



FILIPINAS
1896-1898

REGLAS DEL JUEGO



ÍNDICE

Reseña histórica	3
Créditos del juego	4
1.0 Introducción	5
2.0 Aprendiendo las reglas	5
3.0 Escala del juego	5
4.0 Componentes	5
5.0 Secuencia de juego	9
6.0 Las acciones en detalle	11
7.0 Entrada de Estados Unidos	12
8.0 Despliegue inicial del juego	18
9.0 Ejemplos de juego	19
10.0 Reglas para el juego en solitario	20
11.0 Glosario de términos del juego	22
Fichas del juego	23

Reseña histórica

Filipinas fue española durante más de 300 años. Creamos una civilización allí, a semejanza de Roma: Construimos puertos, caminos, ciudades, universidades... (la primera de Asia), nos sentábamos a la mesa con los tagalos y nos casábamos con ellos, cosa impensable en la británica India o la holandesa Indonesia.

Y sin embargo, como dijo un famoso intelectual, “nos costaba tomarnoslos en serio”. Eran como nuestros hijos, pero el hijo quería salir ya de casa y emanciparse. José Rizal lo intentó escribiendo, y lo pagó con su vida. Otros como Bonifacio, siguieron sus pasos, pero de forma cruel y despiadada, y crearon el Katipunan: “Odio al castilla” (castellano)... “asesinando a todos los españoles, sus mujeres y sus hijos, sin consideraciones de ningún género, ni parentesco, amistad o gratitud”. El 29 de agosto de 1896 Bonifacio se rebelaba y con el Grito de Balintawak, comenzaba la Guerra de Filipinas.

El Capitán General Ramón Blanco (el mismo que entregaría Cuba a Estados Unidos dos años después) fue pillado por sorpresa, con la mitad de su guarnición en Mindanao. Aun así, gracias al soplo de frailes como el Padre Gil (que actuaban en todo el archipiélago no sólo para dar consuelo espiritual sino para llevar la administración española a los más remotos confines del millar de islas de Filipinas) los ataques de Bonifacio sobre Manila fueron desarticulados, acabando por huir a Cavite, donde Aguinaldo había triunfado. Sin embargo, por todas las zonas rurales del sur y centro de Luzón las familias de colonos, los frailes, y los filipinos amigos de España, fueron cruelmente asesinados, agrupándose los supervivientes en las ciudades.

En Cavite, Aguinaldo, futuro primer presidente de Filipinas, un hombre moderado, lejos de los excesos del Katipunan, consiguió hacerse con el control de toda la provincia excepto su capital, tras lograr la deserción de la mayoría de las tropas españolas de origen tagalo que guarnecían la zona. Blanco, tras obtener refuerzos de España, lanzó varios contraataques que fueron rechazados en el istmo de Noveleta (los realizados desde Cavite ciudad), y en las fortificaciones de la Línea del Zapote, creadas por el ingeniero tagalo Evangelista, que impedían el paso desde la provincia de Manila.

Blanco entonces se dedicó a bloquear la provincia de Cavite para aislar la revolución, creando unas líneas fortificadas que rodeaban los límites de la región. Así, todos los intentos de rebelión fuera de Cavite, como los del centro de Luzón (en Pampanga, Tarlac, Bulacán, Nueva Écija, etc.) fueron

sucesivamente aplastados mediante la creación de columnas convergentes de búsqueda y destrucción (como en la batalla de Cacaróng de Sile), y también debido a la última novedad en la abstrusa ciencia de la contraguerrilla: la división del campo en cuadrículas para defenderlo y patrullarlo, aportación innovadora de España al arte de la guerra, ahora devenido en arte de la contrainsurgencia.

En 1897 llegó un nuevo Capitán General: Polavieja. Polavieja se decidió a centrar sus esfuerzos contra Aguinaldo, en Cavite. Aguinaldo contaba con todos los recursos de la provincia, de modo que pudo reclutar y “armar” un verdadero ejército. Y decimos “armar” entre comillas, porque la mayoría de los soldados de la recién nacida República filipina estaba equipada sólo con lanzas y cuchillos (bolos y kris), y algunas espingardas o cañones de siglos atrás (lantacas). Sin embargo, Aguinaldo sí logró armar a uno de cada cinco de sus guerreros con fusiles modernos capturados a los españoles o de contrabando, e incluso iniciar los primeros amagos de uniformes. Al sumar ya entre unos 15.000 hombres, abandonó la guerra de guerrillas para defender sus ciudades mediante atrincheramientos y posiciones fortificadas.

Viendo que el filipino daba la cara, Polavieja concentró allí a la División de Lachambre, de unos 20.000 soldados (hasta entonces las operaciones habían sido realizadas por columnas de unos cientos de hombres o brigadas de unos pocos millares como mucho) y la lanzó contra Aguinaldo. Lachambre rodeó las posiciones defensivas de la Línea del Zapote, atacando más al sur y por el este, desde la provincia de Laguna, y en una serie de sangrientas batallas fue asaltando una a una, con apoyo de artillería, todas las posiciones atrincheradas de Aguinaldo.

Cavite fue reconquistado, y como suele ocurrir durante las crisis, los amigos se convirtieron en enemigos: Aguinaldo acabó ejecutando al despiadado Bonifacio, y huyó con los restos de sus fuerzas a Bulacán, al nordeste de Manila. Allí, el nuevo Capitán General, Primo de Rivera, rodeó con varias columnas a Aguinaldo, y a pesar de alguna derrota como la de Monte Puray, le forzó a rendirse. Tras la firma de la Paz de Biak na Bató, Aguinaldo fue al exilio a Hong Kong. España había ganado la guerra.

Y es en ese momento cuando Estados Unidos, en 1898, decide entrar en el juego, enviando una escuadra de cruceros acorazados bajo Dewey que destruye a la flota española, en parte de madera (con cobertura de hierro) y en parte inmóvil (por defectos en las calderas), en Cavite.

España reacciona armando a sus antiguos enemigos para equipar una fuerza de 30.000 soldados, incluidos sus viejos

comandantes rebeldes, pero estos, como Pío del Pilar o Francisco Macabulos, ante el regreso de Aguinaldo con los americanos, se pasan al enemigo: España de un plumazo pierde la mitad de sus fuerzas, y los rebeldes, ahora perfectamente equipados con uniformes, fusiles y artillería española, aniquilan decenas de puestos aislados en toda la isla. El general Monet, que durante meses había batido a las guerrillas filipinas del centro de la isla, inicia una marcha de la muerte escoltando a los colonos blancos, a los fieles macabebes y a la propia familia del nuevo Capitán General, Agustín, consiguiendo salvar a los civiles, pero siendo toda su columna aniquilada. A la vez, 10.000 norteamericanos bajo Miles desembarcan con Aguinaldo y asedian Manila, la única ciudad que queda por España en la isla de Luzón.

Tras un bombardeo naval sobre Manila comienza el asalto, y Agustín cede el mando a Jáudenes, para que sobre él recaiga el deshonor de entablar negociaciones con los americanos. Estos le impiden saber que España ya ha firmado un alto el fuego en Cuba, y aprovechan las conversaciones y la confusión para entrar en la ciudad y apoderarse de ella. Ahora Estados Unidos tiene la baza de una Manila ocupada de cara a las negociaciones de paz con Madrid.

Aguinaldo, incrédulo, observa cómo a los filipinos no se les deja entrar en Manila, y cómo España cede las islas a Estados Unidos. De estos incidentes surgió el bulo de que España libró una batalla fingida en Manila para salvar su honor, un apaño previamente pactado con Washington. Batalla fingida, no, pero ingenuidad y casi estupidez, sí. Al final, Estados Unidos había cometido un doble robo: primero le robó la victoria a Madrid, interviniendo en el último segundo, y luego le robó la independencia a Filipinas.

Mientras, en un puesto aislado llamado Baler, un puñado de apenas 60 españoles locos pero valientes, dirigidos por Las Morenas y Martín Cerezo, no se creen la rendición de España y aguantarán los ataques tagalos durante casi un año, hasta julio del 99. El propio Aguinaldo, asombrado, escolta a los heroicos defensores y les da comida y asistencia, creando de paso en nuestro diccionario una nueva palabra: "aguinaldo". No tuvieron tanta suerte varios miles de soldados españoles que fueron maltratados e incluso asesinados o muertos de inanición en los campos de prisioneros de la flamante República filipina hasta su evacuación. ¿Quizás una (in)justa retribución por los campos de reconcentrados civiles que España impuso en Cuba con resultados atroces?

Acabada la primera fase del festín, Aguinaldo, desesperado por la actitud de los norteamericanos, no tarda en prepararse para la guerra con Estados Unidos (que perderá), y no tarda tampoco en arrepentirse públicamente de la rebelión contra España. "Éramos hermanos y vivíamos mejor con ellos", dirá. Al final Washington administrará Filipinas durante 50 años, y en ese tiempo extenderá la educación a la mayoría de la población, un logro loable y notable, pero a costa de "lobotomizar" a los tagalos, que olvidarán el español y lo sustituirán por el inglés. Y ahora, los filipinos no pueden leer los escritos de los héroes de su independencia...

Javier G.de Gabiola



Aguinaldo

Créditos del juego

Diseño: Javier G. de Gabiola

Arte: Mapa por Miguel Santacruz, cuadro de la portada del juego por José Ferré Clauzel.

Revisión del reglamento: Gonzalo Santacruz, David Gómez Relloso, Luis Aparicio.

Producción: Miguel Santacruz.

Testeo: Miguel Santacruz, Javier G. de Gabiola, 'Valdemaras', Jose Jiménez, Toni Marí Vivancos y Juan Carlos González Fenoy.

Imágenes de las cartas: Tomadas de fuentes libres de copyright de internet.

Texto histórico de las cartas: Javier G. de Gabiola.

1. Introducción

Filipinas 1896-1898 es un juego que representa la guerra entre los rebeldes filipinos y España en 1896 y la posible intervención posterior de los Estados Unidos, que podrá producirse o no en función de las diferentes circunstancias del juego. El jugador español deberá proteger las propiedades y vidas de los colonos españoles en cada una de las provincias, dispersando sus tropas en diferentes guarniciones, y a la vez crear columnas de búsqueda y destrucción que intenten localizar a las guerrillas filipinas y destruirlas. Sin embargo, tendrá que vigilar la moral de España, ya que cuantas más unidades envíe a Filipinas y cuantas más derrotas sufra, antes podrá producirse el hartazgo en la metrópoli, otorgándose al final la independencia a Filipinas.

Por otro lado, los filipinos podrán utilizar sus escasos recursos para desarrollar una táctica guerrillera consistente en atacar los puestos aislados españoles y emboscar a las columnas españolas. También podrán adaptarse a una guerra convencional conforme aumenten sus efectivos, atrincherándose y plantando batalla como sucedió en Cavite con Aguinaldo frente a la 'División Lachambre'.

Ambos bandos deberán también estar pendientes del marcador de 'Intervención de Estados Unidos', lo que otorgará material de guerra y artillería a los filipinos con los que conquistar las ciudades principales del tablero, Manila o Cavite, y producirá desertiones masivas en las filas españolas, pero al precio de depender de un aliado poderoso que tratará de llevar a cabo su propia agenda, conquistando Filipinas para Washington, con lo que ambos jugadores, español y filipino, perderán la partida. Para ello podrán realizar acciones políticas para empujar a Estados Unidos a entrar en guerra, o bien para impedirlo.

2. Aprendiendo las reglas

El reglamento de Filipinas 1896-1898 no es complicado, para una mejor comprensión recomendamos una primera lectura rápida seguida de una más lenta y fijándose más en la mecánica de cada turno. El juego incluye una 'Hoja de Ayuda' de cada bando para facilitar el seguimiento rápido de las mecánicas del juego.

3. Escala de juego

Cada turno del juego representa cuatro meses.

4. Componentes

4.1 Detalle

El juego Filipinas 1896-1898 contiene los siguientes componentes:

- Un tablero montado
- Dos hojas de ayuda al jugador.
- Un reglamento (lo estás leyendo).
- Dos dados de seis caras.
- Una plancha con las 73 fichas del juego.
- Dos mazos de cartas (uno para cada bando).

4.2 Fichas del juego

Veamos los diferentes tipos de fichas que hay en el juego:

4.2.1 Fichas de combate



Son las unidades de combate (Brigadas españolas y americanas, Sectores filipinos - llamados cuerpos - y Flotas) con un Factor de Combate (FC) de 1 o 2 (el número de la esquina superior derecha). Cada factor representa unos 2.500 soldados. En el caso de las Flotas, el factor se basa en la potencia de fuego de cada Flota, siendo superior la americana a la española, excepto la Flota de Reserva de Cámara, formada por un Acorazado y un Crucero Acorazado que puede entrar en juego o no, y que iguala en potencia a la americana.

Nota: Una G en una unidad filipina indica que es una unidad de 'Guerrilla'.

La unidad de la facción Magdiwan (franja azul), el núcleo duro del más sangriento Katipunan, sólo puede ser mandada por Bonifacio (sólo se apila con él). Comienza la partida apilada con Bonifacio en Manila. La muerte de Bonifacio o Aguinaldo convierte a la unidad de Magdiwan en una unidad normal sin restricciones.



Las fichas de Guerrillas de 'Moros' y 'Bisayas', sólo

operan en Mindanao y Bisayas respectivamente y no pueden cooperar (apilarse) con otras unidades filipinas o americanas, ni ser dirigidas por ningún líder.



Cuando una unidad de FC 2 es dañada, se voltea la ficha a la cara del FC 1. Si es dañada de nuevo, se considera destruida y en el caso de las unidades españolas y estadounidenses, van al 'Cementerio'. Si se trata de unidades filipinas son colocadas de nuevo en la casilla de 'Tropas Filipinas', desde donde podrán ser de nuevo reclutadas. Todas las unidades de combate españolas y estadounidenses tienen dos caras o pasos. Las filipinas pueden tener 1 o 2. Cuando están en el paso de FC 1 y si no están apiladas, se consideran Guerrillas (una G impresa en la ficha nos lo recuerda).

Las unidades filipinas con dos pasos tienen la bandera filipina en una esquina.

4.2.2 Líderes



Casi todas las fichas de líderes (generales y almirantes españoles, generales filipinos y estadounidenses y el almirante estadounidense) tienen un **Factor de Logística (FL)** a la izquierda. Algunas tienen un **Factor Táctico (FT)** a la derecha (suman ese valor al dado en caso de Combate o Asedio). Los líderes navales (Almirantes) tienen un ancla en un lado.

El FL de un líder se suma inmediatamente como Puntos de Acción (PA, ver 4.2.3.12) en el momento en el que el líder entra en juego y también al comienzo de cada turno.

Para realizar una acción de '**Ataque**' gastando 1 Punto de Acción es necesario que haya un líder presente en la Provincia, de otro modo la acción cuesta 2 Puntos de Acción salvo en el caso de que haya un **Capitán General** en Manila (para ataques del español, esto simula órdenes de ataque realizadas por telégrafo etc... si bien el **Factor Táctico** del **Capitán General** no puede utilizarse en este tipo de ataques 'a distancia'). **El resto de acciones pueden realizarse sin necesidad de un líder al coste de 1 Punto de Acción.**

El líder filipino **Bonifacio** únicamente puede apilarse con la unidad de su facción, la 'Magdiwan' (el núcleo duro del más sangriento Katipunan), y el líder filipino Aguinaldo con todas las demás. Esta regla deja de tener efecto en el momento que muere o bien Bonifacio o bien Aguinaldo.

Todos los líderes españoles con una estrella son **Capitanes Generales** (esto es, todos excepto Lachambre y los Almirantes).

4.2.2.1 El Líder solo. Los Generales y Almirantes pueden mover o ser atacados aunque no tengan apilada con ellos una ficha terrestre o naval (en la Provincia o el Mar). No pueden atacar ni contraatacar si se encuentran solos sin una unidad de combate apilada. Si un líder muere se coloca en la casilla de "Cementerio".

En el caso de encontrarse en la misma Provincia un líder filipino a solas con una brigada española, para eliminarlo, el español debe 'localizarlo' primero (ver 6.6), igual que si fuera una Guerrilla, durante la ronda del español. Se considera que el líder tiene fuerza cero. El español tira el dado dos veces para localizarlo. Si es localizado, el líder muere y va a la casilla de 'Cementerio'.

Un líder puede moverse solo pagando 1 PA. Puede moverse así a **cualquier punto del tablero**, ya sea quedándose solo, apilado con tropas amigas o bien en una ciudad amiga.

Si una unidad apilada con un líder filipino tiene un marcador de 'Objetivo' y es eliminada, el marcador permanece con el líder.

Si un líder español o el norteamericano Merritt se queda sin brigadas que lo acompañen tras una derrota o una repatriación, se desplaza al general al apilamiento de su bando más próximo o a una ciudad amiga a elección del jugador que lo controle. Si no hay apilamiento o ciudad elegible el líder muere y se ajusta la 'Moral Española' como corresponda.

4.2.3 Marcadores

4.2.3.1 Marcador de Provincia Saqueada (Campos quemados).



Se coloca en la Provincia cada vez que el filipino haga una acción de 'Saquear'. Esta acción solo pueden hacerla unidades de Guerrilla. Por cada 'Provincia saqueada' el jugador español baja 1 Punto su Moral, y reduce a la mitad la producción de la Provincia **para ambos jugadores** en el siguiente turno. Además, cada dos Provincias saqueadas en el mismo turno, el filipino suma un PA **inmediatamente**.

4.2.3.2 Marcador de Proteger los Campos.



Se coloca sobre una Brigada española para impedir que el filipino saquee una Provincia, pero tiene consecuencias negativas para la unidad española, que ve reducido su Factor de Combate a 1 si es atacada. Si ya era de 1 se mantiene.

4.2.3.3 Marcador de Objetivo.

filipina de 'Guerrilla' en el momento que realiza cualquier acción, lo que facilita que la Guerrilla sea localizada. Este marcador da al español un modificador de +1 a la tirada del dado cuando intente localizarla.



4.2.3.4 Marcador de Columna de Búsqueda y Destrucción. Se coloca sobre una brigada española cuando se dispersa en columnas para atrapar a las Guerrillas filipinas, siendo de este modo más fácil localizarlas, pero viéndose su factor de combate reducido temporalmente a 1 (ver 6.6).



4.2.3.5 Marcador de Reconcentración. Se coloca en la casilla 'Reconcentración' cuando el español juegue la carta de 'Reconcentración'. El marcador reduce los Puntos de Acción de ambos jugadores en 1 inmediatamente (si ya tienen 0 no afecta), y luego al comienzo de cada turno, mientras esté en juego. Esta opción puede ser usada por el español para ahogar al filipino, ya que generalmente tiene menos Puntos de Acción que el español. El jugador español puede desactivar la Reconcentración cuando quiera, pagando 1 Punto de Acción y quitando el marcador, esto cuenta como realizar una Acción.



4.2.3.6 Líneas defensivas. Hay dos: Cavite-Manila y Cavite-Batangas. Se coloca en la casilla correspondiente de 'Línea defensiva' cuando el español activa una de ellas para bloquear los movimientos de los filipinos que quieran entrar o salir de Cavite. Las unidades filipinas no podrán entrar o salir si no sacan un '5' o un '6' con el dado. Si alguna de estas unidades en movimiento es de Guerrilla recibe un marcador de 'Objetivo' aunque fracase en su intento de cruce. Para estar activa una 'Línea defensiva' debe tener una brigada sobre la ficha de la Línea.



4.2.3.7 Cánovas y Sagasta. Mientras esté Cánovas en el poder se suma +2 a la 'Entrada de EE.UU.' en la guerra al final de cada turno. Mientras esté Sagasta en el poder se suma +1 a la "Entrada de EE.UU." y se resta -1 a la 'Moral Española' al final de cada turno.



4.2.3.8 Artillería filipina. Se coloca con Aguinaldo cuando Estados Unidos entre en guerra o tras jugar la carta de evento de 'Artillería filipina'. Si Aguinaldo no está en juego se pone con Bonifacio. Permite al filipino asediar ciudades. No se defiende, si la pila de unidades con las que está apilada queda eliminada se envía la ficha a la casilla de 'Tropas filipinas'.

4.2.3.9 Ciudad Filipina o USA. Son dos marcadores, con dos caras. Colócalo con el lado 'Filipina' visible cuando el jugador filipino conquiste Manila y/o Cavite, o con la cara de 'USA' visible cuando sea Estados Unidos quien la conquiste. Es relevante, porque una ciudad en manos estadounidenses puede implicar que una partida acabe como empate en lugar de como victoria filipina.



4.2.3.10 Marcador de turno. Señala el turno actual. Cada turno de juego representa 4 meses. Las estaciones de enero a abril y de septiembre a diciembre son 'estaciones secas', mientras que las de mayo a agosto son 'húmedas'. Esto se han representado con un icono de lluvia o sol en la tabla de turnos. En turnos 'húmedos' ambos bandos restan 1 a sus Puntos de Acción (PAs) al comienzo del turno, una vez calculados; no se resta si el número es 2, ya que es el mínimo de PA que se reciben. Usar el lado de la ficha correspondiente a lluvias en caso de ser 'turno húmedo'.



4.2.3.11 Marcadores de Trincheras. Se coloca sobre una unidad, dando un modificador de -1 al dado a quien la ataque. Las unidades de Guerrilla dejan de serlo y dejan de estar ocultas al utilizar este marcador, es decir, si se atrincheran (ver 6.13).



4.2.3.12 Puntos de Acción (PA). Hay dos marcadores de 'Recursos', uno por cada bando. Marcan los Puntos de Acción que recibe cada jugador al comienzo de cada turno. Estos dependen de las provincias controladas totalmente o parcialmente por cada jugador, del 'Factor Logístico' de cada líder, de las Provincias saqueadas (reduce su valor a la mitad), de si es un 'turno seco' o 'húmedo' (1 menos), o de si está en juego la 'Reconcentración' (1 menos para ambos jugadores). Ambos jugadores tendrán siempre como mínimo 2PA al comienzo de un turno (excepto efecto carta 'Paz de Biak-Na-Bató').



4.2.3.13 Moral Española/Apoyo Popular. La 'Moral Española' va subiendo o bajando en función de las brigadas de refuerzo enviadas desde España (-1 de Moral por brigada), o repatriadas (+1 por brigada), de las 'Provincias saqueadas' (-1 por Provincia saqueada), de las derrotas o victorias (-1 o +1 por cada batalla/ asedio perdido o ganado; y +2/-2 si es una victoria/derrota Naval) y por efecto de cartas. Con valores intermedios, España puede rendirse si el filipino toma una o dos ciudades. Al final de cada turno la 'Moral Española' baja 1 si Sagasta es presidente.



Esto representa el cansancio que producía la guerra. Cánovas fue el principal artífice de la línea dura contra los rebeldes, dedicando sin dudar los recursos que hacían falta para la guerra y logrando así el apoyo popular.

4.2.3.14 Intervención de Estados Unidos. Cuando llega a 10, los Estados Unidos entran en guerra con España. Este indicador sube o baja en función de Cartas de Evento, o de las Acciones Políticas jugadas por ambos jugadores. Además, al final de cada turno, con Sagasta en el gobierno, se suma +1 la Intervención de Estados Unidos al final de cada turno. Si es Cánovas presidente, el indicador **sube + 2 al final de cada turno**. Esto representa la presión de los lobbies para entrar en la guerra.



4.2.3.15 Marcador de Baler. Se coloca en el tablero sobre la unidad o apilamiento filipino afectado como recordatorio de la Carta de Evento “Últimos de Filipinas” durante el turno. Se retira del juego al finalizar el turno. Si es atacada y queda un líder filipino solo, se retira el marcador de Baler.



4.2.3.16 Marcador de Línea del Zapote. Se coloca en el tablero en Cavite como recordatorio de que se ha jugado la Carta de Evento “Línea del Zapote.” La línea del Zapote es una especie de trocha defensiva filipina diseñada por el ingeniero Evangelista. Si los españoles cruzan de Manila a Cavite, los filipinos pueden optar por defender el paso y forzar un ataque del español restando -1 en el ataque (dejando de ser Guerrilla si lo fuera, en ese momento). Se considera que los españoles, al entrar en Cavite, atacan a los filipinos. Se retira la ficha ‘Línea del Zapote’ si no hay fichas filipinas en Cavite. El español al mover a Cavite debe atacar forzosamente, **sin coste en Puntos de Acción** y sin necesidad de llevar general a la pila de la elección del jugador filipino que se encuentre en Cavite, si así lo quiere el jugador filipino. **La carta se juega durante la ronda filipina.**

4.3 Mapa

El mapa muestra la parte central de la isla de Luzón y un minimapa a otra escala con las Islas Filipinas al completo. Hay varias casillas alrededor, cada una con su funcionalidad.

La parte central del tablero nos muestra la principal zona de guerra del conflicto, el sur y centro de Luzón, dividido en seis Provincias. Todas ellas tienen un ‘valor de recursos’ de 1, indicado en la provincia, excepto Cavite y Manila, que tienen 2.

Allí también se encuentran las dos ciudades (y puertos) del juego. Manila es también la sede del **Capitán General**, esto

se indica con una estrella junto al nombre de la ciudad.

Existen también dos cajetines para poner los marcadores de Líneas Fortificadas, entre Cavite y Manila y entre Cavite y Batangas, que pueden impedir entrar o salir de Cavite al filipino.



En azul claro se representa el Mar de Filipinas, por donde pueden moverse las Flotas, y en un cajetín se encuentra Hong Kong, base de la Flota americana y sus tropas.

“Sí, increíblemente, a pesar de ser neutral, el Imperio Británico acogió en Hong Kong a la Flota Norteamericana de Dewey antes de iniciar el ataque a la flota española, mientras que, por otro lado, impidió aprovisionarse de carbón a la Flota española o le obstaculizó el paso por el Canal de Suez, con la excusa de que era neutral.”

A un lado del tablero principal, en el mapa a escala mayor, hay dos cajetines para dos zonas de Filipinas donde la rebelión se produjo en menor escala: Mindanao, al sur del Archipiélago, donde los Moros, sofocados en 1894, de vez en cuando volvían a rebelarse; y las Bisayas, las islas del centro de Filipinas (Mindoro, Negros, Palawan, Leyte, Bohol, Panay y Sámar) que sufrieron diversas revueltas, como en Bohol y Negros. Allí pueden aparecer unidades filipinas en función de las diferentes Cartas de Eventos.

Las tablas de ‘Turno de Juego’, ‘Recursos’, ‘Moral Española’

e 'Intervención de Estados Unidos' nos indican la situación de cada tabla mediante sus respectivos marcadores.

El cajetín de 'Gobierno de España', es donde se ubica a Cánovas o Sagasta, en función de quien gobierne en ese momento. El Jefe de Gobierno puede cambiar por una Carta de Evento o por una Acción Política.

Hay dos Cajetines de 'Tropas' que contienen las fuerzas filipinas y españolas disponibles para reclutamiento o traer de España respectivamente. Las fuerzas españolas o estadounidenses destruidas (o líderes muertos de cualquier facción) se depositan en el 'Cementerio', para recordar que no pueden ser reclutadas o puestas en juego de nuevo. Las unidades filipinas destruidas vuelven al Cajetín de 'Tropas Filipinas', salvo los líderes muertos.

Hay un Cajetín de Reconcentración para colocar el marcador de Reconcentración.

parcialmente controlada (hay unidades de combate de ambos bandos) o bien saqueada y controlada.

(III) Cavite y Manila saqueadas y parcialmente controladas dan 0,5 recursos. El resto de provincias si estan saqueadas y parcialmente controladas no aportan recursos ese turno.

(IV) Los Puntos de Acción correspondientes al FL de todos sus líderes desplegados en el Mapa.

(V) Restar 1 al total final en los turnos de tiempo húmedo.

Se usa el marcador de **Recursos** (español y filipino) para indicar el resultado final de este cálculo en la **Tabla de Recursos** del tablero. **Si la suma final da menos de 2 se considera como 2.** Redondear siempre hacia abajo la suma final.

Ejemplo: en el turno 3 el español controla todas las Provincias excepto Cavite y Manila, que están parcialmente controladas. Además Tarlac está saqueada. El español recibirá 5 recursos y medio por las Provincias, el medio se redondea y se pierde, de manera que recibe 5 recursos. El filipino recibirá 2 por el control parcial de Cavite y Manila. A esto cada jugador debe añadir los FL de sus líderes en juego.

5. Secuencia de juego

Cada turno se divide en:

- 1- Fase de Administración
- 2- Fase de Acción
- 3- Fase de Fin de Turno

5.1 Fase de administración

En esta fase se realiza la preparación del nuevo turno. Se mueve la ficha de turno a la siguiente casilla (en el primer turno se despliega en el turno 1).

5.1.1 Cálculo de Recursos/Puntos de Acción (PAs).

Los jugadores calculan en este momento los **recursos o Puntos de Acción** con los que van a contar en este turno. Cada Provincia tiene un número impreso en el mapa que es su 'Valor de Recursos' (1 recurso para todas, excepto 2 para Manila y Cavit.). Cada jugador tiene que sumar:

(I) El valor de recursos de cada Provincia controlada no saqueada (sin marcador de saqueada).

(II) La mitad del valor de recursos de cada Provincia

Nota (excepción): Si se ha jugado la carta 'Paz de Biak na Bató' los recursos iniciales pueden ser excepcionalmente de 1. Los recursos sobrantes de un turno anterior cuentan para el mínimo de 1 o 2.

5.1.2 Control de Provincias: Cualquier Provincia sin ninguna unidad de combate filipina (ya sea Guerrilla o no) o estadounidense o marcador de ciudad filipina se considera como **controlada por España**, aunque no haya ninguna unidad española allí. Una Provincia parcialmente controlada es una con presencia de alguna ciudad o unidad de combate de ambos bandos (una Brigada española o americana, o los 'sectores' de los rebeldes filipinos, a los que llamamos Cuerpos). Los Generales o Almirantes no cuentan a efectos de control.

Nota: Si no hay unidades españolas y hay unidades filipinas/estadounidenses la Provincia está controlada por el filipino, pero si además hay una ciudad controlada por España, entonces la Provincia se considera como **parcialmente controlada**.

5.1.3 Robo de cartas

Ahora los jugadores roban cartas de su mazo. El número

de cartas que roba cada jugador está impreso en las casillas de la Tabla de Recursos. Cada jugador recibe las cartas que indica la casilla donde ha situado su **Marcador de Recursos** para ese turno.

5.1.4 Retirada de marcadores

Se retiran los marcadores de saqueo, objetivo y Baler del mapa.

5.2 Fase de acción

La Fase de Acción se compone de varias rondas, dependiendo de los PA de cada jugador. Los jugadores juegan sus rondas alternándose y empezando siempre el jugador filipino. Es necesario tener un General desplegado en la Provincia (o incluso apilado con las unidades para tener el modificador del FT del General en un Ataque), para poder ejecutar ataques con coste de 1 PA. Si el Capitán General español está situado en la Capitanía también puede ejecutar cualquier acción en cualquier Provincia pagando 1 PA (pero no se tiene en cuenta su Factor Táctico en los ataques).

Sin un General los ataques cuestan 2 PA. Para las unidades Navales (Flotas española y estadounidense) se requiere un Almirante apilado para atacar con dicha Flota.

En cada ronda un jugador puede gastar 1 o 2 PA para ejecutar acciones de 1 o 2 PA o pagar más si juega una Acción Coordinada (ver 5.2.2). También puede elegir sólo jugar una carta o varias, pasar o bien jugar las cartas que quiera y realizar una acción pagando su coste. Una ronda está compuesta por la jugada del filipino más la del español.

5.2.1 Acciones de 1 Punto:

Filipino: Reclutar, Mover, Saquear, Ocultarse, Acción Política, Jugar Carta o Atacar/Asediar.

EE.UU.: Mover, Jugar Carta o Atacar/Asediar.

Español: Reclutar, Mover, Concentrar o Dispersar Tropas (ya sea para formar Columnas de 'Búsqueda y Destrucción', o para 'Proteger los Campos', colocando el marcador correspondiente sobre la unidad), Acción Política, Pedir Refuerzos (1 o 2 PAs), Repatriar Unidades (puede costar 1PA o más), Jugar Carta o Atacar/Asediar, Crear Línea Fortificada.

5.2.2 Acciones de 2 Puntos

5.2.2.1 Acciones coordinadas

Se pueden realizar dos o más acciones de 1 PA en la misma ronda, esto se llama Acción Coordinada. Las acciones coordinadas pueden hacerse pagando 1 Punto de Acción extra, por ejemplo, mover 2 Brigadas/Cuerpos diferentes no apilados en la misma ronda, o hacer un movimiento y un ataque en la misma ronda costaría 3 Puntos de Acción (sin dar al otro jugador la posibilidad de hacer ninguna Acción entre tus dos Acciones).

Ejemplo: tres brigadas españolas no apiladas en Manila se activan para realizar una 'Búsqueda y Destrucción' de una Guerrilla filipina como acción coordinada, esto tiene un coste de 4 PA para el español, 1 por cada acción de 'Búsqueda y Destrucción' y uno más por realizar Acción Coordinada. En este caso, si la búsqueda resulta exitosa en las 6 tiradas de dado que corresponde, atacarían los 6 Factores de Combate a la Guerrilla localizada.

5.2.2.2 Acciones sin general.

Los Ataques y Asedios sin tener un General en la Provincia (o en Capitanía) cuestan 2 PA. También pueden coordinarse pagando 1 PA Extra si es Acción Coordinada.

Nota: Reforzar/Repatriar desde/a España puede costar 2 PA.

5.2.3 Rondas de Acción

Al realizar una Acción, el jugador mueve su marcador de PA descontando el coste de la Acción realizada. El otro jugador realiza también una Acción y así sucesivamente hasta que ambos jugadores **pasen** o no les queden Recursos por usar ni cartas por jugar en su mano. Los Recursos no usados se guardan para el turno siguiente.

En resumen: en su ronda un jugador puede optar por (I) pasar o (II) realizar una Acción o Acción Coordinada y/o jugar cuantas cartas quiera de las que tiene en su mano.

También es posible jugar cartas de combate (con el título en rojo) durante la ronda del jugador rival si realiza un ataque o un asedio.

Ejemplo: el jugador filipino recluta con una carta y 'saquea' gastando 1 Punto de Acción quedándole 1 PA restante. El jugador español juega una carta y le sobra 1 Punto de Acción, el jugador filipino pasa, el jugador español pasa. Al pasar los dos termina el turno. A ambos bandos les sobra 1 Punto de Acción para el turno siguiente.

5.3 Fase de Fin de turno

Ajusta los marcadores de 'Moral Española' e 'Intervención de Estados Unidos' según lo siguiente:

Si Sagasta es presidente se resta 1 al marcador de 'Moral Española' y se suma 1 al marcador de 'Intervención de Estados Unidos'.

Si Cánovas es presidente se suma 2 al marcador de 'Intervención de Estados Unidos'.

Ahora se comprueba si se cumplen las condiciones de victoria para los jugadores:

5.3.1 Victoria Filipina

El jugador filipino gana si hace que el español se rinda (las condiciones cambian dependiendo del 'Nivel de Moral' del español marcado en la Tabla de 'Moral Española': Si es de 10 a 6 puntos de Moral, se requiere conquistar las dos ciudades del mapa; Si está entre 5 y 2, se requiere conquistar una sola ciudad; Si la Moral es 1, se produce la rendición al final del turno sin más condiciones.

5.3.2 Victoria tras la Intervención de Estados Unidos

Si EE.UU. interviene y se cumplen las condiciones de victoria para el jugador filipino, pero los Estados Unidos, y no los filipinos controlan al menos una de las ciudades, se considera una derrota para ambos jugadores (España pierde su colonia pero los filipinos son ocupados por EE.UU. tras una larga guerra de 4 años (1899-1903), que sería el resultado histórico). Esto se considera un empate.

Sólo si son las unidades filipinas las que toman las ciudades necesarias para ganar y no Estados Unidos, entonces se tratará de una victoria filipina (debido al éxito de los filipinos, Estados Unidos no se atreve a conquistar el país y reconoce su independencia).

5.3.3 Victoria Española

Si no se cumplen las condiciones de victoria filipina en el último turno, el jugador español gana la partida. Del mismo modo, si en cualquier turno no quedan unidades filipinas en el tablero, el jugador filipino pierde, a menos que Aguinaldo esté exiliado (cartas de 'Paz de Biak Na Bató' y 'Sagasta Compra a los Rebeldes') o Estados Unidos haya entrado en Guerra, en cuyo caso se seguiría jugando.

6. Las acciones en detalle

6.1 Reclutamiento

Cuesta 1 Punto de Acción. Se tira el dado: un 5-6 implica un reclutamiento exitoso: el jugador filipino puede crear un nuevo Cuerpo (una unidad de Guerrillas de FC 1), o aumentar el valor de un Cuerpo existente para las unidades con dos lados. Antes de tirar se indica en qué Provincia se recluta. El jugador español puede reclutar para recuperar la fuerza de Brigadas dañadas de FC 1 (más de la mitad del ejército español estaba formado por reclutas filipinos). **EE.UU. no puede reclutar.**

El jugador español suma +1 al dado si su Moral está en 6 o más. El filipino suma +1 si la 'Moral Española' está en 5 o menos, si ha entrado Estados Unidos en guerra, si recluta en Cavite y si hay un líder en la Provincia. Estos modificadores son acumulativos.

La unidad filipina recibe un marcador de 'Objetivo' al reclutar con éxito. La Guerrilla de 'Moros' se recluta sólo en Mindanao y Bisayas solo en Bisayas. Magdiwan no puede reclutarse.

Ejemplo: la 'Moral Española' está en 4, el jugador filipino trata de reclutar en Batangas pagando 1 PA. En Batangas no hay unidades españolas y está presente Aguinaldo. Así que el jugador filipino tiene un modificador al dado de +2, necesitando sacar un 3 o más para reclutar con éxito. De conseguirlo, coloca una unidad de Guerrilla nueva allí con un marcador de 'Objetivo'.

6.2 Pedir refuerzos/Repatriar

Las Acciones de Repatriar y Pedir refuerzos cuestan 1 PA por Brigada. El jugador español puede pedir refuerzos en su ronda reduciendo su Moral en 1 inmediatamente **por cada Brigada** recibida desde España. Simplemente despliega la Brigada en la Provincia que desea.

Es posible traer un máximo de 2 Brigadas en una misma ronda desde España pagando 1 PA por cada Brigada. Puede desplegarse cada una en una Provincia o bien juntas, apiladas o no. Pueden apilarse con unidades que ya estaban en Filipinas ¡El jugador español debe tener cuidado al pedir refuerzos porque su moral puede caer en picado!

El jugador español puede repatriar tantas unidades como quiera, aumentando su Moral en 1 inmediatamente por cada unidad repatriada. Repatriar cuesta 1 PA por cada unidad repatriada. Para repatriar simplemente se retira la unidad del Mapa y se pone en el 'Cementerio'.

Nota: El español no puede repatriar en el último turno del juego y no puede 'Pedir refuerzos' si su 'Moral' está en '1'.

Nota2: No se puede repatriar ni pedir refuerzos de España si hay una flota de EE.UU. en el 'Mar' y no hay ninguna española.

6.3 Mover

Mover a otra Provincia cuesta 1 PA por unidad o apilamiento. Cada jugador puede mover sus unidades (Flotas, Brigadas, Cuerpos) y Generales/Almirantes de una Provincia a otra Provincia adyacente (o de mar a puerto o viceversa para las unidades navales). Las unidades apiladas se consideran como una sola unidad, por lo que sólo se gasta un PA para moverlas todas.

Apilar unidades presentes en la misma Provincia cuesta 1 PA, desapilarlas 1 PA por cada unidad desapilada.

A través de Acciones Coordinadas, 2 (o más) apilamientos diferentes de unidades pueden moverse en el mismo turno pagando un PA extra por cada apilamiento (así, mover 2 apilamientos implica pagar 3 PA y mover 3 cuesta 4 PA).

Las unidades de Guerrilla que se mueven reciben un marcador de 'Objetivo' si no lo tenían ya. Recordemos que las unidades filipinas de FC 2 no son Guerrillas.

6.3.1 Transporte costero. España puede mover sus unidades de una Provincia del tablero (incluidas Bisayas y Mindanao) a cualquier otra Provincia. El coste es exacto al movimiento normal. El movimiento de estas tropas a Mindanao o Bisayas no se considera repatriación.

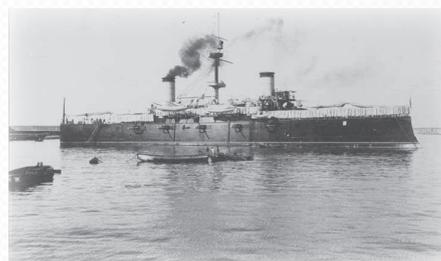
Nota: El transporte costero deja de ser posible tras la entrada en guerra de Estados Unidos salvo que la flota de EE.UU. no esté en el mar.

6.3.2 Movimiento naval. Las unidades navales requieren necesariamente que un Almirante esté apilado sobre la/s Flota/s para poder mover. Las unidades navales comenzarán la Fase de Acción desde un 'Puerto' amigo (Hong Kong para Estados Unidos, Cavite/Manila para España). Los movimientos son, de 'Puerto' amigo a 'Mar' (1 PA) o de 'Mar' a 'Puerto' amigo (1 PA).

6.3.3 Vuelta a Base. Al final del turno las flotas se volverán a colocar automáticamente en un Puerto amigo, y si no pueden, irán al 'Cementerio'.

La Flota del Almirante Cámara, que puede llegar por una carta de Evento, empieza en todo caso en el 'Mar'. Al final del turno, si no tiene un puerto amigo donde volver,

volverá España, colocándose la ficha en el 'Cementerio' (no cuenta como pérdida de 'Moral').



acorazado 'Pelayo'

6.4 Ataque

Atacar cuesta 1 PA por cada apilamiento (o 2 PA, sin General o Capitán General). Se debe tener en cuenta que un apilamiento se considera como una única unidad, por lo que se puede (o no) disolver el apilamiento antes de realizar el ataque (disolver un apilamiento para atacar no se considera una acción, por lo que no cuesta PA).

Las Guerrillas filipinas reciben un marcador de 'Objetivo' si son las que realizan el **Ataque**, o han sido atacadas al haber sido localizadas (ver más abajo).

Los ataques a Flotas en un puerto están prohibidos. Si la ciudad es tomada por el jugador rival, la flota del puerto es destruida yendo al 'Cementerio', y afectando a la 'Moral Española'. Hong Kong no puede ser capturada.

Nota: La carta 'Cavite' permite atacar a la flota española en puerto.

6.5 Líneas Fortificadas (jugador español)

Cuesta 1 PA crear una Línea Fortificada. Para ello situar el marcador en la casilla correspondiente, Batangas o Manila y mover una brigada allí si se desea.

6.6 Localización de las guerrillas

Para ser atacada una unidad filipina de valor 1 (con la letra G de 'Guerrilla'), debe ser previamente localizada por el jugador atacante. Si no se localiza con éxito a dicha unidad, no podrá ser atacada. Si son varias las unidades filipinas apiladas, en ningún caso se les considerará como una Guerrilla.

Nota: Puede haber varios apilamientos del mismo bando en una misma Provincia.

Históricamente, las guerrillas estaban formadas por pequeñas partidas que rehuían a las columnas

españolas, a las que sólo atacaban cuando eran iguales o superiores en número. Por otro lado, cuanto más grande era la columna española, era también más lenta, y más fácil era para los guerrilleros detectarla y esconderse a tiempo. Para evitarlo, los españoles organizaron las primeras columnas de búsqueda y destrucción con efectivos similares o menores a las de las partidas rebeldes para poder localizarlas y tentarlas a dar la cara, pero para luego, una vez localizadas, destruirlas gracias a su mayor potencia de fuego (sólo uno de cada cinco rebeldes tenía armas de fuego, y muchas de estas eran lantacas o antiguos arcabuces) y a la coordinación de varias de estas columnas para atrapar a las guerrillas en un avance concéntrico. El riesgo de esta maniobra era que los guerrilleros emboscaran a una de estas columnas aisladas, antes de que las otras pudieran llegar en su ayuda.

Para localizar la unidad, se lanza un dado y se consulta la 'Tabla de Localizar Guerrillas' (cuesta 1 PA). Si se acierta, esa unidad es localizada (recibe marcador 'objetivo' y puede ser atacada, no hay que pagar ningún PA adicional para el ataque.

Hay que tener en cuenta que las probabilidades de localizar una unidad son mejores si tienes puntos de fuerza iguales o menores que el objetivo (¡pero si tienes menos puntos de fuerza tus posibilidades de ganar la batalla son menores!). Esto representa que el ejército español tuvo que crear varias columnas menores para arrinconar a los filipinos y forzarles a dar batalla, a costa de tener menos potencia en caso de tener un combate.

Si una Guerrilla filipina realiza acciones como ser reclutada, atacar, mover o saquear, etc... recibe un Marcador de 'Objetivo' que indica que es más fácil de localizar por el español (se suma 1 a la tirada para localizarla). Los marcadores de 'Objetivo' se retiran al final del turno.

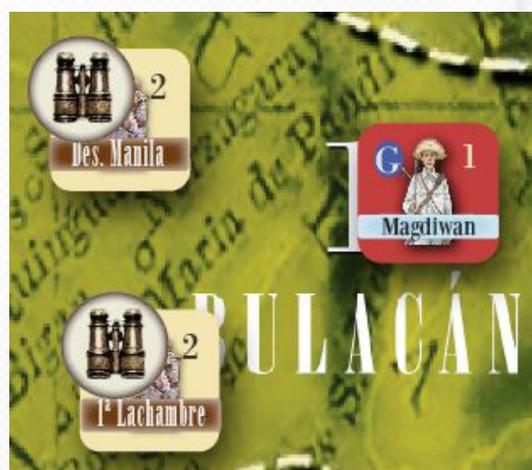
Los marcadores de 'Objetivo' no son acumulativos.

Esto representa el hecho histórico de que cuando una unidad filipina realizaba cualquier tipo de operación solía ser detectada por informes del vecindario tagalo simpatizantes de España, la Guardia Civil, los frailes o los propios moradores españoles, por lo que en ocasiones los filipinos dejaban algunas unidades inactivas, por lo tanto ocultas, para evitar ser detectada.

Una unidad española que realice la acción de 'Búsqueda y Destrucción' (ver sección 6.9.2), tendrá un +1 al dado. Varias Brigadas en 'Búsqueda y Destrucción' pueden coordinarse en la misma Provincia. Se tirará el dado por cada FC y los que obtengan un resultado de localizar

con éxito a la guerrilla podrán atacar conjuntamente a los guerrilleros filipinos (se supone que la maniobra concéntrica ha tenido éxito y han atrapado a los rebeldes). Si interviene más de una Brigada, sería una 'Acción Coordinada'. Las brigadas de Factor de Combate 2 en 'Búsqueda y Destrucción' tiran dos veces, una vez por cada factor de combate (se trata de dos columnas buscando a los rebeldes), es posible que una columna localice a la guerrilla y la otra no.

Ejemplo: las dos brigadas españolas de Bulacán están en modo de 'Búsqueda y Destrucción'. El jugador español decide intentar localizar con ambas y como acción coordinada a la Guerrilla de Magdiwan. Esto supone un coste de 3 PA, uno por cada Brigada y el tercero por acción coordinada. Como son dos Brigadas de Factor de Combate 2, cada una se divide en 2 'columnas' de 'Búsqueda' y por lo tanto el español tira 4 dados, uno



por columna. Los modificadores que aplican a cada tirada son +1 por 'Búsqueda y Destrucción' y +1 por tener cada columna el mismo FC que la Guerrilla. Las tiradas resultantes son un '1', un '4' y dos '5', para localizar es necesario un resultado final de '6', así que tres columnas han localizado a la guerrilla a la que se le pone un marcador de 'objetivo'. Nótese que no había modificador de +1 por marcador de 'objetivo' ya que la Guerrilla estaba oculta. A continuación sin coste adicional de PA se resolvería el ataque.

Esta fase de localización no es necesaria en las batallas navales, o entre españoles y americanos, o filipinos que tengan FC2 o más (apilamientos), o sea, unidades regulares.

Durante la guerra, cuando los rebeldes filipinos eran muy numerosos, paradójicamente, a diferencia de los cubanos, dejaban de actuar como guerrilla y daban batalla, aunque generalmente al amparo de elaborados atrincheramientos. Esto lo hizo Aguinaldo repetidas veces en Cavite frente a la División Lachambre, en 1897).

6.7 Combates

Una vez localizada, cualquier unidad de Guerrilla puede ser atacada en la misma ronda que la de la Acción de Localización y sin pagar PA extra. Cualquier otra unidad regular podría ser atacada sin ser previamente localizada (las tropas regulares no están ocultas nunca).

Para resolver un combate se tira un dado, se consulta el resultado en la 'Tabla de Combate' de la 'Hoja de Ayuda' y se aplican los **modificadores** que hay en ella: tener éxito implica que la unidad atacada sufre un impacto, se voltea la ficha si tenía FC de 2, se elimina si tenía FC de 1 (aumentando o disminuyendo la 'Moral Española' de modo inmediato según el caso, consultar la 'Tabla de Moral Española'). El jugador atacado puede contraatacar si el atacante no tuvo éxito (no hizo ningún impacto), realizando el mismo proceso de ataque de forma gratuita (en caso de utilizar una carta que permita un contraataque incluso en el caso de haber sufrido un impacto, el jugador que contraataca mantendrá su valor original antes del ataque que ha sufrido, para el cálculo de los modificadores de la 'Tabla de Combate'). Los jugadores pueden declarar el uso de cartas en el combate, primero el atacante.

Una Flota no puede ser atacada si se encuentra en un Puerto, pero si la Ciudad del Puerto es tomada, la Flota es eliminada. El **modificador** en el Ataque o Contraataque de los Líderes (su Factor Táctico) sólo es aplicable si están apilados con la unidad atacante o atacada.

Ejemplo: continuando con el ejemplo anterior, tres columnas habían localizado a la Guerrilla de Magdiwan, con lo que se tira el dado y se suma un modificador de +2, dado que el FC total atacante es de 3 y el defensor es de 1. Podrían aquí jugarse cartas de combate por ambos bandos, anunciándolo primero el atacante. El español tira el dado y saca un '3' que sumado al modificador nos da un '5', que es un fallo. Pero se coloca el marcador de localizada a la unidad guerrillera. Si hubiese sacado un '4' o más en el dado la unidad guerrillera habría sido eliminada y enviada a la casilla de 'Tropas filipinas', también habría subido la 'Moral Española' en 1. No hay posibilidad de contraataque dado que la Guerrilla filipina atacaría con un modificador de -2 en el dado y necesitaría sacar un '6'.

6.8 Asedios

Sólo hay 2 ciudades conquistables en el tablero: Cavite y Manila. Estas ciudades sólo pueden ser atacadas por las tropas de Estados Unidos o España. Las tropas filipinas

podrán atacarlas si el filipino tiene a su disposición la ficha de artillería, que se recibe gracias a ciertas 'Cartas de Evento' o tras la entrada en guerra de Estados Unidos.

La ciudad tiene un 'Valor de Defensa' permanente de 1, que puede ser aumentado introduciendo unidades en ella. El atacante debe tener la misma o más fuerza que el defensor: un éxito en la tirada (un resultado de 6) implica la destrucción de todas las unidades defensoras. Un contraataque en un asedio se resuelve como en un



combate normal. Si la ciudad es tomada por el filipino, se coloca el marcador de 'ciudad filipina' en la ciudad. Si es recuperada por el español se retira dicho marcador.

Nota: Los asedios son peligrosos. Las unidades asediadas tienen más fácil defenderse, pero no tienen escapatoria, de modo que, si el enemigo rompe las líneas defensivas, todos los defensores deberán rendirse. Los líderes son eliminados, las brigadas españolas y estadounidenses van al 'Cementerio' y las unidades de combate filipinas a la casilla de 'Tropas filipinas'.

El resultado del asedio sube o baja la 'Moral Española' de modo inmediato.

6.8.1 Estados Unidos: Se considera que las ciudades son tomadas por Estados Unidos y no por los filipinos cuando el filipino no cuenta con artillería para el asedio. Si tiene artillería, la ciudad será tomada por la facción que tenga más 'Factores de Combate' en el asedio, aunque ciertas 'Cartas de Evento' pueden cambiar este criterio y hacer que Estados Unidos ocupe la ciudad. Si Estados Unidos conquista una ciudad usar el marcador correspondiente.

6.8.2 Apoyo Naval: Cuando se asedia una ciudad y hay una flota amiga en el mar y ninguna enemiga (una flota enemiga en puerto no se tiene en cuenta), el jugador que asedia suma +1 al dado en su tirada de asedio.

Esto sucedió históricamente en Manila en agosto de 1898, cuando unos 12,000 españoles tuvieron que rendirse al romper los 10,000 americanos de Merritt, apoyados por unos 15,000 filipinos de Aguinaldo las defensas de Manila gracias al apoyo de fuego naval. Según algunos autores filipinos se trató de una batalla fingida para salvar el honor español con la rendición, pero la realidad es que los americanos llevaban bombardeando varios días con artillería pesada de 305mm de sus Monitores las líneas españolas en su sector costero, que colapsaron. Cuando el Capitán General Jáudenes solicitó entrevistarse con Merritt para negociar un armisticio, Merritt le negó acceso al exterior para que no supiera que éste ya se

había firmado entre ambos países, y los americanos aprovecharon el caos para seguir avanzando y entrar en Manila y ocuparla para tener mejor baza en las negociaciones de Paz. Había habido negligencia y cansancio de la guerra en el lado español, pero no una batalla fingida. Merrit, en todo caso no dejó entrar a Aguinaldo y tomó posesión de Manila en nombre de Estados Unidos. Una guerra había terminado, pero otra estaba a punto de empezar entre los antiguos aliados.

6.8.3 Interceptando un asedio: si un jugador declara un asedio y hay alguna unidad/apilamiento enemigo en esa Provincia, el enemigo puede declarar una intercepción con esa unidad o apilamiento (sólo con una), forzando al atacante a atacar primero a esa fuerza que intercepta sin coste añadido de PA. Si tiene éxito en esa batalla puede proceder con el asedio. De otro modo el asedio se cancela.

6.9 Dispersar unidades (acciones de contra guerrilla)

Cuesta 1 PA. El jugador español puede dispersar sus Brigadas para hacerlas 'Proteger los campos' o para crear pequeñas columnas de 'Búsqueda y Destrucción'. Si se apilan unidades dispersas, pierden automáticamente el marcador que tengan ya sea de 'Proteger los campos' o de 'Búsqueda y Destrucción'.

6.9.1 Proteger los campos: poner un marcador sobre la unidad designada (uno por Provincia como máximo). El marcador implica que la Brigada se ha dividido en pequeñas guarniciones por toda la Provincia. La Provincia no puede ser saqueada por las guerrillas filipinas si hay una Brigada presente protegiendo los campos, pero el FC de dicha Brigada se reduce temporalmente a 1. Si es atacada y hay un Impacto, la unidad sufre daño (es decir, baka de fuerza 2 a 1, o de fuerza 1 a destruida, ya que esto representa que una cadena de pequeños puestos han sido destruidos). Este marcador podría retirarse con una Acción de Reagrupar la Brigada.

Una Brigada no puede pasar de 'Proteger los campos' a 'Búsqueda y Destrucción' directamente, debe primero reagruparse.

6.9.2 Columna de Búsqueda y Destrucción: poner un marcador sobre la unidad designada, que puede atacar esta misma ronda, aunque deberá localizar al enemigo previamente (no será necesario pagar 1 PA extra por localizar/atacar, ya que la acción de poner el marcador de Columna de Búsqueda cubre ambas acciones en esa Fase de Acción, no en fases posteriores). En rondas posteriores

deberá pagar el PA normal para una localización/ataque.

El marcador de 'Búsqueda y Destrucción' modifica en '+1' la tirada del dado para localizar una guerrilla.

Esto representa la creación de varias pequeñas columnas que intentan localizar, emboscar y destruir a las guerrillas. Así, si la Brigada tenía FC 2, el pasar a 'Búsqueda y Destrucción' implica que se ha dividido en dos columnas, pudiendo tirar el dado dos veces, una por cada columna, resolviéndolo en la tabla como si fuera igual en número que el enemigo, o sea, FC 1.

Si las dos columnas tienen éxito en localizar al enemigo, entonces ataca la Brigada con FC 2. Si sólo una tiene éxito, ataca con FC1. Y si ninguna lo localiza, no tiene lugar el ataque.

Se hará del mismo modo si hay varias Brigadas en esa Provincia en 'Búsqueda y Destrucción'. Las que localicen al enemigo (pagando acciones coordinadas), se unirán para atacarle, sumando sus factores. **No se permite el apilamiento de unidades en 'Búsqueda y Destrucción'.**

Si se pone en 'Búsqueda y Destrucción' una brigada apilada, deja de estarlo automáticamente al ponerle el marcador de 'Búsqueda y Destrucción'.

Una unidad en 'Búsqueda y Destrucción' mantiene el marcador al moverse a otra provincia.

Recordemos: una Brigada no puede pasar de 'Búsqueda y Destrucción' a 'Proteger los campos' directamente, primero debe reagruparse.

Nota: No es necesario ni posible realizar 'Búsqueda y Destrucción' contra unidades regulares o apilamientos de dos o más guerrillas, dado que el combate es inmediato sin necesidad de localización.

6.10 Reagrupar unidades

Cuesta 1 PA. Cancela la dispersión de una unidad ('Proteger los campos' o 'Búsqueda y Destrucción'). Se retira el marcador correspondiente.

6.11 Saquear (acción de guerrilla)

Cuesta 1 PA. Sólo una acción por Provincia. El marcador se pone en la Provincia y se retira en el siguiente turno. Implica la sustracción de la mitad de los Puntos de Recursos de

la Provincia afectada durante el siguiente turno. También implica un -1 en la 'Moral Española' de inmediato. Sólo es posible para unidades filipinas de Guerrillas. **No es posible hacer esta acción si hay una Brigada con un marcador de 'Proteger los campos' en esa Provincia.**

En las Bisayas y Mindanao no se restarán puntos de recursos, ya que estas Provincias no los tienen, pero sí afectan a la 'Moral Española', por lo que el jugador español hará bien en 'Proteger los campos' en estas Provincias, o destruir a las unidades enemigas allí presentes.

La unidad filipina que saquea recibe un marcador de 'Objetivo' por esta acción.

Importante: Cada dos veces que el filipino ejecute una acción de 'Saquear' dentro de un mismo turno, recibe de inmediato 1 PA extra (producto del saqueo).

6.12 Acciones Políticas

Cuesta 1 PA. Ambos jugadores pueden jugar una Acción Política para aumentar o reducir la presión para la entrada en guerra de los Estados Unidos. Se tira un dado: un resultado de 5-6 es un acierto. Un acierto aumenta o reduce la Intervención de EE.UU. El jugador filipino la aumenta 1 y el español la reduce 1.

Esto representa las acciones de los exiliados filipinos y los lobbies favorables a la entrada en guerra, y las acciones diplomáticas españolas para disuadir de la entrada en guerra.

El jugador español (y no el filipino) también puede utilizar la acción política para cambiar de Jefe de Gobierno, tirando el dado. Si tiene éxito (con un '5' o un '6') se voltea la ficha de Sagasta/Cánovas. No puede volver a cambiarlo más veces a no ser por Carta de Evento. Si muere 'Cánovas' no puede hacerse esta acción.

6.13 Jugar cartas

Hay cuatro mazos de cartas: las españolas, las filipinas, y las que se añaden (un mazo por bando) si entra en guerra Estados Unidos.

Los jugadores reciben 5 cartas al comienzo del juego y después, al comienzo de cada turno reciben cartas en función de los 'Recursos' que reciben tal como se indica en la 'Tabla de Recursos'. Por ejemplo, si se reciben 5 'Recursos' se roban 2 cartas.

No está permitido tener **más de 5 cartas** en la mano, cualquier exceso debe ser descartado.

Cualquier jugador puede jugar una o más cartas en cualquier momento de su propia ronda a menos que se indique específicamente otra cosa en la carta. Las cartas de 'Reacción', con el título en rojo, pueden ser usadas durante la ronda propia o la del enemigo. Las cartas son autoexplicativas. Incluyen instrucciones sobre cómo jugarlas y debajo, en cursiva un texto con información histórica (ver imagen debajo). Las cartas jugadas son descartadas y salen del juego.



Un jugador puede canjear durante su ronda y en cualquier momento dos cartas de su mano por 1 Punto de Acción, esas dos cartas se descartan.

Deben leerse atentamente las cartas de 'Reconcentración' y de 'Líneas Fortificadas', son importantes para el juego.

6.13.1 Carta de Reconcentración: Jugar esta carta implica un aumento de 1 punto en la Tabla de Entrada en Guerra de EE.UU. al final de cada turno. Al jugar la carta se coloca el marcador de 'Reconcentración' en el tablero en la casilla de 'Reconcentración'. Otro efecto de esta carta es que se restará 1 PA a cada jugador en la Fase de Administración y antes de robar cartas. No afecta al mínimo de 2 PA que se reciben al comienzo del turno.

Esto representa la política del gobierno español de reconcentrar a toda la población civil de las zonas rurales en las ciudades, para evitar que fueran atacados por los rebeldes filipinos, pero también para evitar que prestaran ayuda a los guerrilleros, lo que produjo un descenso de la producción de ambos. El español puede utilizarla para ahogar al filipino privándole de los pocos recursos que tiene, pero a cambio también pierde 1 recurso el español, y aumenta el riesgo de entrada en guerra de EE.UU. La Reconcentración en Filipinas no fue tan brutal como la realizada en Cuba y no fue especialmente gravosa para la población.

6.13.2 Líneas fortificadas: los marcadores de 'Líneas Fortificadas' una vez activados se colocan en las casillas que hay entre Cavite y Manila/Batangas. Cuando está presente un marcador de Línea Fortificada y está ocupado por una brigada española, las unidades filipinas no pueden entrar en o salir de Cavite si no obtienen un '5' o un '6' en la tirada del dado. Debe haber presente una Brigada en la Línea para que la Línea tenga este efecto. Una Brigada situada en una Línea Fortificada puede crear columnas de 'Búsqueda y Destrucción' y atacar en ambas provincias (Cavite y Manila, o Cavite y Batangas) si se tienen los PA necesarios. Un ataque contra una unidad española en una Línea Fortificada sufre un **Modificador a la tirada de -1**.

Entrar en o salir de una Línea Fortificada desde o hacia una provincia adyacente cuesta 1 PA.

Las brigadas situadas en una Línea Fortificada **nunca cuentan** como brigadas presentes en una de las provincias adyacentes en ningún caso. Por tanto, **no cuentan para el control de Provincias ni para efectos de algunas cartas. Sólo las Brigadas españolas pueden ocupar una 'Línea fortificada'**.

Las Líneas fortificadas sin ocupar son ignoradas.

Estas líneas fortificadas iban a lo largo de las fronteras norte y sur de Cavite, desde el mar hasta los lagos que rodeaban la provincia al este, eran blocaos, trincheras, alambre de espino, focos, telégrafos y líneas de señales, para evitar que cualquier unidad enemiga cruzara de un lado a otro de la isla).



6.13.3 Línea del río Zapote: si el jugador español mueve tropas desde Manila a Cavite y el jugador filipino había jugado anteriormente la carta 'Línea del río Zapote' y está el marcador 'Zapote' en Cavite: el filipino puede mover inmediatamente al marcador 'Zapote' una unidad o apilamiento que tenga en otra Provincia de Luzón o en Cavite y sin coste de PA. Además, obliga al jugador español a atacarle (ataque sin coste de PA).

La Línea del Zapote supone un modificador de -1 al español al atacar a las unidades situadas en ella.

6.13.4 'Paz de Niak na Bató'/'Sagasta compra a los rebeldes': Estas dos cartas (una de cada bando) son una buena baza para evitar una derrota inminente. El líder desplazado a Hong Kong no cuenta de cara al cálculo de PA durante la Fase Administrativa hasta que vuelva acompañado por los americanos. El mínimo de PA a percibir pasa a ser de 1

por turno. El jugador español no puede vencer ya si no es jugando hasta el último turno, pero mientras, el filipino puede conseguir una Victoria Automática.

6.13.5 Las cartas en general: las cartas que ofrecen modificadores a la tirada del dado para los ataques o para aumentar o disminuir la 'Moral Española' o la 'Intervención de Estados Unidos' añaden esos modificadores antes de tirar el dado. Los modificadores de defensa pueden usarse en la ronda del oponente.

Cuando jugar una carta implica un aumento de Puntos de Acción (o cuando se introduce un General/Almirante en la partida) **se añaden inmediatamente** los Puntos de Acción que ese líder o carta aporta en la Tabla de Recursos del bando correspondiente y se introduce en la partida dicho General/Almirante (y otras unidades que puedan acompañarlo en el caso de EE.UU.).

Por ejemplo: al jugar la carta 'Nombramiento de Polavieja' entran en juego Polavieja y Lachambre y aportan 2 PA al español de inmediato.

También se pueden usar 2 cartas como Punto de Acción extra sin usar ninguna otra propiedad indicada en la carta. Simplemente se declara, se usa ese Punto de Acción y se ponen las cartas en el mazo de descartes.

Las cartas con el **título en rojo** pueden jugarse durante la ronda del rival.

6.14 Atrincherar

Tanto el jugador español como el filipino pueden atrincherar una unidad o apilamiento, pagando 1 PA. Se coloca el marcador de 'Trincheras' sobre esa ficha o apilamiento y se retira cualquier marcador de 'Búsqueda y Destrucción' y de 'Proteger los campos' que pudiera tener asignados.

Cuando se ataca a una unidad atrincherada, el atacante tiene un modificador de -1 al dado. Una unidad que mueve o ataca pierde automáticamente el marcador de 'Trincheras'. No se pierde en el caso de que contraataque.

Una unidad filipina atrincherada **deja de ser considerada 'Guerrilla'**, de modo que puede ser atacada sin necesidad de localizarla antes.

No es posible atrincherarse en una ciudad o en una 'Línea Fortificada'.

6.15 Ocultar guerrillas (o líderes solos)

El jugador filipino puede gastar 1 Punto de Acción para retirar un marcador de 'Objetivo' de una unidad de 'Guerrilla' o de un líder que se encuentre solo.

Esto representa que una unidad sobre la que el español había recibido información vuelve a ocultarse.

7. ENTRADA DE ESTADOS UNIDOS EN LA GUERRA



Si en una ronda cualquiera del turno, el marcador de 'Intervención Estadounidense' ('USA goes to War') llega a la casilla 10, se despliegan automáticamente en la casilla de Hong Kong todas las Brigadas de Estados Unidos, su general,

su almirante y su flota, y se incrementa el marcador de 'Recursos' de Filipinas según los valores que corresponden a los líderes de Estados Unidos (tres). Si esto ocurre durante la fase de 'Fin de Turno', realizar todo esto en la Fase de Administración del turno siguiente.

El jugador estadounidense/filipino juega la siguiente ronda, incluso si dicho jugador acaba de jugar la ronda anterior.

Artillería filipina: Se despliega donde esté Aguinaldo, si no ha sido activada antes. Si Aguinaldo ha muerto se despliega en el mayor apilamiento filipino.

Se reparte una carta de su mazo de cartas de Estados Unidos a cada jugador. Después se añaden el resto de cartas 'USA at War' al mazo de cartas españolas o filipinas, según se trate y se barajan.

7.1 Convoyes

Las unidades terrestres americanas pueden mover al espacio de Mar ya que se considera que están moviendo en transportes. Así, pueden mover de Puerto a Mar, y de Mar a cualquier Provincia, tenga Puerto o no, pagando 1 punto (o 2 si van sin general) por cada movimiento. Una vez desembarcadas en Filipinas, no pueden volver a mover como Convoy por mar y sólo podrán mover por tierra.

Si los transportes son atacados en solitario por alguna Flota el 'Factor de Combate' para todas las unidades

apiladas se considera 0. El jugador estadounidense puede mover las unidades terrestres estadounidenses apiladas con una flota para protegerlas, pero si la flota es atacada y dañada, todas las unidades terrestres apiladas con ella también son dañadas. Los Factores de Combate de las unidades de tierra **no se suman** a los de la Flota de Estados Unidos en el combate naval. En el caso de una unidad de Flota con unidades terrestres apiladas sólo cuenta el Factor de Combate de la Flota. Además, el jugador estadounidense tiene un modificador a la tirada de '-1' en caso de atacar o de contraatacar, ya que tiene que proteger sus transportes.

Históricamente, primero Estados Unidos desplegó su flota desde Hong Kong, destruyó la Flota de Asia española en Cavite, y desembarcó a Aguinaldo, que reactivó la revolución en toda la isla. Un par de meses más tarde llegaron las dos Brigadas de refuerzo, que pudieron desembarcar sin problemas al haber destruido a la flota española. El jugador filipino puede hacer lo mismo dejando las dos Brigadas americanas en Hong Kong, y moverlas al mar y luego a Filipinas, en un momento posterior.

7.1.1 Destrucción de Flotas: Cada punto de fuerza de Flota de EE.UU. destruido sube la 'Moral Española' en +2. Cada punto de fuerza de Flota española destruido baja la 'Moral Española' en -2.

EEUU puede ayudar a los filipinos a ganar la guerra al tener más puntos de fuerza, y poder bajar la 'Moral Española' al hundir sus barcos, destruir sus Brigadas y conquistar sus ciudades, por no hablar de la aparición de varias Cartas de Eventos que provocan deserciones masivas en las unidades españolas, pero por otro lado, si son los propios americanos quienes conquistan alguna ciudad pueden provocar que se produzca un empate en lugar de una victoria filipina.

8. Despliegue inicial del juego

Puntos de Recurso: 7 para el español, 5 para el filipino.

Marcador de 'Moral Española' en 10.

Marcador 'USA entra en Guerra' en 1.

Manila (Capitanía General): General Blanco.

Manila Provincia: Bonifacio, Guerrilla de Magdiwan (FC 1) (apilados), Bgda Desierto (FC 2).

Cavite Provincia: Aguinaldo, Guerrilla de Cavite (FC 1) (apilados).

Mindanao: 1ª Bgda Mindanao (FC 2).

Cavite (puerto): 'Flota de Asia' y Almirante Montojo.

Al comenzar la partida, para el turno de juego 1, cada jugador roba 5 cartas. Se despliega a Cánovas en la casilla de 'Gobierno español'. El resto de unidades en las cajas de unidades de cada nación. Los Marcadores a un lado del tablero. Barajar el mazo de cartas de cada jugador. Separar las cartas de 'USA at War' y dejar aparte, un mazo por bando.

9. Ejemplos de juego

9.1 Saquear los campos - Proteger los Campos - Búsqueda y Destrucción.

Al comenzar el turno 4 el jugador español tiene 6 recursos y el jugador filipino 4, la 'Moral Española' está en 4. Tenemos esta situación en la provincia de Batangas. El General Primo de Rivera ha expulsado a las guerrillas de Bonifacio de Cavite. Bonifacio se ha movido a Batangas, perseguido por Primo de Rivera, que ha organizado su Brigada en varias columnas de 'Búsqueda y Destrucción' (ver marcador de 'prismáticos'). Hay una segunda brigada española concentrada, la de Mindanao de guarnición en Batangas.



Imagen 9.1

Bonifacio aprovecha que juega primero y pagando 1 Punto

de Acción, usa su Guerrilla para 'Saquear' (ver Imagen 9.2), la Guerrilla filipina recibe un marcador de 'Objetivo' y en la región se coloca el marcador de 'Provincia saqueada'. Con esta acción la 'Moral Española' desciende inmediatamente en 1 (pasa a ser 3, recordemos que con la Moral española en 1 España pierde la partida al final del turno). Al haber actuado la Guerrilla es más fácil de localizar y esto se representa con el marcador de 'Objetivo' (marcador amarillo).



Imagen 9.2

Primo de Rivera reacciona, y como no quiere que el turno siguiente los filipinos vuelvan a 'Saquear', paga 1 Punto de Acción para que una de las Brigadas, la 'Mindanao', se disperse para 'Proteger los campos'. La Brigada 'Mindanao' recibe un marcador de 'Proteger'. El filipino ya no puede 'Saquear', pero al dispersarse la brigada 'Mindanao' se vuelve más vulnerable, siendo su Factor de Combate temporalmente igual a 1.

Bonifacio aprovecha la situación y ataca a la Brigada española 'Mindanao'. El Factor de Combate filipino es de 1 contra 1 (ya que el español recordemos está reducido al estar 'Protegiendo los campos'). El jugador filipino saca un '6' que es lo que necesitaba y la brigada española pierde un paso, de FC 2 a 1. Además, se resta 1 de 'Moral Española' por la victoria filipina en el combate y baja a 2. El español no puede contraatacar ya que el ataque filipino ha sido exitoso. Obsérvese que si el filipino hubiese saqueado de nuevo en otra provincia en lugar de atacar, al ser el segundo saqueo del turno, recibiría un recurso inmediatamente.



Imagen 9.3

Ahora Primo de Rivera ataca con su Brigada a Bonifacio pagando 1 Punto de Acción. Como el español tiene su Brigada organizada en columnas de 'Búsqueda y destrucción', le va a ser más fácil localizar a la Guerrilla enemiga (recibe varios-modificadores), la Guerrilla tiene un marcador de 'Objetivo' (que da '+1' para la localización), la Brigada tiene fuerza 2 pero se considera que se ha dividido en 2 columnas de factor de combate 1, esto da '+1' y el estar en 'Búsqueda y Destrucción' aporta otro '+1'. Tira 2 dados, uno por columna: El resultado es un '1', y un '4', que con los modificadores (+3) dan '4' y '6': por lo tanto localiza a la Guerrilla con una de las columnas.

El ataque es 1 contra 1 (1 Factor de combate de una columna de la Brigada que está en 'Búsqueda y Destrucción'), además tiene un modificador de '+1' para el ataque por el Factor Táctico de Primo de Rivera. Aquí el general, aún siendo Capitán General, como no está en la ciudad sino apilado con las tropas aporta su Factor Táctico. El español decide jugar una carta de 'Artillería Española' que le da otro '+1' a la tirada. El filipino decide entonces jugar su carta 'Istmo de Noveleta' que resta '-1' a la tirada del español, pero éste responde con otra carta '¡A la Bayoneta!' que le da de nuevo un '+1'. Tira el dado y obtiene un '4', que con los modificadores (+2) da un resultado final de '6': el filipino sufre 1 daño y su Guerrilla es por tanto destruida. La 'Moral Española' sube a 3.

10. Reglas para el juego en solitario

Filipinas 1896-1898 puede jugarse en modo solitario llevando el jugador al bando filipino y la IA (bot) el bando español. Cuando hablamos de cartas del bot, nos referimos a las cartas que forman en ese momento 'la mano' del español.

10.1 Despliegue inicial

Se realiza exactamente igual que en el caso de 2 jugadores.

10.2 Ronda del filipino

Por cada acción que el jugador filipino realice, se mostrarán todas las cartas del bot, y se aplicará la carta de evento que reaccione de modo más apropiado para cancelar o dificultar los efectos de las acciones del filipino. Si hubiera varias, se echará a suertes.

En el caso de que el filipino juegue **una carta de evento que tenga un 1**, se mirarán también las cartas del bot, por si alguna de sus cartas la puede anular (las cartas sin el '1' no son cancelables, de modo que no vale la pena comprobar las del bot).

Si se jugase esa carta del bot, a continuación, se descartarán el resto de las cartas del bot, se mezclarán en el mazo, y se robarán tantas cartas como cartas se hayan descartado y se colocarán (sin mirarlas) boca abajo a un lado.

Si el filipino/norteamericano declara un asedio a una ciudad y hay al menos una Brigada en la provincia, el jugador está obligado a atacar a esa Brigada o apilamiento antes de hacer el asedio.

10.3 Ronda del español si Estados Unidos no está en guerra.

Estas son las líneas de juego para la IA (bot) de España.

Realizará la primera de las siguientes acciones posibles de este listado en su ronda, **en el orden establecido**.

Sólo podrá pagar como mucho 1 Punto de Acción por ronda. Por tanto, las acciones son excluyentes, excepto la 1) que, al no tener coste, permite a continuación jugar la 2) o las siguientes, en su caso:

1) Mostrar todas las cartas de evento y jugar cualquier acción o acciones de las cartas que le sean beneficiosas. En caso de que haya dudas sobre si la carta es benefi-

ciosa o no, echar a suertes si se juega o no.

2) Si la 'Moral Española' es 5 o menos, no hacer esta acción. Si el español tiene menos Brigadas en el mapa que unidades de combate filipino-americanas (no Generales), llamar a una Brigada de 'Refuerzo' desde España.

Colocar la Brigada en cualquier Provincia en la que haya Guerrillas filipinas y no haya Brigadas españolas; o, en caso de haber una Brigada en todas las Provincias con Guerrilla, añadir la Brigada de refuerzo a una de ellas al azar.

3) Contraguerrilla: si hay una Guerrilla filipina en una Provincia y una Brigada en la misma Provincia, pagar una acción de 'Dispersar Tropas' y tirar el dado, con un resultado de 1-2 la acción será 'Proteger los campos'. Si fuera 3-6, la acción será 'Columna de Búsqueda y Destrucción y Atacar'. Si ya hay un marcador de 'Provincia saqueada', la acción siempre será la de 'Búsqueda y Destrucción'.

4) Contraguerrilla: si hay una Guerrilla en una Provincia, una Brigada en la Provincia 'Protegiendo los campos' o en 'Búsqueda y Destrucción' y una segunda Brigada disponible en esa Provincia, realizar la otra acción de dispersar tropas que falte: 'Columna de Búsqueda y Destrucción y Atacar', o 'Proteger los campos' para esa segunda Brigada.

5) Contraguerrilla: si hay una Guerrilla filipina en una Provincia y no hay ninguna Brigada en la Provincia, 'Mover' allí (o a una 'Línea Fortificada', si fuera posible) una Brigada (movimiento costero o terrestre) que esté en una Provincia en la que no haya Guerrillas. Si todas las Provincias donde haya una Guerrilla tuvieran ya una Brigada, 'Mover' entonces una segunda Brigada a dicha Provincia.

6) Guerra convencional: si hay una unidad o apilamiento de fuerza 2 o más filipina en una Provincia y hubiera (o no) una Brigada/s española/s en la Provincia de fuerza igual o inferior, 'Mover' una Brigada para crear una pila, o 'Mover' a esa Provincia (movimiento costero o terrestre) una Brigada que esté en una Provincia en la que no haya Guerrillas.

7) Guerra convencional: si hay una unidad o pila de fuer-

za 2 o más filipina en una Provincia, o una ciudad controlada por el filipino, y hubiera una o varias Brigadas españolas apiladas en la Provincia de fuerza superior (o igual pero con ventaja, por ejemplo por un General +1), realizar una acción de 'Asediar' si fuera posible, y si no realizar un 'Ataque' con ese apilamiento.

8) Acción de Reclutar. Prioriza reclutar en una Provincia donde que haya Guerrillas filipinas y haya una Brigada española reducida. Elegir la Provincia con peor ratio de fuerza para el español.

9) Acción 'Política' para reducir la tabla de 'USA va a la Guerra'.

Acabada la ronda, devolver el resto de las cartas de la mano española al mazo, barajarlas, y robar igual número de cartas a las que se hayan devuelto.

10.4 Ronda del español si Estados Unidos está en guerra.

Este es el orden de acciones que tomará la IA (bot):

1) Mostrar todas las cartas de evento y hacer cualquier acción o acciones de las cartas que le sean beneficiosas. En caso de que haya dudas sobre si la carta es beneficiosa o no, echar a suertes si se juega o no.

2) Guerra Naval: si el jugador español puede atacar una unidad naval con ventaja (superioridad de modificadores al dado o factores), realizar el 'Ataque' naval con su flota. Comprobar todas las cartas de eventos y usar la más beneficiosa en el ataque, devolviendo, barajando y robando las restantes de la 'mano española'.

3) Guerra Naval: si el jugador español tiene dos flotas en el mar o una en un puerto y otra en el mar, realizar la acción de 'Mover' para formar un apilamiento con las dos flotas.

4) Guerra convencional: si hay una unidad o apilamiento de fuerza 2 o más filipina o americana en una Provincia y hay (o no) una Brigada/s española/s en la Provincia de fuerza igual o inferior, realizar la acción Mover una Briga-

da para crear un apilamiento, o 'Mover' a esa Provincia una Brigada que esté en una Provincia en la que no haya Guerrillas.

5) Guerra convencional: si hay una unidad o apilamiento de fuerza 2 o más filipina o americana en una Provincia, o una ciudad controlada por el filipino o el americano, y hubiera una o varias Brigadas españolas apiladas en la Provincia de fuerza superior (o igual pero con ventaja, por ejemplo por un General +1), realizar la acción 'Ase-diar' si fuera posible, y si no 'Atacar' con ese apilamiento.

6) Contraguerrilla: si hay una Guerrilla filipina en una Provincia y una Brigada en la misma provincia, realizar una acción de 'Dispersar Tropas': Tirar el dado, con un resultado de '1-2' la acción será 'Proteger los campos'. Si fuera 3-6, la acción será 'Columna de Búsqueda y Destrucción y Atacar'. Si ya hubiera un marcador de 'Provincia Saqueada', la acción siempre será la de 'Búsqueda y Destrucción'.

7) Contraguerrilla: si hay una Guerrilla filipina en una Provincia una Brigada en la provincia 'Protegiendo los campos' o en 'Búsqueda y Destrucción', y una segunda Brigada disponible en esa Provincia, pagar la otra acción de dispersar tropas que falte: 'Columna de Búsqueda y Destrucción y Atacar', o 'Proteger los campos' para esa segunda Brigada.

8) Contraguerrilla: si hay una Guerrilla filipina en una Provincia y no hubiera una Brigada en la Provincia, realizar la acción de 'Mover' allí (o a una 'Línea Fortificada', si fuera posible) una Brigada que esté en una Provincia en la que no haya Guerrillas. Si todas las Provincias donde haya una Guerrilla tuvieran ya una Brigada, 'Mover' entonces una segunda Brigada a dicha Provincia.

9) Acción de 'Refuerzos'. coloca la Brigada de refuerzo en cualquier Provincia en la que haya unidades filipino-americanas; o subsidiariamente, donde haya Guerrillas filipinas y no haya una Brigada española; o, en caso de haber una Brigada en todas las Provincias con Guerrilla, añadir dicha Brigada a una de ellas.

11. Glosario de términos del juego

A

- Aguinaldo pag 5, 4.2.1, pag 6, 4.2.2, pag 7, 4.2.3.8, pag 11, 6.1.3, pag 18, 7.

B

- Bisayas pag 5, 4.2.1, pag 8, 4.3
- Bonifacio, pag 5, 4.2.1.

C

- Capitán General, pag 5, 4.2.1, pag 6, 4.2.2, pag 8, 4.3
- Cementerio pag 11, 6.2.

F

- Factor de Logística, pag 6, 4.2.2.
- Factor Táctico, pag 6, 4.2.2, pag 14, 6.7.

H

- Hong Kong, pag 8, 4.3, pag 12, 6.3.2 y 6.6, pag 17, 6.13.4, pag 18, 7,

I

- Intercepción, pag 15, 6.8.3.

L

- Líder solo, pag 6, 4.2.2.1

M

- Minimapa pag 8, 4.3.
- Modificadores (al combate), pag 14, 6.7.
- Moral española pag 6, 4.2.2.1, pag 7, 4.2.3.7, pag 8, 4.2.3.13, pag 11, 5.3, pag 11, 6.2, pag 14, 6.7, pag 16, 6.12, pag 17, 6.13.5, pag 18, 7.1.1, pag 19, 9.1, pag 20, 10.3.
- Moros pag 5, 4.2.1, pag 8, 4.3

O

- Objetivo (marcador) pag 7, 4.2.3.3, pag 10, 5.1.4, pag 12, 6.4, y 6.5, pag 13, 6.6, pag 16, 6.11, pag 19 y 20, 9.1.

P

- Puntos de Acción pag 6, 4.2.2, 4.2.2.1 y 4.2.3.1, pag 7, 4.2.3.5, 4.2.3.10. y 4.2.3.12, pag 8, 4.2.3.16, pag 9, 5.1.1, pag 10, 5.2, 5.2.2.1 y 5.2.3, pag 11 6.2, 6.14 y 6.3, pag 12, 6.4, 6.6 y 6.7, pag 14, 6.8, pag 15, 6.10, 6.11 y 6.12, pag 16, 6.12 y 6.14, pag 17, 6.14.4, 6.14.5 y 6.15, pag 19 y 20, 9.

R

- Reconcentración, pag 7, 4.2.3.5 y 4.2.3.12, pag 9, 4.3, pag 16, 6.13.1.

S

- Sagasta, pag 7, 4.2.3.7, pag 8, 4.2.3.14, pag 9, 4.3, pag 11, 5.3.

T

- Trincheras pag 7, 4.2.3.11, pag17, 6.14

V

- Valor de Defensa (de la ciudad), pag 14, 6.8.

- Valor de recursos, pag 9, 5.1.1.

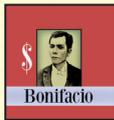
- Victoria automática pag17, 6.13.4.

FICHAS DEL JUEGO

Frontal- A Filipinas 1896-1898 Fin de un Imperio 

Andrés Bonifacio (30-11-1863/10-5-1897)



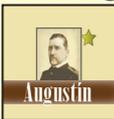
- Líder revolucionario filipino. Fundador del Katipunam, que durante la guerra se divide entre los seguidores de Bonifacio y los de Aguinaldo. Fue arrestado y ejecutado por orden del entonces presidente Aguinaldo en mayo de 1897.

Emilio Aguinaldo (22-3-1869/6-2-1964)



- En 1896 liberó su provincia del control español. Esto le hizo muy popular y fue nombrado presidente en las elecciones por delante de Bonifacio. Tras la ejecución de Bonifacio tomó el control de la insurrección filipina.

Basilio Agustín y Dávila (12-2-1840/7-8-1910)



- Tomó el mando de Filipinas tras Primo de Rivera por encargo del gobierno de Sagasta. Organizó una milicia con nativos que poco después desertaron y reforzaron a Aguinaldo.

Camilo García de Polavieja (13-7-1837/15-1-1914)



- Sustituyó a Blanco como Capitán General de Filipinas en diciembre de 1896. Líder capaz, dominó la situación militar de las islas logrando varias victorias sobre los rebeldes filipinos. Renunció a su cargo posteriormente al negársele refuerzos desde España.

Fernando Primo de Rivera (24-7-1831/23-5-1921)



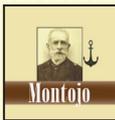
- Sustituyó a Polavieja en 1897 como Capitán General de Filipinas. Consiguió firmar el tratado de Biak-Na-Bató con Aguinaldo. Fue relevado por Agustín en abril de 1898.

José Lachambre Domínguez (16-3-1846/13-7-1903)



- Tras su participación en la guerra de Cuba fue enviado a Filipinas junto con Polavieja. Dirigió las operaciones militares en la provincia de Cavite con gran éxito. Fue ascendido por esto y regresó a España.

Patricio Montojo y Pasarón (7-9-1839/30-9-1917)



- Dirigió la escuadra española de Filipinas durante la guerra. Se enfrentó a la escuadra estadounidense de Dewey en la batalla de Cavite el 1 de mayo de 1898 donde resultó herido.

Ramón Blanco y Erenas (15-9-1833/04-3-1906)



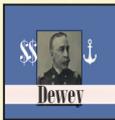
- Se enfrentó a la 'Guerra Chiquita' en Cuba en 1879 donde era Capitán General. Cánovas le envió a Filipinas en 1893 como Capitán General. Allí trató de contener la revolución sin éxito, fue relevado 1896 por Polavieja.

Wesley Merritt (16-6-1836/3-10-1910)



- General al mando del VII Cuerpo durante la guerra. Desembarcó en Filipinas a finales de julio de 1898. Negoció con Fermín Jáudenes la rendición de Manila a espaldas de Aguinaldo.

George Dewey (26-12-1837/16-1-1917)



- Se le asignó el mando de la 'Escuadra Asiática' estadounidense poco antes de la guerra. Fue ascendido a contraalmirante por su victoria en la batalla de Cavite. Tras la guerra declaró a favor de Montojo en el consejo de guerra que sufrió el español. Montojo y Dewey mantuvieron amistad posteriormente.