (7.2), Yihad (8.4) o Yihad Mayor (8.4.2) en ese país. Estos modificadores no afectan a las Conspiraciones ni a otras Operaciones en modo alguno. Un número igual de marcadores de Despertar o Reacción cancelan sus respectivos modificadores, pero los marcadores se dejan a menos que sean modificados por otros Eventos o condiciones. Es posible que un bando tenga tantos marcadores en un país como para que el éxito en una operación dada sea automático o imposible.

EJEMPLO: Si Pakistán tuviese dos marcadores de Despertar y uno de Reacción, el efecto neto es que el jugador estadounidense tendría un +1 a todas las tiradas de GdI, y el Yihadista tendría un +1 (no -1) a todas las tiradas de Yihad.

11.1.4 Sea como sea que una carta de Evento esté redactada (esta regla sustituye a la 6.2.2), los marcadores de Despertar y de Reacción no pueden colocarse en:
• Un país No Musulmán, o
• Un país en **Guerra Civil** (11.2), o
• Un país con Buena Gobierno, o
• Un país con Doctrina Islámica.

© 2016 GMT Games, LLC

Pueden colocarse marcadores de Despertar y de Reacción en un país en Régimen de Cambio.

11.1.5 Desvinculación. Cada vez que un país aumenta su Gobierno en un nivel por la razón que sea (incluido por efectos de Eventos), **Elimina** un marcador de Despertar (si lo hay). Cada vez que un país degrada su Gobierno en un nivel por cualquier razón, elimina un marcador de Reacción (si lo hay). Las modificaciones en el Alineamiento no eliminan marcadores de Despertar/Reacción.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Estas eliminaciones representan un grado de desvinculación por parte del pueblo local a medida que ven a su gobierno moverse en la dirección deseada.

11.1.6 Eliminar Todo. Se retiran todos los marcadores de Despertar y de Reacción de un país musulmán cuando este:
• Pasa a tener Buen Gobierno (7.2.1.1) o Doctrina Islámica (8.4.4).
• Entra en una Guerra Civil (11.2.1).

Nuevos Símbolos en las Cartas de Evento

Minarete: Permite usar el marcador de Capital de Califato

Símbolo de Prohibición sobre Minarete: Evento no jugable en un País de Califato.

Manifestante: Evento introducido en la primera mitad del mazo del Escenario Primavera Árabe.

AK-47: Evento introducido en la segunda mitad del mazo del Escenario Primavera Árabe.

11.1.7 Polarización. Antes de repartir nuevas cartas durante la Secuencia de Fin de Turno, lleva a cabo un censo país por país de todos los marcadores de Despertar y Reacción en el mapa. En cada país, resta el número de marcadores de Reacción del de marcadores de Despertar y busca la diferencia en la siguiente tabla:

Diferencia	Resultado
≤ –3	**Modifica** el Alineamiento de un país una casilla hacia Adversario; si ya es Adversario, degrada su Gobierno un nivel hacia Doctrina Islámica (véase también 11.1.5, 11.1.6, y 11.1.8).
-2	Añade 1 marcador de Reacción más al país.
-1, 0 o +1	Sin efecto.
+2	Añade 1 marcador de Despertar más al país.
≥ +3	Modifica el Alineamiento de un país una casilla hacia Aliado; si ya es Aliado, mejora su Gobierno un nivel hacia Bueno (véase también 11.1.5, 11.1.6, and 11.1.8).

Durante este censo país por país, todas las modificaciones hacia Bueno/Doctrina Islámica deben efectuarse al final de la fase. En el caso de que ocurran varias modificaciones a Bueno/Doctrina Islámica, deben efectuarse simultáneamente colocando/eliminando cualquier nuevo marcador debido a la **Convergencia** (11.1.8).

Si un país pasa a tener Buen Gobierno o Doctrina Islámica durante la fase de Polarización, aplica 11.3.14.

EJEMPLO: Al final del Turno 1, el jugador US tiene tres marcadores de Despertar en Egipto, Neutral y con Gobierno Pobre, mientras que el jugador Yihadista tiene un marcador de Reacción. La diferencia es dos positivo, así que el jugador US añade un marcador de Despertar a Egipto durante la fase de Polarización. Más tarde, el Turno 2 acaba sin cambios en los marcadores ni en el estatus de Egipto (ahora con cuatro marcadores de Despertar y uno de Reacción). Durante la Polarización, EE.UU. tendría entonces tres o más marcadores por encima y mejoraría la Alineación de Egipto de Neutral a Aliado. Si el Turno 3 acabara sin más cambios en Egipto, entonces este mejoraría su Gobierno de Pobre a Correcto, y se eliminaría un marcador de Desoertar debido a la

© 2016 GMT Games, LLC

Desvinculación (11.1.5), y el recuento de marcadores sería tres de Despertar y uno de Reacción. Continuando este ejemplo, si no hubiera cambios en Egipto al final del Turno 4, EE.UU. añadiría otro marcador de Despertar por tener dos de diferencia, y el recuento pasaría a ser +3 a favor de EE.UU. Después, si no hubiese más cambios al final del Turno 5, Egipto movería de Gobierno Correcto a Bueno y se retirarían todos los marcadores de Despertar y Reacción (11.1.6 y 11.3.14).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El propósito de la regla de la Polarización es permitir a los países cambiar su dirección sin la implicación continua de EE.UU. o de los Yihadistas, como fue el caso de la Primavera Árabe. También recompensa a un bando con el tiempo por adelantarse en la política local de un país.

11.1.8 Convergencia. Cada vez que un país pasa a tener Buen Gobierno o Doctrina Islámica por cualquier motivo, el jugador que lo controla (EE.UU, si es Bueno; el Yihadista si es Doctrina Islámica) tira inmediatamente en la Tabla de País Musulmán Aleatorio (11.3.9) y coloca allí un marcador de Despertar (si es EE.UU.) o de Reacción (si es el Yihadista). Si ese país tiene Buen Gobierno, Doctrina Islámica, o está en Guerra Civil, coloca en su lugar el marcador en un país adyacente al que salió en la tirada (determinado al azar si hay elección entre más de uno). Si aún no se puede colocar marcador, el jugador que lo controla tira de nuevo y sigue el procedimiento anterior hasta que pueda colocarse un marcador legalmente. Si la tirada de Convergencia es provocada durante la Polarización, el resultado no cambia ni provoca efectos adicionales de Polarización en el país receptor.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La regla de Convergencia representa la expansión de movimientos populares de un país a otro en un patrón que no es dirigido por los jugadores, sino provocado por los éxitos de un bando dado.

11.2 Guerra Civil

11.2.1 Se experimentó cierto grado de expresión política y de violencia en casi

todos los países musulmanes durante el Despertar Árabe, pero cuatro países en particular (Libia, Siria, Irak y Yemen) entraron en un estado de **Guerra Civil** que requiere nuevas reglas para ser representado de una manera precisa en el sistema. Además, existió el potencial de que otros países hubieran entrado en Guerra Civil.

11.2.2 Varias cartas de Evento requieren el estallido de una Guerra Civil en un país. Un país que ya está en Guerra Civil no se ve afectado por otro Evento de Guerra Civil. Que una Guerra Civil finalice en un país no impide que el mismo país pueda volver a entrar en Guerra Civil en el futuro. Cuando se provoca una Guerra Civil, lleva a cabo lo siguiente:

• Comprueba si no está marcado.
• Si tiene Buen Gobierno, pásalo a Correcto, si está bajo Doctrina Islámica, pásalo a Pobre; en cualquier otro caso, deja el Gobierno como está; no modifiques el Alineamiento.
• Coloca un marcador de Guerra Civil en la parte inferior central de la casilla del país.
• Reemplaza todos los marcadores de Despertar con el mismo número de cilindros azules de Milicia.
• Reemplaza todos los marcadores de Reacción con el mismo número de Células Latentes del contador de Financiación (indistintamente de la Financiación actual).
• Retira cualquier marcador de Cambio de Régimen (si lo había).
• Cualquier marcador de Célula, Núcleo, Tropas, Milicia, Régimen Asediado, Capital de Califato, País de Califato o Ayuda que ya existiera se deja.

11.2.3 Mientras hay Guerra Civil, el jugador Yihadista puede Reclutar Automáticamente en ese país como si fuera un país bajo Doctrina Islámica o con Cambio de Régimen.

11.2.4 La Milicia es un nuevo tipo de ficha controlada por EE.UU. con las siguientes características:

• Cuando se comprueban las precondiciones concernientes a GdI en países en Cambio de Régimen y Yihad Mayor, el número de Milicias presentes en un país se añade al número de Tropas.

© 2016 GMT Games, LLC

• No causes una pérdida de Prestigio debido a éxitos en Conspiraciones o Yihad Mayor a menos que haya Tropas en el mismo país.
• Puede realizar Operaciones de Desorganización, pero no aumenta Prestigio +1 a menos que haya Tropas en el mismo país.
• Elimina sólo 1 Célula cuando realices Operaciones de Desorganización o por impacto por Desgaste por Guerra Civil (11.2.5), a menos que haya Tropas o ASESORES (Evento US) presentes.
• Indistintamente de cómo esté redactado un Evento (esta regla anula la 6.2.2), no pueden colocarse ni existir en modo alguno en un país con Doctrina Islámica, Bueno o No Musulmán.
• Se elimina cuando un país pasa a ser Bueno o estar bajo Doctrina Islámica o cuando una Guerra Civil acaba.
• No provoca Eventos que requieran Tropas.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las milicias son fuerzas irregulares y representan a aquellos elementos de la población y del estado, incluyendo fuerzas paramilitares insurgentes proteccionistas y conservacionistas que luchan para obtener un mayor nivel de representación en su gobierno o que se resisten a la imposición de la voluntad yihadista. Dependiendo de la situación en un país específico, la Milicia puede representar fuerzas tribales largo tiempo establecidas, "luchadores por la libertad" que han surgido del pueblo, o fuerzas de seguridad estatales que se defienden contra la embestida yihadista. La Guerra Civil se lleva a cabo en términos de juego mediante la interacción de la Milicia, las Tropas y las Células según las reglas normales.

11.2.5 Desgaste. Inmediatamente tras la Polarización comprueba el **Desgaste** en cada país en Guerra Civil:

Cada jugador cuenta el número de fichas en el país en Guerra Civil: Milicias y Tropas (Jugador Estadounidense) o Células (jugador Yihadista). Cada grupo de 6 fichas inflige un impacto al otro jugador. Para grupos de 5 o menos fichas, tira un dado: si el resultado es menor o igual al número de fichas, se inflige un impacto.

Los impactos se resuelven simultáneamente: el jugador US elimina una Milicia o Tropa por impacto; el jugador Yihadista elimina dos Células por impacto si habían presentes Tropas o Asesores, o una Célula por impacto si sólo había Milicia presente. Tirar por Desgaste no hace que las Células se Activen ni tienen que estar activas en el momento de sufrir una baja. Las bajas por Desgaste no impactan en el Prestigio en modo alguno. El Desgaste puede ser causado o recibido por Tropas que están representadas por marcadores (p.e., NATO, etc). El marcador NATO puede absorber dos impactos en un turno, pero es eliminado incluso aunque sólo reciba uno si no hay otras fuerzas que sufran el impacto en su lugar. Los marcadores de Núcleo no se ven afectados por el Desgate, pero se colocaría un Núcleo si la última Célula de ese país es eliminada por Desgaste.

Si los impactos infligidos exceden el número de fichas enemigas, cada impacto no asignado (incluyendo "impactos" parcialmente no asignados donde sólo queda una Célula y deben ser eliminadas dos) modifican el Alineamiento de ese país una casilla hacia Aliado (para impactos US no asignados) o hacia Adversario (para impactos Yihadistas no asignados); o, si ya es Aliado/Adversario, modifica el Gobierno en un nivel hacia Bueno (para impactos US no asignados) o hacia Doctrina Islámica (para impactos Yihadistas no asignados). Ten en cuenta que un cambio hacia Bueno o Doctrina Islámica finalizará la Guerra Civil (11.2.7).

Si un país pasa a tener Buen Gobierno o Doctrina Islámica durante la fase de Desgaste por Guerra Civil, aplica 11.3.14.

EJEMPLO: Si hay dos Tropas y una Milicia (tres fichas en total) en Siria, y se enfrentan a siete Células, durante el Desgaste por Guerra Civil el jugador US tiraría un dado, y el jugador Yihadista perdería dos células con una tirada de 3 o menos. El jugador Yihadista tiraría un dado de manera similar y el jugador US perdería una ficha automáticamente por las primeras seis Células presentes, y después otra ficha con una tirada de 1 (las bajas podrían ser

Tropas o Milicia, a elección del jugador US).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La baja de Tropas estadounidenses no significa que sean eliminadas en el sentido literal de la palabra, sino que la situación política es tal que se están retirando gradualmente de ese país, de manera similar a lo ocurrido en Vietnam, Irak y Afganistán, en donde EE.UU. acabó retirándose voluntariamente de esos conflictos.

11.2.6 Además de los efectos normales, cada Conspiración WMD resuelta en un país en Guerra Civil eliminará una Milicia. Dos Conspiraciones WMD resueltas en la misma fase de Resolución de Conspiraciones en un país en Guerra Civil lo cambian inmediatamente a Doctrina Islámica (8.4.4).

11.2.7 Una Guerra Civil acaba cuando ocurre lo siguiente:
• Se cambia a Buen Gobierno (7.2.1.1) o a Doctrina Islámica (8.4.4).
• Por el uso de Evento.

11.2.8 Al terminar una Guerra Civil, lleva a cabo lo siguiente (a menos que la carta de Evento dé otras instrucciones):
• Retira el marcador de Guerra Civil.
• Retira toda la Milicia.
• Las demás fichas y marcadores se dejan.

11.2.9 Fichas de Madera y Marcadores de Cartón. Hay un límite estricto de Células, Tropas y Milicias; sólo pueden ser colocadas si están disponibles en el Contador, a menos que un Evento especifique que pueden cogerse de otra localización. Las Células, las Milicias y las Tropas siempre se devuelven al contador cuando se retiran del tablero indistintamente de la causa (Coloca las Tropas en o encima del Contador de Tropas y la Milicia entre el Contador de Tropas y el Contador de Financiación Yihadista, ambas en grupos de cinco para poder contarlas con mayor facilidad). La Milicia no afecta al actual Estatus de Guerra US como hacen las Tropas. Los marcadores de Despertar y Reacción están similarmente limitados a 15 marcadores por bando pero, si un jugador necesita más, pueden quitarse de una localización y moverse a una nueva si se desea. Además, estos marcadores tienen doble cara con un +2 o -2 en el dorso; dos marcadores +1/-1 pueden fusionarse en un solo marcador +2/-2, liberando un marcador para su uso en otra parte si fuera necesario. Los jugadores pueden crear más marcadores de País de Califato o de Guerra Civil si los necesitan, aunque seis deberían de ser suficientes, puesto que la mayoría de partidas acabarán antes de que se necesiten más.

11.3 Otros Cambios

Son necesarios otros cambios para jugar a *Labyrinth: Awakening*.

11.3.1 WMD y Alerta WMD. Aunque Pakistán continúa siendo una fuente potencial de armas químicas y nucleares para los Yihadistas, los artefactos WMD rusos han demostrado ser más seguros de lo que los analistas presagiaron. De los seis marcadores WMD del juego, tres continúan disponibles en el Arsenal Pakistaní si cayera bajo Doctrina Islámica. De los tres marcadores WMD restantes, dos deberían desplegarse en la casilla de Siria y uno en la de Irán al comienzo de cada escenario. Estos WMD no están disponibles hasta que los Eventos *Embargo*, *NPT Safeguards Ignored*, *Strike Eagle* y *UNSCR 2118* los ponen a disposición del jugador Yihadista o los dejan fuera del juego. Al igual que con Pakistán, las WMDs de estos dos países también pasan a estar disponibles si el país pasa a estar bajo Doctrina Islámica. Cada vez que el jugador US consigue Alertar o Revelar/Eliminar una Conspiración WMD por cualquier razón, incluido por Eventos e incluso si esa WMD no estaba aún disponible para el jugador Yihadista, el jugador US gana +1 Prestigio.

NOTA: Los eventos *Strike Eagle*, *UNSCR 2118*, *Trade Embargo* y *DELTA / SEALs* muestran "(+1 Prestigio si la WMD es eliminada; 11.3.1)" como recordatorio de esta regla, y por lo tanto no resultarían en un +2 Prestigio neto por el éxito.

11.3.2 Conspiraciones. El jugador Yihadista está limitado a colocar cada marcador de Conspiración una vez por turno. Una vez se revela una Conspiración WMD sea por Alerta, Evento o por ser Resuelta, colócala en la casilla de Conspiraciones

© 2016 GMT Games, LLC

Resueltas, donde deja de estar disponible hasta la Secuencia de Fin de Turno, cuando todas las seis Conspiraciones vuelven a estar disponibles. Las Conspiraciones WMD se retiran del juego después de usarse, por medio de Eventos específicos o después de una Alerta.

11.3.3 Losetas de País. Cuatro países están representados por **Losetas de País**, tal y como se especifica a continuación. Puesto que las Casillas de Evento Temporal estarán ocupadas por dos de estas Losetas de País, usa los marcadores de Evento Temporal como recordatorio de qué cartas de Evento están en estado Temporal.

11.3.3.1 Irán. Irán comienza la partida como un Caso Especial (4.4) con capacidad para WMD (un marcador de WMD). El uso del Evento *Iranian Elections* le da la vuelta a Irán y lo convierte en un país Musulmán normal para el resto de la partida, con las siguientes características: Nivel de Recursos 2, Exportador de Petróleo, país Musulmán con Mezcla Chií (con Gobierno Correcto y Alineamiento Adversario). Cualquier ficha o marcador se deja. Si Irán pasa a ser Neutral o Aliado, retira el marcador de *Trade Embargo*.

11.3.3.2 Mali. Comienza la partida con las siguientes características: Nivel de Recursos 1, país Musulmán Suní adyacente a Marruecos, Argelia/Túnez y a Nigeria. La loseta se coloca en la primera casilla de Evento Temporal.

11.3.3.3 Nigeria. Comienza el juego como país No Musulmán Pobre (fondo naranja) a menos que las reglas del escenario especifiquen otra cosa. Se gira a Nivel de Recursos 2, Exportador de Petróleo, país Musulmán Suní (con Gobierno Pobre y Alineamiento Neutral; retira cualquier marcador de actitud) tras resolverse una Conspiración de Nivel 2 o 3 o WMD en el país. Nigeria está adyacente a Mali, Sudán y Kenia/Tanzania. Su Loseta de País se coloca en la segunda casilla de Evento Temporal y se gira a su cara No Musulmán una vez su Alineamiento es Aliado y no hay Células en el país (lo que también terminará con cualquier Guerra Civil o Cambio de Régimen actualmente vigente allí y eliminará todos los marcadores y fichas). Si Nigeria tiene un nivel de gobierno que no sea Pobre cuando se gira a País No Musulmán, retiene su nivel actual como país No Musulmán (coloca un marcador de Gobierno allí), pero no se efectúan más modificaciones a menos que vuelva a ser de nuevo país Musulmán.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Este tratamiento de Nigeria representa esa condición del pueblo estando casi igualmente dividido entre cristianos y musulmanes y de que el país podría entrar fácilmente en una prolongada Guerra Civil. Si pasa a estar bajo Doctrina Islámica, entonces se asume que los yihadistas han constituido un gobierno estable en la mayor parte del país; si pasa a ser Aliado y la oposición es eliminada, se asume entonces que el actual gobierno de Lagos ha extendido su autoridad hasta el norte.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Puesto que los conflictos de estos dos países se extendieron fácilmente a territorios adyacentes, tanto Mali como Nigeria representan más una región que un solo país, de manera similar a Asia Central. Para hacerlo más sencillo, estas casillas llevan los nombres de los países que fueron testigos de la mayor parte de los conflictos.

11.3.3.4 Siria. Siria comienza la partida como País Musulmán con Mezcla Chií con Capacidad WMD (2 marcadores WMD).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Siria ha sido más sectaria en esta década, con el régimen Alauita inclinándose más hacia el bando chií, de ahí el cambio en el estatus de la Religión (4.1.2) en términos de juego de Suní a Mezcla Chií para este país Musulmán.

11.3.4 Casilla Fuera del Mapa. Ciertas cartas de Evento requieren el despliegue temporal de Tropas a localizaciones que están fuera del mapa. Coloca estas fuerzas en la **Casilla Fuera del Mapa**, y devuélvelas al Contador de Tropas cuando se cumplan las condiciones para su regreso, normalmente al final de la siguiente fase de robo. Cuando coloques Tropas fuera del mapa, elige primero del Contador, después, si no quedan

© 2016 GMT Games, LLC

fuerzas suficientes, el jugador US elige de entre las que hay en el mapa hasta que la cantidad requerida está fuera del mapa.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La presencia de estas Tropas fuera del mapa puede provocar que el jugador US robe menos cartas durante la siguiente fase de robo debido a que esté en una categoría mayor en el Contador de Tropas.

11.3.5 Nueva Normalidad. Ninguna de las cartas de Evento del juego base *Labyrinth: GWOT* está en juego al comienzo de los escenarios de *Labyrinth: Awakening*. Por ejemplo, aunque la Ley Patriota se ha aprobado históricamente, aumentando las restricciones a la hora de viajar a Estados Unidos, este tipo de eventos se han convertido en la "nueva normalidad", dando a los yihadistas tiempo para responder a ellos.

11.3.6 Secuencia de Fin de Turno. El procedimiento a seguir para acabar cada turno de *Labyrinth: Awakening* se modifica como sigue (*hay una loseta para colocar sobre la tabla de Fin de Turno del Mapa como recordatorio)*:

FIN DE TURNO

-1 Financiación (-1 *Fracking*, +1 *Pirates* si estos Eventos están vigentes)
-1 Prestigio (si hay algún país bajo Doctrina Islámica)
+1 Prestigio (si la Actitud US es la misma que la GWOT y está en nivel 3)
Reservas a 0
Devuelve las Conspiraciones a Disponibles
Polarización/Desgaste
Reparto de Nuevas Cartas
Retirar Eventos Temporales
Devolver Tropas Fuera del Mapa al Contador (si las condiciones lo permiten)
Girar marcadores de Cambio de Régimen a Marrón

11.3.7 Nuevas Células. El Evento *Training Camps* añade tres Células adicionales, que se colocan fuera del mapa a la derecha de la Casilla Financiación Abundante. Si el país anfitrión es Califato o si posteriormente se convierte en país de Califato, aumenta de inmediato el número de nuevas células a cinco (similarmente, reduce el suministro disponible en dos si ya no es un País de Califato). Estas nuevas Células son siempre las últimas que entran en la partida, y sólo pueden ser reclutadas si la Financiación Yihadista está en la casilla 9 de Financiación Abundante. Pueden entrar por medio de Evento o convirtiendo marcadores de Reacción en Células al comienzo de una Guerra Civil, incluso si la Financiación no está en la casilla 9. Una vez hay en juego más de 15 Células, cuando las Células sean eliminadas por cualquier razón, colócalas a la derecha de la Casilla Financiación Abundante hasta que sólo queden 15 en el mapa; entonces comienza a rellenar el Contador de Financiación Yihadista de manera normal con las futuras bajas. Si el Evento *Training Camps* ha sido retirado del mapa, estas Células permanecen en el mapa hasta ser eliminadas, pero sólo pueden volver al juego desde el Contador después de que se vuelva a usar otro futuro Evento *Training Camps*.

11.3.8 Califato. El jugador Yihadista puede declarar un **Califato** en cualquier momento en que cualquiera de los jugadores juegue un Evento (no Operaciones) que coloque realmente tres o más Células en un país en Guerra Civil, Cambio de Régimen o con Doctrina Islámica. Coloca el marcador de Capital de Califato en ese país y aumenta la Financiación Yihadista +2. El marcador de Capital representa un Recurso adicional con Doctrina Islámica mientras esté en el mapa, aunque por sí mismo no permite un Cambio de Régimen en su localización. La colocación del marcador no cambia el Gobierno, Alineamiento o el Valor de Recursos del país que lo alberga. Las cartas de *Labyrinth: Awakening* que pueden provocar la creación de un Califato (asumiendo que se cumplan los prerrequisitos anteriores) están señaladas con un icono de minarete en su parte superior derecha, y son las siguientes:

• Abu Bakr al-Baghdadi (sólo si la juega el Yihadista y sólo en Siria o Irak)
• Fly Paper (cualquier jugador)
• Cross Border Support (sólo si la juega el Yihadista y sólo en Mali o Nigeria Musulmana)
• Foreign Fighters (en cualquier país Musulmán)
• Boko Haram (solo en Nigeria Musulmana)

© 2016 GMT Games, LLC

Cuando se juega a un escenario que combina el mazo cartas de *Labyrinth: WOT*, las siguientes cartas también permitirán declarar un Califato si las condiciones previas se cumplen (aunque estas cartas *no* están señaladas con el icono de minarete):
• Foreign Fighters (en cualquier país Musulmán)
• FREs (sólo si Saddam no está capturado)
• Opium (sólo en Afganistán)
• Zarqawi (sólo en Irak, Siria, Líbano, o Jordania)

11.3.8.1 El Califato consta del país anfitrión que contiene el marcador de Capital de Califato, y de todos los Países Musulmanes adyacentes a este que estén en Guerra Civil, Cambio de Régimen o Doctrina Islámica, o que están en estas condiciones y adyacentes a los mismos (es decir, formando una cadena margarita con la Capital del Califato). Observa que la extensión del área incluida en el Califato se actualiza instantáneamente a medida que países adyacentes pasan a o dejan de cumplir las tres condiciones que se acaban de describir.

Los jugadores deben señalar los países dentro del Califato colocando y retirando los marcadores de País de Califato con el icono de minarete en las casillas de los países dentro del Califato.

EJEMPLO: Siria es un País Neutral Correcto en Guerra Civil y el jugador Yihadista acaba de jugar Abu Bakr al-Baghdadi colocando tres Células en Siria. Declara inmediatamente un Califato y coloca el marcador de Capital de Califato en Siria. El jugador Yihadista gana +2 en Financiación, y también sube una casilla en el contador de Victoria el marcador de Recursos en Doctrina Islámica. Irak, adyacente, también está en Guerra Civil y se considera parte del Califato. Las Monarquías del Golfo, adyacentes a Irak y señaladas con un marcador de Cambio de Régimen, son también parte del Califato, al igual que Pakistán, bajo Doctrina Islámica. Todos cumplen las condiciones para país de Califato. El jugador Yihadista tiene un total de tres Recursos en Doctrina Islámica, dos por Pakistán y uno por la Capital del Califato en Siria.

11.3.8.2 El marcador de Capital de Califato se desplaza a otro país anfitrión adyacente (según se define en 11.3.8.1) cuando su país anfitrión deja de estar en Guerra Civil, Cambio de Régimen o Doctrina Islámica. La Financiación Yihadista se reduce en -1 y el jugador US gana +1 de Prestigio cada vez que la Capital de Califato es desplazada. Si no hay países anfitriones Adyacentes alternativos posibles a los que pueda desplazarse la Capital de Califato, se retira del mapa y la Financiación Yihadista se reduce en -2 y el jugador US gana +2 de Prestigio. Además, el jugador Yihadista pierde el 1 Recurso en Doctrina Islámica representado por el marcador de Capital de Califato. Una vez colocado, el jugador Yihadista nunca puede mover ni retirar voluntariamente el marcador de Capital de Califato.

11.3.8.3 Debido a la necesidad de procurar seguridad y servicios, todas las Células de los países que son parte del Califato se giran inmediatamente a su cara Activa y siempre se colocan y permanecen por su cara Activa, incluso si se Trasladan a o dentro del Califato o entran en juego por medio de un Evento.

11.3.8.4 Mientras la Capital de Califato está en el tablero, bloquea el uso de los siguientes Eventos en cualquier de los países que componen el Califato:
• Sellout
• UN Ceasefire
• Status Quo
• Mass Turnout
• UN Nation Building
• Backlash
• Truce

Cada una de estas cartas está señalada con un icono “no en Califato” (minarete tachado) en su parte superior como recordatorio de que su uso en un País de Califato está bloqueado.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El valor de 1 Recurso de la Capital del Califato representa la explotación de recursos de todo el globo conforme individuos y

organizaciones se comprometen a apoyar al nuevo Califa y viajan para establecerse en el nuevo Califato. El marcador de Capital representa territorio específico que debe ahora protegerse contra oponentes armados convencionalmente; el movimiento Yihadista ha pasado de la insurgencia a gestionar un estructura similar a un estado con riesgos y beneficios proporcionales. La inclusión de países adyacentes al Califato basándose en su nivel de confusión reconoce que el Califato no se ve obstaculizado por fronteras inestables, intentará expandirse tanto como su poder le permite, e inspira o exige seguimiento por parte de la gente de las localizaciones cercanas.

11.3.9 País Musulmán Aleatorio. Debido a la Convergencia, el uso de Bots en Soliutario o las instrucciones de Evento, un jugador puede tener que colocar fichas o marcadores en un País Musulmán Aleatorio. Esto se completa usando la tabla de País Musulmán Aleatorio en la Hoja de Ayuda para el Jugador (HAJ) proporcionada en esta expansión, y tirando un dado Marrón y uno Negro y comparando sus resultados. Si el país que salió no es apropiado para la colocación, colócalo en un país adyacente (al azar si hay más de uno elegible) y, si sigue sin haber opciones, vuelva a tirar. Ten en cuenta que cada vez que salga un 1 en la última columna de la tabla de País Musulmán Aleatorio, debes volver a tirar en la tabla de la derecha de la HAJ (se muestra a continuación) y usar ese resultado en su lugar:

1 Asia Central
2 Asia Central
3 Irán (si no es elegible, vuelva a tirar en esta tabla)
4 Mali
5 Nigeria (si no es elegible, vuelva a tirar en esta tabla)
6 Nigeria (si no es elegible, vuelva a tirar en esta tabla)

11.3.10 Tabla de País de Mezcla Chií Aleatorio (9.5). La anterior tabla de País de Mezcla Chií Aleatorio de *Labyrinth: GWOT* ha sido reemplazada para todos los escenarios de *Labyrinth: Awakening* por la siguiente tabla, que también puede consultarse en la HAJ (tira 3 dados):

3-6 Siria
7 Irán (si es eligible, si no, Siria)
8 Arabia Saudí
9 Turquía
10 Irak
11 Monarquías del Golfo
12 Yemen
13 Pakistán
14 Líbano
15-18 Afganistán

11.3. Cartas con Listado de Opciones. Ciertas cartas, como *Obama Doctrine*, permiten a un jugador elegir más de una opción de una lista. En estos casos, las opciones deben de ser diferentes.

EJEMPLO: Cuando juega la carta Obama Doctrine, el Jugador US no podría elegir aumentar Prestigio +1 dos veces, ni robar dos cartas diferentes del descarte, puesto que esta no son opciones diferentes del listado.

11.3.12 "O". Ciertas cartas permiten a un jugador elegir entre uno *u* otro efecto. Una vez hecha la elección, el efecto o efectos no elegidos en el lado opuesto de la **O** en negrita se ignoran cuando se juegue la carta. Si se juega como Evento, un jugador debe elegir una opción que produzca algún efecto si es posible.

13.3.13 Cartas de Guerra Civil y de Cambio de Régimen. Ciertas cartas provocan Guerra Civil o permiten un Cambio de Régimen y pueden ser recuperadas del Descarte mediante el uso del Evento *Agitators*. Para comodidad de los jugadores, se describen a continuación las cartas de *Labyrinth: Awakening* que pueden provocar una Guerra Civil o que permiten un Cambio de Régimen:

• Coup
• ISIL
• Free Syrian Army
• Benghazi Falls
• Operation Serval
• Revolution
• Houthi Rebels
• Congress Acts

Cuando se juegue a un escenario con mazo combinado con cartas de *Labyrinth: GWOT*, las cartas siguientes también pueden ser

© 2016 GMT Games, LLC

recuperadas mediante el uso del Evento *Agitators*:
• WMD Libyan
• WMD Iraqi

11.3.14 Eliminación de Marcadores Adicionales. Cada vez que un país Musulmán pasa a tener Buen Gobierno (7.2.1.1) o Doctrina Islámica (8.4.4), retira todos los marcadores de Cambio de Régimen, Régimen Asediado y Ayuda, Despertar, Reacción, Guerra Civil, Califato (a menos que pase a tener Doctrina Islámica), y las fichas de Milicia.

12.0 BOT YIHADISTA (JUEGO EN SOLITARIO)

NOTA: Ambos Bots son retroactivos con Labyrinth: WOGT. Las instrucciones y prioridades de las reglas y de las tablas de flujo que sólo se aplican a uno de los dos juegos Labyrinth se señalan de la siguiente manera:
Labyrinth: The War on Terror, 2001-?: † (una sola daga)
Labyrinth: The Awakening, 2010-?: ‡ (doble daga)

12.1 Cómo Ganar
Usa las condiciones de Victoria para la partida con un jugador (9.1).

12.2 Reparto
Reparte las manos Yihadista y US de manera normal (3.2). Mantén la mano Yihadista (5.2.8) bocabajo en un montón. No inspecciones la mano Yihadista aunque lo provoque un Evento (en lugar de eso, consulta la Tabla de Instrucciones para Eventos).

12.3 Miscelánea
Nota: Cuando las instrucciones de esta sección (12.3) entren en conflicto con las instrucciones de la Tabla de Instrucciones para Eventos, sigue la Tabla de Instrucciones para Eventos.

12.3.1 Eliminación de Tropas o Milicia. Cuando se le pide que elimine Tropas o Milicia, el Bot Yihadista usa la columna Yihad de la Tabla de Prioridades.

12.3.2 Reclutamiento o Colocación de Células. Cuando un Evento da instrucciones de Reclutar, colocar o reemplazar Células o Núcleos, el Bot Yihadista usa las prioridades Reclutamiento y Traslado A de la tabla de flujo de Prioridades para Operaciones (OpP) para **Seleccionar** el país. *EXCEPCIÓN: Si también se colocan Conspiraciones, usa las instrucciones 12.3.4.* Cuando se efectúa una Operación de Reclutamiento (8.2), si el número de Ops + Reservas disponibles (máx. 3) excede al número de Células Disponibles en el Contador, el Bot Yihadista tira tantos dados como Células Disponibles y efectúa entonces Radicalización (12.4.3) con las Ops restantes.

12.3.3 Elección de Tropas, Milicia y Células. Una vez ha seleccionado un país objetivo, el Bot Yihadista elimina Tropas antes que Milicia y elimina Células Activas antes que Células Latentes. Dentro de un país, el Bot Yihadista siempre usa Células Activas antes que Células Latentes para todas las Operaciones y Eventos.

12.3.4 Colocación de Conspiraciones. Todos los marcadores de Conspiración disponibles permanecen bocabajo y se seleccionan al azar cuando son colocados por una Operación de Conspiración o por un Evento, a menos que el Evento especifique un valor de Conspiración. Cuando un evento dé instrucciones de colocar una o varias Conspiraciones, el Bot Yihadista selecciona el país usando la columna de Conspiraciones de la Tabla de Prioridades en la HAJ de Eventos u Operaciones (EvO). Si la EvO le dice que efectúe una Conspiración pero no quedan Disponibles marcadores de Conspiración, efectúa en su lugar una Radicalización (12.4.3). Cuando efectúa una Operación de Conspiración (8.5), si el número de marcadores Ops + Reservas disponible (máx. 3) excede al número de marcadores de Conspiración disponibles, el Bot Yihadista tira tantos dados como marcadores de Conspiración Disponibles y entonces efectúa Radicalización con cualquier valor Ops restante.

12.3.5 Establecimiento o Tirada para Actitud. Cuando un Evento da instrucciones de Establecer, Seleccionar o tirar por Actitud, el Bot Yihadista siempre selecciona

© 2016 GMT Games, LLC

países con la misma Actitud que EE.UU., después No Marcados, y siempre establece la Actitud opuesta a la de EE.UU.

12.3.6 Colocación y Eliminación de Marcadores. Cuando se le da la opción de colocar o eliminar marcadores, el Bot Yihadista siempre coloca marcadores de Reacción y después elimina marcadores de Despertar. Cuando coloca marcadores de Reacción, o cuando elimina (o reemplaza) marcadores de Despertar o de Ayuda, el Bot Yihadista usa la columna Yihad de la Tabla de Prioridades para seleccionar entre las posibilidades. *EXCEPCIÓN: Si también coloca Células, usa las instrucciones 12.3.2.*

12.3.7 Alineamiento y Gobierno. Cuando un Evento da instrucciones de Modificar el Alineamiento o de cambiar el Gobierno, el Bot Yihadista selecciona el país objetivo usando la columna Yihad de la Tabla de Prioridades. El Bot Yihadista siempre modifica el Alineamiento hacia Adversario y empeora el Gobierno hacia Doctrina Islámica. Si jugar el Evento modificaría el Alineamiento hacia Aliado o mejoraría el Gobierno, el Bot Yihadista considera el Evento **No Jugable**.

12.3.8 Yihad Menor. El Bot Yihadista nunca efectúa Yihad Menor en países con Gobierno Pobre.

12.3.9 Traslado. Cuando se efectúa una Operación de Traslado, el Bot Yihadista identifica primero el país objetivo y determina entonces el país o países desde los que las Células se Trasladarán. El Bot Yihadista nunca Trasladará la última Célula de un país con Autorreclutamiento a menos que otros dos países con Autorreclutamiento tengan una Célula. Por lo tanto, se considera que la última Célula de un país con Autorreclutamiento no es **Móvil** excepto cuando otros dos países con Autorreclutamiento tienen una Célula.

‡ **12.3.10 Califato.** El Bot Yihadista declara inmediatamente un Califato (11.3.8) si ello daría como resultado una victoria inmediata (9.1). En cualquier otro caso, declara un Califato tan pronto como haya oportunidad y el país anfitrión esté Adyacente a al menos otro país Musulmán elegible, según 11.3.8.1.

12.3.11 Operaciones Dentro de los Eventos. Cuando un Evento da instrucciones de efectuar una Operación y múltiples países objetivo son elegibles, el Bot Yihadista usa la OpP y la tabla de Prioridades para seleccionar el país objetivo.

12.3.12 Múltiples Posibilidades. Si las instrucciones de la Tabla de Instrucciones para Eventos y la sección 12.3 no identifican un solo país objetivo, elige al azar (9.5) entre los restantes candidatos.

12.4 Uso de Cartas Yihadistas

Nota: Cuando se juegan cartas de la Mano Yihadista, los Eventos asociados a EE.UU. *no* se activan (ignora 6.3.2).

Por cada carta de la Fase de Acción Yihadista (5.2.2), revela la carta superior de la Mano Yihadista y procede de la siguiente manera:

12.4.1 ¿Evento u Ops?

• Si el Evento de la carta es Jugable (6.2.6) y no asociado con EE.UU., juega el Evento (6.2) hasta la máxima extensión posible y consulta la Tabla de Instrucciones para los Eventos para ver cualquier instrucción adicional.
EXCEPCIÓN: Si la ejecución de un Evento Jugable no tendría efecto, el Evento se considera No Jugable.

• Si el Evento jugado está No Asociado, añade también las Ops de la carta a las Reservas Yihadistas (6.3.3, máx 2).

• Si el Evento No es Jugable, o si está Asociado a EE.UU., ejecuta en su lugar una Operación según dicte la EvO, usando cualquier número de Reservas Yihadistas necesarias hasta un efecto máximo de 3 Células/tiradas.

• Si se usa para Operaciones, lleva a cabo sólo un tipo de Operación por carta.
EXCEPCIÓN: Las Operaciones efectuadas como parte de la Radicalización (12.4.3) ***no*** *cuentan para el límite de este tipo de Operación. Sin embargo, una Célula en el mapa (no el en Contador) puede efectuar sólo una Operación por carta, incluida Radicalización. Por ejemplo, si una Operación de Traslado logra mover una Célula de un país a otro, la misma Célula no podría a continuación participar en otra Operación como parte de un Radicalización.*

© 2016 GMT Games, LLC

Contrariamente, si una Operación de Traslado fallida elimina una Célula del Contador, la misma Célula podría ser usada posteriormente para una Operación de Reclutamiento como parte de la Radicalización.
Nota: El Bot Yihadista siempre efectuará la Operación hasta la máxima extensión posible (máx. tres dados) usando primero todas las Ops de la carta y después las Reservas Yihadistas.

12.4.2 ¿Dónde?
• Una vez se ha seleccionado un tipo de Operación usando la EvO, usa las tablas de flujo para OpP para seleccionar el país o países. Dentro de una casilla verde de la Tabla de Flujo para OpP, si existen múltiples posibilidades, usa la columna apropiada de la Tabla de Prioridades (de la parte superior a la inferior) para seleccionar entre ellas. Si sigue sin resolverse, selecciona al azar (9.5) entre las posibilidades.

Nota: Las Operaciones de la Yihad no tienen una tabla de flujo de Prioridades en la OpP. Si se le instruye para que efectúe una Yihad Menor o una Yihad Mayor, selecciona el país objetivo usando la columna Yihad de la Tabla de Prioridades (de la parte superior a la inferior).

• Efectúa una Operación hasta su máxima extensión posible en el país seleccionado (*EXCEPCIÓN: Reclutamiento y Conspiración; véanse 12.3.2 y 12.3.4*), activando cualquier Célula Latente necesaria, y usando las Ops de la carta primero y después las Reservas Yihadistas. Si se usaron menos de 3 Ops + Reservas (12.4.4) en total en el primer país objetivo, continúa la Operación volviendo a la tabla de flujo OpP y a la Tabla de Prioridades para identificar el país con la siguiente prioridad más alta. Continúa hasta que se hayan usado tres Células/tiradas (Ops + Reservas), no queden más países elegibles, o no queden Ops y Reservas.
• Si quedan Ops y no hay más países elegibles, procede a la Radicalización (12.4.3).

12.4.3 Radicalización. Si el Bot Yihadista no efectúa Operaciones, o efectúa una Operación usando menos Ops que el valor Ops de la carta, efectúa Operaciones de Radicalización como se explica a continuación con las Ops restantes, usando Reservas si es posible hasta que se haya usado un total de tres Células/tiradas con la carta.

Nota: Nunca uses *sólo* Reservas para las Operaciones de Radicalización.

Nota: una Célula en el mapa (no en el Contador) es elegible para efectuar una Operación de Radicalización sólo si no ha efectuado ya una Operación para la carta actual (12.4.1, 4º punto). Igualmente, una Célula sólo puede participar en una Operación de Radicalización.
• Primero, si hay alguna Célula en EE.UU. y hay Disponibles una o más Conspiraciones, Conspira en EE.UU. con tantas Células como sea posible. Después,
• Si la Actitud US es Dura y no hay Penalización en las Relaciones GWOT (4.7.2.1), Traslada a tantos países No Musulmanes No Marcados como sea posible (una Célula a cada uno), eligiendo el origen primero usando las prioridades Traslado De de la OpP. Después,
• Si la Actitud US es Blanda y no hay Penalización en las Relaciones GWOT, Conspira en países no Musulmanes Blandos. Después,
• Recluta en el país Musulmán con un Núcleo que tenga los mejores modificadores netos a la tirada Yihad (MTD) (11.1.3), usando la columna de Reclutamiento y Traslado A de la Tabla de Prioridades para seleccionar entre múltiples posibilidades. Después,
• Añade cualquier Ops restante a Reservas, si es posible. Después,
• Si las Reservas Yihadistas están llenas y quedan Ops, Recluta (no uses Reservas). Después,
• Trasládate a EE.UU. (no uses Reservas).

12.4.4 Reservas. Las Reservas Yihadistas son usadas por el Bot Yihadista siempre que es posible, para cualquier Operación, hasta un máximo de tres Ops (Ops de Cartas + Reservas). Al final de un Turno, las Reservas Yihadistas *no* quedan agotadas (ignora 4.7.9 para el Yihadista solamente).

© 2016 GMT Games, LLC

12.5 Ideología Yihadista

Las reglas que se acaban de ver constituyen una ideología **Confusa** para el Bot Yihadista. Si se quiere un Bot Yihadista más estimulante, establece una de las siguientes:

• **Coherente:** Confusa, pero ignorando cualquier penalización MTD (11.1.3) durante una Yihad Menor.

• **Atractiva:** Coherente, y cada éxito de una Conspiración coloca dos marcadores de Conspiración disponibles.

• **Potente:** Atractiva, y cada éxito de un Reclutamiento coloca dos Células Disponibles.

• **Infecciosa:** Potente, y los EE.UU. deben jugar todas sus cartas.

• **Virulenta:** Infecciosa, e ignora cualquier penalización MTD (11.1.3).

Nota: El jugador puede sustituir el marcador de Reservas Yihadistas con el correspondiente marcador de ideología de Bot Yihadista como recordatorio de la dificultad seleccionada.

13.0 BOT US (JUEGO EN SOLITARIO)

13.1 Cómo Ganar

Usa las condiciones de victoria para una partida con dos jugadores (2.0).

13.2 Reparto

Reparte las manos Yihadista y US normalmente (3.2). Mantén la mano US bocabajo (5.2.8) en un mazo. Siempre juega, elimina o añade cartas de o a la parte superior del mazo. No inspecciones la Mano de US, aunque lo provoque un Evento (en su lugar, véase la Tabla de Instrucciones para los Eventos).

13.3 Miscelánea

Nota: Cuando las instrucciones de esta sección (13.3) entren en conflicto con las instrucciones de la Tabla de Instrucciones para los Eventos, sigue la Tabla de Instrucciones para los Eventos.

13.3.1 Eliminación de Células o Colocación de Tropas y Milicia. Cuando un Evento le diga que elimine o active Células, el Bot US usa las prioridades de Desorganización para seleccionar entre países objetivo candidatos. Cuando se le diga que coloque o reemplace Tropas, marcadores de Tropas (p.e., NATO), o Milicia, el Bot US usa la columna Desplegar En de la Tabla de Prioridades para seleccionar el país objetivo.

13.3.2 Elección de Células. Una vez seleccionado un país objetivo para Operaciones o para un Evento, el Bot US Desorganiza Células Activas antes que Células Latentes y elimina primero Sadr, después Células Latentes antes que Células Activas.

13.3.3 Colocación y Eliminación de Conspiraciones. Cuando el jugador Yihadista coloca un marcador de Conspiración en el tablero, se coloca boca arriba (mostrando el nº de Conspiración o WMD, ignorando 4.8.1). Cuando un Evento da instrucciones de eliminar una Conspiración, el Bot US usa la casilla de Prioridades de Alerta en la Tabla de Flujo de Resolución de Alertas (FRA) para seleccionar entre múltiples objetivos.

13.3.4 Establecimiento o Tirada para Actitud. Cuando un Evento da instrucciones de establecer, seleccionar o tirar para Actitud, el Bot siempre selecciona países con Actitud opuesta a la de los EE.UU., después No Marcados, y siempre establece la Actitud para que sea la misma que la suya.

13.3.5 Colocación y Eliminación de Marcadores. Cuando tiene la opción de colocar o eliminar marcadores, el Bot US siempre coloca marcadores de Despertar y después elimina marcadores de Reacción. Cuando coloca marcadores de Ayuda o de Despertar, o cuando elimina marcadores de Régimen Asediado o de Reacción, el Bot US usa la columna GdI en Musulmán de la Tabla de Prioridades en la Tabla de Prioridades RPA y en la OpP de la HAJ para seleccionar entre las posibilidades.
EXCEPCIÓN: Si también coloca Tropas, marcadores de Tropas o Milicia, usa las instrucciones de 13.3.1.

13.3.6 Alineamiento y Gobierno. Cuando un Evento da instrucciones de Modificar el Alineamiento o de cambiar el Gobierno, el Bot US selecciona el país objetivo usando la columna GdI en Musulmán de la Tabla de

© 2016 GMT Games, LLC

Prioridades. El Bot US siempre modifica el Alineamiento hacia Aliado y mejora el Gobierno hacia Bueno. Si jugar el Evento modificaría el Alineamiento hacia Adversario o empeoraría el Gobierno, el Bot US considera el Evento No Jugable.

‡ **13.3.7 Desgaste por Guerra Civil.** Cuando elimina fichas debido a Desgaste por Guerra Civil (11.2.5), el Bot US elimina cubos de Tropa primero.

13.3.8 Operaciones Dentro de Eventos. Cuando un Evento da instrucciones de efectuar una Operación y múltiples países objetivo son elegibles, el Bot Yihadista usa la OpP y la Tabla de Prioridades para seleccionar el país objetivo.

13.3.9 Múltiples Posibilidades. Si las instrucciones de la Tabla de Instrucciones para Eventos y la sección 13.3 no identifican un solo país objetivo, elige al azar (9.5) entre los restantes candidatos.

13.4 Uso de Cartas US

Nota: Cuando se juegan cartas de la Mano US, los Eventos asociados al Yihadista *no* se activan (ignora 6.3.2). La última carta de la Mano US nunca se conserva o descarta (ignora 5.2.4).

Por cada carta de la Fase de Acción US (5.2.2), revela la carta superior de la Mano US y procede de la siguiente manera:

13.4.1 ¿Alerta?

• Si hay uno o más marcadores de Conspiración colocados en el mapa, procede a la Tabla de Flujo de Resolución de Alertas (TRA).

• Si hay varios marcadores de Conspiración, identifica primero la Conspiración de más alta prioridad (Conspiración prioritaria) de acuerdo con la casilla de Prioridades de Alerta de la TRA (en empates, el nº de Conspiración más alto, después al azar).

• Si la Tabla de Alertas o la TRA te dicen que Alertes, usa el Evento de esta carta (si es posible) para cancelar la Conspiración Prioritaria (ejecuta todo el Evento), o usa las Ops de la carta y cualquier Reserva US necesaria (6.3.3) para Alertar (7.5) de la Conspiración prioritaria.

• Si las instrucciones de la TRA son añadir las Ops de la carta a las Reservas, pero el Evento de la carta eliminaría la Conspiración prioritaria, juego el Evento en su lugar.

• Si no hay marcadores de Conspiración en ningún país, o si la TRA o de la Tabla de Alertas lo dictan, procede en su lugar a la Tabla de Flujo de Resolución Post-Alerta (RPA).

13.4.2 Resolución Post-Alerta (RPA): ¿Evento u Ops?

• Primero, si es posible la Revaloración (véase 13.4.6), intenta la Revaloración del siguiente modo:

• Revela la siguiente carta de la mano US.

• Si el valor Ops de esta segunda carta combinado con el valor Ops de la primera carta y las Reservas US (ignorando 7.6.2) es de al menos seis, ejecuta la Revaloración y finaliza el Turno US.

• Si el valor combinado de Ops + Reservas es de menos de seis, el intento de Revaloración fracasa. Reemplaza la segunda carta de la parte superior de la mano US y vuelve a la RPA y continúa como se explica a continuación.

• Si no se efectúa la Revaloración y el Evento de la carta es Jugable (6.2.6) y no está asociado al Yihadista, juega el Evento (6.2) hasta su máxima extensión posible, consultando la Tabla de Instrucciones para Eventos por si hay instrucciones adicionales. *EXCEPCIÓN: Si ejecutar un Evento Jugable no tendría efecto, el Evento se considera No Jugable.*

• Si el Evento jugado es No Asociado (4.10.4), añade también las Ops de la carta a las Reservas US (6.3.3, máx. 2).

• Si el Evento es No Jugable, o asociado al Yihadista, efectúa en su lugar una Operación según dicte la Tabla de Flujo RPA, usando cualquier cantidad de Reservas US necesaria.

13.4.3 ¿Dónde?

• Después de que haya sido seleccionado un tipo de Operación, usa las Tablas de Flujo OpP para seleccionar un país objetivo. Dentro de una casilla verde de una Tabla de Flujo OpP, si existen múltiples posibilidades, usa la columna apropiada de la Tabla de Prioridades (desde la parte superior a la inferior) para seleccionar entre

© 2016 GMT Games, LLC

ellas. Si sigue sin resolverse, selecciona al azar (9.5) entre las posibilidades.

Nota: Las Operaciones Cambio de Régimen y GdI en Musulmán no tienen una tabla de flujo de Prioridades en la OpP. Si las instrucciones son efectuar un Cambio de Régimen o GdI en Musulmán, selecciona el país objetivo usando la columna Cambio de Régimen o GdI en Musulmán de la Tabla de Prioridades (desde la parte superior a la inferior).

• Efectúa sólo una Operación en un país por Carta US.
EXCEPCIÓN: La Seguridad Nacional (13.4.4) ***no*** *cuenta para los límites de Operación o país.*
• Las tablas de flujo RPA y OpP pueden instruir al Bot US para que intente una Operación GdI en un país Musulmán No Marcado. En esta situación, si el Bot US tiene menos de tres Ops + Reservas Disponibles, el país No Marcado no se considera un objetivo viable y el Bot US seleccionará entonces el país Musulmán marcado con la mayor prioridad.

13.4.4 Seguridad Nacional. Si el Bot US efectúa una Operación usando menos Ops que el valor de la carta, efectúa Operaciones de Seguridad Nacional como se explica a continuación con cualquier Ops restante, usando Reservas si es necesario.
Nota: Nunca uses *sólo* Reservas US para Operaciones de Seguridad Nacional.
Nota: Efectuar Operaciones de Seguridad Nacional puede dar como resultado que el Bot US use más de 3 Ops + Reservas con una sola carta. Esta situación está permitida, siempre que no se efectúe ninguna Operación de Seguridad Nacional usando sólo Reservas US.
• Primero, Desorganiza en EE.UU. si hay Células o un Núcleo. Después,
• Si la Actitud US es Dura y la Actitud Mundial es Blanda, efectúa Guerra de Ideas en países no Musulmanes Blandos. Prioridades: Buenos, después Correctos, después Pobres. Entre estos, sin Células, después con Núcleo, con prioridad para los más cercanos a EE.UU. Después,
• Desorganiza en un país no Musulmán, el más cercano a los EE.UU. Después,
• Efectúa Guerra de Ideas en países no Musulmanes con Actitud opuesta a la de los EE.UU. Si no hay, en No marcados, con prioridad para Pobres, después Correctos, después Buenos.

13.4.5 Reservas. El Bot US usa las Reservas US según necesita para cualquier Operación, incluyendo Revaloración (7.6, ignorando 7.6.2, y 13.4.2). Al final de un Turno, las Reservas US *no* quedan agotadas (ignora 4.7.9 solamente para EE.UU.).

13.4.6 Revaloración. La Revaloración (7.6, ignorando 7.6.2) es posible cuando se cumplen **los tres** siguientes puntos:
• El Bot US está jugando la primera carta de su Fase de Acción *y* la mano US tiene otra carta.
• El valor Ops de la primera carta más las Reservas US son como mínimo de tres.
• La Actitud US es Blanda y los Recursos Islamistas ≥ 2 *o* la Actitud US es Dura, la Actitud Mundial es Blanda 3 y no hay países bajo Doctrina Islámica.

13.4.7 Despliegue. El Despliegue se considera posible si el país o la localización de destino no son los mismos que los de origen (p.e., si la OpP te dice que Despliegues Tropas del Contador al Contador de Tropas, el Despliegue no es posible).

13.4.8 Repliegue. Ten en cuenta que la tabla de flujo OpP con las prioridades para el Despliegue puede hacer que el Bot US Despliegue desde un país en Cambio de Régimen (Repliegue; véase 7.3.5). Todas las reglas del Repliegue siguen aplicándose.

13.5 Resolución US

Las reglas anteriores constituyen la Resolución US **Desprevenido**. Si quieres un Bot US más estimulante, establece una de las siguientes:
• **Competente:** Desprevenido, y la Alerta afecta a dos Conspiraciones en el mismo país.
• **Experto:** Competente, y la Desorganización con dos o más Tropas otorga +2 de Prestigio.
• **Vigilante:** Competente y no es posible el Autorreclutamiento en países en Cambio de

© 2016 GMT Games, LLC

Régimen o Guerra Civil (ignora 8.2.3 y 11.23).

• **Implacable:** Vigilante, y los Eventos asociados a los EE.UU. se activan con la primera Conspiración (ignora 8.5.3)

• **Sin compasión:** Implacable, e ignora cualquier penalización MTD (4.9.2 y 11.1.3) en la Guerra de Ideas.

Nota: El jugador puede sustituir el marcador de Reservas US con el correspondiente marcador de resolución del Bot US como recordatorio de la dificultad seleccionada.

USO DEL BOT YIHADISTA Y DE LAS TABLAS DE FLUJO DEL BOT US

Nota: Este turno de ejemplo fue generado para demostrar varios aspectos de los Bots Yihadista y US mientras se juega a *LABYRINTH: The Awakening, 2010-?* y asume cierta familiarización con las secciones de las reglas 1-11. Antes de jugar al modo en solitario usando las tablas de flujo de los Bots Yihadista y US, el jugador debería de familiarizarse con las secciones de las reglas 12 y 13 respectivamente.

Despliegue

Nuestro jugador en solitario, Han, decide familiarizase con los dos Bots simultáneamente efectuando un Turno de Bot contra Bot. Selecciona y despliega el escenario "Despertar" y decide jugar usando el Bot Yihadista con ideología Confusa (12.5) y el Bot US con resolución Desprevenido (13.5). También coloca las tablas de flujo y la Tabla de Instrucciones para los Eventos cerca para poder consultarlas. Finalmente, Han reparte las manos iniciales de ocho cartas a cada, repartiendo ambas en mazos bocabajo (12.2 y 13.2).

Fase de Acción Yihadista 1

Carta 1: Han gira la carta superior de la mano Yihadista para revelar *Bloody Thursday* [nº164, 1-Yihadista]. Han comienza consultando la primera casilla de la tabla de flujo EvO (véase 12.4.1). El Evento es Jugable, así que Han juega el Evento consultando primero la Tabla de Instrucciones para Eventos. Dado que la tabla no tiene entrada para *Bloody Thursday*, consulta entonces la sección de las reglas

12.3. La regla 12.3.6 da instrucciones a Han para usar la columna Yihad de la Tabla de Prioridades en la hoja de tabla de flujo del Bot Yihadista para seleccionar el país objetivo del que se eliminará el marcador de Despertar. En este caso, sólo hay un marcador de Despertar en el mapa, en Argelia/Túnez. Han elimina el marcador de Despertar y coloca el marcador de *Bloody Thursday* en la casilla de Eventos En Juego.

Carta 2: Han gira la siguiente carta de la mano Yihadista y revela *Trade Embargo* [nº232, 2-No Asociada]. La parte Yihadista del Evento No es Jugable, así que Han vuelve a comprobar la Tabla de Instrucciones para Eventos para ver si hay alguna instrucción específica para la carta. De nuevo no hay ninguna, así que Han pone en práctica la regla 12.3.6, que le dice que coloque el marcador de Reacción usando la columna Yihad de la Tabla de Prioridades. Siguiendo los puntos de arriba abajo, Han identifica Pakistán como el país de Mezcla Chií prioritario porque el Arsenal pakistaní aún no ha sido adquirido. Observa que el primer punto, "Si Yihad, mejor MTD" no se aplica en este caso porque el Bot Yihadista no está efectuando una Operación de Yihad. Han coloca un marcador de Reacción en Pakistán, reduce el Prestigio en uno, y coloca el marcador *Trade Embargo* en la casilla de Eventos En Juego. Finalmente, dado que el Evento jugado era No Asociado, Han suma dos a las Reservas Yihadistas.

Fase de Acción de EE.UU. 1

Carta 1: Pasando a la mano del Bot US, Han gira la carta superior, revelando *FMS* [nº137, 2-US]. El primer paso es determinar si el Bot US efectuará una Operación de Alerta. Dado que no hay Conspiraciones sobre las que

Alertar, no tendrá lugar una Operación de Alerta, y Han pasa directamente a la tabla de flujo RPA. En esta, la primera casilla pide a Han que determine si una Operación de Revaloración (7.6) es posible (13.4.6). El segundo y el tercer punto a comprobar en una Revaloración no se cumplen, así que no es posible la Revaloración y Han pasa a la siguiente casilla de la tabla de flujo. *FMS* es un Evento jugable, así que Han comprueba la Tabla de Instrucciones para Eventos para ver si hay alguna instrucción específica. No la hay, así que Han consulta la sección 13.3 para determinar dónde colocará el Bot US los tres cilindros de Milicia. La regla 13.3.1 indica "Cuando se le indica que coloque o reemplace Tropas, marcadores de Tropas (p.e., NATO), o Milicia, el Bot US usa la columna Desplegar en de la Tabla de Prioridades de la hoja RPA y, repasando hasta el final, determina que las Monarquías del Golfo (Aliado Correcto) es el país prioritario. Observa que Pakistán, a pesar de ser nombrado por el primer punto de la columna Desplegar En de la Tabla de Prioridades, no es un país Aliado, y por lo tanto no es un país elegible para el Evento *FMS*.

Carta 2: La siguiente carta del mazo del Bot US es *Arab Spring "Fallout"* [nº131, 2-US]. Sigue sin haber Conspiraciones en el mapa, así que Han se salta la TRA y pasa a la tabla de flujo RPA. No es posible la Revaloración en la segunda carta de ninguna Fase de Acción, así que Han pasa a la segunda casilla de la tabla de flujo RPA. *Arab Spring "Fallout"* es Jugable, así que Han comprueba la Tabla de Instrucciones para Eventos para ver si hay alguna instrucción específica. No la hay, así que Han consulta entonces la sección 13.3 para determinar dónde colocará el Bot US los dos marcadores de Despertar. La regla 13.3.5 indica "Cuando coloca marcadores de Ayuda o de Despertar, o cuando elimina marcadores de Cambio de Régimen o de Reacción, el Bot US usa la columna GdI en Musulmán de la Tabla de Prioridades de la RPA y la OpP para seleccionar entre las posibilidades." Consultando la columna GdI en Musulmán de la Tabla de Prioridades y moviéndose de arriba abajo, Han determina que Afganistán (Cambio de Régimen) es la primera prioridad y Pakistán (con Arsenal) es la segunda. Han coloca un marcador de Despertar en Afganistán y uno en Pakistán. **Nota:** Aunque Pakistán y Afganistán están adyacentes, todos los aspectos del Evento jugado suceden simultáneamente, así que esta colocación para el evento *Arab Spring* es legal, puesto que ninguno de los marcadores de Despertar estaba presente de antemano.

Fase de Acción Yihadista 2

Carta 1: Volviendo a la mano Yihadista, Han revela *Reaper* [nº128, 1-US]. Usando la EvO, Han comienza determinando si el Evento es Jugable. Debido a que *Reaper* está asociado a EE.UU., el Evento no es Jugable, así que Han continúa siguiendo las casillas de la tabla de flujo hasta que se elige un tipo de Operación. Puesto que un país Bueno o Correcto tiene Células (en este caso, Pakistán) y puesto que es posible allí el éxito de la Yihad (véase 11.1.3), el Bot Yihadista efectuará Operaciones de Yihad Menor en un país con Gobierno Pobre (12.3.8). Ahora que ha sido identificado el tipo de Operación, Han normalmente usaría la columna Yihad de la Tabla de Prioridades para determinar el país o países objetivo. Sin embargo, en este caso, sólo hay un país candidato (Bueno o Correcto con Células): Pakistán. El valor Ops de *Reaper* es uno, pero el Bot Yihadista tiene dos puntos en Reserva y efectuará la Operación hasta la máxima extensión posible, hasta un máximo de tres Células/tiradas o hasta que no queden Ops o Reservas (12.4.1). Puesto que hay dos Células en Pakistán, Han activa ambas,

© 2016 GMT Games, LLC

reduce las Reservas Yihadistas de dos a uno, y tira entonces dos dados (usando el valor Op de uno y una Reserva). El resultado es un cuatro y un dos. Puesto que Pakistán tiene un marcador de Despertar y uno de Reacción, los resultados del dado no se modifican y el Gobierno de Pakistán empeora de Correcto a Pobre. Se quita una Célula del Contador. Finalmente, debido a la Desvinculación (11.1.5), Han elimina el marcador de Reacción de Pakistán.

Carta 2: Han gira la siguiente carta y revela *Truce* [nº239, 3-No Asociado]. El Evento parece ser Jugable, así que Han comprueba primero la Tabla de Instrucciones para Eventos. Las instrucciones para el Bot Yihadista en *Truce* indican: "Trátese como No Jugable". Así pues, Han vuelve a la EvO porque el Bot Yihadista no usará *Truce* por su valor de Operaciones. Continúa repasando las casillas de la tabla de flujo hasta llegar a "¿Pobre, Musulmán, con 1-4 Células más que Tropas + Milicia y éxito de Yihad posible?" La respuesta es Sí, porque Pakistán es ahora Pobre y tiene una Célula. La siguiente casilla de la tabla de flujo le dice a Han que busque el país prioritario usando las prioridades de Traslado A y que determine entonces sí una Célula Móvil (véase 12.3.9) está adyacente. Puesto que Pakistán es el único país apto, es automáticamente el país prioritario. Una Célula adyacente a Afganistán es Móvil, así que el Bot Yihadista efectuará una Operación de Traslado. Han usa ahora la tabla de flujo Traslado Desde de la OpP para determinar el país o países de origen. El primer país de origen es Afganistán porque es el único país adyacente con una Célula. El siguiente país de origen será Irak porque, junto con Pakistán, es el que tiene menos Células (una). Irak tiene prioridad sobre Pakistán según la columna Traslado Desde de la Tabla de Prioridades (primer punto, "Sin destino", designa Irak como con mayor prioridad que Pakistán). Con una Op restante, el país de origen final será Pakistán, porque la Célula que hay allí está Activa. Si la Célula en Pakistán fuera una Célula Latente, no habría otro país candidato en Traslado Desde y la Op restante tendría que ser usada para la Radicalización (12.4.3). Han Traslada automáticamente una Célula de Afganistán a Pakistán, saca un tres (éxito) para Traslada la Célula de Irak a Pakistán, y gira la Célula Activa de Pakistán a Latente.

Fase de Acción de EE.UU. 2

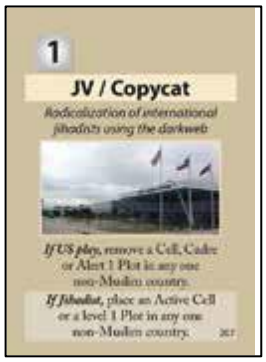
Carta 1: Han gira la carta superior, revelando *Coup* [nº165, 1-Yihadista]. No hay marcadores de Conspiración en ningún país, así que Han se salta la FRA y pasa directamente a la tabla de flujo RPA. La Revaloración no es posible porque el segundo y tercer puntos no se cumplen. El Evento está asociado con el Yihadista, así que el Bot US usará *Coup* por su valor Ops. Sin puntos en la Reserva, han continúa por las casillas de la tabla de flujo hasta alcanzar la casilla "¿Despliegue Posible?" Usando la regla 13.4.7 y la OpP, Han determina que el Despliegue es posible, así que el Bot US efectuará una Operación de Despliegue. Han identifica el destino y el origen usando las prioridades Despliegue A y Despliegue Desde, respectivamente. El destino será el Contador de Tropas y el origen serán las Monarquías del Golfo. Han despliega ambas Tropas desde las Monarquías del Golfo al Contador de Tropas.

Carta 2: La siguiente carta de la mano US es *Qadhafi* [nº235, 3-No Asociada]. Sigue sin haber marcadores de Conspiración en el mapa, así que Han vuelve a saltarse la FRA y comienza con la tabla de flujo RPA. La Revaloración no es posible en la segunda carta de ninguna Fase de Acción US, así que Han pasa a la casilla "¿Evento No Yihadista Jugable?". Puesto que no hay países en Guerra Civil, el Evento no tendría

© 2016 GMT Games, LLC

efecto, y por lo tanto el Bot US lo trata como No Jugable (13.4.2). Han revisa la tabla de flujo hasta llegar a la casilla "¿Desorganizar para +Prestigio o colocar Núcleo?". El Bot US puede Desorganizar en Afganistán y usar las tres Ops de *Qadhafi* para aumentar el Prestigio en uno. Han activa la Célula Latente de Afganistán y aumenta el Prestigio de cuatro a cinco.

Fase de Acción Yihadista 3



Carta 1: La primera carta de la tercera Fase de Acción Yihadista es *JV / Copycat* [nº207, 1-No Asociada]. El Evento parece Jugable, así que Han consulta la Tabla de Instrucciones para Eventos para ver si hay alguna instrucción específica. Bajo las instrucciones de *JV / Copycat* se lee: "En EE.UU. Si hay WMD Disponible, coloca Célula. En otro sitio, coloca Conspiración si Financiación <8, si no, coloca Célula." No hay WMDs Disponibles y la Financiación es inferior a ocho, así que el Bot Yihadista colocará una Conspiración en EE.UU. Puesto que el Evento especifica una Conspiración de Nivel 1, Han inspecciona temporalmente los marcadores de Conspiración disponibles para identificar el marcador de Conspiración de nivel 1. Después vuelve a mezclar todos los marcadores de Conspiración disponibles y los devuelve bocabajo a la casilla de Conspiraciones Disponibles. Han coloca el marcador de Conspiración de nivel 1 en EE.UU. y, puesto que el Evento *JV / Copycat* está No Asociado, aumenta las Reservas Yihadistas de uno a dos.

Nota: En partidas que usan el Bot US, todos los marcadores de Conspiración en países se colocan con el nº de Conspiración o WMD boca arriba.

Carta 2: La segunda carta de la Fase de Acción es *Gulf Union* [nº156, 3-US]. El Bot Yihadista usará la carta para Operaciones, así que Han sigue las casillas de la tabla de flujo EvO hasta identificar un tipo de Operación. La casilla "¿Pobre, Musulmán,

con 1-4 más Células que Tropas + Milicia y éxito de Yihad posible?" se cumple porque Pakistán tiene tres Células y no tiene Tropas ni Milicia. Sin embargo, esta vez no hay Células Móviles adyacentes a Pakistán (la Célula de Afganistán no es Móvil, según 12.3.9). La Financiación es Moderada, así que Han pasa a la casilla de la tabla de flujo "¿Prestigio > 1 y Célula Activa con Tropas?" La respuesta es Sí, porque hay una Célula Activa en Afganistán, así que el Bot Yihadista efectuará una Operación de Conspiración. Para determinar el país o países objetivo, Han usa la tabla de flujo de Conspiración de la OpP. La Célula Activa de Afganistán es la única Célula con Tropas, así que sigue las casillas de la tabla de flujo y descubre que las Células de Pakistán son la segunda prioridad. Usando el valor de Ops de tres de *Gulf Union* para Conspirar, Han saca un dos en Afganistán (éxito) y activa las dos Células Latentes de Pakistán y saca un cuatro (fallo) y cinco (fallo). Han selecciona un marcador de Conspiración disponible al azar (12.3.4) y lo coloca en Afganistán boca arriba, revelando una Conspiración de nivel 2.

Fase de Acción de EE.UU. 3

Carta 1: Han gira la siguiente carta del mazo del Bot US, revelando *Paris Attacks* [nº182, 2-Yihadista]. Esta vez hay dos Conspiraciones en el mapa, así que Han comienza con la FRA. Empieza determinando qué marcador de Conspiración (Conspiración de nivel 1 en EE.UU. o Conspiración de nivel 2 en Afganistán) es la Conspiración prioritaria usando la casilla de Prioridades en las Alertas de la hoja FRA. Repasando desde la parte superior a la inferior, Han descubre que la Conspiración de nivel 1 en EE.UU. tiene mayor prioridad. Han pasa ahora a la FRA y sigue las casillas

© 2016 GMT Games, LLC

de la tabla de flujo hasta que encuentra una casilla final (sombreada) de la tabla de flujo. Responde no a la primera casilla porque la Conspiración prioritaria no es una WMD. Igualmente, la respuesta a la segunda casilla de la tabla de flujo "¿3 Ops disponibles?" es no porque *Paris Attacks* proporciona dos Ops y las Reservas US están a cero. El Evento está asociado al Yihadista, así que la respuesta a la tercera pregunta también es no. La respuesta a la cuarta casilla, "¿Última carta de la fase?", es no, lo que lleva a la casilla final (sombreada). "Añadir carta a las Reservas US". Por lo tanto, Han mueve el marcador de Reservas US de cero a dos.

Carta 2: La siguiente carta para el Bot US es *Special Forces* [nº129, 1-US]. Las dos Conspiraciones siguen en el mapa, así que Han comienza de nuevo con la FRA. La Conspiración de nivel 1 en EE.UU. sigue siendo la Conspiración Prioritaria. Usando la FRA, Han responde ahora sí a la segunda casilla. También responde sí a la siguiente casilla, "¿Última carta de la fase o Reservas US < 2?", porque esta es la última carta de la Fase de Acción US. Han, por lo tanto, pasa a la casilla final "Tabla de Alertas" (sombreada).

Comentario: *La lógica de la Tabla de Alertas funciona bajo el supuesto de que todas las Conspiraciones aparte de la Conspiración prioritaria serán Conspiraciones No Bloqueadas (8.5.6). Además, la lógica está dirigida hacia un mejor control de la Financiación Yihadista y del Prestigio US. El potencial de que una Conspiración empeore el Gobierno o modifique la Actitud no está considerado en la lógica.*

Para usar la Tabla de Alertas, Han observa primero la Financiación Yihadista (cinco) y el Prestigio US (cinco) actuales. Consulta entonces la casilla de Modificadores a la Tabla para determinar si es necesaria alguna modificación. Puesto que hay otra Conspiración (en Afganistán) aparte de la Conspiración prioritaria, el segundo punto de la casilla de Modificadores a la Tabla dice a Han que sume uno al valor de la Financiación (de cinco a seis) y, puesto que hay Tropas en Afganistán, que reste uno del valor del Prestigio (de cinco a cuatro). Han localiza el resultado en la Tabla de Alertas correspondiente a seis de Financiación y cuatro de Prestigio, "L | 2U". Puesto que la Conspiración prioritaria es en un país No Musulmán (EE.UU.), Han usa el lado derecho del divisor, "2U". Usando la Leyenda de la Tabla, Han ve que un "2" le dice que Alerte si la Conspiración es de nivel 1 y en un país Bueno. Puesto que la Conspiración es en EE.UU., Han Alerta de la Conspiración prioritaria usando la Op de *Special Forces* y dos puntos de las Reservas US. Coloca entonces el marcador de Conspiración en la casilla de Conspiraciones Resueltas (11.3.2) y mueve las Reservas US de dos a cero.

Resolución de la Conspiración: La Conspiración de nivel 2 en Afganistán está No Bloqueada (8.5.6), así que Han aumenta la Financiación Yihadista de cinco a seis y, puesto que hay Tropas presentes, reduce el Prestigio US de cinco a cuatro. Han coloca entonces el marcador de Conspiración 2 en la casilla de Conspiraciones Resueltas (11.3.2).

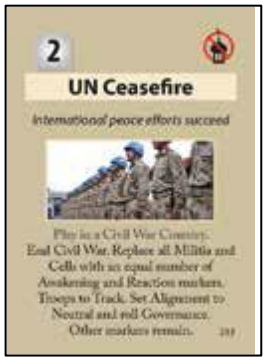
Fase de Acción Yihadista 4

Carta 1: Han gira la siguiente carta de la mano Yihadista para revelar *Islamic Maghreb* [nº169, 1-Yihadista]. El Evento es Jugable porque el Gobierno de Argelia/Túnez es Pobre. Han consulta la Tabla de Instrucciones para Eventos en busca de instrucciones específicas y encuentra que el Bot Yihadista usa *Islamic Maghreb* para aumentar la Financiación si es menor de ocho. Por lo tanto, Han aumenta la Financiación Yihadista de seis a siete. A continuación, Han tira por la Actitud de Serbia. Con un resultado de cuatro, Hank señala Serbia como Blanda y modifica el marcador de Relaciones GWOT del Mundo de Duras a Duras uno. Finalmente, Han deja a un lado *Islamic Maghreb* y coloca un marcador de Temporal sobre él.

© 2016 GMT Games, LLC

Carta 2: La siguiente y última carta del Yihadista es *Russian Aid* [nº145, 2-US]. Han usa la tabla de flujo EvO para identificar el tipo de Operación que efectuará el Bot Yihadista. De un-evo, Pakistán tiene entre una y cuatro Células más que Tropas + Milicia, pero sigue sin haber Células móviles adyacentes a Pakistán. La siguiente casilla pregunta si la Financiación es Moderada. El uso del Evento *Islamic Maghreb* ha movido la Financiación Yihadista a siete, así que la Financiación es ahora Abundante. Puesto que hay Células disponibles en el Contador, el Bot Yihadista efectuará una Operación de Reclutamiento. Para identificar el país objetivo, Han usa la tabla de flujo Reclutamiento y Traslado A de la OpP. La primera casilla dice "Pobre, Musulmán, con 1-4 Células más que Tropas + Milicia y éxito Yihad posible." Hay un solo país que coincida con este criterio: Pakistán. Por lo tanto, usando las dos Ops de *Russian Aid* y otro punto de las Reservas Yihadistas, Han tira tres dados para una Operación de Reclutamiento en Pakistán. El resultado es uno, cuatro y seis, así que Han coloca una Célula del Contador en Pakistán. Mueve entonces las Reservas Yihadistas de dos a uno.

Fase de Acción de EE.UU. 4



Carta 1: Girando la siguiente carta de la mano US, Han revela *UN Ceasefire* [nº233, 2-No Asociada]. Todavía no es posible la Revaloración porque el segundo y tercer punto no se cumplen. El Evento *UN Ceasefire* No es Jugable porque actualmente no hay países señalados con Guerra Civil. Para identificar la Operación que se efectuará, Han sigue la tabla de flujo RPA hasta llegar a la casilla "¿GdI en Musulmán con MTD de -1?" La respuesta aquí es no porque, a pesar de que la penalización en las Relaciones GWOT Mundiales se ha reducido de dos a uno durante la Fase de Acción Yihadista, el único país Correcto no cumple este requisito de MTD (4.9.2 y 11.1.3) para GdI en Musulmán. A Han se le indica que efectúe Operaciones de Seguridad Nacional. Los primeros tres puntos de la casilla de Seguridad Nacional no se aplican. El cuarto punto instruye a Han para que añada las Ops restantes a las Reservas US, así que aumenta las Reservas US de cero a dos.

Carta 2: Han revela a continuación la última carta del turno *Facebook* [nº153, 3-US]. No hay Conspiraciones en el mapa, no es posible la Revaloración y, por desgracia para el Bot US, el Evento *Facebook* No es Jugable porque *Smartphones* no está vigente. Por lo tanto, el Bot US usará las tres Ops del Evento *Facebook* para una Operación. Usando la tabla de flujo RPA para identificar la Operación que efectuar, Han la sigue hasta llegar a la casilla "¿GdI en Musulmán con MTD≥ 0?" La respuesta aquí es sí porque la penalización a las Relaciones GWOT Mundiales ha sido reducida de dos a uno durante la Fase de Acción Yihadista y, por lo tanto, Afganistán y Pakistán cumplen el requisito de MTD (4.9.2 y 11.1.3) para GdI en Musulmán. A Han se le instruye para que efectúe GdI en el país Musulmán con mejor MTD. Puesto que tanto Afganistán como Pakistán tienen un MTD de cero, Han usa la columna GdI en Musulmán de la Tabla de Prioridades para seleccionar entre ellos. Afganistán está señalado con Cambio de Régimen, así que Han tira para una Operación GdI en Musulmán en Afganistán usando el valor de tres Ops de *Facebook*. Una tirada de cinco (éxito) mejora el Gobierno de Afganistán de Pobre a Correcto. Debido a la Desvinculación (11.1.5), Han retira entonces el marcador de Despertar de allí.

Fin de Turno

No quedan Conspiraciones que resolver y las manos de ambos Bots están vacías, así que

© 2016 GMT Games, LLC

Han ha llegado al final del turno. Reduce la Financiación Yihadista de siete a seis. No hay países con Doctrina Islámica y las relaciones GWOT no están en tres ni son las mismas que la de EE.UU., así que el Prestigio US se queda en cuatro. Puesto que se está usando el Bot Yihadista, las Reservas Yihadistas no se reducen a cero (véase 12.4.4). Igualmente, las Reservas US se quedarán en dos. Han mueve los dos marcadores de Conspiración de las casilla de Conspiraciones Resueltas (11.3.2) a la casilla de Conspiraciones Disponibles. No habrá Polarización en ningún país y, puesto que no hay países en Guerra Civil, tampoco habrá Desgaste. Han retira el marcador de Temporal de *Islamic Mahgreb* y mueve la carta a la pila de descartes. Finalmente, Han reparte ocho cartas a cada mano y está ahora listo para comenzar otro turno.

Escala del Juego

Complejidad: 5 (Media)
Idoneidad para Jugar En Solitario: 9 (Alta)
Jugadores: 1-2 (incluye sistema completo para jugar en solitario)
Escala de Tiempo: de 6 meses a 1 año por turno
Nota: Esta expansión usa el mismo mapa, reglas básicas, condiciones de victoria, componentes y tablas que su juego predecesor, por lo que es necesario tener *Labyrinth, The War on Terror, 2001 - ?* para jugar.

Información Histórica en la Red

https://en.wikipedia.org/wiki/Arab_Spring
http://www.theatlantic.com/features/archive/2015/02/what-isisreally-wants/384980/
http://understandingwar.org/backgrounder/isiss-global-strategy
http://www.cnn.com/2015/12/17/world/mapping-isis-attacksaround-the-world/

ESCENARIOS

Nota: Todas las Células se despliegan Latentes a menos que se especifique otra cosa.
Nota: A menos que se especifique otra cosa, las cartas que se especifican como Eliminadas no tienen efectos de Evento duradero y no están disponibles para ser robadas del Descarte o del montón de cartas Retiradas.

Despertar (Escenario 2010)

[DIC. 2010 - ?]

El 17 de diciembre de 2010, el vendedor callejero tunecino Mohamed Bouazizi se autoinmoló para protestar por el duro trato de las autoridades locales. Su sacrificio derribó el gobierno tunecino un mes más tarde y dio pie a un movimiento popular conocido como la Primavera Árabe que se extendió por todo el mundo musulmán, derrocando a seis gobierno e iniciando cuatro Guerras Civiles. El mundo Occidental peleó para influenciar estas luchas dispares y acabar con ellas mientras los yihadistas y otros elementos reaccionarios maniobraron hábilmente para llenar los vacíos de poder creados.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Este es el escenario estándar con múltiples mazos. Para el escenario de torneo de un solo mazo, véase Primavera Árabe a continuación.

Marcadores
- **Prestigio:** 5
- **GWOT:** US Blanda; Mundial Dura 2
- **Tropas:** Guerra
- **Financiación:** 5
- **Recursos Buenos:** 0
- **Recursos Doctrina Islámica:** 0
- **Países Correctos/Buenos:** 2
- **Países Pobres/Doctrina Islámica:** 3

Países:
- **Argelia/Túnez:** Pobre Neutral, 1 Despertar
- **Irak:** Pobre Aliado; 2 Tropas, 1 Célula (Sin marcador de Cambio de Régimen)
- **Monarquías del Golfo:** Correcto Aliado, 2 Tropas
- **Afganistán:** Pobre Aliado, 6 Tropas, 2 Células, marcador de Cambio de Régimen (marrón)
- **Pakistán:** Correcto Neutral, 2 Células
- **Reino Unido:** Dura
- **Francia:** Dura
- **Benelux:** Blanda

Cartas Eliminadas: Ninguna

© 2016 GMT Games, LLC

El Tur no de Mitt

[Historia Alternativa]

Una mejor gestión de la campaña impulsa a Romey o a McCain al Despacho Oval durante sus intentos de llegar a la Casa Blanca. La Política Exterior de EE.UU. está más claramente definida por lo bueno y lo malo. Rusia acelera su relación antagonista. Es el 17 de diciembre de 2010 y la Primavera Árabe acaba de comenzar.

Despliega igual que en el escenario de Despertar 2010, excepto:

- **Prestigio:** +7
- **GWOT:** US Dura, Mundial Dura 1
- **Financiación:** 6
- **Rusia:** Blanda

Sólo para este escenario, modifica la Carta *Obama Doctrine* para que sea una carta de 3 Ops y permite elegir las tres Opciones cuando se juegue como Evento. Además, EE.UU. debe de estar en Dura para jugar este Evento. Esta regla Especial del Escenario anula el texto de la carta y las reglas para esta carta de Evento.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Este es un buen escenario de entrenamiento para un jugador US novato.

Primavera Árabe

[Dic. 2010 – Dic. 2015]

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Este escenario es para aquellos que prefieren una partida en un orden más cronológico, con los eventos relacionados con el período conocido como la Primavera Árabe ocurriendo al principio de la partida y los que sucedieron con el período conocido como las Guerras Civiles ocurriendo posteriormente en la partida. Es también un buen Escenario de Torneo de un mazo o para usar como herramienta educativa "el juego como historia".

Despliega como en el escenario Despertar 2010, aunque confecciona el mazo como se describe a continuación. La duración de la partida es de un mazo (si los jugadores eligen más de un mazo, los futuros mazos se barajan normalmente sin mezclar). Este escenario de un mazo se concentra en las cartas relacionadas con la Primavera Árabe (dic. 2010 – jun. 2012) durante la primera mitad del mazo y en las cartas relacionadas con el período de las Guerras Civiles (jul 2012 - ?) durante la segunda mitad del mazo, con un total de 60 cartas en cada mazo. 20 cartas serán preseleccionadas para ser mezcladas con la mitad superior del mazo de Primavera Árabe y 20 más serán preseleccionadas para ser mezcladas con la mitad inferior del mazo de Guerra Civil. Las 40 cartas restantes de cada mazo se eligen al azar de entre las 80 cartas restantes. Crea el mazo combinado mezclando las cartas enumeradas a continuación en sus respectivas partes del mazo y barajándolas con 40 cartas al azar, entonces coloca el mazo Primavera Árabe encima del mazo Guerra Civil y comienza la partida. Para facilitar la preparación, las cartas de Primavera Árabe están señaladas con un icono de "protestante" en su esquina superior derecha, mientras que las de Guerra Civil están señaladas con un icono de "AK-47" en su esquina superior derecha. Se aplican las condiciones normales de victoria.

Nº	Prim. Árabe	Nº	Guerra Civil
124	Pearl Roundabout	124	Humanitarian Aid
131	Arab Spring "Fallout"	141	Malala Yousafzai
132	Battle Of Sirte	142	Militia
133	Benghazi Falls	145	Russian Aid
134	Civil Resistance	151	Unscr 2118
148	Tahrir Square	156	Gulf Union
153	Facebook	173	Arab Winter
154	Facebook	178	Ghost Soldiers
164	Bloody Thursday	180	Mosul Central Bank
175	Censorship	188	Isil
191	Muslim Brotherhood	201	Cross Border Support
203	Day Of Rage	210	Sectarian Violence
206	Friday Of Anger	215	Abu Bakr Al-Baghdadi
211	Smartphones	216	Abu Sayyaf (Isil)
212	Smartphones	218	Agitators
213	Smartphones	213	Al-Nusra Front
220	Daraa	221	Fly Paper
223	Iranian Elections	225	Jihadi John
227	Popular Support	230	Sellout
228	Popular Support"	231	Siege Of "Kobanigrad"

© 2016 GMT Games, LLC

Acuerdo del Estatus de las Fuerzas (Escenario 2011)

[Dic. 2011 - ?]

El 18 de diciembre de 2011, las últimas tropas de combate estadounidenses que quedaban fueron retiradas de Irak. En dos meses, 1000 personas resultaron víctimas cuando la violencia sectaria azotó la inestable democracia. Las viejas rivalidades se reanudaron y diversas facciones maniobraron para marcar su territorio. El gobierno se tambaleó y finalmente cayó en una Guerra Civil con el alzamiento del EIIL en el norte. La cuestión no era si Estados Unidos volvería, sino cuándo y con qué nivel de fuerza.

Marcadores
- **Prestigio:** 6
- **GWOT:** US Blanda; Mundial Dura 2
- **Tropas:** Guerra
- **Financiación:** 6
- **Recursos Buenos:** 0
- **Recursos Doctrina Islámica:** 0
- **Países Correctos/Buenos:** 3
- **Países Pobres/Doctrina Islámica:** 4

Países:
- **Irak:** Pobre Neutral; 1 Milicia, 2 Células, 1 Despertar, 1 Reacción
- **Monarquías del Golfo:** Correcto Aliado, 2 Tropas, 1 Despertar
- **Afganistán:** Pobre Aliado, 6 Tropas, 2 Células, marcador de Cambio de Régimen (marrón)
- **Pakistán:** Pobre Neutral, 1 Célula, 1 Reacción
- **Siria:** Pobre Neutral, 2 Células, 1 Despertar, 1 Reacción
- **Egipto:** Correcto Neutral, 1 Despertar, 1 Reacción
- **Libia:** Correcto Aliado
- **Reino Unido:** Dura
- **Francia:** Dura
- **Benelux:** Blanda

Cartas Eliminadas:
- 133 Benghazi Falls
- 185 al Maliki
- 237 Osama bin Ladin

Assad Solo (Escenario 2012)

[Jun. 2012 - ?]

El 12 de junio de 2012, la ONU declaró formalmente que Siria estaba en estado de Guerra Civil. Las protestas seguidas de violencia política habían estado sucediendo en Siria como efecto secundario de la Primavera Árabe desde enero de 2011. Mientras que en otros gobiernos árabes la situación política tuvo una conclusión a medida que la Primavera Árabe tocaba a su fin a mediados de 2012, el régimen de Assad fue acosado desde todas partes por el Ejército Libre Sirio (ELS), el Frente Islámico, y posteriormente el EIIL. Con intensos combates inicialmente en Damasco y Alepo, el conflicto pronto aumentaría y se extendería por todo el país. ¿Se convertiría la nueva normalidad de Siria en la de un estado dividido con un conflicto a largo plazo, o lograría dominarla una facción?

Esta es una partida rápida de dos turnos de duración en la que el mazo se preselecciona (usa el marcador "Deck" para llevar la cuenta de los turnos jugados). La victoria se basa únicamente en el estatus de Siria al final del juego (el contador de Victoria no se usa ni tampoco los marcadores WMD ni las reglas relacionadas con ellos). Si al final de dos turnos, Siria tiene estado de Buen Gobierno, gana el jugador US; si tiene Doctrina Islámica, gana el Yihadista; cualquier otro resultado es un empate. Cada jugador selecciona en secreto 15 cartas de Evento de su bando y cinco cartas de Evento No Asociado (el Yihadista elige las cartas No Asociadas primero) y se colocan en un mazo combinado. Baraja las 40 cartas juntas antes de comenzar la partida. Alternativamente, este escenario puede ser usado como escenario de aprendizaje para que los nuevos jugadores aprendan las mecánicas básicas del juego y las 40 cartas pueden elegirse al azar para componer el mazo.

Nota: Si los jugadores están de acuerdo de antemano o si se usa este escenario en un entorno de torneo, la partida no puede acabar en empate, y entra en modo Prórroga si no hay victoria al final del turno 2. Baraja las restantes 76 cartas que no están en el escenario (ten en cuenta las cuatro que se eliminan, especificadas más adelante) y coloca entonces las restantes cartas del mazo de robo sobre el mazo de 76. Cambia Siria a Alineamiento Neutral y mantén su Gobierno actual. Continúa con el turno 3 y demás, excepto que la partida concluye al final de

© 2016 GMT Games, LLC

cualquier Fase de Eliminación de Eventos Temporales en la que Siria sea Aliado sin un marcador de Cambio de Régimen Verde (victoria de EE.UU.) o Adversario (victoria del Yihadista). Juega varios mazos si es necesario.

Marcadores
• **Prestigio:** 4
• **GWOT:** US Dura; Mundial Dura 2
• **Tropas:** Guerra
• **Financiación:** 6

Países:
• **Siria:** Correcto Neutral, Guerra Civil, 3 Milicias, 2 Células
• **Irak:** Pobre Neutral; 2 Milicias, 2 Células, 1 Despertar, 1 Reacción
• **Monarquías del Golfo:** Correcto Aliado, 2 Tropas, 1 Despertar
• **Afganistán:** Pobre Aliado, 4 Tropas, 2 Células, (sin marcador de Cambio de Régimen)
• **Pakistán:** Pobre Neutral, 1 Célula, 1 Reacción
• **Egipto:** Correcto Aliado, 1 Despertar, 1 Reacción
• **Turquía:** Correcto Aliado, marcador de Ayuda
• **Libia:** Pobre Neutral
• **Mali:** Pobre Neutral, 1 Célula
• **Reino Unido:** Dura
• **Francia:** Dura
• **Escandinavia:** Blanda
• **Italia:** Dura
• **Rusia:** Blanda

Cartas Eliminadas:
• 133 Benghazi Falls
• 185 al Maliki
• 234 Free Syrian Army
• 237 Osama bin Ladin

Estado Islámico de Irak y de Levante (EIIL) (Escenario 2014)

[Jun. 2014 - ?]

El 29 de junio de 2014, el EIIL proclamó un Califato mundial basado en un Estado Islámico creado a partir de franjas de Irak y Siria con su capital en Ar-Raqqah, Siria. Sus fuerzas avanzaron rápidamente, capturando Mosul y amenazando Bagdad y áreas importantes de Siria. Los países democráticos dudaron si responder al ataque Yihadista. ¿Conseguiría el Islam su próximo Califato global, o una respuesta medida de Occidente contendría el radicalismo para que se quedara en el desierto?

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Los medios usan las siglas en inglés ISIL e ISIS (EIIL en castellano) de manera intercambiable. Esta expansión sigue el estándar del Departamento de Estado de EE.UU. de usar ISIL como nombre para la organización y el territorio que busca controlar.

Marcadores
• **Prestigio:** 5
• **GWOT:** US Dura; Mundial Dura 3
• **Tropas:** Guerra
• **Financiación:** 7
• **Recursos Buenos:** 0
• **Recursos Doctrina Islámica:** 1
• **Países Correctos/Buenos:** 3
• **Países Pobres/Doctrina Islámica:** 3

Países:
• **Siria:** Correcto Neutral, Guerra Civil, 3 Milicias, 4 Células (Retira su WMD del mapa), marcador de Capital de Califato (las Células están Activas)
• **Irak:** Pobre Neutral, Guerra Civil, 2 Milicias, 3 Células, marcador de País de Califato (las Células están Activas)
• **Monarquías del Golfo:** Correcto Aliado, 2 Tropas
• **Afganistán:** Correcto Aliado, 2 Tropas, 1 Célula
• **Pakistán:** Pobre Aliado, Núcleo
• **Nigeria (Loseta de País por su cara Musulmana):** Pobre Neutral, 2 Células
• **Fuerzas Fuera del Mapa:** 3 Tropas (el Evento nº184 *Sequestration* está vigente)
• **Reino Unido:** Dura
• **Francia:** Dura
• **Benelux:** Dura

Cartas Eliminadas:
• 133 Benghazi Falls
• 151 UNSCR 2118
• 174 Boston Marathon
•· 184 Sequestration
• 185 al Maliki
• 188 ISIL
• 194 Snowden
• 234 Free Syrian Army
• 237 Osama bin Ladin

© 2016 GMT Games, LLC

Juego de Campaña

[Sep. 2001 – dic. 2015]

Este scenario es para aquellos que quieran comenzar la partida tras el 11-S y continuar hasta la Primavera Árabe y el período de las Guerras Civiles. Esto proporcionará una perspectiva sobre cómo el mundo musulmán cambió durante estos períodos de tiempo, así como del nivel y del enfoque del compromiso de Occidente con el tiempo. Es también ideal como como herramienta educativa "el juego como historia".

Despliega como en el escenario "Let´s Roll" del juego básico, o como cualquier otro escenario de *Labyrinth: WOT*. La duración de la partida es de dos mazos, uno usando las cartas de *Labyrinth: WOT* seguido de otro usando las cartas de *Labyrinth: Awakening* (mezcladas como en el escenario Primavera Árabe). Las cartas nunca se barajan y la partida durará aproximadamente 14 turnos.

Reglas Especiales:

• Tanto Mali (País Musulmán) como Nigeria (País No Musulmán) comienzan la partida como países activos y los jugadores pueden operar en ellos de manera normal desde el principio.

• Los Eventos Marcados continúan de un mazo al siguiente; ignora la regla Nueva Normalidad (11.3.5).

• Algunas cartas de personalidades yihadistas, como Bin Ladin y Osama bin Ladin, aparecen en ambos mazos. Si la carta es eliminada debido a una jugada de EE.UU., puede volver a aparecer en el segundo caso y se asume que es un nuevo líder ascendente de capacidad y enfoque similares.

• Las cartas *Operation Neptune Spear* y *Unconfirmed* pueden usarse para recuperar cualquier carta de personalidad yihadista No Asociada de cualquier mazo, no sólo las especificadas en las cartas.

• Puesto que no se vuelve a barajar una vez comienza la partida, el mazo de descartes llegará a ser bastante grande, y todas estas cartas están disponibles para ser recuperadas por Eventos como *Oil Price Spike*.

• Las Reglas, la Tarjeta de Ayuda para el Jugador y la Secuencia de Final de Turno de la Expansión *Labyrinth: Awakening* comienzan con la primera carta robada del Mazo dos. En ese momento, coloca un marcador de Despertar en Argelia/Túnez (si es posible) y Examina si es necesario. Coloca también las losetas de país de Siria e Irán (caso Especial Musulmán), y la Casilla de Fuerzas Fuera del Mapa en el tablero. Coloca las tres WMD en sus respectivas casillas de Siria (2) e Irán (1) (si son necesarias más de seis WMD porque algunas pueden estar ya disponibles debido a los países CTR, usa la proporcionada con esta expansión).

Condiciones de Victoria:

Se aplican las condiciones de victoria normales.

OPCIONAL: Si ambos jugadores están de acuerdo al comienzo del escenario, la partida puede continuar incluso después de que un jugador haya logrado un nivel de victoria, para poder experimentar el juego en su totalidad. En este caso, la victoria se determina entonces al final de la partida, siendo el ganador el jugador que logró completar la mayor variedad de sus 3 condiciones de victoria en algún momento durante la partida.

EJEMPLO: Si el jugador Yihadista puede completar una Conspiración WMD en EE.UU. con éxito, pero no puede obtener seis Recursos de Doctrina Islámica o 15 Países como Pobres/Islámicos en ningún punto de la partida, entonces gana un punto. Si el jugador US puede eliminar todas las Células Yihadistas, y tiene un total de 12 Recursos como Buenos, y 15 países como Correctos/Buenos en algún momento de la partida, entonces obtendría 3 puntos y ganaría la partida. Los jugadores pueden ganar un máximo de 1 punto por condición (es decir, la activación de dos WMD distintas en EE.UU. sólo concede un punto, no dos). Un empate en el número de puntos al final del escenario pasaría entonces a las condiciones estándar de final de partida (EE.UU. gana si tiene 2 x +1 Recursos Buenos de lo que hay con Doctrina Islámica).

Historia Alternativa: Baraja ambos mazos (todas las 240 cartas) juntos y juega con un solo mazo grande sin volver a barajar. La partida acaba cuando los jugadores no pueden rellenar sus manos al final del turno

© 2016 GMT Games, LLC

(5.3.1). Si las dos cartas *US Election* salen relativamente seguidas, se asume que el Presidente electo ha muerto y ha sido reemplazado por el Vicepresidente, causando potencialmente un cambio en la política. El jugador Yihadista dispone de un total de nueve WMD (tres de Pakistán, tres de los países CTR, dos de Siria y una de Irán; usa la extra proporcionada con esta expansión). Las Reglas, la Tarjeta de Ayuda para el Jugador y la Secuencia de Final de Turno de la Expansión *Labyrinth: Awakening* se usan desde el comienzo y durante la Campaña; es decir, sólo se usan/revelan seis conspiraciones normales por turno (11.3.2). La Polarización y la Convergencia están en juego (11.1.7-8), puede haber Guerras Civiles (11.2.1), Siria comienza como país de Mezcla Chií, etc. Ten en cuenta que se juegan las cartas con títulos que aparecen en ambos juegos según lo escrito en las cartas, y es posible que dos Eventos con el mismo nombre estén en juego simultáneamente, uno de cada mazo, como los dos marcadores NATO en el mismo o diferentes países. Ninguna de las cartas de *Labyrinth: WOT* es bloqueada en un País Califato, aunque tengan títulos similares a las cartas de *Labyrinth: Awakening* que son bloqueadas, y que están pues identificadas con un icono de "no en Califato" en ellas. Se pierde cierta confidencialidad cuando se usan las cartas del juego base y de la expansión, puesto que el dorso de las cartas es diferente. Aunque esto puede ser una distracción para algunos, ¡será una gran ayuda cuando se separen las cartas posteriormente! Los dorsos de las cartas siempre están abiertos para inspección y pueden llegar a ser un elemento de juego útil para aprovechar esa información. Para los jugadores que deseen más confidencialidad, pueden alternativamente comprar fundas para cartas con el dorso opaco para esconder el juego de origen de sus cartas.

REGLAS OPCIONALES

Las Reglas Opcionales 1 y 2 fueron diseñadas por Joel Toppen y se presentaron primero en el Nº 25 de *C3i*. Esta edición está agotada, y por ello se reproducen aquí para comodidad de los jugadores y para que puedan acceder a ellas. Las dos fichas necesarias para la Regla Opcional 1 están incluidas en esta expansión. La Regla Opcional 3 es nueva de esta expansión e incluye variabilidad expandida de la dificultad del Bot.

1: Zakat y el Caballo Fuerte

La siguiente Regla Opcional está diseñada para proporcionar a ambos jugadores otros medios para recuperarse aparte de los que ya están presentes en el cuerpo del juego, y es especialmente útil para jugadores novatos:

1. Al comienzo de la partida, el jugador US recibe un marcador *Strong Horse* ("Caballo Fuerte"); el jugador Yihadista recibe un marcador *Zakat*. En cualquier momento durante la partida, el jugador propietario puede darle la vuelta a su marcador Strong Horse o Zakat y resolver de inmediato sus efectos.

a. Strong Horse: Las mayorías silenciosas musulmanas acuden a Occidente para que intervenga contra la tiranía. Sitúa el Prestigio en 6. (***Juego en Solitario:*** *Usa Strong Horse la primera vez que una Fase de Acción US comience con Prestigio Bajo,)*

b. Zakat: Los musulmanes ricos hacen donaciones para la Yihad global. Sitúa la Financiación en 6. (***Juego en Solitario:*** *Usa Zakat la primera vez que un turno acabe con Financiación Ajustada y antes de robar las cartas.)*

2. Al final de la partida, si se ha conservado el marcador Strong Horse, este equivale a dos Recurso Buenos.

3. Al final de la partida, si se ha conservado el marcador Zakat, este equivale a 1 Recurso en Doctrina Islámica.

2. Alertas Heroicas

Esta Regla Opcional concede al jugador US (no al Bot US) la oportunidad de usar una carta de 1OP o 2OP para llevar a cabo una Alerta, pero que a la misma vez no garantiza el éxito:

1. El jugador US puede usar una carta de 1OP, 2 OP o 3OP para llevar a cabo una Operación de Alerta en un País Bueno.

2. El jugador US puede usar una carta de 2 OP o 3OP para llevar a cabo una Operación de Alerta en un País Correcto.

3. Las Operaciones de Alerta efectuadas con una carta de 3OP tiene éxito auto-

© 2016 GMT Games, LLC

máticamente (según las reglas normales): revela y retira el marcador de Conspiración.
4. Las Operaciones de Alerta efectuadas con una carta de 1OP o 2 OP precisan de la irada de un dado para determinar el éxito: tira un solo dado. Si la tirada es menor o igual al valor OP de la carta jugada para la Alerta, la Alerta tiene éxito: revela y retira el marcador de Conspiración. Si la tirada es superior al valor OP de la carta jugada, la Operación fracasa y no tiene efecto.

3. Dificultad Variable del Bot

Esta Regla Opcional se presenta aquí por primera vez. Se incluyen diez marcadores en esta expansión para facilitar este nuevo método a la hora de determinar la dificultad del Bot.
1. En esta variante, las capacidades del Bot están señaladas con uno o más de los 5 marcadores proporcionados para cada bando. En esta variante, las capacidades del Bot no se suman a las de los niveles inferiores a ella, pero son acumulativas con otros marcadores en juego.
EJEMPLO: Una Ideología Potente Yihadista no incluye las capacidades inferiores de Atractiva y Coherente, a menos que esos marcadores también estén en juego.
2. Al principio de la partida, cada Bot que esté jugando roba una carta al azar del mazo y comprueba el valor OP de la carta. Coloca las cinco Capacidades del Bot al revés (o en una taza) y roba un número de marcadores de capacidades del Bot igual al valor OP de la carta robada. Deja los marcadores robados cerca del Contador de Reservas como recordatorio de las actuales capacidades del Bot. Vuelve a barajar la carta o cartas robadas en el mazo del robo.
3. Cada vez que el Bot Yihadista juega una carta de personalidad Yihadista por el Evento Yihadista, roba al azar una nueva capacidad de Bot y añádela a las capacidades del Bot Yihadista actuales (ignora resultados por encima de cinco marcadores). Cada vez que se juega una carta de Personalidad Yihadista por el Evento US, elimina al azar un marcador de capacidad de Bot Yihadista del montón (ignora resultados por debajo de cero marcadores).
4. Cada vez que el Bot US cambie la actitud de Blanda a Dura o que permanezca en Dura cuando resuelva un Evento de cambio de actitud, Operación de Revaloración o Conspiración que no sea de WMD en EE.UU., roba al azar uno o más marcadores de capacidades del Bot y añádelos a las capacidades actuales del Bot US (ignora resultados por encima de cinco marcadores). Cada vez que el Bot US cambie la actitud de Dura a Blanda o que permanezca en Blanda cuando resuelva un Evento de cambio de actitud, Operación de Revaloración o Conspiración que no sea de WMD en EE.UU., elimina al azar un marcador de capacidad del Bot del montón (ignora resultados que encima de cinco marcadores).

NOTAS DE LOS DISEÑADORES

De Jugador a Diseñador de Juegos: Navegando en el Laberinto de Tu Primer Diseño

Por: Trevor Bender

A la edad de once años fui introducido en dos grandes instituciones que se convirtieron en inspiraciones para toda la vida. La primera de estas fueron los juegos de simulación. Como tantos de los que leeréis mi artículo, el título fue *Panzer Blitz*. Perdí mis primeros diez escenarios, y supe después que mi compañero de sexto curso y yo estábamos jugando mal, ¡pero me enganché! Ya era un ávido lector de libros sobre la II GM y un fan de las películas de la misma temática; ¡un juego con tanques y hombres me permitió crear mis propias historias con infinitos enigmas que resolver!

Un flujo continuo de juegos de Avalon Hill, artículos en la revista *GENERAL* y mis amigos en el Vista High School Games Club me proporcionaron formas casi infinitas de disfrutar mi nuevo hobby. Incluso elegí mis asignaturas universitarias basándome en mi interés por el tema, obteniendo licenciaturas en Historia, Ciencias Políticas y Relaciones Internacionales en la BYU y un máster en Estudios de Seguridad Nacional en la Universidad de Georgetown. Mi carrera como asesor de la Armada de EE.UU. llegó después como elección lógica.

La segunda influencia en la que me inicié a la edad de 11 fueron los Boy Scouts of

© 2016 GMT Games, LLC

America (BSA). Cinco años, 26 insignias al Mérito y unas 50 noches de campamento más tarde y ya era un Eagle Scout. Mi pasión por los beneficios de ser Scout (personalidad, liderazgo, servicio, estado físico, ciudadano, actividades al aire libre, etc) continuaron cuando me convertí en adulto, habiendo servido como Jefe de exploradores por un total de 15 años en cuatro ciudades diferentes. Mi tropa actual es la 711, en la que tenemos dos Patrullas; ¡los chicos más jóvenes se llaman a sí mismo los *Slurpee's*, y los más mayores los *Big Gulps*! Hace dos veranos, cargamos las mochilas y fuimos de excursión a la cima del Monte Whitney, que con 4350 metros es el pico más alto de los EE.UU. continentales. Cada tres años ensillamos y cabalgamos 400 km durante cinco días desde Yuma, Arizona a Carlsbad, California; la ruta Bike Across California (BAC). Dar a los muchachos la oportunidad de triunfar en actividades de gran resistencia les ayuda a prepararse para los desafíos de la vida.

Estos dos intereses se cruzaron hace dos años cuando la BSA (Boy Scouts of America) introdujo la Insignia al Mérito por Diseño de Juegos (ilustración izquierda). Puse rápidamente las instrucciones para esta insignia en el calendario de nuestra Tropa e instruí a los chicos sobre el diseño de juegos. La Insignia al Mérito por Diseño de Juegos es lo suficientemente amplia para cubrir todos los juegos con reglas, desde deportes a juegos de tablero y cartas, hasta medios electrónicos. Enseña meticulosamente el proceso y los pasos del diseño de un juego, desde la determinación de un tema al tipo de juego a crear, mecánicas, cómo ganar, el proceso de crear un prototipo y las diferencias entre las pruebas Alfa y Beta.

Fue divertido ver a los muchachos aprender diferentes juegos, enseñar a otros, y diseñar sus propios conceptos. Siempre he querido contribuir al hobby de los juegos pero, con una familia de seis miembros, una carrera exigente con un largo viaje al lugar de trabajo, y mis esfuerzos voluntarios con los Scouts, nunca creí que tendría tiempo para hacer más que escribir artículos ocasionales para *General*, *Boardgamer*, *Operations*, o *C3i*. Mi actitud hacia este tema cambió en el otoño de 2014, cuando me encontré con varios amigos de edad similar haciendo grandes aportaciones de su elección en el pasado (escribir un libro, dirigir un podcast, diseñar un juego, etc) y decidí ver si podía encontrar un lugar para contribuir de mayor manera con algo mío.

La puerta se abrió en octubre de 2014, cuando fui al GMT Weekend de otoño en el Almacén y tuve la oportunidad de discutir sobre la reciente Primavera Árabe con Volko Ruhnke y sugerí que su diseño *Labyrinth* podría adaptarse para representar los amplios movimientos que estaban teniendo lugar en tantos países del Mundo Musulmán. "Hay una historia aquí, y necesita ser contada en el mapa de *Labyrinth*", dije. Volko escuchó mis ideas, sugirió una nueva regla, y me dio permiso para iniciar el concepto. Lo que sigue es una representación cronológica del proceso de nueve meses que llevó *Labyrinth: Awakening* de un primer concepto, pasando por todas las pruebas de juego, y finalmente a su diseño final, con comentarios que podrían beneficiar a futuros diseñadores de juegos.

Labyrinth: Awakening *Diario de Diseño y Notas*

Las ideas para un juego sobre la Primavera Árabe empezaron a brotar en mi cabeza durante los últimos años mientras escuchaba o leía las noticias. Reconocí rápidamente que el mapa y el sistema de *Labyrinth* de GMT podría representar los eventos que están sucediendo actualmente en Oriente Medio. Creía que uno podía simplemente añadir 15 – 30 nuevas cartas de Evento al mazo de cartas ya existente y tener un juego que modelaría la Primavera Árabe, o el repliegue de las fuerzas estadounidenses de Irak, o el ascenso del Estado Islámico en Iraq y Levante (EIIL), etc.

Mientras discutía mis ideas con Volko, presentó el concepto inicial de un alzamiento popular extendiéndose a los países adyacentes que inspiró la regla de Despertar/ Reacción en la expansión *Labyrinth: Awakening*. Esencialmente, los marcadores

© 2016 GMT Games, LLC

azules de Despertar representan poblaciones que están pidiendo un aumento de la libertad y el imperio de la ley en sus respectivos países. Los marcadores verdes de Reacción representan reacciones yihadistas o autoritarias a la expresión popular de la gente o a aquellos segmentos de la población que prefieren una aplicación más formal del estado que avala la Sharia. Estos marcadores representan de manera abstracta hasta qué grado la población de estos países apoya u obstaculiza las otras Operaciones del juego, como la Guerra de Ideas o la Yihad. Estos marcadores entran en juego principalmente por medio de la activación de cartas de Evento y se colocan sólo en países musulmanes.

Semanas 1 - 4

Comencé el proyecto investigando y catalogando todos los grandes eventos mundiales de los últimos cinco años y cómo influyeron las relaciones entre Occidente y el Mundo Musulmán. Algunos eventos importantes, como el conflicto de Ucrania, se dejaron al margen, puesto que no tuvieron una relación significativa con Oriente Medio. Otros Eventos, como las Guerras Civiles de Libia, Siria, Irak y más tarde Yemen, precisaron de nuevas reglas para ser representadas apropiadamente. Mantuve el objetivo original del juego, que era dar forma al conflicto global entre los valores Occidentales y las visiones más extremistas de los yihadistas.

Pronto me di cuenta de que 15 – 30 cartas no serían suficientes para hacer justicia al tema, así que aumenté el límite máximo a 60 y después a 80 y más allá, creando finalmente unas 100 cartas completamente nuevas. También me di cuenta de que varios Eventos del juego precedente seguían siendo relevantes y necesitarían conservarse bien enteramente o de manera modificada, lo que aumentó el balance a las 120 cartas contenidas en la expansión. Esta elección obvia era crear un módulo que usara el mapa, las reglas y los componentes originales, y a la vez proporcionar cartas, reglas y componentes adicionales. La expansión *Awakening* incluye 120 cartas y, aunque los jugadores necesitarán tener el *Labyrinth* original para jugar, no necesitarán mezclar los mazos a menos que quieran jugar al Escenario de Juego de Campaña completo que enlaza ambos juegos y da forma a un monstruo de 240 cartas. Un dilema en el diseño que persistió fue que los sucesos de la Primavera Árabe han concluido casi totalmente y son de naturaleza histórica, mientras que los eventos de las Guerras Civiles que siguieron aún persisten, y me vi creando cartas casi a tiempo real a medida que aquellos ocurrían; hablaré más de esto más adelante.

Uno de los grandes desafíos del diseño fue cómo dar forma a los estados que entraron en Guerra Civil. En términos de juego, esto sería un país parcialmente bajo Doctrina Islámica y parcialmente no. Las reglas de la Guerra Civil presentadas en la expansión *Awakening* fueron la respuesta, ¡y me llegaron mientras estaba en sentado en una silla plegable viendo a mi hijo jugar a futbol! En esencia, la Guerra Civil es el reconocimiento por parte de todos los bandos de que el proceso político ha fracasado a la hora de adaptar el gobierno mediante medios pacíficos, y el conflicto armada es ahora necesaria para el cambio. Fue un desafío cómo presentar estas Guerras Civiles en un juego para dos jugadores cuando cada uno de ellas tenía varias facciones. Por ejemplo, en la Guerra Civil Siria, el Ejército Libre Sirio tenía vínculos tanto con Occidente como con el Islam, y el gobierno de Assad estaba alineado con Rusia e Irán, y el EIIL tenía amplios vínculos con elementos no estatales de todo el globo. Aún más: el objetivo de muchos de los insurgentes es derrocar el gobierno de Assad, pero no está claro lo que lo reemplazaría. Así, como en *Labyrinth*, el jugador estadounidense toma decisiones por los gobiernos prooccidentales o populares en el juego, mientras que el jugador yihadista hace lo mismo para las diferentes facciones que desean un resultado diferente, a pesar de que realmente no hay una autoridad central que tome las decisiones en ninguno de los casos.

Para combatir las Guerras Civiles, añadí Cilindros de Milicia para representar a las Fuerzas de Seguridad Locales implicadas a la hora de resistirse a las células yihadistas en estos países, puesto que las Tropas estadounidenses no son las principales

© 2016 GMT Games, LLC

combatientes en el período cubierto por la expansión tal y como lo fueron en la primera década que cubre *Labyrinth*. Estos Cilindros de Milicias sirven en un rol dual proporcionando seguridad estatal a medida que las Tropas estadounidenses se repliegan, pues también representan aquellos elementos de una Guerra Civil, incluidos proteccionistas paramilitares y fuerzas insurgentes conservacionistas que luchan por un mayor grado de representación en sus gobiernos o se resisten a la imposición de la voluntad yihadista. Más tarde añadimos la fase de Desgaste por Guerra Civil al final de cada turno que, de manera parecida a la Polarización, recompensa a un jugador que va por delante en el conflicto con bajas adicionales de fuerzas a su oponente o incluso cambia el Alineamiento y el Gobierno si la Guerra Civil no se resiste formalmente.

Semanas 5-8

Un cambio significativo en la escena mundial y en el juego ha sido el repliegue de EE.UU. en primera fila del liderazgo mundial; EE.UU. ha mantenido una actitud Blanda casi constante durante el período cubierto en *Labyrinth: Awakening*. Esto ha ocurrido en un mundo en el que la postura contra el terrorismo se ha ido endureciendo, con Francia y el Reino Unido liderando a menudo la respuesta mundial a los sucesos en Oriente Medio en una manera que no hemos visto desde los años 50. Esto crea desafíos eliminando herramientas del jugador US a la hora de conseguir objetivos (no puede haber Cambio de Régimen si la Actitud US es Blanda). Hay también menos Eventos específicos de un bando para representar en el juego. *Labyrinth* tenía un ratio de 40% US, 40% Yihadistas y 20% No Asociados; *Awakening* tienen una proporción mayor de Eventos No Asociados, siendo ahora el ratio aproximado de 40% US, 30% Yihadistas y 30% No Asociados.

Diseñar las cartas de Eventos requirió también un desvío del juego anterior. En *Labyrinth* muchas de las cartas tenían nombres de personalidades o estaban vinculadas a regiones específicas del tablero. También hubo personajes y conflictos de sobra en la Primavera Árabe, la mayoría asociados a un solo país. En lugar de restringir los Eventos a una localización, en muchos casos he abierto los Eventos para permitir que la Primavera Árabe florezca en otros sitios en los que se presentan condiciones similares, permitiendo así que el juego fluya suavemente en toda una variedad de direcciones.

En mi investigación examiné muchas de las variantes de *Labyrinth* no publicadas disponibles en internet, incluyendo BoardGameGeek (BGG), ConSimWorld y TheBoardGamingLife. Ha habido grandes ideas compartidas gratuitamente en estas webs por toda una serie de contribuyentes durante los últimos cinco años. Reconociendo que estas ideas y sugerencias fueron compartidas para mejorar el hobby y este juego en particular, he decidido incluir algunas de ellas y meterlas como cartas en *Labyrinth: Awakening*. Espero que a aquellos que han propuesto valientemente sus ideas en la web para que otros las evalúen les agrade ver que una carta de Evento oficial se inspiró en sus ideas, ¡que fueron generadas casi a tiempo real cuando ocurrían esos eventos mundiales!

Semanas 9-12

Otro avance llegó en la novena semana del proyecto cuando, tras muchas sesiones de prueba, me di cuenta de que algunos jugadores, yo incluido, querían tener una versión del juego en la que los Eventos llegaran en un orden más cronológico. Como sucede en el escenario “Despertar”, que puede jugarse en 1, 2 o 3 vueltas al mazo, los Eventos más vinculados hacia 2014, como la formación del EIIL, podrían ocurrir en 2010 en su lugar. Aunque uno podría alegar que estos Eventos podrían haber ocurrido en un orden diferente, los jugadores prefieren ver que los Eventos aparecen más cerca de su localización en el registro histórico. Muchos creen que la Primavera Árabe comenzó como una expresión de los ideales democráticos que arraigaron en algunos gobiernos, desaparecieron de otros, y después dieron pie a la Guerra Civil en todavía más. Así vino la idea de crear una lista de cartas específicas que se mezclarían con la primera mitad del mazo y algunas que se mezclarían con la segunda mitad, creando así un escenario de un mazo para una partida rápida que proporcionaría el sabor y el

© 2016 GMT Games, LLC

ambiente de todo el período desde principio a fin.

Soy bien consciente de los argumentos con respecto a no secuenciar mazos de cartas en los juegos, por ejemplo, creando mazos de Principio, Mediados y Finales de la guerra. El caso a favor y en contra de secuenciar (frente al mazo combinado sin segmentación temporal) fue proporcionado elocuentemente por Mark Herman en su artículo sobre el tema en la revista *C3i* Nº25. Así que, en lugar de dividir las cartas en mazos de Primavera Árabe y Guerra Civil, decidí seguir con el tema del diseño original de *Labyrinth* de un mazo de 120 cartas, pero permitir que en algunos escenarios se colocaran ciertas cartas en la primera o segunda mitad del mazo, componiendo así una versión mezclada con mínima secuenciación dentro de la infraestructura general sin segmentación temporal. La creación del mazo único del escenario "Primavera Árabe" vino después, y en mi opinión es el escenario que proporciona a los jugadores la mejor sensación de lo que ha sucedido en Oriente Medio durante los últimos cinco años, y proporciona una excelente partida para torneo que puede completarse en 7 turnos o menos. He evitado la verdadera secuenciación del mazo en cuanto a que 2/3 de cada mitad del mazo están determinados totalmente al azar con las 80 cartas restantes de la expansión.

Curiosamente, al precisar cartas por nombre y número para que estén o no en ciertos escenarios, uno tiene la capacidad para crear una amplia variedad de escenarios para esta expansión. Podrían estar totalmente secuenciadas decidiendo exactamente qué cartas están en juego, mezcladas como he descrito antes, o preseleccionadas e insertadas, como en el escenario "Assad Solo". Además, ahora con 240 cartas en la cartera combinada de *Labyrinth* y *Labyrinth: Awakening*, los jugadores podrían crear escenarios que cojan cartas específicas de ambos juegos, o formar un mazo monstruo de 240 cartas que cubra desde 2001 hasta 2015, cosa que, por cierto, ha evolucionado hasta dar forma a nuestro Escenario de Juego de Campaña. De acuerdo que se pierde cierta confidencialidad al usar cartas del juego base y de la expansión, puesto que el dorso de las cartas es diferente, pero para algunos esto será un pequeño sacrificio para poder explorar un nuevo e interesante diseño de escenario, ¡y el color diferente de las cartas ayudará luego a ordenarlas! Volko cree que la inteligencia limitada que se gana por el dorso de las cartas añadirá también un interesante elemento al juego. Alternativamente, los jugadores podrían colocar sus cartas en fundas con dorsos opacos si desean ocultar el juego del que vienen las cartas.

Fue durante la 9ª semana de diseño cuando llegó otra idea a mi cabeza. Los colaboradores de las pruebas de juego habían expresado su deseo de un escenario más rápido de jugar. También expresaron su frustración jugando con EE.UU. porque llenaban el mapa de marcadores de Despertar, pero luego nunca tenían tiempo de llevar a cabo las tiradas de Guerra de Ideas en suficientes cantidades en estas localizaciones porque estaban demasiado ocupados conteniendo los últimos brotes de células yihadistas en el mapa. El escenario con el mazo mezclado resolvió la primera cuestión, mientras que la regla de la Polarización resolvió la segunda. La idea de la Polarización me vino a la cabeza después de jugar partidas más largas en las que estos marcadores de Despertar y Reacción son aparentemente abundantes pero no tienen impacto por sí mismos a menos que el jugador efectúe bien una Guerra de Ideas o una operación de Yihad en ese país.

La Polarización es un censo de final de turno, inspirado en las cartas de Puntos de Victoria de *Twilight Struggle*, que comprueban si un jugador puede estar por delante a la hora de ganarse los corazones y las mentes de un país particular. La Polarización permite a estos países evolucionar lentamente hacia Buen Gobierno o Doctrina Islámica dependiendo de lo fuertes que son los respectivos movimientos en sus países. También representa los diferentes movimientos a lo largo del mundo político musulmán que eran propios y mayormente independientes de cualquier clase de lucha global. La regla que acompaña a la Polarización es la Convergencia, que concede un marcador extra de Despertar o Reacción en un país al azar cada vez que una nación musulmana

© 2016 GMT Games, LLC

pasa a tener Buen Gobierno o Doctrina Islámica, y representa –junto con algunas cartas de Evento– el tipo de propagación aleatoria de los diversos movimientos durante la Primavera Árabe.

Semana 13 - Charlie Hebdo

Me di cuenta mientras conocía las noticias el 7 de enero de 2015 de que tendríamos que hacer sitio para este suceso como carta en la expansión. Volví a casa del trabajo y diseñé el borrador de la carta que está ahora en el mazo (*Paris Attacks*). Al día siguiente me cercioré de que esta podría ser la primera carta de un CDG diseñada en el mismo día que ocurrió el suceso… una parte de la historia de la creación de juegos, imagino. Debido a la importancia del evento en esta década, posteriormente añadí una segunda carta que cubría la fallida respuesta de EE.UU. y que titulé *Je Suis Charlie*. *Labyrinth*, *A Distant Plain* y otros juegos que cubren conflictos político-militares actuales, especialmente aquellos en los que está implicado el terrorismo, evocan fuertes sentimientos en diseñadores y jugadores, y parece que hay una tendencia entre nosotros a honrar a los caídos dejando estos eventos descansar por un tiempo antes de representarlos en un juego. Para algunos, este plazo es más largo… Tengo un amigo íntimo que sirvió en el sudeste de Asia que se niega a jugar a juegos sobre la Guerra de Vietnam. Al ser *Labyrinth: Awakening* una expansión basado en acontecimientos que todavía están sucediendo, tuve que dejar algunos de estos sentimientos a un lado para crear una expansión que incluyera todos los eventos significativos del período. Siendo el 11-S el suceso terrorista más recordado de la primera década del siglo XXI, es posible que los ataques de París sean recordados como el evento de referencia de la segunda década. Me hizo reflexionar sobre cómo, conforme el paso de cierto tiempo nos hace olvidar los sucesos trágicos, nuestra sensibilidad hacia ellos disminuye cada vez más. Por ejemplo, sospecho que la mayoría de nosotros no se pensaría dos veces jugar una carta de Cold Harbor en un juego de la Guerra Civil, a pesar de que este asalto de la Unión fue indiscutiblemente uno de los intentos más trágicos y desperdiciados de la historia militar de EE.UU. Similarmente, una carta de Pearl Harbor es para la mayoría de nosotros un acontecimiento histórico y no algo que vivimos. El 11-S está más reciente y la mayoría de nosotros tenemos profundos recuerdos de ese suceso, pero aun así hace más de una década de él y ha quedado eclipsado parcialmente por la Guerra Global contra el Terrorismo (GWOT) que vino después. El atentado en la maratón de Boston está aún más reciente, e incluso aunque el número de muertos fue mucho más bajo comparado con otros acontecimientos de los últimos cinco años, está más cercano en el tiempo y evoca fuertes sentimientos debido a la naturaleza de un ataque contra un evento deportivo abierto reconocido internacionalmente. Mi cuñada participó en esa carrera y cruzó la meta media hora antes… su amiga sólo cuatro minutos antes de las explosiones. Aún con todo, como evento terrorista más significativo en los EE.UU. desde el 11-S, se merecía estar representado en una carta (como *Paris Attacks*), a pesar del hecho de que sea tan reciente para nosotros en el tiempo y de que sea un recuerdo crucial, mundial y muy reciente.

Los participantes en las pruebas de juego me han preguntado por qué dejé otros acontecimientos que han tenido mayor significación en términos de número de víctimas, como los ataques en Oslo en 2011 o el más reciente ataque a la Escuela Militar de Pakistán, o el derribo del Vuelo 17 de las Líneas Aéreas Malayas sobre Ucrania. Mi vara de medir a la hora de decidir si un acontecimiento tenía que tener una carta se basó en tres cuestiones:

1. ¿Estaba el acontecimiento relacionado con la actual Primavera Árabe o las Guerras Civiles resultantes?

2. ¿Tuvo ramificaciones globales que sean demostrables en esta simulación?

3. ¿Podía representarse con operaciones normales en el juego o necesitaba un tratamiento mayor?

Aplicando este árbol de decisiones, fue más fácil decidir qué acontecimientos deberían incluirse en esta expansión. Sin duda me dejé algunos, y sospecho que los veremos aparecer en BGG; CSW o quizás en otra futura expansión.

Fue también en esa misma semana cuando Volko y yo nos dimos cuenta que la

© 2016 GMT Games, LLC

insurgencia que estaba sucediendo en Nigeria precisaba mayor representación aparte de la carta *Boko Haram* usada al principio de las pruebas de juego, ¡y eso a pesar de que el país ni siquiera está en el mapa! El movimiento yihadista es único en cuanto a que está geográficamente separado del EIIL, y con menos competidores por sus recursos. Aun así, el tratamiento de Nigeria como país fue un poco problemático. Técnicamente es un país no musulmán y tiene sobre un 50% de población cristiana, con una significativa minoría musulmana del 40%, casi toda suní, y la mayoría localizada en el norte. Nigeria también sobrepasó recientemente a Sudáfrica como la mayor economía de África y tiene también la mayor población, con 175 millones. Aun así, ha estado plagada por gobiernos inestables y por una creciente insurgencia yihadista. Así, nació la idea de que comenzara como país no musulmán, pero que entonces fuera tratado como país musulmán una vez el Boko Haram comenzara a estar más activo, permitiendo así que entrara en una Guerra Civil. Aunque no directamente vinculado con la Primavera Árabe, añadimos también Mali al juego así como cartas para representar la contrainsurgencia liderada por Francia contra el movimiento Yihadista que amenazó con hace caer su antigua colonia. Estos dos países se han añadido al mapa de *Labyrinth* en forma de losetas de país que los vinculan con países vecinos de África y, de manera similar a Asia Central, estos nuevos países representan regiones de más de una sola nación.

Aparición en P500

Hacia la semana 17, la expansión *Awakening* había alcanzado tal grado de madurez que Volko y el desarrollador Joel Toppen recomendaron a la dirección de GMT que la incluyeran en P500. Apareció la tarde del 9 de febrero de 2015, y esta fue la primera vez que un diseño mío aparecía en este mercado. El apoyo de los jugadores fue inmediato, con un número de pedidos anticipados que casi rompió records y que tuvo la siguiente tendencia:

Tiempo Tras el Anuncio	Nº de Prepedidos
10 Horas	270
18 Horas	301
24 Horas	369
36 Horas	402
48 Horas	425
1 Semana y 8 Horas	500
3 Semanas	600
5 Semanas	750
17 Semanas	1,000
1 Año y 2 Meses	1,600

Comparto estos números, no para presumir, sino para captar una referencia para otros que consideren crear sus propios juegos. Creo que este rápido aumento en el P500 se debe a tres factores:

• El reconocimiento que los nombres de Volko y Joel aportan a este producto.
• El muy aceptable precio del P500 de tan sólo 22$ para esta expansión fijado por Tony Curtis.
• El interés general por el movimiento de la Primavera Árabe y el deseo de más juegos tipo *Labyrinth* y *Twilight Struggle*.

Aparte de escribir una página de introducción pegadiza y atractiva para el P500, no creo que mi implicación en el proyecto aportara ninguna atracción significativa y, como demostraron posteriores situaciones, puede incluso haber sido una distracción, puesto que parecí incapaz de satisfacer a los detractores del diseño en diversos fórums online como ConSimWorld. Tras una primera semana apabullante, parte de lo cual fue sin duda resultado de errores por mi parte, decidí centrarme en su lugar y principalmente en los comentarios de mi diseño mediante entregas regulares en Inside GMT y en las páginas de C3i. La promoción del diseño de alguien es importante para hacer que se dé más a conocer y para que aumente el P500. Tener a defensores como Rodger Mac Gowan con sus banners promocionales y la presencia de la C3i tanto en internet como impresa, y como Gene Billingsley con sus boletines mensuales y acceso a los artículos de Inside GMT, es esencial para que un diseñador de juegos haga llegar sus ideas al público aficionado a los juegos.

Fue la semana después de la aparición del P500 cuando compartí algunas ideas en internet relacionadas con el diseño de las cartas que vale la pena repetir aquí. Cuando nosotros, como jugadores competentes de Juego Dirigidos por Cartas (CDG) cogemos

© 2016 GMT Games, LLC

una mano de cartas y comenzamos a planear nuestro turno, normalmente las estudiamos para determinar sus valores Ops y los Eventos importantes que ayudarán en nuestra posición en la partida. Pero hay mucho más en estas cartas colocado por el diseñador que estas dos variables por sí solas.

El diseñador de juegos CDG juega el rol único tanto de historiador como de artista. Historiador en el sentido de intentar incluir los acontecimientos más significativos o relevantes del período de tiempo cubierto y de representar lo más fielmente posible la situación reproducida como función del juego. Artista a la hora de ayudar al jugador a sentir el grado de los dilemas a los que se enfrentaron aquellos que participaron realmente. El "estrés" del jugador es a menudo citado por aquellos que han resistido un sistema de mundo en colapso en el juego de cartas cooperativo *Pandemic*; he oído a jugadores que han llevado a EE.UU. comparar la experiencia post Primavera Árabe de *Awakening* como algo similar, cuando lo que se ha ganado con gran esfuerzo pende del hilo de un ataque de Guerra Civil inducido por los yihadistas. La parte artística del diseño de cartas se refleja mejor en el título, el texto de ambiente, y en las ilustraciones de las cartas, en cada una de las cuales el diseñador ha trabajado para contar una imagen o sentimiento o referencia histórica al jugador. La próxima vez que le quites el precinto a un nuevo CDG, no vayas directamente a las cartas y comiences a leerlas. En lugar de eso, mantenlas precintadas, y sácalas sólo de una en una en el momento en el que juegues al juego por primera vez, incluso aunque sea en solitario. Sólo tendrás la experiencia de jugar con este mazo nuevo una vez. Habrá tiempo de sobra para analizar los puntos fuertes y los débiles de cada carta más tarde; para la primera partida, disfruta de la experiencia de descubrir las cartas que el diseñador ha creado y qué mensaje imparten sin preocuparte demasiado en lo referente a obtener las condiciones de victoria.

Pruebas Alfa y Beta

En términos sencillos, en el mundo del juego de tablero, la prueba Alfa es cuando tú mismo juegas docenas de veces a tu creación en solitario, tu desarrollador hace lo mismo, y después se lo presentas a algunos amigos íntimos, como tu grupo habitual de juego, para ver cómo juegan. El objetivo es ir trabajando las mecánicas, hacer las reglas legibles y los componentes utilizables, y eliminar los errores y cuestiones obvios de manera que cuando el juego se presente al grupo de pruebas Beta, este puede centrarse en refinamientos y mejoras en lugar de en las correcciones y cuestiones generales. Es imperativo que un diseñador de juegos tenga un diseño sólido y bien investigado antes de pasar a las pruebas Beta. De no ser así, recibirás múltiples comentarios sobre las mismas correcciones insignificantes y harás perder el tiempo a los participantes de las pruebas que podrían haberse centrado en mejoras creativas. A la hora de diseñar cartas, reglas y fichas, usa plantillas creadas por otros si puedes… ¡y prepárate mentalmente para horas y horas de revisiones consumiendo tiempo ante el ordenador!

Tuve la suerte de tener a un par de miembros de los North San Diego County Gamers que me ayudaron realmente en esta etapa Alfa. Tanto Ken McMillan como Pete Martin fueron esenciales a la hora de jugar conmigo al juego numerosas veces y de aportar sugerencias para mejorarlo. Descubrí que el juego cara a cara y los elogios que compartieron sobre el diseño fueron esenciales a la hora de mantener mi energía centrada en el proyecto. Recibí un empuje similar cuando organicé el primer Torneo de *Labyrinth: Awakening* en la convención de juegos STRATEGICON en febrero de 2015 en Los Ángeles. ¡Los comentarios de los jugadores fueron gratificantes, y como diseñador disfruté viendo a los jugadores captar el tema, la lucha del mundo real que representa, y viendo las partidas llegar hasta el final! Recibí respuestas similares de jugadores en los GMT Weekends de la primavera y el otoño de 2015 en el Almacén.

Las pruebas Beta de *Awakening* se hicieron en tres sesiones de unas 6 a 10 semanas cada una, con actualizaciones mayores de las reglas y cartas entre cada sesión. Las pruebas fueron principalmente por medio de VASSAL, a través de un módulo que Joel creó y que mantuvo para nosotros durante

© 2016 GMT Games, LLC

todo ese tiempo (¡*Gracias*, Joel!). Como futuros diseñadores de juegos, debéis ser conscientes de que recibiréis el mayor nivel de apoyo del grupo de pruebas Beta dentro del primer par de meses del anuncio del P500. Prepárate para tratar con materiales de calidad el primer día y para capturar la energía y el entusiasmo de tus voluntarios iniciales. Durante la Ronda 1 validamos el equilibrio del juego, mientras que la Ronda 2 se centró en depurar las cartas y las reglas para que estuviesen claras, y la Ronda 3 se centró en probar los escenarios adicionales y los Bots. Estoy en deuda con los siguientes participantes en las pruebas, a ninguno de los cuales he conocido nunca en persona, por sus correcciones, sugerencias de diseño y mejoras de los efectos de las cartas: etc.: Kevin Rohrer, G. R. Wilson, Brian Schlorholtz, Andrew Gudgeon, Gordon Pueschner, Stephen Aslett and Jessica Brown, Adam Zahm, Guillaume Cusson, Florian Ottich, y James Stockdale. Mi cuñada Sabrina Huyett y mi amigo Jefe de los Scouts Scott Gemmell también aportaron perspectivas únicas desde el punto de vista de personas no habituadas a juegos CDG. También me inspiraron las reseñas o comentarios presentados en otras formas como paxsims.wordpress.com en incluso You Tube, donde Sani Fahouri, un reseñador de juegos independiente, había subido unas 10 horas de vídeo de él jugando a la versión de prueba de la expansión *Awakening*.

Una de las nuevas reglas que salieron de las pruebas Beta fue cómo representar un estado dentro de un estado. Me esforcé para representar el Califato declarado por el EIIL, cuya capital en Siria y cuyas fronteras actuales son flexibles, pero básicamente están a caballo entre Siria e Irán. La regla del Califato resolvió esto y permite al jugador Yihadista declarar la creación de un Califato en cualquier momento en el que un Evento coloca tres o más Células en un solo país con Doctrina Islámica, Guerra Civil o Cambio de Régimen. Las fronteras del Califato se expanden y contraen automáticamente para incluir cualquier país adyacente a la Capital en las mismas tres condiciones anteriores. Las ventajas son aumentar los Recursos Yihadistas en uno, la Financiación en dos y bloquear el uso de ciertos Eventos US dentro de los límites del Califato. Las desventajas incluyen que todas las Células están activas (están proporcionando seguridad y mercancías y servicios a su país y son más vulnerables a la guerra convencional), y que hay penalizaciones significativas si la Capital del Califato es desplazada o eliminada. Ciertas cartas de Evento mejoran si hay un Califato en el tablero.

¿Bots? Pero, ¡Ya Tenemos un Bot!

Curiosamente, la primera pregunta que me hicieron tras el anuncio del P500 fue si el juego tendría un Bot Solitario para el jugador US; el diseño original de *Labyrinth* sólo tenía un Bot Yihadista. Mi respuesta en ese momento fue que no, pero que se incluirían reglas para que el Bot Yihadista ya existente pudiera usarse con las nuevas cartas de Evento y mecánicas. Más tarde esa semana, Volko me presentó a Adam Zahm, que había estado trabajando por separado en el diseño de un Bot US que pudiera usarse en *Labyrinth*. Le llamé ¡y estuvo de acuerdo en hacer también Bots para los jugadores Yihadista y US de *Awakening*! Este puesto de creador de Bots es nuevo en la industria, y es imperativo que el diseñador del juego se comunique eficazmente con él o ella, especialmente en la cuestión de interpretar las cartas de Eventos. En este sentido, Adam fue un regalo del cielo para este proyecto y me comuniqué con él casi tanto como lo hice con mi desarrollador del juego. Sus comentarios al respecto de dejar las cartas más claras desde la perspectiva de los Bots mejoraron también el producto final desde la perspectiva del jugador. Creo que los Bots están aquí para quedarse, y ha sido interesante ver cómo Kurt Keckley avanzó los límites del diseño en el uso de Bots en su juego de bloques de la I GM *Fields of Despair*.

Las contribuciones de Adam a los Bots de *Labyrinth* fueron incluso más significativas cuando consideras que los creó a la vez que su propio diseño *Invierno Cubano*, la expansión del COIN *Cuba Libre* que está en el listado de P500. Todo esto indica que el diseño de juegos es un proceso colaborativo con contribuidores principales que también están trabajando en sus propios proyectos o están ayudando a otros con los suyos. Un ejemplo al respecto, mis “Tres Grandes” –Volko, Joel y Adam– estaban todos

© 2016 GMT Games, LLC

implicados en sus propios diseños y ayudando a otros durante el desarrollo de *Awakening*, y yo también estuve implicado en las pruebas cara a cara de *Liberty or Death* de Harold Buchanan, el juego COIN sobre la Revolución Americana. También estaba diseñando simultáneamente y dirigiendo las pruebas de un escenario de *Panzer* sobre la batalla de tanques más grande de la guerra (Armored Fur Ball: Prokhorovka, 12 July, 1943), que finalmente fue abandonado, así como en variantes para *Normandy '44* y *Space Empires* que continúan en desarrollo. Por ello es imperativo que todas las partes se comuniquen entre ellas y que sean realistas cuando se comprometan a completar su parte individual del proyecto.

Final del Juego

GMT decidió pasar al diseño de producción a mediados de febrero de 2016. Mark Simonitch coordinó el esfuerzo, con Charlie Kibler maquetando las reglas, cartas de Evento y creando la Hoja de Ayuda para los Jugadores (HAJ). Rodger MacGowan creó la ilustración de cubierta. Para entonces, Charlie y yo habíamos estado intercambiando mails y archivos casi a diario durante seis semanas. Ha sido muy paciente conmigo mientras aprendía el proceso seguido para crear la copia final y probarla. Para el futuro diseñador de juegos, he aquí algunas cosas que aprendí que podrían ayudaros y que me hubiera gustado saber desde el principio:

1. Intenta ser tan completo como te sea posible cuando envíes tu material para maquetar. Una vez entregues la "copia digital" de tu material, a partir de entonces, todos los cambios se harán electrónicamente mediante "post its" insertados en archivos pdf; se acabaron los cambios y modificaciones de palabras en texto libre conforme avanzas.

2. Para un juego como este, el proceso de maquetación pasa primero por las cartas de Evento, después la HAJ, reglas y Bots lo último. Hay sabiduría en este orden, puesto que proporciona el tiempo máximo para sacar bien las cartas, y nadie quiere estar renumerando las reglas demasiado debido a cambios menores, así que déjalas para lo último.

3. Cuando envíes fotos o ilustraciones, lo mejor es a menudo presentarlos en formato "apaisado", especialmente las fotos que se van a usar en las cartas.

4. Ten bien claro la información que debería de haber en tus Hojas de Ayuda para los Jugadores, pero deja que tu ilustrador haga las recomendaciones en cuanto a esquema de colores y maquetación… ¡Charlie ha hecho maravillas con este producto!

5. Cuando redactes tus reglas, solicita y sigue la "Guía de Estilo GMT" oficial de dos páginas. Desde el principio del proceso de redacción de tus Reglas, define tus Términos Clave y respétalos. Es mucho más fácil para el jugador aprender el juego si términos o conceptos fácilmente definidos se repiten durante todas las reglas.

6. Lleva también un listado de Glosario y Abreviaciones.

7. Ahora, el último consejo (o advertencia): cuando te embarques en tu propia creación de un juego, todo va a costar al menos el triple de lo que crees… así que planifica todo con tiempo (¡especialmente si eres un perfeccionista!).

Conclusiones

La Primavera Árabe fue un período de tiempo sin precedentes para la gente de los países afectados. Nunca antes los ciudadanos de estos países habían alzado sus voces hasta ese nivel, exigiendo ser oídos tanto en la escena nacional como en la mundial. Sucedieron cambios en los gobiernos, algunos aún siguen en proceso, pero en muchas maneras los participantes volverán su mirada atrás a este período como una oportunidad perdida, puesto que otras fuerzas llegaron y dirigieron muchos de los movimientos en direcciones contradictorias. Quizás la Primavera Árabe dé lugar a una continuación en el proceso político evolutivo, puesto que en realidad nada se desperdicia en la historia; al igual que en los juegos dirigidos por cartas, en la historia, ¡todos los eventos llevan a otra cosa!

Una nota final sobre el nombre de *Labyrinth: Awakening, 2010 - ?*. Dado que el juego era una expansión, ponerle un título en la línea de *Labyrinth* era lógico, puesto que le dice al consumidor de dónde viene, y que el rompecabezas en la política exterior al que se enfrenta EE.UU. con respecto a los países musulmanes sigue sin resolverse. El subtítulo de *Awakening* ("Despertar") es una

© 2016 GMT Games, LLC

doble referencia tanto al despertar árabe que ha ocurrido como expresión popular de la voluntad política a lo largo de todo el mundo, como al despertar del apoyo musulmán al movimiento yihadista global tal y como había anticipado la dirección de Al Qaeda, pero quizás más notablemente llevado a cabo recientemente por el EIIL, Al-Shabaab, Boko Haram y otros.

Como se ha demostrado antes, hay una evolución lógica de *Twilight Struggle* a *Labyrinth* a los COIN. En muchos aspectos, *Labyrinth: Awakening* es un retorno a las raíces de *Twilight Struggle*, en cuanto a que la colocación de los marcadores de Despertar y Reacción y su efecto en la partida es similar a colocar Influencia en el otro juego. Los jugadores descubrirán que en *Awakening* los países pueden avanzar independiente y constantemente hacia un extremo del espectro del Gobierno si su oponente no interviene de tal manera que cambie ese trayecto. O estos países pueden quedarse adormecidos en la neutralidad si las cartas, las decisiones de los jugadores o los eventos aleatorios deciden ignorar a ese país en el juego.

Espero que este artículo proporcione cierta visión sobre los desafíos a la hora de crear y promocionar tus propios diseños, y que conciencie también sobre la maraña que uno puede encontrar en el proceso del diseño de juegos y dónde puede uno buscar apoyo. Espero también que proporcione alguna perspicacia sobre la filosofía de diseño de la expansión *Awakening*. Como cualquier diseñador de juegos siente cuando se lanza su primera creación, espero que otros disfruten resolviendo los acertijos de *Labyrinth: Awakening* tanto como yo he disfrutado el proceso de crearlo, y que junto con el aspecto competitivo del juego, todos obtengamos nuevas conocimientos sobre el tema que se nos presenta.

Segunda Hajj

Volko Ruhnke sobre
Labyrinth:Awakening

En octubre de 2014 llevaba dos décadas como fan y trabajador independiente de GMT. Era por fin momento de mi peregrinaje al gran Almacén y a la GMT West. Mi primer hajj fue una maravillosa oportunidad de mezclarme entre las viejas y nuevas cohortes de fieles que se reúnen en Hanford cada seis meses. Las conversaciones allí con Trevor que él describe en su artículo fueron particularmente buenas noticias para mí, pues hacía tiempo que había encontrado motivo para producir una expansión para *Labyrinth*, pero no había dispuesto de los medios para ello.

Cuando se publicó *Labyrinth* en 2010, el desarrollador Joel Toppen y yo habíamos contemplado vagamente añadir un futuro "Mazo Obama" de nuevos Eventos, más quizás un algoritmo para un Bot de jugador US para que se pudiera jugar en solitario también como yihadista. Más tarde, al contemplar el sencillo modelo de conflicto global con el yihadismo del juego, pensé que había aguantado bastante bien. El mundo había visto:

• Avances yihadistas en su objetivo de imponer la estricta Doctrina Islámica en pedazos de territorio con los que finalmente tejer un califato transnacional.
• Esfuerzos continuados de la nueva administración estadounidense para apoyar y, en su continuación, cambiar el régimen para luchar por el buen gobierno como estrategia contrayihadista.
• En EE.UU. y entre las naciones que combaten el yihadismo, cambios significativos en las preferencias entre enfoques de poder duro y blando, con las fricciones resultantes de ello dentro de lo que se ha llamado la "Guerra Global contra el Terrorismo" ("GWOT").

El gran "pero" a cualquier autofelicitación, por supuesto, fue la "Primavera Árabe" de 2011 (y no, como alguien comentó en internet, la muerte ese año de Bin Ladin, que ya se tuvo en cuenta en la carta 112, gracias a la recomendación de Gene Billingsley durante el diseño de incluir esa posibilidad). Mi diseño no tenía en cuenta el nivel que alcanzó ese año la participación en la política de las poblaciones musulmanas, que tan vívidamente proporcionaron esperanza para repentinos saltos a un mejor gobierno o, alternativamente, descendieron a una reacción autoritaria y a la concomitante apertura al avance yihadista. Si alguna vez necesitamos una demostración de lo que la eliminación o la falta de un gobierno

responsable jugaba en la estrategia de los yihadistas, lo tenemos ante nosotros en los actuales Sinaí y Raqqa y en muchos otros desafortunados lugares.

Así que, cuando conocí a Trevor en Hanford en 2014, le di la bienvenida a su ambición de actualizar *Labyrinth* y, como él describe, reforcé su impulso de añadir no sólo nuevos Eventos, sino nuevas mecánicas, sobre todo las que se acabaron convirtiéndose en los marcadores de Despertar y Reacción de la expansión. Al aceptar Joel desarrollarlo de nuevo, *Awakening* continuó en manos capaces tras aquella GMT West, dejándome libre para seguir trabajando en proyectos COIN.

En octubre de 2015 tuve la ocasión de una segunda hajj, y con ella la oportunidad de jugar y discutir *Awakening* con Trevor en la misma mesa del almacén en la que nos habíamos conocido y comenzado la empresa un año antes. Para mi deleite, ¡no sólo la maqueta, sino la partida fueron de primera! Aparte de una pequeña objeción con el efecto de alguna carta aquí y allí, no pude aportar ninguna mejora a las mecánicas del diseño de Trevor. Emocionantemente, había ido más allá del despertar democrático para abarcar el equivalente al despertar de los yihadistas de la umma, las guerras civiles, las fuerzas locales antiyihadistas, el fenómeno de un califato declarado, y nuevas localizaciones y preocupaciones por las WMD no incluidas en el volumen original. Su capa añadida de estrategia hacía el juego más divertido de jugar sin complicar el concepto básico: un trabajo de diseño equilibrado y brillante.

Considerad durante un momento el desafío y la consecuencia de lograr ese diseño de juego. Considerad Siria como meramente un intenso ejemplo del atrozmente complejo conflicto de muchos contra muchos de hoy día, con divisiones violentas y no violentas simultáneas tanto ideológicas como sectarias, etno-nacionales y en otras líneas diversas. Conseguir representar ese conflicto en el contexto de un juego de tablero accesible para dos jugadores proporciona mucho más que entretenimiento. Centrándose necesariamente en lo esencial, un juego así comunica comprensión –como mínimo, clarifica los propios modelos preexistentes de los jugadores–, comprensión de un tema actual, crítico y por lo tanto muy controvertido.

Permitidme revelar aquí la clave del éxito de Trevor, y de la de muchos otros diseños de juegos que seguirán siendo estupendos: la colaboración. Los grandes diseños de juegos son ideas teniendo sexo (como lo es todo en el progreso humano, según el historiador tecnológico Matt Ridley). Y puedes sentir eso mientras lees lo que cuenta Trevor en estas páginas. Su enfoque a la hora de tejer en la tela de *Labyrinth* en lugar de volver a cortarla; su reclutamiento de otra luz emergente en el diseño, Adam Zahm, en su proyecto; su atención a los comentarios de los que lo probaron en torneos; y su disciplina al no enamorarse de sus propias ideas de diseño demasiado rápidamente, todo demuestra que lo ha entendido. Los diseñadores de juegos que no lo hacen, que sólo se centran en sus talentos, muy probablemente van a repetir las mismas formas e inevitablemente se alejarán de la innovación y del interés.

Mis contribuciones a *Awakening* en ese encuentro en Hanford fueron principalmente cosméticas. Las fuerzas del mundo real que Trevor había representado con sus marcadores de Despertar y Reacción y sus nuevas fichas de fuerzas locales variaban según países. Así que pasamos algún tiempo discutiendo en profundidad y detalle qué y a quién representaban estas mecánicas, cómo debería llamarlas el juego y cosas por el estilo. De aquello salió meramente el llamar "Milicias" a las fuerzas locales y el representarlas con cilindros octogonales azules en lugar de con cubos verde oliva, para reforzar la idea de que esas fichas representan principalmente fuerzas populares luchando por un buen gobierno –ya sea contra la reacción autoritaria, contra los yihadistas, o contra ambos a la vez– en lugar de representar al ejército del gobierno local, que permanecería inherente a la casilla del tablero del país y al marcador de gobierno. También solicité que *Awakening* aprovechara la oportunidad de añadir losetas de país para corregir un remordimiento mío de mi diseño con respecto al *Labyrinth* original. Al diseñarlo en 2009, traté a Siria

© 2016 GMT Games, LLC

como un caso especial con respecto al sectarismo suní con los chiís: etiqueté Siria como "Suní" en el tablero como arreglo de diseño por efecto para impedir que fuera objetivo de las cartas de Evento que representaban la militancia chií, con la idea errónea de que la estrecha relación de Damasco con Irán la protegería de esto. Siria, resulta muy claro hoy, es un caso de violencia sectaria igual que cualquier otro país de "Mezcla Chií". Con la adición de Trevor de las losetas de Nigeria y Mali –calentándose como teatros yihadistas cuando el desarrollo de *Labyrinth* estaba ya muy avanzado para incluirlos– *Awakening* llena los vacíos de la escena global del volumen original.

De esta y de otras maneras, la creación de Trevor me ofrece una segunda hajj de otro tipo. El diseño de juegos es para mí un viaje: un trayecto intelectual por medio de modelos de juegos de mesa. *Awakening* concede una segunda oportunidad a *Labyrinth* para guiarnos por la historia de lo que hoy sigue siendo el gran conflicto global de nuestra época, y para acercarnos más a lo correcto de lo que lo hizo el volumen original. Y eso me resulta tremendamente satisfactorio

~ vfr

Los dos artículos anteriores con las Notas de los Diseñadores son copyright de C3i Magazine, RBM Studio, Todos los Derechos Reservados.

ABREVIACIONES Y ACRÓNIMOS

AUMF: Autorización del Uso de la Fuerza Militar
CIA: Agencia Central de Inteligencia
CTF: Fuerza Operacional Combinada
EIIL: Estado Islámico de Irak y el Levante
EvO: Evento u Operaciones (Bot en Solitario)
FdT: Final de Turno
FRA: Fase de Resolución de Alertas (Bot en Solitario)
FMS: Ventas Militares a Países Extranjeros
GWOT: Guerra Global contra el Terrorismo
HAJ: Hoja de Ayuda para los Jugadores
JV: Equipo Universitario Junior (Equipo "de segunda")
MENA: Oriente Medio y Norte de África
MTD: Modificador neto a la Tirada del Dado (Bot en Solitario)
NATO: Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN)
NGO: Organización No Gubernamental (ONG)
NPT: Tratado de No Proliferación Nuclear
OpP: Prioridades para las Operaciones (Bot en Solitario)
Ops: Operaciones
RPA: Resolution Post-Alerta (Bot en Solitario)
PEJ: Posible Éxito de la Yihad (Bot en Solitario)
POTUS: Presidente de los Estados Unidos
SCAF: Consejo Supremo de las Fuerzas Armadas
SECDEF: Secretario de Defensa de los EE.UU.
SOCOM: Mando de Operaciones Especiales de los EE.UU.
TandM: Tropas + Milicia (Bot en Solitario)
UAV: Vehículo Aéreo No Tripulado (VANT)
UNSCR: Resolución del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas
WMD: Armas de Destrucción Masiva

GLOSARIO E ÍNDICE

África: Todos los países al sur del Mar Mediterráneo y al oeste del Mar Rojo incluyendo Egipto, Mali y Nigeria.

Alerta WMD: La eliminación de una Conspiración WMD colocada o potencialmente disponible mediante Operaciones US o Evento, lo que concede +1 Prestigio (11.3.1).

Califato: Uno o más países musulmanes adyacentes que contienen un marcador de Capital de Califato o de País de Califato, todos los cuales están en condición de Doctrina Islámica, Guerra Civil o Cambio de Régimen (11.3.8).

Casilla Fuera del Mapa: Una localización donde se colocan temporalmente las Tropas de EE.UU. hasta que se cumple la condición para su regreso (11.3.4).

Convergencia: La expansión aleatoria de un marcador de Despertar o de Reacción inmediatamente después de que un país pase a tener Buen Gobierno o Doctrina Islámica (11.1.8).

Descarte: Colocación de una carta en el montón de descartes.

Desgaste: Un procedimiento al final de turno para ver si algún bando sufre bajas en cada país en Guerra Civil (11.1).

Despertar (Marcador): Una representación de esa parte de la población en un País Musulmán que desea un cambio hacia un Buen Gobierno (11.1).

Desvinculación: La eliminación de un marcador de Despertar o de Reacción debido al cambio de Gobierno hacia Bueno o hacia Doctrina Islámica (no por cambios en el Alineamiento hacia Aliado o Adversario) (11.1.5).

Eliminar, Eliminadas: Coger fichas del mapa y colocarlas en el Contador, o colocar una carta que está fuera del juego en el montón de Cartas Eliminadas, o colocar una Conspiración WMD fuera del juego, o devolver marcadores a la reserva.

Guerra Civil: La condición de un país musulmán por la cual la protesta pacífica se ha convertido en un conflicto armado organizado mediante el uso de eventos (11.2.1).

Loseta de País: Una pieza que se pone sobre el mapa para designar un nuevo país o cambios en un país ya existente (11.3.3).

Milicia: Fuerzas irregulares que o bien apoyan el Buen Gobierno o se resisten a la imposición de la voluntad yihadista (11.2.4).

Modificar: Cambiar un país a un valor predeterminado mediante el uso de un evento, como pasarlo a Neutral.

Móvil: Según las instrucciones para los Bots para el juego en solitario, cualquier Célula que no sea la última Célula de un país con Autorreclutamiento cuando hay dos o menos países con Autorreclutamiento con una Célula (véase 12.3.9).

No Elegible: Un país que no puede recibir ese tipo de ficha o marcador, por ejemplo, Tropas en un país No Musulmán o marcadores de Despertar/Reacción en un país No Musulmán, en Guerra Civil, con Buen Gobierno o bajo Doctrina Islámica.

No Jugable: Un Evento que no puede ser o que no será jugado por un Bot en el juego en solitario. En lugar de eso, la carta se usa para Operaciones.

Polarización: La adición de marcadores de Despertar o de Reacción a un País Musulmán al final del turno según el progreso de los movimientos dentro de ese país (11.1.7).

Reacción (Marcador): Una representación de la parte de la población de un país musulmán que desea un cambio hacia la Doctrina Islámica (11.1).

Secuencia de Fin de Turno: Los pasos a seguir tras jugarse la última carta de un turno (11.3.6).

Seleccionar: Elegir un país por medio de las instrucciones para Bots o elegir el valor que un país tendrá por medio de un evento, como seleccionar si será Duro, o elegir una carta específica del descarte o del montón de cartas eliminadas.

Tablas de País Aleatorio: Se usan para determinar la selección al azar de un país Musulmán o de Mezcla Chií durante la Convergencia, el uso de Bots o debido a instrucciones para Eventos (11.3.9 & 11.3.10).

© 2016 GMT Games, LLC

LISTADO DE CARTAS

Nº	Titulo	Ops	Asoc.	Tipo	Esquina
121	Advisors	1	US	M	
122	Backlash	1	US		BC
123	Humanitarian Aid	1	US		CW
124	Pearl Roundabout	1	US		AS
125	Peshmerga	1	US		
126	Reaper	1	US		
127	Reaper	1	US		
128	Reaper	1	US		
129	Special Forces	1	US		
130	Special Forces	1	US		
131	Arab Spring "Fallout"	2	US		AS
132	Battle of Sirte	2	US		AS
133	Benghazi Falls [2010]	2	US	R	AS
134	Civil Resistance	2	US		AS
135	Delta / SEALs	2	US		
136	Factional Infighting	2	US		
137	FMS	2	US		
138	Intel Community	2	US		
139	International Banking Regime	2	US		
140	Maersk Alabama	2	US	M, R	
141	Malala Yousafzai	2	US	R	CW
142	Militia	2	US		CW
143	Obama Doctrine	2	US		
144	Operation New Dawn	2	US		
145	Russian Aid	2	US		CW
146	Sharia	2	US		
147	Strike Eagle	2	US		
148	Tahrir Square	2	US		AS
149	UN Nation Building	2	US		BC
150	UNSCR 1973	2	US	M	
151	UNSCR 2118 [2010, 2011, 2012]	2	US	R	CW
152	Congress Acts	3	US		
153	Facebook	3	US		AS
154	Facebook	3	US		AS
155	Fracking	3	US	M	
156	Gulf Union	3	US		CW
157	Limited Deployment	3	US		
158	Mass Turnout	3	US		BC
159	NATO	3	US	M	
160	Operation Neptune Spear	3	US		
161	PRISM	3	US		
162	SCAF	3	US		
163	Status Quo	3	US		BC
164	Bloody Thursday	1	Jhd	M	AS
165	Coup	1	Jhd		
166	Ferguson	1	Jhd	L	
167	Houthi Rebels	1	Jhd	R	
168	IEDs	1	Jhd		
169	Islamic Maghreb	1	Jhd	M, L	
170	Theft of State	1	Jhd		
171	Abu Ghraib Jail Break	2	Jhd	R	
172	Al-Shabaab	2	Jhd		
173	Arab Winter	2	Jhd	L	CW
174	Boston Marathon [2010, 2011, 2012]	2	Jhd	R	
175	Censorship	2	Jhd	M	AS
176	Change of State	2	Jhd		
177	Gaza Rockets	2	Jhd		
178	Ghost Soldiers	2	Jhd		CW
179	Korean Crises	2	Jhd	L	
180	Mosul Central Bank	2	Jhd	R	CW
181	NPT Safeguards Ignored	2	Jhd	R	
182	Paris Attacks	2	Jhd		
183	Pirates	2	Jhd	M, R	
184	Sequestration [2010, 2011, 2012]	2	Jhd	M, R	
185	al-Maliki [2010]	3	Jhd	R	
186	Boko Haram	3	Jhd		CC
187	Foreign Fighters	3	Jhd		CC
188	ISIL [2010, 2011, 2012]	3	Jhd	R	CW
189	Jihadist Videos	3	Jhd		
190	Martyrdom Operations	3	Jhd		
191	Muslim Brotherhood	3	Jhd	R	AS
192	Quagmire	3	Jhd		
193	Regional al-Qaeda	3	Jhd		
194	Snowden [2010, 2011, 2012]	3	Jhd	R	
195	Taliban Resurgent	3	Jhd		
196	Training Camps	3	Jhd	M	
197	Unconfirmed	3	Jhd	R	
198	US Atrocities	3	Jhd		
199	US Consulate Attacked	3	Jhd	L	
200	Critical Middle	1	U	S	
201	Cross Border Support	1	U		CC, CW
202	Cyber Warfare	1	U		
203	Day of Rage	1	U	R	AS
204	Ebola Scare	1	U	L, R	
205	Erdoğan Effect	1	U		
206	Friday of Anger	1	U		AS
207	JV / Copycat	1	U		
208	Kinder - Gentler	1	U		
209	Quds Force	1	U		
210	Sectarian Violence	1	U		CW
211	Smartphones	1	U	M	AS
212	Smartphones	1	U	M	AS
213	Smartphones	1	U	M	AS
214	3 Cups of Tea	2	U	M	
215	Abu Bakr al-Baghdadi	2	U	R	CC, CW
216	Abu Sayyaf (ISIL)	2	U	R	CW
217	Agitators	2	U		CW
218	al-Nusra Front	2	U		CW

© 2016 GMT Games, LLC

LISTADO DE CARTAS

Nº	Titulo	Ops	Asoc.	Tipo	Esquina
219	Ayman al-Zawahiri	2	U	R	
220	Daraa	2	U	R	AS
221	Fly Paper	2	U		CC, CW
222	Hagel	2	U	R	
223	Iranian Elections	2	U	R	AS
224	Je Suis Charlie	2	U		
225	Jihadi John	2	U		CW
226	Operation Serval	2	U	M	
227	Popular Support	2	U		AS
228	Popular Support	2	U		AS
229	Prisoner Exchange	2	U		
230	Sellout	2	U		BC, CW
231	Siege of "Kobanigrad"	2	U		CW
232	Trade Embargo	2	U	M, R	
233	UN Ceasefire	2	U		BC
234	Free Syrian Army [2010, 2011]	3	U	R	
235	Qadhafi	3	U		
236	Oil Price Spike	3	U	L	
237	Osama bin Ladin [2010]	3	U	R	
238	Revolution	3	U		
239	Truce	3	U	L, M	BC
240	US Election	3	U	Auto	

CLAVE

US = Evento Asociado con EE.UU.
U = Evento No Asociado
Jhd = Evento Asociado con los Yihadistas
M = Marcar

R = Eliminar
L = Temporal
AUTO = Evento Activado Autom.
AS = Mazo Primavera Arabe

CW = Mazo Guerra Civil
CC = Crea Califato
BC = Bloqueado por Califato
[2010] = Escenario(s) en los que se usa

REGLAS BÁSICAS PARA LABYRINTH Y LABYRINTH: AWAKENING

Por Trevor Bender

Todo juego tiene un puñado de reglas cuya comprensión exacta es esencial para poder jugar bien, pero que se olvidan a menudo entre sesiones o pueden no estar descritas en las Hojas de Ayuda para los Jugadores (HAJs). El propósito de este listado es proporcionar a los jugadores de *LABYRINTH* y *LABYRINTH: Awakening* una fuente que consultar para refrescar esas reglas esenciales pero menos conocidas. Se presentan en orden numérico, pero también pueden buscarse por tema.

4.8.4 Núcleos: Coloca un marcador de Núcleo cuando se Elimine la última Célula de un país por medio de la Desorganización de la Eliminación, reemplazada o reposicionada por Evento, pero no por Yihad o Traslado. Elimina el marcador de Cuadro en cualquier momento en el que se coloque una Célula del Contador de Financiación en ese país, pero no si la Célula se Traslada a un país con Núcleo. Al igual que las Células, los Cuadros permiten el reclutamiento (8.2.2) y un país debe tener una u otro para poder reclutar, incluyendo situaciones de autorreclutamiento (Doctrina Islámica, Cambio de Régimen, Guerra Civil y *Training Camps*).

4.9.4 Examen Inicial: Un país No marcado no tiene Fichas ni Marcadores en él. Si ese país está sujeto a un Evento o a Operaciones (incluso un Traslado fallido), Examina el país. También provoca examen la colocación de un Evento o marcadores relacionados como Núcleo, Despertar, Reacción, Ayuda, Régimen Asediado, etc, o Células o Milicia. Un país que se Examina con un valor de Gobierno superior al de la Carta de Ops jugada para una Operación US resultaría en ninguna acción posible (4.9.5). Cualquier instrucción de Examinar un país sólo se aplica si el país No está Marcado.

5.2.7 Reservas: Al final de cada Turno (mano de cartas), cualquier Reserva se pierde (se ponen a 0) (N/D a Bots).

6.2.2 Conflictos en las Reglas: Generalmente, el texto de los eventos reemplaza al del reglamento. Por ejemplo, los Eventos permiten colocar Células del contador de Financiación Yihadista indistintamente de la posición del marcador de Financiación Yihadista (4.7.4.2). El último Evento jugado, si aún sigue vigente, reemplaza a Eventos anteriores si hay conflicto. En algunos casos, habrá reglas que los Eventos no reemplazarán, como la prohibición de colocar Milicia en países No Musulmanes (11.2.4), y estas se especifican en el reglamento de *LABYRINTH: Awakening*.

© 2016 GMT Games, LLC

6.2.4 Todo lo Aplicable: Cuando un Evento con múltiples efectos tiene lugar, lleva a cabo todo lo que se aplique, ignorando cualquier efecto que no se aplique.

7.1.1 Requisito de Valor de Operaciones US: El coste de las Ops US es igual al valor del gobierno de ese país.

7.2.1.2 Guerra de Ideas: La GdI recibe el modificador de +1 por al menos 1 país Musulmán adyacente como Aliado Bueno; los países Buenos adyacentes y No Musulmanes no proporcionan el modificador (no se registra en ellos el Alineamiento, así que no son "Aliados" en términos de juego). Recuerda: hay un modificador de -1 cuando se intenta Modificar a Bueno.

7.2.2.3 y 8.4.3.2 Ayuda y Régimen Asediado: Elimina todos estos marcadores de un país que se modifica a Bueno o a Doctrina Islámica. Elimina un marcador de Ayuda por tirada de Yihad con éxito o por tirada de resolución de Conspiración con éxito.

8.1.1 Valor de Operaciones Yihadista: El jugador Yihadista sólo puede elegir un tipo de Operación, pero puede intentarla tantas veces como el valor de Ops de la carta jugada, basándose el éxito en el Gobierno del país o países objetivo. Todos los intentos deben anunciarse antes de cualquier tirada.

8.1.2 Simultaneidad: Cuando efectúes múltiples Operaciones del mismo tipo o apliques múltiples efectos de un Evento, como colocar o mover varias Células o marcadores de Despertar/Reacción en diferentes destinos, anuncia por adelantado todos los sucesos, ejecútalos entonces simultánea e inmediatamente, incluyendo cualquier tirada de dado necesaria para el éxito.

11.1.5 Desvinculación: Elimina un marcador de Despertar (o de Reacción) cada vez que un país mejora (o degrada) su Gobierno. Los cambios en el Alineamiento no tienen efecto.

11.1.7 Polarización: Durante el censo del final de turno, añade un marcador de Despertar o de Reacción si tienes dos más que tu oponente. Si tienes tres o más, modifica entonces el Alineamiento en un paso hacia tu lado. Si el Alineamiento ya está al final del contador, mejora o degrada el gobierno en un nivel (lleva a cabo la Desvinculación 11.1.5 si es necesaria).

11.1.8 Convergencia: Si haces que un país pase a Bueno (o a Doctrina Islámica), coloca inmediatamente un marcador de Despertar (Reacción) usando la Tabla de País Musulmán Aleatorio (11.3.9).

11.2.5 Desgaste: En los países en Guerra Civil, durante el censo de fin de turno, inflige un impacto a las fichas de tu oponente por cada seis Tropas + Milicias (o Células) que tengas allí. Por cualquier fracción inferior a seis, tira un dado y, si sacas menos o igual a la cantidad presente, inflige un impacto. Cada impacto US elimina dos Células (si hay Tropas o Asesores presentes) o una Milicia si están solas, Cada impacto Yihadista elimina una Tropa o Milicia. Las fichas las elimina el jugador propietario.

11.3.11 Cartas con Listado de Opciones: Ciertas cartas, como *Obama Doctrine*, permiten a un jugador elegir más de una opción de una lista. En estos casos, las elecciones deben de ser todas diferentes.

11.3.12 "O": Ciertas cartas permiten a un jugador elegir uno u otro efecto. Una vez hecha la elección, el efecto o efectos no escogidos en el lado opuesto del "**O"** en negrita se ignoran al jugar esa carta. Si se juega como evento, un jugador debe escoger una opción que produzca un efecto, si es posible.

11.3.14 Eliminación de Marcadores Adicionales. Cada vez que un país Musulmán pasa a tener Buen Gobierno (7.2.1.1) o Doctrina Islámica (8.4.4), retira todos los marcadores de Cambio de Régimen, Régimen Asediado y Ayuda, Despertar, Reacción, Guerra Civil, Califato (a menos que pase a tener Doctrina Islámica), y las fichas de Milicia.

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

© 2016 GMT Games, LLC