

THE CUBAN REVOLUTION 1958-1959

Créditos.

Diseño: Dennis L. Bishop

Desarrollo: Andrew Preziosi

Edición: Randy Lein y Andrew Preziosi

Palytesting: Randy Lein, Dennis L. Bishop y Andrew Preziosi

Gráficos: Randy Lein

1.0. Introducción.

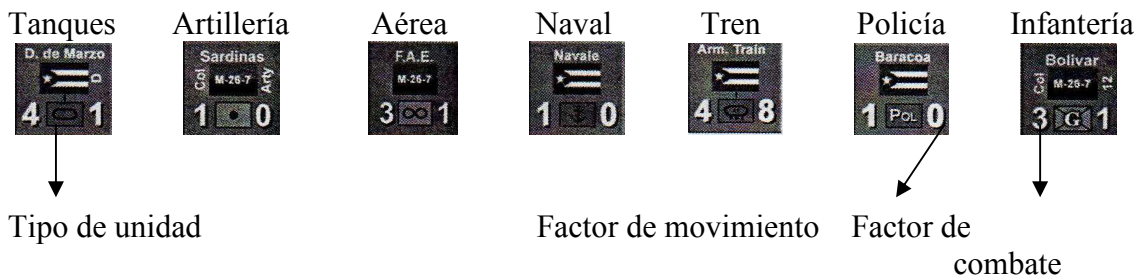
The Cuban Revolution representa el área y el momento crítico de los enfrentamientos guerrilleros entre el gobierno colonial de Fulgencio Batista y los guerrilleros liderados por personajes carismáticos como Fidel Castro y Ernesto “Che” Guevara. Empezando en Febrero de 1958, Castro inició la primera ofensiva guerrillera partiendo de la Sierra Maestra y atacando a las tropas de Batista en las llanuras. El ejército de Batista contraatacó rechazando a los guerrilleros a las montañas a principios de Junio de 1958. Cuando el ejército de Batista intentó destruir a los guerrilleros, casi quedó destruido él mismo. Con nuevas armas recién adquiridas, la guerrilla lanzó su ofensiva final que terminó con la única batalla importante de la guerra en la ciudad de Santa Clara. La derrota de las fuerzas occidentales de Batista hizo que el resto del ejército empezara a desertar en masa. Cuando Batista huyó en Enero de 1959, los guerrilleros declararon triunfalmente liberada la isla. La improbable victoria de la guerrilla llevó al establecimiento del único gobierno comunista del hemisferio occidental.

2.0. Componentes y colocación.

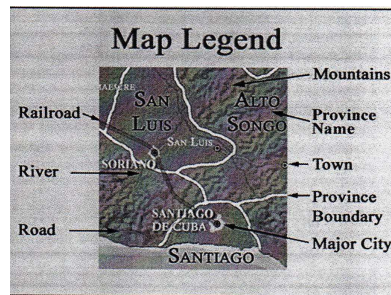
The Cuban Revolution consiste de un mapa a color de 11x17, 96 fichas a color (a partir de ahora llamadas “unidades”) y un libretto de reglas con la Tabla de Colocación/Refuerzos. Los jugadores tendrán que aportar un dado de seis caras para resolver el combate y algunas otras funciones del juego.

2.1. Fichas de juego.

Unidades de combate



2.2. El mapa.



2.3. Colocación de las unidades.

Los jugadores de la Guerrilla y de Batista colocan sus unidades iniciales como se indica en la Tabla de Colocación y Refuerzos. Todas las demás unidades se mantienen aparte para colocarse en el mapa conforme estén disponibles como refuerzos.

Nótese que la provincia de Camagüey está incluida sólo por propósitos históricos y no es un área jugable.

3.0. Secuencia del juego.

El juego se organiza en turnos de juego, que a su vez se subdividen en fases. Estas fases deben ser seguidas en el orden indicado.

3.1. Turno del jugador de la Guerrilla.

3.11. Fase de refuerzos de la Guerrilla.

El jugador de la Guerrilla coloca sus unidades disponibles en cualquier provincia ocupada por al menos una unidad amiga.

3.12. Fase de movimiento de la Guerrilla.

El jugador de la Guerrilla tiene libertad para mover todas, alguna o no mover ninguna de sus unidades a cualquier provincia(s) adyacente(s) (ver 4.0. Movimiento).

3.13. Fase de combate de la Guerrilla.

Después de que las unidades hayan acabado su movimiento, se comprueba si en la provincia en la que han entrado hay unidades de Batista. Si las hay, el jugador de la Guerrilla puede empezar el combate (ver 5.0. Combate).

3.2. Turno del jugador de Batista.

3.21. Fase de refuerzos de Batista.

El jugador de Batista coloca sus unidades disponibles en las provincias de Victoria de las Tunas o Bayamo, incluso si alguna unidad de la Guerrilla ocupa tales provincias.

Los batallones de infantería 17° y 18° son unidades de asalto especiales y pueden colocarse en cualquier provincia costera, además de en las provincias anteriormente indicadas.

3.22. Fase de movimiento de Batista.

El jugador de Batista puede mover alguna, todas o no mover ninguna de sus unidades a cualquier provincia(s) adyacente(s) (ver 4.0. Movimiento).

3.23. Fase de combate de Batista.

Después de que todas las unidades de Batista hayan acabado su movimiento, se comprueba si en la provincia en la que han entrado hay unidades de la Guerrilla. Si las hay, el jugador de Batista puede empezar el combate (ver 5.0. Combate).

3.3. Fase de comprobación de la victoria.

Se comprueban las condiciones de victoria para ver si algún jugador ha ganado la partida. Si no hay ningún ganador, los jugadores pasan al siguiente turno de juego y siguen exactamente la misma secuencia indicada anteriormente (Ver 7.0. Condiciones de Victoria).

3.31. Condiciones de ocupación.

Para controlar una provincia para las condiciones de victoria o de desmoralización, no debe haber unidades terrestres enemigas en dicha provincia. Las unidades navales o aéreas no cuentan como “unidades enemigas” para impugnar el control.

4.0. Movimiento.

Todas las unidades (de Batista y de la Guerrilla) pueden mover a una (y sólo una) provincia cualquiera adyacente a la que ocupan en ese momento. El movimiento debe detenerse cuando la unidad entra en la nueva provincia.

4.1. Movimiento de unidades.

Una vez colocada en el mapa, una unidad no necesita mover en masa con las unidades con las que ha sido colocada. Las unidades tienen total libertad para mover a cualquier provincia adyacente, sea en solitario, en parejas o como una fuerza completa. El jugador tiene total libertad para mover tantas unidades como desee a cualquier provincia adyacente. El jugador también es libre de mantener en su sitio tantas unidades como desee.

4.2. Movimiento de unidades especiales.

Determinadas unidades de combate tienen capacidades especiales de movimiento.

4.21. Las unidades aéreas pueden colocarse en cualquier provincia del mapa.

4.22. La unidad naval de Batista puede colocarse adyacente a cualquier provincia costera.

4.23. El Tren Blindado de Batista puede mover a través de cualquier provincia del mapa que contenga vías férreas independientemente de la presencia de unidades guerrilleras.

4.24. Las unidades anfibas de Batista pueden colocarse en cualquier provincia costera.

5.0. Combate.

El combate es voluntario en la propia fase de un jugador y se resuelve simultáneamente. El combate se realiza en “rondas” y el combate en una provincia puede consistir de varias rondas que continúan hasta que un bando quede eliminado o el atacante retire sus unidades. El combate debe iniciarse y no es automático cuando se entra en una provincia que contenga unidades enemigas.

5.1. Combate simultáneo.

Ambos bandos lanzan 1d6 por cada unidad propia que tengan en la provincia. Si la tirada es menor o igual que la fuerza de combate de tu(s) unidad(es) que esté(n) participando en el combate, has logrado un acierto sobre tu oponente y el jugador propietario de las unidades debe entonces eliminar alguna de sus unidades. Nótese, no obstante, que el combate es simultáneo, lo que significa que si tu oponente logra algún acierto, tú también debes elegir cuál de tus unidades eliminar.

5.11. El jugador en fase puede continuar declarando rondas de combate en esa provincia hasta que todas las unidades de un bando queden eliminadas.

5.12. Alternativamente, el jugador en fase puede decidir suspender el combate y retirar todas sus unidades. Si el jugador atacante suspende el combate, todas las unidades atacantes de la provincia deben retirarse a una provincia ocupada por unidades amigas. Las unidades de policía no se ven afectadas por esta regla.

5.13. Si el jugador en fase decidiera retirarse, el jugador defensor permanece en la provincia anteriormente contestada. Las columnas de Guerrilla defensoras permanecen en la misma provincia si las unidades de Batista atacan y se retiran, incluso si una unidad de policía de Batista permanece en la misma provincia.

5.2. Emboscada guerrillera.

El combate iniciado por el jugador de Batista en provincias de montaña puede verse afectado por una emboscada guerrillera. Una vez el jugador de Batista haya declarado el combate, pero antes de lanzar el dado, el jugador de la Guerrilla lanza un dado por cada provincia de montaña en la que el jugador de Batista haya declarado un combate. Con un resultado de 1-4 el jugador de la Guerrilla logra emboscar con éxito a la(s) unidad(es) de Batista. Una tirada de 5-6 no tiene ningún efecto y los combates se producen simultáneamente (ver 5.1). Si el jugador de la Guerrilla logra realizar una emboscada con éxito, lanza el dado antes que el jugador de Batista y recibe un modificador de -1 en todas las tiradas, adicional al modificador de -1 por encontrarse en terreno montañoso (ver 5.41). Cualquier baja de Batista se retira inmediatamente y no puede tirar el dado en defensa; no hay tirada de dado simultánea por Batista. Cualquier unidad de Batista superviviente puede entonces combatir de forma regular con las unidades guerrilleras. Las emboscadas de la Guerrilla sólo pueden producirse en provincias montañosas y sólo afectan a la primera ronda de combate. Todas las rondas de combate posteriores se realizan simultáneamente.

5.3. Unidades de combate especiales.

Determinadas unidades tienen capacidades especiales de combate.

5.31. Las unidades aéreas, unidades de fuerza 1, pueden combatir contra una sola provincia cada turno durante la fase de combate del jugador propietario. Sólo la unidad aérea lanza 1d6 para los resultados del combate. Con un resultado de 1, una unidad (a elección del jugador defensor) se retira del mapa. Las unidades aéreas nunca pueden ser atacadas.

5.32. La unidad naval, unidad de fuerza 1, se trata del mismo modo que la unidad aérea, excepto en que sólo pueden atacar a unidades guerrilleras de las provincias costeras. La unidad naval nunca puede ser atacada.

5.33. La unidad de la Columna Artillera de la Guerrilla puede ser retirada para satisfacer una baja sólo después de que todas las demás unidades de la provincia hayan sido retiradas para satisfacer los requerimientos de pérdidas. Nunca puede, sin embargo, ser atacada por unidades aéreas o navales cuando se encuentre sola en una provincia.

5.34. Las unidades de tanques en la misma provincia que otras unidades aliadas hacen que la tirada del dado del enemigo en esta provincia tenga un modificador de +1. Las unidades de tanques pueden seleccionarse para satisfacer las bajas en cualquier momento.

Ejemplo: *Tres unidades de infantería regular y una unidad de tanques de Batista mueven a una provincia con tres unidades de Guerrilla. Debido a la presencia de los tanques, las tres unidades de Guerrilla deben añadir 1 a sus tiradas de dado para este*

combate, lo que disminuye sus posibilidades de lograr aciertos sobre las unidades de Batista, incluyendo a la unidad de tanques.

5.35. Las unidades de policía de Batista nunca pueden atacar, sólo pueden defenderse. Las unidades de policía nunca ven afectadas por DRM.

5.36. Las unidades anfibias de Batista deben atacar a cualquier unidad de Guerrilla presente en una provincia en la que se coloquen estas unidades durante la fase de combate de Batista.

5.4. Efectos del terreno sobre el combate.

Determinados terrenos influirán en el combate en forma de DRM (Modificadores de la Tirada del Dado).

5.41. Todas las unidades de Guerrilla que estén en una provincia montañosa restarán siempre uno (-1 DRM) a todas las tiradas para el combate. Una emboscada exitosa de la Guerrilla en un terreno montañoso producirá un DRM de -2 para todas las unidades de Guerrilla involucradas.

5.42. Las unidades de Batista que ataquen en provincias montañosas siempre deben añadir uno (+1 DRM) a su tirada de combate, adicional a cualquier otro modificador del dado.

Ejemplo de combate 1:

El jugador de Batista mueve dos batallones de fuerza 2-1 a la provincia del Cobre que está ocupada por tres unidades de columna de la Guerrilla y declara un ataque. Como El Cobre es una provincia montañosa el jugador de la Guerrilla lanza para una emboscada y logra un 3, lo que supone que se produce una emboscada exitosa. Las tres unidades de Guerrilla lanzan los dados para el combate y logran un acierto.

Una unidad de Batista se retira antes de lanzar el dado para el combate. La unidad de Batista restante lanza entonces un dado para el combate y aplica cualquier acierto que logre. Esto acaba con la primera ronda de combate y el jugador en fase puede elegir continuar con el combate o suspenderlo.

Ejemplo de combate 2:

El jugador de la Guerrilla ha decidido mover dos unidades de columna de fuerza 3-1 a la provincia de Santiago, que en ese momento está ocupada por la unidad de la Guardia Rural R.1 “Maceo” de fuerza 3-1 de Batista. El jugador de Batista lanza 1d6 por su unidad y logra un acierto contra el enemigo si consigue un resultado de 1-2. El jugador de la Guerrilla lanza 2d6 y debe conseguir un tres o menos en cada dado para lograr un acierto. Ambos jugadores lanzan su dado y tanto la unidad de Batista como una unidad de la Guerrilla reciben un acierto. La unidad de Batista es eliminada, pero no antes de llevarse con ella a una unidad de Guerrilla 3-1. La unidad de Guerrilla 3-1 restante queda ahora como única ocupante de la provincia de Santiago.

Ejemplo de combate 3:

El jugador de la Guerrilla decide hacer un movimiento audaz y avanza a la provincia de Bayamo con dos unidades 3-1 y dos unidades 2-1. La provincia está ocupada por una unidad de Batista de fuerza 2-1 y dos unidades de fuerza 3-1. Ambos bandos lanzan los dados; tres el defensor Batista y cuatro la atacante Guerrilla. Dos unidades de cada bando reciben un acierto. El jugador de Batista sabiamente decide eliminar los batallones de Batista (unidades de combate 2-1 y 3-1) mientras que el jugador de la Guerrilla retira dos unidades 2-1, dejando una unidad de Batista 3-1 y dos unidades de Guerrilla 3-1. El jugador de la Guerrilla puede continuar combatiendo o puede decidir

suspender el combate. Si el combate continúa, se sigue el mismo procedimiento indicado en el Ejemplo de Combate 2.

6.0. Desmoralización.

Ambos bandos tienen la capacidad de desmoralizar a las fuerzas enemigas ocupando provincias y para el jugador de Batista intentando un asesinato.

6.1. Desmoralización de Batista.

Las unidades de Batista quedan desmoralizadas si el jugador de la Guerrilla ocupa 10 ó más provincias al principio de cualquier turno (ver 3.31).

6.11. Una vez que las unidades de Batista quedan desmoralizadas, las unidades de la Guerrilla restan uno (-1 DRM) al resultado del dado para el combate de todas sus unidades en provincias no montañosas. Una vez desmoralizadas, las unidades de Batista permanecen desmoralizadas durante el resto del juego.

6.2. Desmoralización de la Guerrilla.

Las unidades de la Guerrilla quedan desmoralizadas si el jugador de Batista ocupa las provincias de Niquero y El Cobre al principio de cualquier turno (ver 3.31).

6.21. Adicionalmente, el jugador de Batista tiene una ficha BRAC (Buró de Represión a las Actividades Comunistas) que puede usarse una vez para intentar desmoralizar a los guerrilleros. Este era un equipo de acción formado por la CIA que pudo haber intentado asesinar a Fidel Castro. En cualquier momento después de la entrada en juego del BRAC, el jugador de Batista puede declarar que está intentando un asesinato. Con una tirada de 1, el intento de asesinato tiene éxito y las unidades del jugador de la Guerrilla quedan desmoralizadas. Con cualquier otra tirada, el intento falla y la unidad BRAC se retira permanentemente del juego.

6.22. Una vez quedan desmoralizadas las unidades de Guerrilla, el jugador de la Guerrilla debe lanzar un dado por cada unidad M-26-7 indicada como refuerzo. Con un resultado de 1-3 estas unidades pueden elegirse para entrar como refuerzos; con un resultado de 4-6 se retiran del juego. Además, el jugador de Batista resta 1 (-1 DRM) a la tirada del dado de sus unidades de combate durante el resto del juego, empezando en el turno posterior al que se cumplieron las condiciones de desmoralización.

7.0. Condiciones de victoria.

El juego acaba inmediatamente y se declara un ganador cuando se cumplen las condiciones de 7.1 ó de 7.2 (ver 3.31).

7.1. Victoria de Batista.

El jugador de Batista es declarado ganador cuando todas las unidades de Guerrilla hayan sido eliminadas.

7.2. Victoria de la Guerrilla.

El jugador de la Guerrilla es declarado ganador cuando ocupe 13 provincias, incluyendo las tres provincias iniciales y la de Santiago de Cuba.

7.3. Empate.

Si al final del turno de juego 12 ninguno de los jugadores ha logrado cumplir las condiciones de victoria, la partida acaba en un empate entre ambos jugadores.

8.0. Variante del escenario.

Despliegue alternativo de Batista.

La División de Infantería estacionada en La Habana podría haber sido desplegada contra la Guerrilla. Aquí se asume que así se produjo. Todas las demás reglas permanecen igual.

8.1. En el turno de juego 10, las siguientes unidades pueden colocarse en una o ambas de las siguientes provincias, Victoria de las Tunas y Bayamo:

Batallones de infantería

1º/1º Cuatro de Septiembre (4-1)

2º/1º Cuatro de Septiembre (4-1)

3º/1º Cuatro de Septiembre (4-1)

1º/2º Diez de Marzo (4-1)

2º/2º Diez de Marzo (4-1)

3º/2º Diez de Marzo (4-1)

Compañías de tanques

A Diez de Marzo (4-1)

B Diez de Marzo (4-1)

D Diez de Marzo (4-1)

E Diez de Marzo (4-1)

F Diez de Marzo (4-1)

8.2. Se aplican las condiciones de victoria originales cuando se usa esta variante.

9.0. Bibliografía seleccionada.

- Anderson, Jon Lee: *Che Guevara: A Revolutionary Life*. Grove Press. Nueva York, 1997
- Bonacha, Ramón L. y San Martín, Marta: *The Cuban Insurrection 1952-1959*. Transaction Books. New Brunswick, 1974.
- James, Daniel: *Che Guevara*. Stein and Day. Nueva York, 1970.

ÍNDICE

1.0. Introducción.....	1
2.0. Componentes y colocación.....	1
3.0. Secuencia del juego	2
4.0. Movimiento	3
5.0. Combate.....	3
6.0. Desmoralización	6
7.0. Condiciones de victoria	6
8.0. Variante del escenario	7
9.0. Bibliografía seleccionada	7