

ASIA CROSSROADS. The Great Game.

1.0. INTRODUCCIÓN.

ENCRUCIJADA ASIÁTICA es un wargame que simula el “gran juego”, el conflicto entre los imperios británico y ruso en el s.XIX por el control de Asia Central. Asia Central constituía la frontera entre las expansiones del Imperio Ruso en Asia y del Británico en la India. Por Asia Central también pasaban vitales rutas comerciales. El destino de todo el continente se encontraba en juego.

EA es un juego para dos jugadores. El jugador británico controla las fuerzas del Imperio Británico y de sus estados vasallos. El jugador ruso controla las fuerzas del Imperio Ruso. Los jugadores deben usar una mezcla hábil de fuerza militar, expansión económica y hábil estrategia para lograr el control de Asia Central. En el juego también aparecen varias fuerzas nativas que representan a países neutrales o a estados vasallos (y tribus) de la región.

EA tiene varios escenarios. Los jugadores eligen el que quieren de ellos para jugar, colocándose de acuerdo a sus instrucciones y empezando el juego de acuerdo con la secuencia de juego.

2.0. COMPONENTES.

2.1. El mapa.

El mapa de juego muestra Asia Central como era durante el s.XIX. Una red de cuadrados se ha superpuesto al mapa para regular la posición y el movimiento de las fichas. Al colocar las fichas y jugar, estas se colocan dentro de los cuadrados.

2.1.1. Regiones.

El mapa se divide en áreas geográfico-políticas llamadas regiones, delineadas por fronteras. Las regiones representan reinos, provincias o áreas de las principales tribus. Cada región tiene su correspondiente espacio en la Tabla de Control de las Regiones (RCC), la cual indica el estatus de control de dicha región. Cada región también tiene fuerzas nativas correspondientes (por ejemplo, la India del Norte controla todas las unidades “NI”).

2.1.2. Terreno.

El mapa de juego presenta características llamadas terreno. El terreno se explica en la Tabla de Efectos del Terreno (TEC).

2.1.3. Fronteras.

Las fronteras discurren a lo largo de los lados de los cuadrados.

2.1.4. Tabla de Control de las Regiones (RCC).

La RCC se usa para registrar y dar información sobre cada región. Dicha información incluye:

- Nombre. El nombre histórico de la región.
- Valor en Puntos de Victoria. El número de puntos de victoria que la región vale al final del juego.
- Control. Indica si la región está controlada por los rusos, los británicos o es neutral.

2.1.5. Tabla de pertenencias.

Se usan como lugares para guardar las unidades que pueden entrar en el juego. Incluyen:

- Agente. Se colocan los agentes disponibles para un escenario pero que aún no se encuentren en juego.
- India Central (Base británica). Se colocan aquí las unidades británicas que estén fuera del mapa en esta zona de la India Central.
- Urales (Base rusa). Se colocan aquí las unidades rusas que estén fuera del mapa en el este de Rusia.

2.2. Otras tablas y cartas.

Se usan para realizar y registrar varias funciones del juego.

Impresas en el mapa:

- Balance de potencias. Indica qué bando y a qué nivel tiene a favor la situación política actual. Adyacente a ésta hay una lista de acciones del juego que inciden en el balance del índice de potencias.
- Tabla de Efectos del Terreno (TEC). Muestra los diferentes tipos de terreno del mapa y sus efectos en el juego.
- Tabla de Turnos. Se usa para determinar el turno en curso.

Impresas en las reglas:

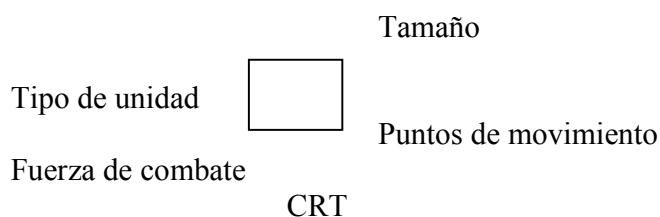
- Tablas de Resultados del Combate (CRT). Son usadas para resolver los combates. Hay dos CRT: batalla e incursiones.
- Tabla de Eventos. Se usa para generar eventos casuales.
- Ingresos/gastos. Muestra el número de “libras” que un jugador recibe cada turno y el número de “libras” que se necesita para construir unidades y realizar otras funciones en el juego.
- Tabla de negociaciones. Se usa para resolver intentos de tomar una región por medio de la diplomacia y la subversión.
- Registro del tesoro. Adicionalmente, los jugadores necesitan estar al corriente del valor del tesoro (en libras) en trozos separados de papel.

2.3. Fichas de juego.

Hay varios tipos de fichas en el juego: agentes, unidades de combate y marcadores.

Colores de las unidades:

- Regulares británicos: rojo.
- Regulares rusos: azul.
- Nativos: marrón (con un código-letra que indica el nombre de la región de origen; las abreviaturas se indican en las tablas de juego).



Agentes

Nombre		Valor político
Región de origen (para nativos)	<input type="checkbox"/>	Valor militar
Puntos de Combate		Puntos de movimiento

Tamaño de las unidades:

X = Una brigada (grupo de irregulares).

XX = Dos brigadas-división (2 grupos de hordas irregulares).

XXX= Tres brigadas-división (3 grupos de hordas irregulares).

Tipos de unidades de combate:

Fuerzas de campo	Elefantes
Irregulares	Ghazi
Columnas volantes	Khan
Puntos de suministro	

2.3.1. Agentes.

Ciertos líderes representan a personajes históricos y tiene un nombre. Las abreviaturas se encuentran en la sección de Ayuda al Jugador. Otros representan líderes genéricos y vienen indicados como “Khan” o “Pundit”.

2.3.2. Unidades de combate.

Cada unidad de combate lleva en ella la siguiente información:

CRT = Tabla de Resultados de Combate en la que esa unidad puede atacar (B: Batalla, R: Incurción, C: Combinada – tanto batalla como incurción).

2.3.3. Tipos de unidades de combate.

- Elefantes. Representa los ejércitos organizados por los potentados asiáticos.
- Fuerzas de campo. Ejércitos de armas combinadas, compuestos por regulares, infantería, caballería, artillería, ingenieros, etc...
- Columnas volantes. Una fuerza de regulares entrenada y equipada para movimientos rápidos, incluyendo caballería, infantería montada, etc...
- Guarnición. Segunda línea de tropas y administración local.
- Ghazi. “Guerreros sagrados”, hombres de tribus altamente motivados.
- Irregulares. Milicia, guerrillas o fuerzas nómadas.

2.3.4. Marcadores de civilización.

Los marcadores de civilización representan varios progresos que suponen la evolución de la civilización europea (para bien o para mal) en el mapa. Los marcadores de civilización incluyen:

- Colonias. Asentamientos significativamente grandes de europeos.
- Fuertes. Posiciones defensivas permanentes.
- Puestos de comercio. Centros de intercambio económico.
- Ferrocarriles. Sistema operacional de ferrocarriles, incluyendo trenes, vagones, depósitos y sistemas telegráficos adjuntos.

2.3.5. Otros marcadores del juego.

- Balance de potencias. Indica qué bando tiene a favor el índice del balance de potencias.
- Control. Se usa en la RCC para indicar qué jugador controla una región particular (si alguno lo hace). Tienen una bandera rusa por un lado y otra británica por el otro (se usa el lado que se necesite). Los jugadores pueden también colocar los marcadores en las propias regiones del mapa.
- Puntos de suministro (SP). Indican el número de puntos de suministro de los que un jugador; no hay Marcador de Puntos de Suministro, pero los jugadores pueden colocarlos en el lugar apropiadamente numerado del Índice del Balance de Potencias. Por ejemplo, colocar el marcador británico en el espacio 5 significa que los británicos tienen disponibles 5 puntos de suministro). Alternativamente, los jugadores pueden llevar un marcador de suministros por separado en una hoja de papel.
- Turno. Indica el turno en juego.

2.4. Explicaciones de los términos del juego.

- Agentes. Término general para denominar a los líderes y a todos los pundits, Khans y al Mad Mullah.
- Beligerante. Fuerza nativa que es controlada por cada jugador (como oposición a ser neutral). Las unidades británicas (rojo) y rusas (azul) siempre son beligerantes.
- Imperio británico. Todas las unidades y marcadores controlados por el jugador británico, incluyendo las unidades británicas (rojo) y los nativos controlados por los británicos.
- Imperiales británicos o británicos (rojos). Las unidades británicas y marcadores con fondo rojo representan a las fuerzas imperiales.
- Combate. Intento de destruir fuerzas enemigas y elementos del terreno, ejecutado usando las CRTs.
- Fuerza de combate. Una cuantificación de la capacidad de las fuerzas para entrar en combate, basada en el entrenamiento, equipamiento y liderazgo de las unidades.
- Unidad de combate. Unidad con una fuerza de combate de uno o más.
- Control. La completa fidelidad de una región. Una región puede estar bajo uno de los siguientes estados de control: británico, ruso o neutral (no controlada por ningún jugador).
- Enemigo. Todas las regiones y unidades controladas por el jugador oponente.
- Fuerza. Una o más unidades que realizan una operación conjuntamente.

- Amigo. Todas las unidades y regiones controladas por un jugador.
- Movimiento. El movimiento de las unidades a lo largo del mapa. Normalmente las unidades pueden mover sólo a través de los lados de los cuadrados, pero las unidades que tienen su factor de movimiento dentro de un círculo negro pueden mover también diagonalmente.
- Nativos. Todas las unidades y marcadores que se indican como nativos (esto es, una ficha con fondo marrón). Las unidades nativas pueden controlarse tanto por británicos como por rusos o ser neutrales.
- Negociaciones. Intento de un jugador de obtener el control de una región por vía política. Se resuelve en la Tabla de Negociaciones.
- Neutral. Una región/fuerza no controlada por ningún jugador.
- Jugador en no-fase. El jugador que no está en fase.
- Ocupado. Tener una unidad amiga en un cuadrado.
- Operación. Movimiento, combate o negociaciones de una unidad o fuerza de unidades.
- Fase. Parte diferente de cada turno de juego. Una subfase es un segmento de una fase.
- Jugador en fase. El jugador que está realizando cualquier tipo de operación. Nótese que el jugador en fase y el jugador en no-fase actúan en diferentes momentos en la secuencia de juego.
- Libras. Unidad básica de circulación del juego. Los jugadores deben llevar un recuento de las libras en una hoja separada.
- Región. Cada una de las distintas áreas geográficas del mapa. Cada región tiene sus propias fuerzas, como se indica por la identificación regional en las unidades.
- Imperio ruso. Todas las unidades y marcadores controlados por el jugador ruso, incluyendo las unidades rusas regulares (azul) y los nativos controlados por los rusos.
- Imperiales rusos o rusos (azul). Las unidades y marcadores rusos con el fondo azul, representando a las fuerzas imperiales.
- Puntos de suministro. Una determinada cantidad de comida, vituallas, municiones y otros equipamientos requeridos por una fuerza para realizar operaciones de campo.
- Unidades. Término general que incluye a las unidades de combate y a los agentes.

2.5. Escala del juego.

Cada turno de juego representa cinco años. Cada cuadrado abarca alrededor de 80 km². Cada brigada/grupo representa 2.000-8.000 soldados o guerreros, más el personal de apoyo, empleados, criados, etc... Cada agente representa a una sola persona más los acompañantes. Cada división u horda representa de 6.000 a 25.000 hombres.

2.6. Dado.

Los jugadores necesitarán un dado de seis caras para jugar. El dado se usa para generar números al azar para resolver varias acciones del juego.

Modificador de la tirada del dado. Ciertas tablas del juego requieren un modificador de la tirada del dado (DRM). Un modificador positivo de la tirada del dado es un número añadido al resultado de la tirada de un dado. Por ejemplo, un modificador de +1 añadido a una tirada de 3 da un resultado final de 4. Un modificador negativo se resta de la tirada del

dado. Por ejemplo, un modificador de -1 reduciría el número del resultado en un punto. Si más de un modificador se aplica a una función del juego, se aplica el total acumulado.

2.7. ZOC.

En este juego no hay ZOCs.

2.8. Erratas del juego.

2.8.1. Mapa.

- La ciudad de Khiva es la capital de la región de Khiva.
- La ciudad de Chitral es la capital de la región de Pamir.
- En la Tabla de Cambio de Balance de Potencias debe sustituirse “Negociaciones” por “Diplomacia”.
- Añadir: Colonia rusa eliminada = -2 ; puesto de comercio o ferrocarril eliminado = -1 ; colonia británica eliminada = $+2$; puesto de comercio o ferrocarril eliminado = $+1$.
- Tabla de Efectos del Terreno: Desierto; bajo “Notas” añadir: provee de forraje a una unidad irregular por cuadrado.

2.8.2. Fichas.

- El líder “Dos Moh” (Dost Mohammed) tendría un valor político de 2 y otro militar de 2. Dos de las unidades “BL” 3r6 serían unidades afganas.
- La columna flotante “PJ” tendría un movimiento de 6.

3.0. SECUENCIA DEL JUEGO.

Los jugadores colocan sus unidades y marcadores de acuerdo con las instrucciones del escenario. Cada juego durará el número de turnos designado por el escenario, divididos estos en fases y sub-fases. Dentro de cada turno cada potencia tendrá una serie de fases operativas, en las cuales el jugador controla sus fuerzas para realizar varias operaciones. Cada jugador tendrá la oportunidad de realizar operaciones cinco veces cada turno.

3.1. Cada turno de juego consiste en las siguientes fases:

- 1) Fase de iniciativa. Determina qué jugador será el primero (el jugador con el Índice de Balance de Potencias a favor es el primero).
- 2) Fase de eventos casuales. El jugador lanza un dado en la Tabla de Eventos Casuales para determinar qué evento(s) ocurrirá en este turno de jugador.
- 3) Fase de ingresos/gastos. Ambos jugadores realizan en este momento lo siguiente simultáneamente:
 - a) Recaudación de ingresos en libras, basado en el resultado de la Tabla de Gobierno y el control de las ciudades y los marcadores en el mapa.
 - b) Reclutamiento (y/o desbandada) de unidades, puntos de suministro y marcadores de civilización se colocan en el mapa. Cualquier resto de libras se guarda.
- 4) Primera fase de operaciones del primer jugador.
 - a) Subfase de movimiento del primer jugador. El primer jugador mueve alguna o todas las unidades que desee en el mapa.

- b) Subfase de negociaciones del primer jugador. El primer jugador realiza cualquier negociación que desee, usando agentes en las capitales de las regiones neutrales o enemigas.
 - c) Subfase de chequeo de la beligerancia del primer jugador. El primer jugador chequea si cualquiera de sus fuerzas ha entrado en beligerancia.
 - d) Subfase de combate del primer jugador. El primer jugador debe atacar con cualquier fuerza ocupante el mismo hexágono que tiene unidades beligerantes. Al final de la fase de combate se chequea para la captura de cualquier agente (regla 16.4.1) y para masacres (regla 20.5).
- 5) Primera fase de operaciones del segundo jugador. Se siguen las mismas subfases que el primer jugador.
 - 6) Segunda fase de operaciones del primer jugador. Igual que la primera fase de operaciones, excepto: el jugador debe gastar un punto de suministro por cada fuerza que mueva.
 - 7) Segunda fase de operaciones del segundo jugador. Igual que la del primer jugador.
 - 8) Tercera fase de operaciones del primer jugador. Igual que la segunda fase.
 - 9) Tercera fase de operaciones del segundo jugador. Igual que la segunda fase.
 - 10) Cuarta fase de operaciones del primer jugador. Igual que la segunda fase.
 - 11) Cuarta fase de operaciones del segundo jugador. Igual que la segunda fase.
 - 12) Quinta fase de operaciones del primer jugador. Igual que la segunda fase.
 - 13) Quinta fase de operaciones del segundo jugador. Igual que la segunda fase.
 - 14) Fase de aprovisionamiento. Ambos jugadores chequean a todas las fuerzas amigas del mapa para determinar su estatus de suministro. Las unidades fuera de suministro quedan eliminadas.
 - 15) Fase de balance de potencias. Los jugadores realizan los ajustes indicados por el Marcador de Balance de las Potencias por el control de ciertas ciudades.
 - 16) Fin del turno. Los jugadores indican el paso del turno (cinco años) en el Marcador de Registro del Turno. El juego continúa hasta el final del escenario o hasta que un bando capitule.

4.0. BALANCE DE POTENCIAS.

El Índice del Balance de Potencias mide la potencia militar y política relativa de cada bando. Esto viene indicado por la posición del indicador del Balance de Potencias en el marcador. Ciertas acciones del juego y eventos causarán que el indicador se mueva en una u otra dirección. Un bando puede verse favorecido medianamente, moderadamente o altamente, como se indica por la posición del marcador en el Índice.

4.1. Cambios del índice.

El balance de las potencias varía como se describe en la carta adyacente al índice. Los jugadores mueven el Balance de Potencias si ocupan ciudades al final del turno. Las unidades ocupantes deben ser regulares europeos o nativos controlados. Sin embargo, para las condiciones de victoria, deben estar controladas por unidades británicas (rojo) o rusas (azul), no por los nativos.

4.2. Efectos.

Un balance de potencias favorable dará al jugador la iniciativa (ver 7.0), afectará en los eventos casuales (ver 8.0), aporta un modificador al dado para determinar los ingresos gubernamentales (ver 9.0) y da una fuerza adicional cuando se realizan negociaciones (ver 15.0).

4.3. Extremos.

El Índice del Balance de Potencias no puede ser superior a 18 ni inferior a -18.

- El juego no acaba simplemente porque uno de los bandos alcance uno de los dos extremos.

5.0. CONTROL.

Los jugadores controlan varias regiones y fuerzas en el mapa. El control se gana o pierde a través de las instrucciones iniciales del escenario, vía alzamientos o negociaciones. Sólo las fuerzas nativas pueden cambiar su estatus de control. Las unidades británicas (rojo) y rusas (azul) siempre son controladas por sus respectivos bandos.

5.1. Una región y sus fuerzas pueden estar en uno de los siguientes estados de control:

- Controlada por los británicos. La región está controlada por el jugador británico.
- Controlada por los rusos. La región está controlada por el jugador ruso.
- Neutral. La región no la controla ningún jugador.

El estatus de control de una región se indica colocando un marcador de control en el espacio apropiado en la Tabla de Control de Regiones.

5.2. Efectos del Control.

Cuando un jugador controla una región, ocurre lo siguiente:

5.2.1. Unidades. El jugador obtiene el control de las unidades marcadas con el nombre de la región.

5.2.2. Reclutamiento. Un jugador que gana el control de una región puede reclutar unidades de dicha región.

Por ejemplo, un jugador que controla la región de Baluchistán puede reclutar y realizar operaciones con las unidades baluchis.

5.3. Neutralidad.

Las regiones neutrales y sus unidades entran en juego cuando ocurre algo que las hagan beligerantes.

5.3.1. Efectos de la neutralidad.

1) Ningún jugador puede realizar operaciones con unidades neutrales.

2) Las fuerzas neutrales no mueven, atacan, reclutan, colectan o gastan ingresos, chequean para aprovisionamientos o realizan cualquier otra función del juego.

3) Las fuerzas de un jugador pueden entrar y/o mover a través de cuadrados ocupados por unidades neutrales. La presencia de unidades neutrales no impide el movimiento; sin embargo, puede entrar en beligerancia (ver 5.4).

5.4. Beligerancia.

Los neutrales entran en juego sólo bajo las siguientes circunstancias:

- 1) **Eventos.** Si se ven envueltas en un evento de insurrección, la región queda controlada por el jugador indicado en la Tabla de Eventos.
- 2) **Negociaciones.** Si un intento de negociación contra la región tiene éxito, queda controlada por el jugador indicado por las tablas de diplomacia.
- 3) **Invasión.** Los jugadores pueden violar la neutralidad de regiones neutrales, cuando declaran una invasión. La región queda controlada por el jugador oponente al que realiza la invasión.

5.4.1. Una invasión ocurre si:

- 1) Durante la subfase de chequeo de beligerancia, las unidades de combate controladas por el jugador en fase están en el mismo cuadrado que unidades neutrales.
- 2) Durante la subfase de chequeo de beligerancia las unidades de combate controladas por el jugador en fase ocupan una ciudad neutral.
- 3) Durante una fase de combate, las unidades de un jugador atacan a una fuerza que contenga unidades neutrales.

- Los jugadores deberían examinar atentamente la secuencia de juego. Por ejemplo, una fuerza británica podría mover a través de Kabul si Afganistán fuera neutral y no entrara en beligerancia. Si la fuerza británica se para en Kabul, los británicos deberían intentar una negociación para ganar el control de Afganistán. Si los británicos tienen éxito, acaban controlando Afganistán antes del chequeo de beligerancia. Si fallan, los afganos entran en beligerancia.

5.4.2. En el momento en que una región neutral se convierte en beligerante:

- 1) Se mueve su marcador de control al espacio de la Tabla de Control de las Regiones correspondiente al jugador que obtiene el control.
- 2) El jugador que gana el control de la región obtiene el control de todas sus unidades.
- 3) Recluta de defensa. Si la región era formalmente neutral (ver 4.3. más arriba) se lanza un dado. El jugador que obtiene el control de la región inmediatamente gana un número de unidades irregulares en esta región igual a la tirada del dado. El jugador puede tomar al líder Khan de la región, si no se encuentra en el mapa, en lugar de uno de los irregulares. Estas unidades pueden colocarse en cualquier cuadrado de la región que no contenga unidades enemigas o neutrales. El jugador no paga los costes de reclutamiento por estas unidades (si la región era formalmente beligerante y cambia directamente al jugador amigo, estas unidades no se reciben).

5.4.3. Un jugador puede mover sus unidades a través de una región, incluyendo sus unidades/ciudades sin violar su neutralidad, mientras no viole cualquiera de las condiciones indicadas en 5.4.1.

5.4.4. Los agentes por si mismos no violan la neutralidad. Pueden acabar una operación en el mismo cuadrado que una unidad o ciudad neutral sin violar su neutralidad.

5.4.5. Los marcadores de civilización nunca violan la neutralidad.

5.4.6. El mero cruce de una frontera no constituye la violación de neutralidad.

5.4.7. Un jugador puede libremente entrar en cuadrados que contengan unidades/ciudades de regiones que el controle a la vez que unidades/ciudades controladas por el enemigo.

5.5. Vuelta a la neutralidad.

Las regiones pueden volver a la situación de neutralidad, bien como resultado de negociaciones, bien por un evento.

5.5.1. Cuando una región beligerante retorne a su estatus de neutralidad, su marcador de control se coloca en el espacio de neutral. Esto tiene los siguientes efectos:

- 1) Todas las unidades de esta región dentro de los límites de sus fronteras permanecen en su lugar.
 - 2) Todas las unidades de esta región fuera de ella son retiradas inmediatamente y colocadas en cualquier ciudad de su región original que no contenga unidades británicas, rusas o nativas de otras regiones. El jugador que anteriormente controlaba la región que acaba de volver a la neutralidad coloca estas unidades (sin tener que mover cuadro a cuadro). Si no hay ciudades disponibles en su región originaria, las unidades quedan eliminadas.
 - 3) Las unidades beligerantes permanecen en la región nuevamente neutral, incluso en las ciudades, pero si en la primera subfase de chequeo de beligerancia aplicable se cumple cualquiera de las condiciones de invasión, la región vuelve a ser beligerante (ver 5.4.3).
- Esto significa que puede haber una fase de movimiento para sacar cualquier unidad de combate fuera de cualquier ciudad nuevamente neutral que pueda volver a la beligerancia.

5.5.2. Un neutral permanece neutral hasta que es de nuevo forzada su beligerancia.

5.6. Defección.

Un jugador puede obtener el control de una región perteneciente a otro jugador directamente vía negociación o evento. En este caso se mueve el marcador de control de la región directamente al espacio apropiado. El jugador gana el control de todas las fuerzas de la región, independientemente de su ubicación (no mueven de vuelta a su región natal). Si las unidades de la región se encuentran apiladas con unidades hasta entonces amigas, estas unidades nativas son eliminadas (chequear a los agentes para su captura).

- Por ejemplo, los rusos controlan Afganistán y tienen una fuerza que contiene una unidad rusa (azul) y dos afganas. El británico obtiene el control de Afganistán; por lo tanto las dos unidades afganas en esta fuerza rusa quedan eliminadas.

5.7. Ghazis.

Los jugadores ganan el control de unidades ghazi por medio del evento de la Jihad. Ver regla 21.0. Nótese que no hay una región Ghazi sobre el mapa, ya que estos representan a guerreros de diferentes naciones.

6.0. OCUPACIÓN.

Un jugador ocupa un cuadrado cuando tiene una o más unidades amigas controladas en él. Cuando un jugador abandona un cuadrado completamente, pierde cualquier beneficio que podría obtener de dicho cuadrado (por ejemplo, no podría recoger ingresos de él). Un jugador puede posteriormente reocupar dicho cuadrado.

6.1. Los beneficios de ocupar un cuadrado se reciben independientemente de que el jugador controle o no la región.

- Es importante entender la diferencia entre “ocupación” y “control”. Ocupación significa que un jugador tiene unidades dentro de un cuadrado. Control significa que un jugador tiene la lealtad del pueblo o de la élite gobernante de una región. Un jugador puede, por ejemplo, ocupar todos los cuadrados de una región, pero, si el marcador de control no está en su espacio, todavía no controlarla. A la inversa, ganar el control de una región no significa que un jugador ocupe sus ciudades. Por ejemplo, el jugador británico puede

ganar el control de la región de Afganistán a través de negociaciones, pero si todas sus ciudades se encontraban ocupadas por los rusos, el británico no podría recaudar ingresos en esas ubicaciones hasta que capture las ciudades.

7.0. INICIATIVA.

Durante la fase de iniciativa de cada turno, se determina qué jugador será el primero a lo largo de dicho turno. El balance de potencias favorece a los británicos si el Marcador del Balance de Potencias es uno o más pro-británico; favorece al ruso si es uno o más pro-ruso.

7.1. Se chequea el Marcador de Balance de Potencias. Cualquier jugador que lo tenga a favor puede determinar quién tiene la iniciativa.

7.2. El jugador que tenga la iniciativa puede decidir si él o el jugador enemigo será el primero el resto del turno; el otro jugador será el segundo jugador. El orden del turno del jugador permanece efectivo durante el resto del turno, independientemente de los cambios que puedan darse en el balance de potencias.

8.0. EVENTOS CAUSALES.

La regla de eventos casuales responde a un grupo de factores políticos, económicos y culturales que influyen en la situación general.

8.1. Durante la fase amiga de eventos, el jugador consulta la Tabla de Eventos Casuales. El jugador británico lanza un dado en los turnos impares y el ruso en los pares; los eventos pueden aplicarse a uno u otro jugador, independientemente de quien lance el dado.

- 1) La primera tirada del dado determina qué columna de la Tabla de Eventos se usará (A, B, C o D). Aplicar un modificador a la tirada dependiendo del Balance de Potencias del momento.
 - 2) Una vez que se ha determinado la columna apropiada por la primera tirada, el jugador lanza otra vez en la columna designada. La segunda tirada no es modificada. El resultado de esta segunda tirada determina el evento que ocurre.
- Por ejemplo, en el turno 3 el jugador británico obtiene un 5 en la primera tirada. Modificado por la situación del Balance de Potencias se convierte en un 6. Esto significa que el jugador lanza una vez en la columna D y otra vez en la columna C. El jugador británico obtiene un 4 en la columna D, “Revolución Nihilista” y aplica tal resultado. Entonces lanza un dado para la columna C y obtiene un 1, “Acuerdo Anglo-Ruso”, y aplica tal resultado.

8.2. Algunos eventos afectan a ambos jugadores (por ejemplo, “Hambruna”). Otros al jugador que está en turno. Independientemente de otras especificaciones, un evento puede ocurrir más de una vez por juego; sin embargo, si el mismo evento se obtiene más de una vez por turno, la segunda vez se trata como “Ningún Evento”.

9.0. INGRESOS Y LIBRAS.

Los jugadores reúnen libras por medio de los ingresos. Las libras se usan para realizar diferentes acciones del juego. Los jugadores deberán registrar sus libras en hojas de papel separadas. Pueden mantener secretos sus totales.

9.1. Recaudación de ingresos.

En la fase de ingresos/gastos, el jugador obtiene ingresos de:

- 1) Gobierno natal. Cada jugador lanza un dado en la Tabla de Ingresos, aplicando cualquier modificador indicado en ella y recibe el número de libras indicado.
- 2) Ciudades ocupadas. Cada ciudad del mapa está valorada con un número de puntos de tesoro. Para recaudar libras de una ciudad, el jugador debe tener al menos una unidad de combate en el cuadrado, independientemente de que controle o no la región.
- 3) Marcadores de civilización. Las colonias y los puestos de comercio permiten al jugador recaudar el doble del valor normal de una ciudad si está ocupada por una unidad amiga o el valor normal si el cuadrado no está ocupado o lo está por unidades neutrales (y nada si lo está por unidades enemigas).

9.1.4. Eventos. Los jugadores pueden recibir ingresos adicionales debido a la Tabla de Eventos.

9.2. Gastos de libras.

Los jugadores gastan libras para realizar las siguientes acciones (ver también la Tabla de Gasto de Libras):

9.2.1. Reclutar agentes, unidades de combate y marcadores de civilización.

9.2.2. Las libras pueden añadirse a intentos de negociación (ver 15.1).

9.3. Banca. Un jugador puede acumular libras sin gastar de turno en turno.

10.0. RECLUTAMIENTOS.

Los reclutas son nuevas unidades pagadas por las libras de un jugador. El reclutamiento se produce en la fase de ingresos/gastos.

10.1. El jugador paga el coste apropiado de libras por la unidad que desee reclutar. Entonces la coloca en el mapa. Pueden colocarse en el orden que el jugador desee.

10.2. Costes de los reclutas. Se detallan en la Tabla de Gastos (ver tablas de ayuda al jugador).

10.3. Ubicación de los reclutas.

10.3.1. Británicos (rojo): se colocan en su base de la India Central o en cualquier colonia británica.

10.3.2. Rusos (azul): se colocan en su base de los Urales o en cualquier colonia rusa.

10.3.3. Aliados.

A) Irregulares nativos y agentes: se colocan en cualquier cuadrado de la región que no esté ocupado por unidades enemigas o neutrales.

B) Cualquier otro tipo de nativos: se colocan en cualquier ciudad ocupada por unidades de combate amigas en la misma región

- Por ejemplo, los británicos controlan la región de Afganistán y ocupan la ciudad de Kabul. Pueden reclutar una fuerza de campo afgana nativa colocándola en Kabul.

10.4. Las unidades que han sido eliminadas por cualquier razón pueden reintroducirse en el juego mediante el reclutamiento. Excepción: los denominados agentes no pueden recolocarse si mueren.

10.4.1. Beligerancia. Cuando una región mueve de un estado de neutralidad a otro de beligerancia, se colocan unidades adicionales en esta región . Ver 5.4.2 (3).

10.4.2. Eventos. Las unidades recibidas como resultados de eventos casuales no cuestan libras.

10.4.3. Ghazis. Las unidades ghazi (y el agente nativo Mad Mullah) se reciben a través del evento de la Jihad. No hay costes de reclutamiento para estas unidades.

10.4.4. No hay costes de reclutamiento para las unidades colocadas en el mapa como parte del despliegue inicial.

10.5. Desbandada.

Cuando un jugador lo desee puede, durante la fase de ingresos o gastos, retirar cualquier unidad amiga o marcador del mapa (no se consideran eliminadas). Las divisiones/hordas pueden descomponerse en unidades más pequeñas. No hay costes para realizar esto.

10.6 Límites.

10.6.1. Un jugador puede colocar un número de nuevas brigadas/grupos de combate reclutadas en un cuadrado, desde uno hasta el valor de forraje del cuadrado. En un cuadrado se puede colocar un número ilimitado de agentes y en la base natal se puede colocar un número ilimitado de reclutas.

- Excepción: En un cuadrado que contenga una colonia amiga no puede colocarse más de una unidad británica (rojo) o rusa (azul).

10.6.2. El número de agentes y unidades de combate en el conjunto de las fichas se encuentra limitado de forma intencionada. Los jugadores no pueden reclutar más que las unidades que se encuentren disponibles. No obstante, pueden crear marcadores de civilización adicionales si se les acaban.

11.0. FUERZAS.

Cuando más de una unidad mueven o luchan juntas, se denominan una fuerza.

11.1. Apilamiento.

Un jugador puede tener un número ilimitado de unidades en un cuadrado. Puede haber unidades amigas, neutrales o enemigas en el mismo cuadrado dentro de las restricciones de los requerimientos de beligerancia y de combate (ver 5.4. y 14.0).

11.2. Un jugador puede combinar unidades de diferentes nacionalidades en una misma fuerza, siempre que todas estén bajo su control.

Por ejemplo, las unidades británicas (rojo) pueden formar parte de la misma fuerza con unidades baluchis y persas si Baluschistán y Persia están controladas por los británicos.

11.3. Movimiento.

Las unidades que mueven juntas como una fuerza deben empezar la fase de movimiento en el mismo cuadrado o en la misma área base. Una fuerza no puede admitir unidades adicionales en el transcurso de una operación. Una fuerza puede dejar unidades, pero las unidades abandonadas no pueden realizar movimientos posteriores en esta subfase. Una fuerza siempre mueve con el factor de movimiento de la unidad más lenta de dicha fuerza. Incluso si la unidad más lenta abandona la fuerza, las otras unidades tienen su movimiento adecuadamente reducido.

- Por ejemplo, una fuerza con una columna volante (movimiento de 6) y una fuerza de campo (movimiento de 4) tendría un movimiento de 4, incluso si la fuerza de campo la abandona en el primer cuadrado en el que entran. Esta regla es restrictiva, pero se debe a los inflexibles procedimientos de mando vigentes en el s.XIX. No hay nada que impida a un jugador mover separadamente sus unidades, excepto si está en una segunda o posterior fase de operaciones, cuando es más eficiente mover junto en términos de suministro (ver 12.2.2).

11.4. Combate.

Todas las unidades amigas en un cuadrado deben participar en el combate como una fuerza combinada, tanto en ataque como en defensa.

12.0. OPERACIONES.

Durante cada fase de operaciones amiga, un jugador puede realizar cualquiera de las siguientes acciones con cualquiera, todas o ninguna de sus unidades calificadas para ello: mover (ver 13.0), realizar negociaciones (para intentar cambiar el control de las regiones, ver 15.0), chequear para la beligerancia (donde fuerzas de combate amigas puedan posibilitarlo, ver 5.0) y realizar combates (ver 14.0). Cada unidad puede en cinco fases de operaciones por turno (esto es, puede mover-negociar-luchar cinco veces por turno).

12.1. Durante cada fase de operaciones el jugador primero mueve todas, algunas o ninguna de sus unidades, entonces realiza todos los intentos de negociación, luego todos los chequeos de beligerancia y por último todos los ataques de acuerdo con el orden designado en la secuencia de juego.

12.2. Una unidad individual o una fuerza pueden realizar cinco operaciones por turno, con las siguientes restricciones:

- 1) Las operaciones realizadas durante la primera fase de operaciones se hacen libremente, esto es, sin gastar puntos de suministro.
- 2) Para que una unidad o fuerza de unidades muevan entre la segunda y la quinta fase, el jugador debe gastar un punto de suministro por fuerza en cada fase (ver 17.0). Esto es independiente del número o tipo de unidades de la fuerza, incluso si sólo es un agente. El gasto es sólo para el movimiento, otras operaciones no tienen costes en puntos de suministro.

12.3. Paso. Un jugador no tiene que realizar operaciones en una fase de operaciones particular. Puede reanudar las operaciones más tarde en el mismo turno si se reúnen otros requerimientos.

Ejemplo de operaciones: Una fuerza compuesta de un agente y tres brigadas mueve su capacidad de movimiento total y entonces realiza un ataque en la primera fase de

operaciones. Esto requiere gastos de suministros. El jugador decide realizar una operación con la misma fuerza en la segunda fase de operaciones. Gasto un punto de suministro. La fuerza mueve otra vez y entra en un cuadrado que contiene una fuerza enemiga. En la tercera fase de operaciones la fuerza no hace nada, pero en la cuarta fase de operaciones el jugador gasta otro punto de suministro y la fuerza mueve otra vez.

13.0. MOVIMIENTO.

El movimiento tiene lugar en cada fase de movimiento del jugador.

13.1. Una fuerza mueve desde un cuadrado hasta otro contiguo. Entrar en cada cuadrado cuesta la cantidad de puntos de movimiento indicada en la Tabla de Efectos del Terreno.

13.2. Las unidades que tienen su factor de movimiento en un círculo (agentes, irregulares y ghazis) pueden mover en diagonal y lateralmente. Las demás unidades sólo pueden mover a través de los lados de los cuadrados.

13.2.1. Los costes del movimiento diagonal en puntos de movimiento son los mismos que los del movimiento lateral.

13.2.2. Una fuerza puede mover diagonalmente incluso si hay unidades en los dos lados perpendiculares.

13.3. Otras unidades.

13.3.1. Las unidades pueden entrar en cuadrados que contengan unidades de combate amigas y neutrales y continuar moviendo sin penalizaciones. Si las unidades acaban su movimiento en el mismo cuadrado que unidades neutrales, esto puede suponer una violación de la neutralidad. Ver la regla 5.3.

13.3.2. Las unidades deben parar cuando entran en un cuadrado que contenga unidades de combate amigas.

Recordar, las unidades de combate deben entrar en combate contra unidades de combate enemigas en el mismo cuadrado.

13.3.3. Los agentes y los marcadores de civilización no impiden el movimiento de agentes o unidades de combate enemigas.

13.3.4. Una fuerza que empieza su movimiento en el mismo cuadrado que una unidad o marcador enemigo puede siempre salir de este cuadrado (o permanecer en él). Si posteriormente entra en un cuadrado que contenga unidades enemigas o neutrales, debe seguir las instrucciones anteriores. Las unidades pueden mover directamente de un cuadrado enemigo ocupado a otro, pero deben parar en el siguiente cuadrado.

13.4. Fuerzas y movimiento. Ver 11.3.

13.5. Movimiento de las rutas comerciales.

13.5.1. Las unidades que mueven a lo largo de rutas comerciales pagan medio punto de movimiento por cuadrado (excepción: desiertos y montañas, ver más adelante).

13.5.2. Las unidades que mueven a través de cuadrados de desiertos o montañas directamente a lo largo de rutas comerciales pagan un punto de movimiento por cuadrado.

13.6. Movimiento por ferrocarril.

13.6.1. Un jugador puede usar el movimiento por ferrocarril a lo largo de los ferrocarriles amigos. La fuerza que realice este movimiento puede mover un número ilimitado de cuadrados conectados vía ferrocarriles amigos al coste de un punto de movimiento.

13.6.2. Una fuerza que usa el movimiento por ferrocarril puede empezar en un cuadrado que contenga una fuerza enemiga. Debe para cuando entre en un cuadrado que contenga una unidad de combate enemiga.

13.6.3. Una fuerza puede usar el movimiento por ferrocarril, mover a través del terreno, entonces usar de nuevo el movimiento por ferrocarril, pagando un punto de movimiento por el segundo movimiento de ferrocarril (y un tercero por el tercero, etc...). Esto podrá hacerse en la misma fase de movimiento.

13.6.4. Nudos ferroviarios. Los movimientos ferroviarios son siempre a lo largo de los lados de los cuadrados, nunca a lo largo de los vértices, incluso si la unidad que usa este movimiento puede usar movimiento diagonal. Un marcador de ferrocarril en un cuadrado se considera que conecta con todos los ferrocarriles de los cuadrados adyacentes.

13.6.5. Una fuerza no puede usar un ferrocarril perteneciente al jugador enemigo.

13.7. Terreno prohibido.

13.7.1. Las unidades no pueden entrar en cuadrados que sólo tengan mar/lado o mover a través de ellos, a no ser que muevan vía movimiento anfibio.

13.7.2. Las unidades pueden entrar libremente en territorios neutrales o beligerantes, con las restricciones indicadas por las reglas de beligerancia.

13.8. Movimiento anfibio.

Una fuerza puede realizar su movimiento a lo largo de ríos, costas y/o cuadrados totalmente de mar/lago.

13.8.1. El jugador debe gastar un punto de suministro adicional si la fuerza empieza en un puerto su movimiento y dos puntos si empieza en un cuadrado sin puerto (esto se paga en todas las fases y se suma a cualquier otro coste por realizar operaciones en las fases de combate de la segunda a la quinta). Gastando un punto de movimiento, la fuerza puede mover cualquier distancia a lo largo de continuos trazos en cuadrados de río, costa y/o mar/lago.

13.8.2. Una fuerza que usa movimiento anfibio sigue todas las reglas del movimiento; sin embargo, el movimiento anfibio no se permite desde o hacia cuadrados de montaña.

13.8.3. Una fuerza puede usar el movimiento anfibio, mover a través del territorio y volver a usar el movimiento anfibio otra vez, pagando un punto de suministro extra por el segundo movimiento anfibio (y un tercero por un tercero, etc...). Todo esto puede hacerse en la misma fase de operaciones.

13.8.4. Una fuerza debe acabar su movimiento en un cuadrado de tierra o costa, nunca en un cuadrado totalmente de mar/lago.

14.0. COMBATE.

El combate se usa para destruir a unidades enemigas y para alcanzar objetivos. El combate se produce durante la fase de combate entre unidades de combate enemigas en el mismo cuadrado. El jugador en fase es el atacante y el jugador que no está en fase el defensor.

14.1. Procedimiento del combate.

- 1) Todas las unidades del atacante y del defensor en un cuadrado se descubren.
- 2) El defensor puede intentar retirarse antes del combate. Si el defensor tiene éxito (ver más abajo), el combate acaba inmediatamente.
- 3) El atacante elige qué Tabla de Combate usará: Batalla o Incursión.
- 4) Se determinan las relaciones de combate. Se incluyen los efectos del terreno.
- 5) Lanzar un dado, aplicando cualquier modificador.
- 6) Cruzar el resultado final de la tirada del dado con la columna de relaciones de fuerzas apropiada. Esto nos dará un “resultado de combate”, el cual es inmediatamente aplicado.
- 7) Las unidades perdedoras realizan cualquier retirada que les haya afectado.

14.2. Ataque.

14.2.1. El combate es obligatorio cuando una fuerza amiga ocupa un cuadrado que contenga una fuerza enemiga beligerante; la fuerza amiga debe atacar. El combate se produce dentro de un cuadrado; las unidades de un cuadrado no pueden atacar a unidades enemigas en un cuadrado diferente.

- Recuérdese, una fuerza amiga en el mismo cuadrado que una fuerza neutral puede desencadenar su beligerancia antes de la fase de combate, de este modo una fuerza neutral se convierte en beligerante (ver 5.4.).

14.2.2. El atacante debe combinar todas las unidades amigas de un cuadrado en una sola fuerza atacante, incluso si han movido hasta ese cuadrado como fuerzas separadas. Sólo se permite un ataque por cuadrado.

14.3. Defensa. Todas las unidades defensoras de un cuadrado deben ser atacadas como una potencia defensiva combinada.

14.4. Revelación de unidades. Una vez que un ataque ha sido declarado, debe llegar hasta su conclusión. El atacante no puede cancelar el ataque si el defensor que encuentra tiene una fuerza mayor que la que pensaba en un principio.

14.5. Retirada antes del combate. El defensor puede, como opción propia, declarar la retirada si todas las unidades defensoras tienen un factor de movimiento superior al de la unidad de combate atacante con el factor de movimiento más alto. Esto se realiza exactamente como si fuera una retirada de un cuadrado, determinando la dirección el jugador que se retira. Ver las Tablas de Ayuda al Jugador para la explicación de cómo retirarse.

- La retirada se aplica sólo a las situaciones de combate, no a los agentes que se defienden a sí mismos en un cuadrado (ver 16.4.1).

14.6. Elección de la Tabla de Resultados de Combate.

Para cada combate, el atacante determina qué CRT usará, Batalla o Incursiones.

- “B” significa batalla, “R” significa incursión, “C” significa combinado (puede usar tanto batalla como incursión).

14.6.1. El atacante puede elegir la CRT de batalla si al menos un 50% de los factores de combate de su fuerza proviene de unidades que tienen una B o una C detrás de su factor de combate.

- Por ejemplo: 1) una fuerza consta de cinco factores B y tres de R; la fuerza sólo podría usar la CRT de batalla; 2) una fuerza consta de tres factores de B y tres de C; la fuerza podría usar la CRT de batalla o de incursión.

14.7. Determinación de las relaciones de combate.

14.7.1. Las relaciones de combate se determinan como sigue:

- 1) Totalizar las fuerzas de combate de todas las unidades atacantes.
- 2) Totalizar las fuerzas de combate de todas las unidades defensoras.
- 3) Aplicar cualquier multiplicador de la potencia a la fuerza del defensor.
- 4) Dividir la fuerza total de combate del atacante entre la del defensor.
- 4a) Si la fuerza del atacante es superior a la del defensor, cualquier fracción se omite y este es el ratio usado para determinar qué columna de relación de fuerzas se empleará. Por ejemplo, si el atacante tiene 14 de fuerza de combate y el defensor 5, la relación de combate saldrá de dividir 14 entre 5, lo cual daría, 2,8:1. El 0'8 se omite y la relación final será 2:1.

4b) Si la fuerza de combate del defensor es superior a la del atacante, se redondea el resto.

- Por ejemplo, si el defensor tiene 10 puntos de combate y el atacante 6, la relación de combate sería de 1:1'67, lo cual se redondearía a 1:2.

14.7.2. Las relaciones inferiores a 1:3 se tratan como 1:3 y las superiores a 4:1 se tratan como 4:1.

14.7.3. La columna 1'5:1 se usa cuando el atacante tiene al menos un 50% más de fuerza que el defensor pero menos del doble como mucho.

- Por ejemplo, si el atacante tiene 7 puntos de potencia y el defensor 4.

14.7.4. Terreno. El defensor multiplica la potencia de su fuerza por el terreno que exista en el cuadrado. Esta puede ser doblada o triplicada. El defensor puede elegir uno (y sólo uno) de los multiplicadores de defensa, incluso si son aplicables más. Lo máximo que puede hacer el defensor es triplicar su fuerza. Sólo el defensor (esto es, la fuerza que no está en fase) gana ventaja por el terreno.

- Los ríos no incrementan la potencia del defensor como ocurre en otros wargames.

14.8. Modificadores del dado en la CRT.

El atacante añade el valor militar de un (y sólo uno) agente que esté en su fuerza al número obtenido en el dado. El defensor resta el valor militar de un (y sólo uno) agente que esté en su fuerza del número obtenido en el dado. Si tanto el atacante como el defensor tienen agentes envueltos en el combate, se usa la diferencia entre los modificadores del atacante y del defensor.

- Por ejemplo, el atacante tiene un agente con un valor militar de 2; el defensor tiene un agente con un valor militar de 1. El modificador final del dado es de +1 (2-1=1).

14.9. Aplicación de los resultados del combate.

Los resultados del combate se aplican inmediatamente. Los resultados se aplican en el orden que se producen.

15.0. NEGOCIACIONES.

El jugador usa las negociaciones para someter a su control a regiones neutrales o enemigas. Las negociaciones se realizan durante la subfase de negociaciones. Un jugador debe tener al menos un agente en la capital de la región para realizar negociaciones contra esta región.

15.1. Procedimiento de las negociaciones.

- 1) El jugador en fase designa qué región es objeto de las negociaciones.
- 2) El jugador en fase designa un (y sólo uno) agente de los que tenga en la capital de la región. También puede registrar cualquier cantidad de libras entre 0 y una cantidad igual al valor diplomático del agente.
- 3) El jugador en fase añade lo siguiente para determinar el total de su ofensiva de negociaciones:
 - + El valor político del agente que usa.
 - + El número de libras gastadas.
 - + Otros valores ofensivos, según la Tabla de Negociaciones.
- 4) El jugador que no está en fase declara su intención de oponerse a la negociación. Puede hacer esto sólo si tiene un agente en la capital de la región. Si lo hace, puede también declarar el empleo de cualquier cantidad de libras desde 0 a una cantidad igual al valor diplomático de su agente.
- 5) El jugador que no está en fase añade lo siguiente para determinar el total de su ofensiva diplomática:
 - + El valor político del agente que está usando.
 - + El número de libras gastadas.
 - + Otros valores defensivos, según la Tabla de Negociaciones.
- 6) Se resta el total de las negociaciones defensivas de total de las ofensivas. Esto da el “diferencial negociador”.
- 7) Buscar la columna en la Tabla de Negociaciones correspondiente al diferencial negociador.
- 8) Lanzar un dado y aplicar inmediatamente el resultado.

* Los jugadores pueden escribir secretamente el número de libras gastadas en una hoja y revelarlo sólo tras determinar los demás valores.

15.3. Un jugador no puede realizar más de un intento de negociaciones contra una región concreta en una subfase de negociaciones determinada.

15.4. Un agente con una potencia política de 0 puede intentar negociar (pero no añadir libras).

15.5. Un jugador no puede intentar negociar en un cuadrado que contenga unidades de combate enemigas. Sí puede haber unidades amigas o neutrales.

- Dada la estructura de la secuencia de juego, un jugador hará un intento de realizar negociaciones en una región neutral antes de chequear la beligerancia por lo que tendrá una oportunidad de ganar pacíficamente.

16.0. AGENTES.

Cada agente tiene un grado político y otro militar usados para realizar negociaciones y reforzar el movimiento y el combate.

16.1. Tipos de agentes. Hay dos tipos de generales de agentes:

- 1) Agentes históricos, que representan a grandes personajes históricos. Los agentes históricos son aquellos que tienen su nombre en la ficha.
- 2) Pundits y Khans, los cuales representan líderes menores, espías y señores de la guerra, quienes siempre están disponibles para el servicio.

16.2. Grado militar.

El grado militar se emplea para las siguientes funciones del juego:

16.2.1. Bonus de movimiento. Todas las unidades de una fuerza pueden añadir el grado militar de un agente a su factor de movimiento impreso. Este bonus sólo puede aportarlos un máximo de un agente por fuerza. El agente debe mover con la fuerza en cuestión y no puede abandonarla en ningún momento a lo largo de la ruta (aunque otras unidades de la fuerza sí pueden abandonarla). Los agentes no pueden añadir sus bonus de movimiento a su propio factor de movimiento o a los factores de movimiento de otros agentes.

- Por ejemplo, el agente británico Keane (valor militar de 2) está apilado con una brigada de infantería británica (factor de movimiento de 4). Esto da a la fuerza británica un movimiento total de 6 puntos.

16.2.2. Bonus de combate. Un jugador puede utilizar el grado militar de un agente en una fuerza como modificador a la tirada del dado para el combate. Ver 14.8.

16.2.3. Un agente amigo puede aplicar su valor militar a toda unidad amiga, incluyendo a los nativos controlados.

16.2.4. Grado político. Esto se explica en las reglas de Negociación. Ver 15.0.

16.3. Eliminación de los agentes.

Un agente puede ser eliminado por:

- 1) Evento. Ciertos eventos producirán la retirada de agentes. En este caso se retira al agente del juego.
- 2) Negociaciones. Ciertos resultados de las negociaciones pueden causar la eliminación de un agente.
- 3) Combate. Si el resultado de un combate produce que todos los líderes sean eliminados.
- 4) Captura. Si al final de una fase de combate amiga una unidad de combate amiga se encuentra en un cuadrado que contenga uno o más agentes enemigos y ninguna unidad de combate amiga de dichos agentes, se sigue el procedimiento de captura.

16.3.1. Procedimiento de captura. Lanzar un dado. Si el resultado es inferior o igual a los grados militar y político totales del agente, éste escapa; se le coloca en el apilamiento que contenga unidades amigas más cercano. Si la tirada es mayor, el agente es capturado; se elimina un pundit/khan/Mad Mullah.

16.3.2. El jugador que captura tiene las siguientes opciones para el agente, las cuales puede ejercer en cualquier momento:

- 1) Puede mantener al agente prisionero. Los agentes capturados se mantienen fuera del mapa. El jugador dueño del agente puede retornarlo al juego al principio de cualquier turno subsiguiente, colocándolo en un cuadrado cualquiera del mapa. El jugador que lo ha capturado puede solicitar cualquier cosa que desee, mientras se mantenga dentro de los límites de las reglas admitidas entre los jugadores.
 - 2) Puede ejecutarlo (eliminar permanentemente). Esto produce que el balance de potencias se mueva un punto a favor del bando cuyo agente ha sido ejecutado.
- Sólo las unidades de combate beligerantes enemigas producen el chequeo de captura; los agentes enemigos y las unidades neutrales no afectan a los agentes amigos. Asimismo, los intentos de captura no pueden realizarse sobre agentes neutrales.

16.3.3. Los agentes históricos eliminados no pueden volver a colocarse; quedan permanentemente retirados del juego. Los pundits, khans y el Mad Mullah pueden reclutarse de nuevo otra vez si son eliminados.

16.3.4. Agentes nativos. Si un jugador captura a un agente nativo y esta región más tarde queda bajo su control, el jugador captor puede, si lo desea, colocar al agente en cualquier cuadrado que contenga unidades amigas.

16.5. Agentes nuevos.

Los agentes entran en el juego de una de las siguientes maneras:

- 1) Colocación inicial. Cada escenario indicará los agentes iniciales.
- 2) Reclutamiento. Un jugador puede reclutar agentes adicionales en el curso de un escenario pagando los costes indicados.
- 3) Eventos. Agentes adicionales pueden aparecer como resultado de ciertos avances. Los jugadores no pagan costes de reclutamiento por los agentes que aparecen vía eventos.

16.6. Períodos históricos.

16.6.1. Hay tres grupos de agentes, basándonos en su aparición histórica. Los jugadores pueden reclutar sólo los agentes indicados como disponibles para un turno en cuestión. Los agentes recibidos vía eventos pueden elegirse sólo entre aquellos disponibles para el período indicado. Ver la tabla al final de estas reglas para conocer los líderes disponibles en cada período.

16.6.2. Ciertos agentes están disponibles en más de un período.

- Cuando se juega el escenario 3 (que cubre varios períodos), los jugadores no pierden agentes al pasar de un período a otro. Por ejemplo, Pottinger, agente del período 1, puede permanecer en el juego en el turno 1860-64 y más tarde, a no ser que sea retirado del juego por alguna otra función de éste.

16.6.3. Los jugadores colocarían los agentes disponibles para el escenario, pero aún no en juego en la Caja de Agentes Disponibles en el mapa.

16.7. Agentes nativos. Hay varios agentes nativos históricos en el juego. El jugador que obtiene el control de una región gana el control de todos sus agentes en el mapa o que aparezcan a lo largo del escenario.

16.8. Pundits, Khans y Mad Mullah. Los pundits, khans y el Mad Mullah funcionan igual que otros agentes excepto si son eliminados por cualquier razón, cuando pueden ser

reclutados otra vez. Los pundits y los khans son elegibles en cualquier período. El Mad Mullah aparece a través del evento de la Jihad.

16.9. En general, un agente puede usar su valor cualquier número de veces en un turno, siempre que no lo use más de una vez por subfase.

17.0. SUMINISTROS.

La logística está representada por puntos de suministro. Los puntos de suministro no usados se pueden conservar de turno a turno.

17.1. Los Puntos de Suministro (SP) se adquieren en la fase de ingresos/gastos. Los primeros 10 SP que un jugador recluta en un turno cuestan una libra cada uno. A partir del undécimo cuestan dos libras. Se guarda un marcador de puntos de suministro en hojas separadas.

17.2. Uso de los puntos de suministro.

Un jugador gasta SPs para realizar las siguientes funciones del juego:

- 1) Para permitir a una fuerza realizar un movimiento en las fases segunda a la quinta (ver regla 12.0).
- 2) Para permitir a una fuerza realizar un movimiento anfibio .
- 3) Para mantener unidades durante la fase de aprovisionamiento.

17.2.1. Cuando se gasta un punto de suministro, se gasta el número empleado del total que se posea.

17.3. Aprovisionamiento.

Durante la fase de aprovisionamiento amiga el jugador debe chequear cada cuadrado del mapa que contenga una fuerza amiga para ver si se encuentra suministrada. Si una fuerza no está suministrada, el jugador debe gastar un SP para aprovisionarla. Si no puede hacerlo, las unidades que no se encuentren suministradas quedan eliminadas.

17.3.1. Suministro automático. Las siguientes unidades no necesitan suministros y no se tienen en cuenta en lo referente a la capacidad de forraje de un cuadrado:

- 1) Agentes.
- 2) Unidades neutrales.
- 3) Unidades en su base.

17.3.2. Forrajeo. Las unidades que no tienen un suministro automático deben forrajear. Cada cuadrado del mapa tiene un valor de forraje (como se indica en la Tabla de Efectos del Terreno). Esto se indica en términos equivalentes a brigada/grupo. El jugador determina qué unidades quiere que forrajeen. Estas se consideran suministradas y no sufren efectos adversos. Adicionalmente, un cuadrado de desierto (forrajeo normal = 0) puede aportar forraje a una unidad irregular.

17.3.3. Las unidades que no tienen suministro automático y no pueden forrajear pueden suministrarse gastando SPs. Un SP gastado en un cuadrado puede suministrar a todas las unidades amigas del cuadrado que excedan su valor de forrajeo.

17.4. Fuera de suministro.

Las unidades que no tienen suministro automático y que exceden el valor de forrajeo de un cuadrado y por las que el jugador no gasta el número de SP requerido, quedan eliminadas.

Si hay que elegir entre las unidades a eliminar, el propio jugador decide cuál debe ser. Un jugador puede descomponer unidades tamaño división/horda para eliminar unidades debido a la falta de forraje.

- Un jugador nunca está obligado a gastar SP. Puede elegir guardarlos, incluso si ello significa que sus unidades acaben rindiéndose por el hambre.
- Nótese la diferencia entre aprovisionamiento y operaciones adicionales de apoyo. Los agentes, con suministro automático durante la fase de aprovisionamiento, aún necesitan gastar SP para realizar segundos y posteriores movimientos.

17.5. Aliados. Un jugador puede usar sus SP para apoyar a todas sus unidades amigas, incluso a los nativos por él controlados.

17.6. Fuerzas expedicionarias.

Durante la fase de aprovisionamiento, un jugador puede gastar un SP adicional por cada cuadrado que contenga una o más unidades de combate y estas se encuentran en regiones que no sean sus regiones originales. Si no se gasta dicho punto por cada fuerza, todas las unidades de combate de una fuerza que no sean de esa región quedan eliminadas. Esto es independiente de la situación de forraje y adicional a cualquier SP requerido para apoyar a las unidades en el cuadrado.

- Así un jugador deberá en ciertos casos tener que gastar 2 SP para apoyar a una fuerza en un cuadrado. Por ejemplo, el jugador británico tiene una unidad británica (roja), dos de la India del Norte y una afgana en un cuadrado claro en Afganistán (valor de forraje 3). El jugador tendría que gastar 2 SP para mantener las unidades allí; el primero a causa del exceso de la capacidad de forrajeo y el segundo debido a la presencia de una unidad no afgana en la fuerza.

17.6.1. Esta provisión no se aplica a los agentes, a unidades en la Caja de su Base o a marcadores de civilización.

17.6.2. Líneas ferroviarias de suministros. El jugador no paga el coste de las fuerzas expedicionarias si la fuerza está localizada en un cuadrado con un ferrocarril amigo que pueda trazar una línea de cuadrados ininterrumpida hasta la base amiga. Ninguno de estos cuadrados puede estar ocupado por una unidad enemiga.

18.0. REORGANIZACIÓN.

Cada unidad tipo división/horda está compuesta por dos o tres brigadas/grupos del mismo tipo, como queda indicado por el símbolo del tamaño de la unidad y los factores totales de combate. Un jugador puede cambiar unidades más pequeñas por unidades mayores y viceversa en cualquier momento del juego. Este proceso se conoce como “reorganización”.

18.1. Se retiran del mapa las unidades que van a ser reorganizadas y se substituyen con los tipos de unidades equivalentes de la misma nacionalidad.

18.2. Unidades equivalentes.

- 1) Una brigada/grupo de tamaño dos tipo división/horda = 2 brigadas/grupos del mismo tipo.
- 2) Una brigada/grupo de tamaño tres tipo división/horda = 3 brigadas/grupos del mismo tipo.

- Las unidades de combate se tratan como “cambio” y pueden sustituirse por un número equivalente de otras unidades del mismo tipo y nacionalidad. Nótese que las grandes unidades están formadas por otras múltiples unidades.

18.3. Las unidades deben reorganizarse con otras unidades del mismo tipo y nacionalidad.

- Por ejemplo, una fuerza de campo británica tipo brigada-división tamaño tres podría reemplazarse con tres brigadas de fuerza de campo británicas o una brigada-división tamaño dos y una brigada.

18.4. Colocación inicial.

Las instrucciones de colocación de cada escenario indican las unidades en términos de brigadas/grupos. Las unidades pueden ser reorganizadas durante la colocación inicial y colocarlas en cualquier combinación, siempre que se mantengan el número de brigadas/grupos indicados para cada tipo de unidad y nacionalidad.

19.0. BASES.

Hay dos áreas base (Urales e India Central) que representan grandes zonas fuera del mapa:

- India Central es la base británica.
- Los Urales conforman la base rusa.

19.1. Movimiento.

Las unidades pueden entrar/dejar sus bases por determinadas zonas del mapa. El movimiento hasta o fuera del mapa se realiza como un movimiento normal. Las cajas de las bases se considera que mantienen rutas comerciales hasta o desde ellas por los lados apropiados del mapa.

- Por ejemplo, una fuerza británica en Agra que mueve hacia su base en India Central, mueve usando los costes de las rutas comerciales.

19.1.1. India Central. Las unidades terrestres británicas pueden entrar/salir de la India Central por cualquier cuadrado del lado sur de la India del Norte. También puede entrar/salir de la India Central a través del Golfo Pérsico, usando el movimiento anfibio.

19.1.2. Urales. Las unidades terrestres rusas pueden entrar/salir de los Urales a través de cualquier cuadrado del lado oeste o norte del mapa, que esté en Siberia occidental. También pueden entrar/salir de los Urales a través del mar Caspio usando el movimiento anfibio.

19.1.3. Coste de puntos de movimiento. Cuesta un punto de movimiento adicional entrar/salir de una base, independientemente del tipo de movimiento usado.

19.1.4. Las unidades pueden entrar/salir a lo largo de los ferrocarriles pagando el coste ferroviario empezando en el turno 1860-64 si hay un marcador de ferrocarril amigo en un cuadrado contiguo. Se considera que los ferrocarriles se encuentran automáticamente construidos (y sin costes) en las áreas fuera del mapa al principio del turno 1860-64.

19.1.5. Una fuerza puede entrar en el mapa en un cuadrado que contenga unidades enemigas. La fuerza debe parar y entrar en combate normalmente.

19.2. En general.

19.2.1. Sólo las unidades británicas (rojos) pueden entrar en la base de la India Central.

19.2.2. Sólo las unidades rusas (azules) pueden entrar en la base de los Urales.

19.2.3. Una unidad no puede entrar y salir (o viceversa) de su base en la misma fase.

19.3. Un jugador puede apilar un número ilimitado de unidades en su base.

19.4. Las bases tienen un valor ilimitado de forraje.

19.5. No se pueden realizar negociaciones contra las bases enemigas. Un jugador siempre controla su propia base.

20.0. MARCADORES DE CIVILIZACIÓN.

Los jugadores pueden adquirir marcadores de civilización y colocarlos en el mapa durante la fase de reclutamiento.

20.1. Los marcadores de civilización se crean en la fase de ingresos/gastos, gastando el número de libras indicado. Los marcadores de civilización se colocan como se indica más abajo.

20.2. Restricciones.

20.2.1. Un jugador puede colocar un máximo de uno de cada tipo de marcador de civilización por cuadrado.

- Por ejemplo, un jugador podría tener una colonia y un ferrocarril en el mismo cuadrado (pero no dos colonias).

20.2.2. Los marcadores de civilización no pueden colocarse en las bases natales.

Los ferrocarriles se consideran automáticamente construidos en las áreas de las bases natales al principio del turno 1860-64.

20.2.3. Un marcador de civilización no puede ser colocado en un cuadrado que contenga un marcador de civilización enemigo.

20.3. Tipos de marcadores de civilización.

20.3.1. Colonias.

1) Colocación. Una colonia puede colocarse en cualquier cuadrado de ciudad que tenga al menos una unidad de combate amiga británica (rojo) o rusa (azul) más un agente británico (rojo) o ruso (azul). Si el cuadrado tiene un puesto comercial, se retira y se sustituye por una colonia.

- Un jugador no tiene que tener puesto comercial en un cuadrado para construir una colonia, ni la presencia de un puesto comercial abarata los costes de construcción de una colonia.

2) Efectos. Las colonias afectan a las negociaciones realizadas en la región. Una colonia dobla los ingresos de una ciudad amiga ocupada. Otorga al jugador ingresos del valor normal de la ciudad cuando se encuentra ocupada por unidades neutrales o no ocupada. Los reclutas británicos y rusos pueden colocarse en las colonias, contando contra el límite de reclutamiento de un cuadrado.

20.3.2. Fuertes.

1) Colocación. Un fuerte puede colocarse en cualquier cuadrado de tierra del mapa que tenga al menos una unidad de combate amiga.

2) Efectos. Las unidades que se defienden en un fuerte se triplican en defensa (independientemente de los otros terrenos del cuadrado).

20.3.3. Puestos comerciales.

1) Colocación. Un puesto comercial puede colocarse en cualquier cuadrado con ciudad del mapa que contenga al menos una unidad de combate amiga (cualquier tipo) o un agente.

2) Efectos. Un puesto comercial dobla los ingresos de una ciudad ocupada. Otorga a un jugador el valor normal de los ingresos de una ciudad cuando la ciudad está ocupada por unidades neutrales o vacía.

20.3.4. Ferrocarriles. Empezando en el turno 1860-64, ambos jugadores pueden construir ferrocarriles. No pueden hacerlo antes de 1860-64.

1) Colocación. El primer cuadrado en el que se coloque un marcador de ferrocarril debe contener una ciudad o estar adyacente a un lado de la base natal. Subsecuentes marcadores ferroviarios pueden colocarse sólo en cuadrados adyacentes que contengan una ciudad, claro, desierto o rutas comerciales (incluso a través de montañas). Cada cuadrado debe estar conectado a través de los lados y no de los vértices. Todos los cuadrados deben contener al menos una unidad amiga británica o rusa. No hay límite para el número de marcadores de ferrocarril que pueden construirse en un turno, mientras se coloquen en cuadrados contiguos que contengan una unidad amiga.

2) Efectos. Las unidades pueden usar el movimiento ferroviario a lo largo de ferrocarriles amigos (regla 13.6). Los ferrocarriles también aportan ingresos adicionales (ver Tabla de Ingresos) y anulan el requerimiento de suministros de las fuerzas expedicionarias (ver regla 17.6).

20.4. Un marcador de civilización pertenece sólo al bando que lo ha colocado originalmente (como indica su color). Si fuera ocupado por el otro bando, el marcador no proporciona beneficios al otro bando. Los marcadores de civilización no impiden el movimiento enemigo, la retirada o cualquier otra función del juego, ni provocan violaciones de neutralidad.

20.5. Eliminación de los marcadores de civilización (masacres).

Un marcador de civilización sólo puede eliminarse bajo las siguientes situaciones: al final de una fase de combate un jugador puede (pero no es necesario) eliminar cualquier marcador de civilización en cualquier cuadrado ocupado por al menos una unidad de combate amiga y ninguna enemiga.

20.5.1. Si una colonia es eliminada, se mueve el balance de potencias dos puntos a favor del jugador propietario del marcador; si se elimina un puesto comercial o un ferrocarril se mueve uno a favor del jugador propietario del marcador. Si un fuerte es eliminado no se mueve el Índice del Balance de Potencias.

21.0. JIHADS Y GHAZIS.

Los ghazis representan a “guerreros santos” que aparecen cuando se produce una Jihad (guerra santa).

21.1. Cuando acaece el evento de la Jihad, el jugador en cuyo favor ocurre lanza un dado y recibe ese número de grupos ghazis (u hordas equivalentes) y el agente Mad Mullah. El control de los ghazis y del Mad Mullah se indica colocando el marcador de control en el espacio apropiado de la Tabla de Control de Regiones, aunque las unidades ghazis y el Mad Mullah no tienen región nativa.

21.2. El jugador coloca las unidades de la Jihad en cualquier cuadrado de tierra de cualquier región del mapa, excepto: Siberia occidental, India del Norte, Nepal, Punjab y el Sind. El cuadrado de colocación no puede tener en él a cualquier unidad enemiga o neutral.

21.3. Duración. Al final del turno en que se produce la Jihad, se retiran todas las unidades ghazis y el Mad Mullah del mapa. Estas no cuentan como unidades perdidas para el balance de potencias.

22.0. INTELIGENCIA Y NIEBLA DE GUERRA.

22.1. Un jugador puede examinar las unidades enemigas y neutrales sólo bajo las siguientes condiciones:

- 1) Si tiene una unidad amiga en el mismo cuadrado.
- 2) A lo largo del curso de un combate individual.
- 3) Si algún evento casual lo permite.
- 4) Si un jugador obtiene el control de una región, puede examinar todas las unidades de dicha región.

22.2. Un jugador siempre puede examinar los marcadores que se han colocado en el mapa.

22.3. Los agentes pueden colocarse boca abajo, enseñando sólo la bandera de su reverso. Pueden ser examinados si se cumplen las condiciones 22.1.

23.0. ACUERDOS ENTRE JUGADORES.

En cualquier momento durante el juego, los jugadores pueden entablar negociaciones entre ellos, alcanzando cualquier acuerdo que decidan dentro de las siguientes restricciones. Los acuerdos entre jugadores no pueden violar ninguna regla del juego.

23.1. Los jugadores pueden: 1) comerciar con libras; 2) cambiar el estatus de control de las regiones que controlan.

23.2. Los jugadores no pueden comerciar con unidades ni con marcadores de civilización.

24.0. GUERRA ABIERTA.

La primera vez que una fuerza que contenga a cualquier unidad británica (rojo) o rusa (azul) ataque una fuerza enemiga que contenga cualquier unidad de combate oponente británica o rusa, se dice que ha empezado la “guerra abierta”.

24.1. En el momento en el que se declara la guerra abierta, se lleva a cabo lo siguiente:

- 1) El defensor inmediatamente lanza tres dados y totaliza el resultado; recibe ese número de libras.
- 2) Lanzar un dado y mover el balance de potencias ese número de espacios a favor del atacante.
- 3) Ver las condiciones de victoria (25.0) y la Tabla de Ingresos del Gobierno para otros efectos de la guerra abierta.

24.2. La guerra abierta puede ser provocada una vez por juego.

24.3. Una fuerza que contenga sólo unidades nativas no puede forzar una guerra abierta. La captura de agentes solos en un cuadrado o las masacres no fuerzan una guerra abierta. La presencia de un líder ruso o británico al mando de una fuerza compuesta sólo por unidades de combate nativas no puede forzar una guerra abierta.

25.0. CONDICIONES DE VICTORIA.

La victoria se determina al final del juego. Cada jugador totaliza el número de puntos de victoria que su imperio haya acumulado. Este número se usa para determinar la victoria.

25.1. Puntos de victoria.

25.1.1. Ambos jugadores:

- El valor en puntos de victoria de cada región controlada por unidades británicas o rusas, no neutrales (ver Tabla de Control de Regiones).
- El valor de los ingresos de cada ciudad ocupada (no multiplicar por los puestos comerciales/colonias en un mismo cuadrado).
- +1 punto de victoria por cada puesto comercial amigo en el mapa.
- +1 punto de victoria por cada ferrocarril amigo en el mapa.
- +3 puntos de victoria por cada colonia amiga en el mapa.
- +5 puntos de victoria para el que tenga el balance de potencias ligeramente a favor.
- +10 puntos para el que tenga el balance de potencias moderadamente a favor.
- +15 puntos para el que tenga el balance de potencias altamente a favor.
- + total de libras en el tesoro dividido entre 10 (redondeando al alza).
- -15 para el jugador que inició la guerra abierta en cualquier momento del juego (ver 24.0).

25.1.2. Sólo los británicos reciben:

- +10 si una o más unidades de combate regulares británicas (rojo) ocupan Orenburg. Esto es adicional a los puntos de victoria normales de la ciudad.

25.1.3. Sólo los rusos reciben:

- +10 si una o más unidades de combate regulares rusas(azul) ocupan Bushire y/o Karachi (sólo 10, incluso si ocupan ambas). Esto es adicional a los puntos de victoria normales de ambas ciudades.

25.2. Niveles de victoria.

25.2.1. Una vez que se ha determinado el total de puntos de victoria de ambos jugadores se resta el número mayor del menor. Esto determina quién gana el juego y por cuanto.

25.2.2. Grados de victoria.

0-19: Empate. Tu imperio se ha enzarzado con su enemigo a lo largo de tierras devastadas.

20-59: Victoria regional. Tu imperio ha ganado algo de gloria.

60-99: Victoria continental. Tu imperio ha obtenido la supremacía en el Asia Central.

100 +: Victoria imperial (la más alta). Tu imperio gana el control de toda Asia al este de Suez.

LÍDERES Y PERÍODOS HISTÓRICOS.

Los líderes aparecen con abreviaturas a un lado de sus fichas.

Período 1 (turnos 1835-39 hasta 1855-59).

Británicos: Burne(s) (1), Conn(olly) (1), Gough, Have(lock), Keane (1), Mac(Naghten) (1), Nao(ier), Pott(inger) (1).

Rusos: Perov(ski) (1), Sams(o)n, Simon(ich) (1), Vitk(ovitch) (1).

Nativos: Dos(t) Moh(ammed) (1) – Afganistán, (Izaat) Kuteb(ar) (1) – Kazakistán, Nas(i)r(e)d Din – Persia, Ranjit (Singh) (1) – Punjab, Yakub Beg – Khokand.

Período 2 (turnos 1860-64 hasta 1885-89).

Británicos: Cava(gnari), Elias, Rob(erts), Stew(art).

Rusos: Cher(chiaev) (2), Ignat(iev) (2), Ivan(ov), von Kauf(man) (2), Petro(vski), Skobe(lev), Stol(ietev), Verev(kin).

Nativos: A(bdur) Rah(man) – Afganistán, (Liu Ching) T'ang (Sinkiang), Nas(i)r e(d) Din (2) – Persia, (Yakub) Beg (2) – Khonkand.

Período 3 (turnos 1890-94 hasta 1900-05).

Británicos: Blood, Deane, Lock(hart), Young (Husband)

Rusos: Dukh(ovski), Petro(vski), Vrev(ski).

Nativos: A(bdur) Rah(man) – Afganistán, M(uhammad) Ali – Khokand.

Todos los períodos: Pundits, Khans y Mad Mu(II)ah – Ghazis.

(1) Empiezan el escenario 1 del mapa.

(2) Empiezan el escenario 2 del mapa.

ABREVIATURAS DE LAS UNIDADES NATIVAS.

AF: Afganistán (naranja)

BL: Beluchistán (morado oscuro)

BU: Bujara (blanco)

GH: Ghazis (negro)

HE: Herat (azul oscuro)

KK: Khonkand (gris)

KS: Cachemira (morado claro)

KV: Khiva (amarillo claro)

KZ: Kazakistán (verde claro)

MV: Merv (naranja claro)

NI: India del Norte (azul claro)

NP: Nepal (verde)

PA: Pamir (verde oliva)

PE: Persia (amarillo)

PJ: Punjab (gris marengo)

SK: Sinking (verde oscuro)

SN: Sind (morado medio)

TK: Turkestán (naranja claro)

WS: Siberia occidental (rosa claro)

WT: Tibet occidental (azul)

ESCENARIOS.

ESCENARIO 1. ¡HACIA AFGANISTÁN!

Este escenario empieza con rusos y británicos invadiendo Afganistán. Los rusos tienen a sus aliados persas avanzando desde el oeste. Los británicos intentan colocar un protectorado en Kabul. Esto condujo a la desastrosa (para los británicos) I Guerra Afgana. El juego continúa a lo largo de las guerras Sikhs, los impulsos del avance ruso por Asia Central hasta el Motín de la India.

1.0. Duración del escenario. Cinco turnos de juego (1835-39 hasta 1855-59).

2.0. Balance de Potencias: +1 británicos.

3.0. Rusos (colocan primero).

3.1. Control inicial: Siberia occidental y Persia.

3.2. Tesoro: 10 libras.

3.3. Unidades rusas (azul):

1) Ciudad de Orenburg: agente Petrovski, dos brigadas de fuerzas de campo, una brigada irregular, una brigada de guarnición.

2) Ciudades de Gur'ev, Karkaralinsk, Semipalatinsk: Una brigada de guarnición en cada una (tres en total).

3) Ciudad de Teherán: Agentes Simonichy y Vitkovitch

4) Base de los Urales: Una brigada de fuerza de campo y una brigada irregular.

3.4. Unidades en Siberia occidental (controlada por los rusos):

1) En cualquier ciudad de Siberia occidental: dos grupos irregulares

3.5. Unidades persas (controladas por los rusos):

1) Teherán: una brigada de fuerza de campo, tres grupos irregulares y un grupo de elefantes.

2) Cada ciudad persa: una brigada de guarnición en cada una (seis en total).

3.6. Marcadores rusos de civilización.

1) Orenburg: una colonia.

2) En cualquier ciudad de Siberia occidental: un puesto comercial.

4.0. Británicos (colocan segundos).

4.1. Control inicial: India del Norte y Nepal.

4.2. Tesoro: 20 libras.

4.3. Unidades británicas (rojo):

1) Cualquier ciudad(es) en la India del Norte: Agentes Conolly, MacNaghton, Keane, tres brigadas de fuerza de campo, una brigada de columna volante.

2) Cualquier ciudad de Afganistán: Agentes Burnes.

3) Ciudad de Herat: Agente Pottinger.

4) Base de la India Central: dos brigadas de fuerzas de campo.

4.4. Unidades en el Norte de la India (controladas por los británicos):

1) Ciudad de Delhi: un grupo de irregulares y un grupo de elefantes.

- 2) Ciudades de Agra, Jodhpur, Lucknow y Simla: una brigada de guarnición en cada una (cuatro en total).
- 4.5. Nepal (controlada por los británicos):
 - 1) En Katmandú: una brigada de fuerza de campo, un grupo de irregulares.
- 4.6. Marcadores de civilización británicos:
 - 1) En cualquier ciudad de la India del Norte: cuatro puestos comerciales.
- 5.0. Neutrales (colocados por los británicos).
- 5.1. Sinkiang (China). En cualquier ciudad de Sinkiang, al menos una unidad por ciudad: una brigada de fuerzas de campos, cuatro brigadas de fortaleza, dos grupos de irregulares.
- 5.2. Herat. En la ciudad de Herat: dos grupos de irregulares.
- 5.3. Khiva. En cualquier ciudad de Khiva, al menos una unidad por ciudad: agente Khan, cuatro grupos de irregulares.
- 5.4. Merv. En cualquier ciudad de Merv, al menos una unidad por ciudad: dos grupos de irregulares.
- 5.5. Bujara. En cualquier ciudad de Bujara, al menos una unidad por ciudad: tres grupos de irregulares.
- 5.6. Khonkand. En cualquier ciudad de Khonkand, al menos una unidad por ciudad: cuatro grupos de irregulares.
- 5.7. Kazakistán. En cualquier ciudad de Kazakistán, al menos una unidad por ciudad: agente Kutebar, cuatro grupos de irregulares.
- 5.8. Turkestán. En cualquier ciudad de Turkestán, al menos una unidad por ciudad: dos grupos de irregulares.
- 5.9. Punjab. En cualquier ciudad del Punjab, al menos una unidad por ciudad: agente Ranjit Singh, seis brigadas de fuerzas de campo, una brigada de columna volante y dos grupos de irregulares.
- 6.0. Neutrales (colocados por los rusos).
- 6.1. Tibet occidental. En la ciudad de Gartok: dos grupos de irregulares.
- 6.2. Sind. En cualquier ciudad del Sind, al menos una unidad por ciudad: una brigada de fuerza de campo, dos grupos de irregulares.
- 6.3. Cachemira. En la ciudad de Srinigar. Un grupo de irregulares.
- 6.4. Baluchistán. En cualquier ciudad del Baluchistán, al menos una unidad por ciudad: agente Khan, tres grupos de irregulares.
- 6.5. Afaganistán. En cualquier ciudad afgana, al menos una unidad por ciudad: agente Dost Mohammed, seis grupos de irregulares.
- 6.6. Pamir. En cualquier ciudad pamir, al menos una unidad por ciudad: tres grupos de irregulares.
- 7.0. Reglas especiales.
 - 7.1. No hay eventos casuales en el primer turno de juego.
 - 7.2. Ranjit Singh. Al principio de cada turno de juego completo, incluyendo el primer turno, se lanza un dado. Con una tirada de 1-3 el agente Ranjit Singh del Punjab muere (por causas naturales) y se retira permanentemente del juego. Con una tirada de 4-6 permanece en juego.

ESCENARIO 2: CHOQUE DE IMPERIOS.

Este escenario empieza con los rusos lanzando sus grandes campañas para conquistar Khokand, Bujara y Khiva. El británico, mientras tanto, se recupera del Motín de la India y se prepara para otra guerra en Afganistán. Los dos imperios van avanzando sus fronteras, acercándose al choque entre ellos.

- 1.0. Duración del escenario: seis turnos de juego (1860-64 hasta 1885-89).
- 2.0. Balance de potencias: +4 rusos.
- 3.0. Británicos (colocan primero).
 - 3.1. Control inicial: India del Norte, Sind, Punjab, Baluchistán, Nepal.
 - 3.2. Tesoro: Empieza con 10 libras.
 - 3.3. Unidades británicas (rojo):
 - 1) En cualquier ciudad(es) del Norte de la India, Sind, Punjab, Baluchistán: un pundit, seis brigadas de fuerzas de campo, dos brigadas de columnas flotantes, cinco brigadas de guarnición, dos pundits
 - 2) Base de la India Central: tres brigadas de fuerzas de campo.
 - 3.4. Unidades del Norte de la India (controladas por los británicos):
 - 1) Ciudad de Delhi: un grupo de irregulares.
 - 3.5. Unidades en Sind (controladas por los británicos):
 - 1) En cualquier ciudad(es) del Sind: una brigada de fuerzas de campo, un grupo de irregulares.
 - 3.6. Unidades del Punjab (controladas por los británicos):
 - 1) En cualquier ciudad (es) del Punjab: dos brigadas de fuerzas de campo, un grupo de irregulares.
 - 3.7. Unidades del Baluchistán (controladas por los británicos):
 - 1) En cualquier ciudad(es) del Baluchistán: dos grupos de irregulares.
 - 3.8. Nepal (controlado por los británicos):
 - 1) En la ciudad de Katmandú: un grupo de irregulares.
 - 2) En cualquier ciudad del Norte de la India: una brigada de fuerzas de campo.
 - 3.9. Marcadores de civilización británicos:
 - 1) Ciudades de Jodhpur y Simla: un puesto comercial en cada una.
 - 2) Sind: un puesto comercial en cada ciudad.
 - 3) Punjab: un puesto comercial en cada ciudad.
- 4.0. Rusos (colocan segundos).
 - 4.1. Control inicial: Siberia occidental y Kazakistán.
 - 4.2. Tesoro: Empiezan con 30 libras.
 - 4.3. Unidades rusas (azul):
 - 1) En cualquier ciudad(es) de Siberia occidental/Kazakistán: agentes Cherciaev, Ignatiev y von Kaufman, cuatro brigadas de fuerzas de campo, una brigada de columna flotante, dos brigadas de irregulares y seis brigadas de guarnición.
 - 2) En cualquier ciudad(es) de Kazakistán: dos brigadas de guarnición (debe colocarse cada una en los dos fuertes colocados en “4.6(2)”, ver más abajo).
 - 3) Base de los Urales: dos brigadas de fuerzas de campo, una columna flotante y una brigada de irregulares.
 - 4.4. Unidades en Siberia occidental (controladas por los rusos):
 - 1) En cualquier ciudad de Siberia occidental: un grupo de irregulares.
 - 4.5. Unidades en Kazakistán (controladas por los rusos):
 - 1) En cualquier ciudad de Kazakistán: un grupo de irregulares.

4.6. Marcadores de civilización rusos:

- 1) Ciudad de Orenburg: una colonia rusa.
- 2) En cualquier cuadrado sin ciudad de Kazakistán: dos fuertes.
- 3) En cualquier ciudad(es) de Siberia occidental, Kazakistán o Turkeistán: tres puestos comerciales rusos (total).

5.0. Neutrales (colocados por los británicos).

5.1. Sinkiang (China). En cualquier ciudad(es) de Sinkiang, al menos una unidad por ciudad: cuatro brigadas de guarnición, dos grupos de irregulares.

5.2. Herat. En la ciudad de Herat: dos grupos de irregulares.

5.3. Khiva. En cualquier ciudad de Khiva, al menos una unidad por ciudad: agente Khan y cuatro grupos de irregulares.

5.4. Merv. En cualquier ciudad de Merv, al menos una unidad por ciudad: dos grupos de irregulares.

5.5. Bujara. En cualquier ciudad de Bujara, al menos una unidad por ciudad: tres grupos de irregulares.

5.6. Khonkand. En cualquier ciudad de Khonkand, al menos una unidad por ciudad: agente Yakub Beg y cinco grupos de irregulares.

5.7. Turkeistán. En cualquier ciudad del Turkeistán, al menos una unidad por ciudad: dos grupos de irregulares.

6.0. Neutrales (colocados por los rusos).

6.1. Tíbet occidental. En la ciudad de Gartok: dos grupos de irregulares.

6.2. Cachemira. En la ciudad de Srinigar: un grupo de irregulares.

6.3. Afganistán. En cualquier ciudad de Afganistán, al menos una unidad por ciudad: agente Khan, una brigada de fuerzas de campo y cinco grupos de irregulares.

6.4. Pamir. En cualquier ciudad del Pamir, al menos una unidad por ciudad: tres grupos de irregulares.

6.5. Persia:

- 1) Ciudad de Teherán: agente Nasir ed Din, dos brigadas de regulares, una brigada de irregulares y un grupo de elefantes.
- 2) En cada ciudad persa: una brigada de guarnición (seis en total).

7.0. Reglas especiales.

9.1. No se producen eventos casuales en el primer turno.

9.2. Se considera que ya ha ocurrido el evento “Motín de la India”. Si vuelve a ocurrir se trata como “Ningún efecto”.

ESCENARIO 3. EL GRAN JUEGO.

Cubre el choque de imperios entero sobre Asia Central. Los jugadores deciden empezar el juego usando la colocación de los Escenarios uno o dos.

1.0. Duración del escenario. Se empieza por el turno del escenario elegido. Jugar hasta el turno 1900-04.

2.0. Balance de potencias: usar el del escenario elegido.

3.0. Colocación inicial de británicos, rusos y neutrales: usar la colocación del escenario elegido.

4.0. Reglas especiales. Las del escenario elegido.

TABLA DE GASTOS

UNIDADES	COSTE EN LIBRAS
Agentes	$x3^1$
Punto de suministro	1^2
Punto de suministro	2^3
Grupo de elefantes	6
Brigada de fuerzas de campo	8
Brigada de columna volante	9
Guarnición	2
Ghazi	0^4
Grupo de irregulares	5
MARCADORES	
Colonia	20^5
Fuerte	5
Ferrocarril	$5/10^6$
Puesto comercial	5

NOTAS.

- 1) Dos brigadas/grupos de divisiones/hordas: paga el doble de los costes de reclutamiento indicados.
- 2) Tres brigadas/grupos de divisiones/hordas: paga el triple de los costes de reclutamiento indicados.
- 3) Las unidades, puntos de suministro y marcadores recibidos vía Eventos Casuales, Beligerancia (ver 5.4.2.) o debido a los resultados de las Negociaciones no cuestan libras.
- 4) Notas al pie:
 - ¹ Tres veces el total del Valor Político y Militar del líder.
 - ² Coste para los primeros 10 puntos de suministro reclutados en un turno.
 - ³ Coste para el undécimo y siguientes puntos de suministro reclutados en un turno.
 - ⁴ Sólo se reciben a través del evento de Jihad, sin costes.
 - ⁵ Retirar cualquier puesto comercial amigo del cuadrado.
 - ⁶ Los jugadores pueden construir ferrocarriles sólo a partir del turno 1860-64; el coste es de cinco libras. Cuestan 10 libras si el cuadrado contiene cualquier

terreno montañoso (debe haber una ruta comercial para construir en un cuadrado de montaña).

TABLA DE EVENTOS CASUALES.

Modificador de la tirada del dado (aplicado a la primera tirada):

-2 es fuertemente pro-ruso.

-1 es moderadamente pro-ruso.

0 es igual para británicos y rusos.

+1 es moderadamente pro-británico.

+2 es fuertemente pro-británico.

Primera tirada del dado.

-1 Lanza dos veces en la columna A de Eventos.

0 Lanza dos veces en la columna A de Eventos.

1 Lanza una vez en la columna A de Eventos y otra en la C.

2 Lanza una vez en la columna A de Eventos y otra en la B.

3 Lanza una vez en la columna B de Eventos.

4 Lanza una vez en la columna C de Eventos.

5 Lanza una vez en la columna B de Eventos y otra en la D.

6 Lanza una vez en la columna C de Eventos y otra en la D.

7 Lanza dos veces en la columna D de Eventos.

8 Lanza dos veces en la columna D de Eventos.

Segunda tirada del dado.

Columna de Eventos A.

1. Fuerza de auxilio británica.

2. Guerra europea.

3. Jihad (controlada por los británicos).

4. Motín de la India.

5. Alzamiento pro-británico.

6. Plan ruso Duhamel-Khruleff.

Columna de Eventos B.

1. Batta.

2. Marcha China a occidente.

3. Hambruna.

4. Irregulares a casa.

5. Aparición de Agente Nativo.

6. Partida de Agente Nativo.

Columna de Eventos C.

1. Acuerdo anglo-ruso.

2. Badmashes.

3. Partida de agente británico.

4. Partida de agente ruso.

5. Situación cambiante.

6. Boom comercial.

Columna de Eventos D.

1. Guerra europea.

2. Política avanzada británica.
3. Jihad (controlada por los rusos).
4. Revuelta nihilista.
5. Alzamiento pro-ruso.
6. Fuerza de auxilio rusa.

Explicación de los eventos.

Acuerdo anglo-ruso. Para el resto del turno: 1) Las unidades de combate regulares británicas y rusas no pueden atacarse mutuamente, ni intentar capturar agentes o SP. Las unidades rusas y británicas no pueden entrar en cuadrados que contengan unidades regulares rusas o británicas; cada jugador debe informar al otro, si este evento ocurre durante la niebla de guerra. 2) Los nativos controlados pueden atacar a otros nativos controlados o a las fuerzas británicas o rusas y viceversa y los jugadores pueden atacar a los neutrales.

Badmashes (bandidos). El jugador con el Balance de Potencias favorable en ese momento lanza un dado. El otro debe retirar un número de puntos de suministro igual al resultado obtenido.

Batta (corrupción). Ambos jugadores deben lanzar un dado y pierden ese número de libras.

Partida de agentes británicos. Los británicos deben lanzar un dado por cada agente histórico británico en el mapa (no por los pundits o agentes nativos controlados por los británicos). Con una tirada de uno se retira un agente del juego.

Política de avance británico. Se totaliza el número de ciudades ocupadas británicas (incluidas las ocupadas por fuerzas nativas controladas). Al final de este turno de juego: 1)el británico gana tres libras por cada ciudad que ocupa por encima de las que ocupaba al principio del turno; 2)el británico pierde dos libras por cada ciudad de menos que ocupa respecto a las que ocupaba al inicio del turno.

Fuerza de auxilio británica. El jugador británico lanza un dado e inmediatamente recibe ese número de brigadas (cualquier tipo de las británicas) más un punto de suministro en su base de la India Central. Por estas unidades no se pagan costes de reclutamiento.

Marcha china a occidente. Este evento sólo puede ocurrir a partir del turno 1865-69, inclusive. Si sale antes, se considera como “Ningún Efecto”. Los efectos son los siguientes: si un jugador tiene unidades amigas (que no sean de Sinkiang) en una o más ciudades de Sinkiang: 1)el otro jugador automáticamente gana el control de Sinkiang (si no lo tiene ya); 2)el jugador que gana el control de Sinkiang lanza un dado y consigue ese número de brigadas/grupos (cualquier tipo) de Sinkiang; este jugador también obtiene al agente de Sinkiang, Liu ching-t'ang si está entre los turnos 1865-69 y 1885-89; estas unidades se colocan en el lado este del mapa en Sinkiang, en cuadrados sin unidades enemigas o neutrales; si tales cuadrados no existen, los refuerzos no se reciben; 3)si ningún jugador tiene unidades que no sean de Sinkiang ocupando ciudades en esta zona o si Sinkiang es neutral, se trata como “Ningún Evento”.

Guerra europea. 1) El número de libras que rusos y británicos reciben de los ingresos de sus gobiernos este turno se reducen a la mitad. 2) Ningún jugador puede reclutar unidades regulares este turno. 3) Lanzar un dado. Con 1-3 los británicos ganan la guerra; hacer una segunda tirada y mover el Balance del Índice de Potencias este número a favor de los británicos. Con 4-5 los rusos ganan la guerra; lanzar una segunda tirada y mover el Balance

del Índice de Potencias este número a favor de los rusos. Con un 6 la guerra acaba en un punto muerto; no se mueve el Balance de Potencias.

Hambre. Cortar todos los ingresos por la mitad de las ciudades del mapa este turno.

Motín indio. (1) El jugador ruso indica una región del mapa y lanza un dado; el jugador británico debe retirar este número de brigadas regulares británicas de esta región (las divisiones pueden ser divididas). (2) El jugador británico sólo puede realizar operaciones en su primera fase de operaciones en este turno. Esto sólo puede ocurrir una vez por juego.

Irregulares a casa. El jugador favorecido en ese momento por el Balance del Índice de Potencias lanza un dado. Debe retirar este número de grupos irregulares nativos del mapa que se encuentran fuera de sus propias regiones. Las unidades pueden estar en regiones amigas, enemigas o neutrales. Las hordas se pueden dividir para acoplarse a esto. Si no hay suficientes grupos para retirar, no se producen efectos adicionales. Los irregulares británicos y rusos no se ven afectados.

Jihad (controlada por los británicos). El jugador británico lanza un dado. Coloca este número de unidades Ghazis en el mapa en cualquier hexágono desocupado. También coloca allí al agente Mad Mullah. El británico controla a los ghazis durante el resto del turno.

Jihad (controlada por los rusos). Igual que arriba, pero referido al jugador ruso.

Aparición de agentes nativos. Coger al azar un agente nativo disponible para este período y colocarlo en cualquier unidad de la misma nacionalidad en el mapa. Si la región del agente está controlada por los británicos, este jugador coloca el agente. Si la región del agente está controlada por los rusos, éste coloca al agente. Si la región es neutral, el jugador con el Balance de Potencias a favor coloca al agente. Si no hay unidades de la región de este agente en el mapa, se retorna a la Caja de Disponibles; no se coloca un sustituto.

Partida de agentes nativos. El jugador con el Balance de Potencias favorable debe lanzar un dado por cada agente histórico en el mapa (independientemente si está controlado o es neutral). Con una tirada de 1 este agente se retira del juego.

Rebelión nihilista. (1) El jugador británico indica una región del mapa y lanza un dado: el jugador ruso debe retirar este número de brigadas regulares rusas de esta región (las divisiones pueden partirse). (2) El jugador ruso sólo puede realizar operaciones en su primera fase de operaciones este turno. Esto puede ocurrir una vez por turno.

Ningún Evento. No ocurre nada.

Alzamiento pro-británico. El jugador británico puede elegir cualquier provincia del mapa y se chequea para un alzamiento. Ver el procedimiento más abajo.

Alzamiento pro-ruso. Igual que el anterior pero con los rusos.

Partida de agentes rusos. El jugador ruso lanza un dado por cada agente histórico ruso en el mapa (no lanzarlo para agentes nativos o pundits controlados por los rusos). Con una tirada de 1 se retira del juego.

Plan ruso Duhamel-Khruleff. Totalizar el número de ciudades rusas ocupadas (incluyendo las ciudades ocupadas por fuerzas nativas controladas). Al final del turno de juego: 1) Los rusos ganan tres libras por cada ciudad ocupada por encima del número de las que ocupaba al principio del turno. 2) Los rusos pierden dos libras por cada ciudad menos que el número que ocupaba al principio del turno.

Fuerza de auxilio rusa. El jugador ruso lanza un dado y recibe este número de brigadas (cualquier tipo de rusas) más un SP en su Base de los Urales. Estas unidades no tienen que pagar costes de reclutamiento este turno.

Situación cambiante. Lanzar un dado. Si el resultado es par, mover el Balance de Potencias uno a favor de los británicos. Si el resultado es impar, mover el Balance de Potencias uno a favor de los rusos.

Boom comercial. Doblar todos los ingresos de las ciudades del mapa este turno.

Procedimiento de los alzamientos.

- 1) El jugador que realiza este evento designa cualquier región del mapa. Hace un chequeo en la Tabla de Negociaciones Diplomáticas. El jugador lanza dos dados.
- 2) El primer dado da la columna a usar.
- 3) El segundo dado se usa para resolver el alzamiento. Se lanza en la Tabla de Negociaciones. Aplicar el resultado inmediatamente. El jugador que lanza los dados se considera el jugador en fase para ganar el control de la región (y el otro jugador es el jugador en no fase). No se usa ninguno de los valores indicados bajo el Total de las Negociaciones Ofensivas y Defensivas de la Tabla de Negociaciones.

Los jugadores no cuentan el valor político de los agentes ni pueden gastar libras para intensificar los intentos.

TABLA DE INGRESOS.

Gana puntos de ...

Tabla de Ingresos del Gobierno.

Cada jugador lanza un dado y aplica cualquier modificador.

1	10 libras	5	30 libras
2	15 libras	6	35 libras
3	20 libras	7	40 libras
4	25 libras	8	50 libras

Modificadores a la tirada.

+1 Si el Balance de Potencias es moderadamente amistoso

+2 Si el Balance de Potencias es fuertemente amistoso.

-1 Si el Balance de Potencias es moderadamente enemigo.

-2 Si el Balance de Potencias es fuertemente enemigo.

+1 Si está en efecto la Guerra Abierta (aplicable a ambos jugadores).

Libras recibidas por ciudades ocupadas:

Delhi: 6 Otras ciudades: 1 Orenburg: 4

Otras ciudades de la India, el Punjab y el Sind en rutas comerciales: 3

Otras ciudades localizadas en las rutas comerciales: 2

Marcadores.

Colonias y puestos comerciales: 2 x el valor de la ciudad si la ocupa una unidad amiga, 1 x el valor si no está ocupada o lo está por una unidad neutral, y 0 si está ocupada por una unidad enemiga.

Ferrocarriles: +1 por cada marcador de ferrocarril en el mapa.

TABLA DE NEGOCIACIONES.

El jugador en fase debe tener al menos un agente en la capital de la región.

	1(-)	0	1	2	3	4	5	6(+)
1	E	X	X	X	X	X	X	X
2	X	R	R	R	R	R	R	R
3	R	-	-	-	-	R	S+R	S+R
4	-	-	-	-	S	S	S	T+R
5	-	-	S	S	S	T	T	T
6	S	S	S	T	T	T	T	T

(1) Total de Negociaciones ofensivas:

- + Valor del agente político en fase (en la capital).
- + Libras gastadas por el jugador en fase (por encima del ratio político del agente).
- +1 Balance de Potencias moderadamente a favor del jugador en fase.
- +2 Balance de Potencias fuertemente a favor del jugador en fase.
- +1 El jugador en fase tiene al menos una unidad de combate en todas las ciudades de la región.
- +1 Control de la India del Norte, cuando se intenta la diplomacia contra el Punjab o el Sind.
- +1 Control de Afganistán cuando se intenta la diplomacia contra Herat.
- +1 Control de Sinkiang cuando se intenta la diplomacia contra Nepal o el Tibet.

(2) Total de Negociaciones defensivas:

- Valor político del agente en no fase (en la capital).
- Libras gastadas por el jugador en no fase (por encima del ratio político del agente).
- Valor en puntos de victoria de la región.
- 1 Por cada colonia en no fase de la región.
- 1 El objetivo es Sinkiang (independientemente de quien sea el jugador en no fase).

(3) Restar el total defensivo del ofensivo para obtener el Diferencial de las Negociaciones.

Resultados.

E: Obediencia enemiga.

- (1) Si la región era neutral, se convierte en un enemigo beligerante (ver 5.4.2).
- (2) Si la región era ya un enemigo beligerante, entonces el jugador enemigo inmediatamente recibe un grupo de irregulares de esta región (si está disponible) en

cualquier cuadrado de esta región que no contenga unidades en fase o neutrales. Reclutar estas unidades no cuesta ninguna libra.

R: Reacción. Mover el Balance de Potencias un espacio a favor del jugador enemigo (en no fase).

S: Fidelidad.

(1) Si la región es neutral, el jugador en fase gana el control de ella (ver 5.4.2).

(2) Si la región está controlada por el enemigo, se hace neutral (pero ver 5.5).

T: Convenio. El jugador en fase gana inmediatamente el control de la región, independientemente de si era neutral o beligerante (ver 5.4. y 5.6).

X: Traición. Lanzar un dado.

(1) Si el número logrado es igual o inferior al ratio político y militar combinado del agente, no pasa nada (el agente permanece en el lugar).

(2) Si el número logrado es mayor que el ratio político y militar combinado del agente, entonces éste muere y se traslada el Balance de Potencias un espacio a favor del jugador que controla al agente (debido al ultraje del antideportivo proceder).

-: Sin efecto.

+: Se aplican ambos resultados.

TABLA DE RESULTADOS DE COMBATE.

Las fuerzas atacantes deben contener al menos un 50% de factores de combate B o C.

	1/3(-)	1/2	1/1	1,5/1	2/1	3/1	4/1+
0(-)	AC	AC	AC	AC	AD	AD	AD
1	AC	AC	AC	AD	BB	BB	BB
2	AC	AC	AD	BB	BB	DD	DD
3	AC	AD	BB	BB	DD	DD	DD
4	AD	AD	DD	DD	DD	DD	DC
5	AD	DD	DD	DD	DC	DC	DC
6	AD	DD	DC	DC	DC	DC	DC
7(+)	DD	DD	DC	DC	DC	DC	DC

TABLA DE RESULTADOS DE LAS INCURSIONES.

Las fuerzas atacantes deben contener al menos un 50% de factores de combate R o C.

	1/3(-)	1/2	1/1	1,5/1	2/1	3/1	4/1+
0(-)	AC	AD	AD	AD	AM	AM	AM
1	AD	AD	AD	AM	DM	DM	DM
2	AD	AD	AM	AM	DM	DM	DM
3	AD	AM	AM	DM	DM	DM	DM
4	AM	AM	DM	DM	DM	DM	DD
5	AM	DM	DM	DM	DD	DD	DD
6	AM	DM	DD	DD	DD	DD	DD
7(+)	DM	DM	DD	DD	DD	DC	DC

Modificadores del dado:

- + Valor militar de un agente atacante.
- Valor militar de un agente defensor.

Explicación de los resultados:

AC: Catástrofe del atacante.

(1) Se eliminan todas las unidades de combate y agentes del atacante del cuadrado.

AD: Derrota del atacante.

(1) Eliminar al menos la mitad de los puntos de fuerza de combate del atacante; los agentes se ven afectados.

(2) El defensor retira dos cuadrados la fuerza atacante superviviente.

AM: Emboscada al atacante.

(1) Eliminar una brigada/grupo atacante; los agentes no se ven afectados.

(2) Los defensores deben retirar un cuadrado las unidades atacantes supervivientes.

BB: Baño de Sangre.

(1) El bando con el menor número de puntos de fuerza impresos queda completamente eliminado (incluyendo los agentes).

(2) El otro bando debe eliminar un número de puntos de fuerza de combate igual a la fuerza de combate impresa del otro bando (los agentes no quedan afectados).

(3) Si ambos bandos tienen un número igual de puntos impresos, los dos deben eliminar al menos la mitad de sus puntos de fuerza de combate. El atacante entonces retira su fuerza un cuadrado. Los agentes no se ven afectados.

DC: Catástrofe del defensor.

(1) Todas las unidades de combate y los agentes defensores quedan eliminados.

DD: Derrota del defensor.

(1) Eliminar al menos la mitad de los puntos de fuerza de combate del defensor; los agentes no se ven afectados.

(2) El atacante retira dos cuadrados la fuerza defensora superviviente.

DM: Emboscada al defensor.

(1) Eliminar una brigada/grupo defensora; los agentes no quedan afectados.

(2) El atacante debe retirar su fuerza un cuadrado.

Notas:

1. Los resultados se aplican en el orden dado.

2. El propio jugador elige qué unidades se eliminarán si hay que hacerlo.

3. Si por alguna razón todas las unidades de combate de una fuerza son eliminadas, pero no a causa de un resultado de AC o DC, se chequean todos los agentes de esta fuerza para su posible captura o escape (ver 16.4.1).

4. Retirada tras el combate. Ciertos resultados de combate provocan la retirada de un bando. Esto es un movimiento especial que se realiza sin gastar Puntos de Movimiento o Suministros. El jugador designado mueve la fuerza el número indicado de cuadrados. Nótese que en ocasiones el jugador retira a sus propias unidades y en otras es el enemigo el que hace eso. Así mismo, la retirada antes del combate (regla 14.5) se realiza con las siguientes prioridades:

- (1) Una fuerza no puede retirarse a cuadrados que contengan unidades de combate enemigas o neutrales.

- (2) Una fuerza no puede retirarse a cuadrados que puedan provocar su entrada en beligerancia.
- (3) Una fuerza no puede retirarse a cuadrados en los que normalmente no podría entrar.
- (4) Si una fuerza no tiene elección pero debe retirarse a un cuadrado que contenga unidades o terreno prohibido, queda inmediatamente eliminada. Sin embargo, un jugador no puede retirar una fuerza a un cuadrado prohibido si hay otras rutas alternativas disponibles.
- (5) Los líderes en un cuadrado se retiran con otras unidades amigas (asumiendo que se haya recibido un resultado de retirada), incluso si no han contribuido aplicando un modificador a la tirada del dado en el combate.
- (6) Una fuerza en retirada puede hacerlo hacia cuadrados que contengan sólo agentes enemigos, chequeándolos para su captura.

CLARIFICACIONES:

El valor de apilamiento de los ejércitos de elefantes es de un grupo en la parte trasera y de dos en la frontal.

En el Índice del Balance de Potencias no hay un espacio para el 0. Mover directamente desde el 1 para los británicos y hasta el 1 para los rusos.

Tabla de Control de las Regiones: Las regiones están nombradas de acuerdo con su posición en el mapa, desde el sudeste hasta el noroeste, más o menos.

CRÉDITOS.

Diseño del juego: Joseph Miranda.

Desarrollo del juego: Brian Train.

Diseño de las fichas: Joe Youst.

ÍNDICE

1.0. Introducción.....	1
2.0. Componentes	1
3.0. Secuencia del juego	6
4.0. Balance de potencias	7
5.0. Control.....	8
6.0. Ocupación.....	10
7.0. Iniciativa.....	11
8.0. Eventos casuales.....	11
9.0. Ingresos y libras.....	12
10.0. Reclutamientos	12
11.0. Fuerzas.....	13
12.0. Operaciones	14
13.0. Movimiento	15
14.0. Combate.....	16
15.0. Negociaciones.....	19
16.0. Agentes	20
17.0. Suministros	22
18.0. Reorganización	23
19.0. Bases.....	24
20.0. Marcadores de civilización.....	25
21.0. Jihads y Ghazis	26
22.0. Niebla de guerra.....	27
23.0. Acuerdos entre jugadores	27
24.0. Guerra abierta	27
25.0. Condiciones de victoria	28
Líderes y períodos históricos.....	29
Abreviaturas de las unidades nativas.....	29
ESCENARIOS	
Escenario 1: ¡Hacia Afganistán!.....	30
Escenario 2: Choque de imperios	32
Escenario 3: El gran juego.....	33
TABLAS	
Tabla de Gastos	34
Tabla de Eventos Casuales	35
Tabla de Ingresos.....	38
Tabla de Negociaciones.....	39
Tabla de Resultados del Combate	40
Clarificaciones.....	42