

1.0 INTRODUCCIÓN

La Batalla de Seattle es una simulación de las demostraciones populares en contra de la Organización Mundial del Comercio que tuvieron lugar desde el 30 de Noviembre al 3 de Diciembre de 1999. En el juego, un jugador (que representa a los protestantes) intenta interrumpir las reuniones de la OMC y atraer la atención a la causa anti comercio libre, mientras que el otro jugador (que representa a las autoridades civiles de Seattle) intenta controlar las protestas.

2.0 COMPONENTES DEL JUEGO Y CONCEPTOS

El juego incluye lo siguiente: un set de 96 counters, un mapa del centro de la ciudad de Seattle, unos cuadros y tablas y estas reglas. Lo sentimos, pero deberás colorear los counters (o unidades) de acuerdo con las indicaciones del “Manifiesto de Counters” y montarlos en la carta de juego. Los jugadores también necesitarán dos dados de 6 caras en diferentes colores. (Abreviaturas: 1d6 significa la tirada de un dado; 2d6 significa la tirada de dos dados).

2.1 Unidades

Los counters muestran dos caras: una representando a los *Manifestantes* y la otra la *Autoridad*. Cada counter (unidad) indica su Factor de Combate (indicado en la esquina inferior izquierda del counter), su Factor de Moral (en la parte inferior central) y el Factor de Movimiento (en la esquina inferior derecha).

Las unidades de Manifestantes se dividen en dos grupos: Grupos (pequeños grupos entre 25 y 50 activistas) y Multitudes (de 500 a 800 manifestantes). Estos últimos pueden ser diferenciados porque tienen un Factor de Movimiento de 1 y en los counters se representa a varia gente o un icono en ellos. O bien se puede recordar que todos los Anarquistas, Radicales y unidades Yahoo son Grupos y el resto son Multitudes. Las unidades de la Autoridad representan grupos de 40 a 60 miembros del Departamento de Policía de Seattle (SPD), Tropas Estatales o Guardia Nacional.

2.2 Mapa

El mapa es un conjunto de áreas conectadas por Líneas de Tránsito, superpuestas sobre una representación del centro de Seattle. Cada área del “Núcleo del Centro” (Downtown Core) es un hexágono y muestra un Valor de Exposición en sus bordes: éste es un punto importante a tener en cuenta por los Manifestantes. Otras áreas muestran forma de círculos. Las unidades se mueven de un área a otra adyacente a través de las Líneas de Tránsito, durante la Fase de Movimiento.

2.3 Conceptos del Juego

Índice de Exposición (EI): El Índice de Exposición representa la cantidad de publicidad favorable y el “valor de imagen” que uno de los bandos recibe. En otras palabras, mide lo cerca que se encuentra un jugador de ganar la batalla. Ambos, los Manifestantes y la Autoridad, tienen sus propios Índices de Exposición, que se mantienen independientes uno del otro durante el juego. El Índice de Exposición no puede bajar más allá de cero: si un jugador debe sustraer más puntos EI de los que dispone, los puntos por debajo de cero se suman al Índice del jugador contrario.

Facciones de Protesta: La gente demostró en “La Batalla de Seattle” estar unida en su oposición al OMC, pero divididos en diversas facciones. Así, las unidades de Manifestantes se dividen de acuerdo a una (muy

aproximada) posición ideológica :

- ☒ Anarquistas (blancos con bordes negros): Miembros de organizaciones como la Red de Acción Directa, la Sociedad Ruckus o Eugene Brickthrowers Local 666 que buscaban literalmente “Aplastar al Estado”.
- ☒ Radicales (rojos): un término que engloba a miembros de movimientos anticapitalistas, estudiantes, etc, quienes valoran la acción directa sobre demostraciones más comedidas.
- ☒ Trabajadores Organizados (naranja): miembros de uniones de comercio, principalmente.
- ☒ Liberales (rosas): otros grupos variados correspondientes a organizaciones no gubernamentales: culturales, derechos humanos, etc. Incluye a ciudadanos enfadados (cientos de los cuales decidieron defender a sus vecinos de Capitol Hill cuando la policía cargó contra ellos).
- ☒ Medioambientales (verdes): Grupos preocupados por cómo las decisiones del OMC favorecen a las corporaciones que dañan el medio ambiente. Son los que visten como las tortugas marinas y las mariposas.
- ☒ Yahoos (amarillos): No son facciones ideológicas. Estas unidades representan a jóvenes no organizados que acudieron al centro cuando la televisión mostró a algunos manifestantes extremistas romper ventanas de establecimientos y provocar fuegos en las calles.

Departamentos de la Autoridad: Un gran número de gente correspondiente a diversas agencias gubernamentales se implicaron en el conflicto. Todas las unidades de la Autoridad son azules pero se diferencian según su origen:

- ☒ Departamento de Policía de Seattle (SPD): Estas unidades representan los cuerpos ordinarios de policía, preparados para afrontar una revuelta callejera.
- ☒ Tropas del Estado: Estas unidades son policías normalmente bajo la autoridad del Estado de Washington que fueron enviadas a Seattle para ayudar a la SPD.
- ☒ Guardia Nacional: Cuando las cosas van realmente mal, algunas pequeñas unidades militares de la Guardia Nacional entrenadas para el control de multitudes se envían también.

2.4 Comenzando el Juego

Los jugadores acuerdan con qué bando van a jugar y colocan sus propias unidades sobre el mapa de acuerdo con el método descrito en las instrucciones del escenario. El juego comienza en la mañana del 30 de Noviembre y los turnos de juego se suceden hasta llegar al final de la tarde del 2 de Diciembre, turno en el cual se comprueba la condición de victoria (o bien los jugadores pueden continuar jugando hasta la tarde del 3 de Diciembre, que es la fecha en la que finalizó la conferencia de la OMC).

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno de juego representa cuatro horas diurnas o doce horas nocturnas de actividad. En cada turno de juego hay Eventos Aleatorios y Fase de Refuerzo, seguida de dos turnos de juego (uno para el jugador Manifestante que comienza el primero en cada turno, y uno para el jugador Autoridad) y finalmente un Turno de Final de Fase.

3.1 Eventos Aleatorios y Fase de Refuerzo

Un jugador (no importa quién) lanza dos dados sucesivamente y obtiene un resultado de dos dígitos (ej. el primer dado muestra un resultado de 2, el segundo dado resulta un 5, por lo que obtenemos 25 como resultado para ver en la tabla), se lee el Evento correspondiente al resultado y se aplica el efecto. Ambos jugadores refuerzan simultáneamente las unidades de las que pueden disponer en este turno.

3.2 Turno del jugador

3.3.1 Fase de Movimiento. Todas las unidades de los Manifestantes pueden moverse de acuerdo con las reglas de movimiento (ver punto 5.0).

3.3.2 Fase de Movimiento de Reacción. Algunas unidades de la Autoridad pueden, dentro de un límite

concreto, moverse o aparecer en el mapa.

3.3.3 Fase de Combate. El Combate entre las unidades que ocupan un mismo área tiene lugar, de acuerdo con las reglas de combate (ver punto 6.0).

Con esto concluye el turno de los Manifestantes. El jugador que controle a la Autoridad entonces mueve sus unidades, los Manifestantes realizan el Movimiento de Reacción y por último la autoridad conduce el Combate. Durante las Fases de Combate de ambos jugadores, ciertos ajustes se realizarán en ambos Índices de Exposición.

3.4 Fase de Fin de Turno

Ambos jugadores añaden o restan los puntos de Índice de Exposición por varios motivos (ver Tabla Ajuste de Puntos de Índice de exposición). El jugador Manifestante retira todas las unidades de Multitudes si el siguiente turno de juego es una fase nocturna.

El siguiente turno de juego comienza con los Eventos Aleatorios y la Fase de Refuerzo.

4.0 EVENTOS ALEATORIOS Y FASE DE REFUERZO

4.1 Eventos Aleatorios

Un jugador lanza cada uno de los dados en sucesión, el primer dado dará un resultado de “decena” y el segundo de “unidad”, por lo que se obtendrá un resultado entre 11 y 66. Se consulta la tabla de Eventos Aleatorios y se aplica directamente dicho evento.

4.2 Refuerzos

Durante esta fase, ambos jugadores reciben refuerzos simultáneamente. Los refuerzos de los Manifestantes pueden ser colocados en cualquier lugar del mapa a excepción de las áreas en las que únicamente estén situadas unidades de Autoridad. Los refuerzos de la Autoridad aparecen en la Reserva y se mueven desde allí al mapa en la Fase de Reacción de Movimiento de los Manifestantes o en su propia Fase de Movimiento.

4.2.1 Refuerzos derivados del Índice de exposición (EI).

Ambos jugadores miran la Tabla de Refuerzos y, dependiendo del nivel actual de su Índice de Exposición, añade o retira unidades tal como indique la tabla. El jugador Manifestante añadirá unidades de Grupo o Multitud, a su elección, de las disponibles fuera del tablero; el jugador Autoridad sólo puede elegir unidades SPD. Las unidades retiradas debido a un bajo o alto Índice de Exposición son colocadas con las unidades disponibles fuera del tablero: estarán disponibles para entrar de nuevo en la partida si las circunstancias cambian.

Ejemplo: El EI de los Manifestantes es de 46 y el de la Autoridad es de 28. Los Manifestantes pueden tomar dos Grupos y tres Multitudes al azar y son capaces de mover dos unidades en la Fase de Movimiento de Reacción del turno de la Autoridad. La Autoridad añade tres unidades SPD y puede mover una unidad en la Fase de Movimiento de Reacción del turno de los Manifestantes.

4.2.2 Refuerzos de Emergencia de la Autoridad. En esta fase, después de haber tomado los refuerzos correspondientes a la Fase indicada en el punto 4.2.1, la Autoridad puede elegir recibir refuerzos de Emergencia (éstas unidades están compuestas de Tropas del estado de Washington, Guardia Nacional o Policía ordinaria situadas en otro lugar de la ciudad). La Autoridad decide cuáles y cuántas unidades de refuerzo quiere (dentro de los límites de la mezcla de contadores) y paga inmediatamente una penalización de EI por cada unidad que tome (ver tabla de Ajuste de EI). Los refuerzos de emergencia SPD son colocados inmediatamente en la Reserva mientras que las Tropas Estatales y la Guardia Nacional tardarán dos turnos en llegar: se colocan en el contador de turnos dos casillas después del turno actual (ciertos Eventos Aleatorios

pueden acelerar o retrasar dicha llegada). Cuando llega el turno de la llegada, las unidades se colocan en la reserva.

5.0 MOVIMIENTO

Durante la Fase de Movimiento del turno del jugador, un jugador puede mover todas, alguna o ninguna de sus unidades. Una unidad puede moverse de un área a otra conectada por una Línea de Tránsito, hasta un número de áreas igual a su Factor de Movimiento (sin embargo, una unidad de Grupo que se mueva desde International District puede mover Kingdome – Pioneer Square – Waterfront, pero no más lejos). Las unidades deben detenerse cuando entran en un área en la que esté situada una unidad enemiga. Una unidad que empiece a moverse desde un área que contenga una unidad enemiga, debe salir de ella pero detenerse en el primer área que contenga unidades enemigas.

Pool de Reserva: En la Fase de Movimiento del jugador activo, la Autoridad puede mover cualquier número de unidades a ó desde el Pool de Reserva y pueden colocarse en cualquier área del mapa.

5.1 Reacción Enemiga al Movimiento.

Inmediatamente después de la Fase de Movimiento de un jugador, su enemigo puede mover un número de unidades igual a su Límite de Reacción al Movimiento que es relativo a su Índice de Exposición y que puede consultarse en la Tabla de Refuerzos. Los Manifestantes sólo pueden reaccionar al movimiento enemigo con sus unidades de Grupo y cada unidad puede mover como máximo un área. La Autoridad puede reaccionar moviendo sus unidades situadas en el mapa un área como máximo o bien puede colocar en el mapa una unidad del Pool de Reserva.

5.2 Máximo número de unidades en un área.

No existe límite al número de unidades que pueden ocupar una zona salvo las siguientes:

- No puede haber más de **dos** unidades de Multitud en un área al mismo tiempo y:
- No puede haber más de **un** Marcador de Barricada en un área.

6.0 COMBATE

6.1 Procedimiento de Combate

Durante la Fase de Combate de un jugador, este puede combatir con las unidades enemigas situadas en el mismo área que él. El Combate es voluntario y simultáneo entre unidades y no todas las unidades situadas en la zona deben estar implicadas necesariamente. Una única unidad puede ser implicada en el combate.

Para combatir, el jugador declara qué unidades van a ser las atacantes y qué unidades son el objetivo de su ataque. Ajusta sus Factores de Combate (FC) de sus unidades atacantes, lanza un dado y cruza ambos datos (el FC y el resultado del dado) en la Tabla de Resultados de Combate. El jugador atacado “contraataca” entonces repitiendo el mismo procedimiento y ambos jugadores aplican los resultados obtenidos de dichos cruces de datos en la Tabla de Resultado de Combate.

6.2 Ajustes de Factores de Combate (FC)

Municiones especiales: La Autoridad puede declarar que está utilizando munición especial (gas lacrimógeno, spray de pimienta, bolas de goma, granadas de humo, hamsters atacantes, etc). Esta munición dobla el Factor

de Combate (FC) de cada unidad de la Autoridad, pero hay una penalización de Índice de Exposición por cada unidad.

Barricadas : Si los Manifestantes están involucrados en un combate en una zona que refleja un marcador de Barricada, el Factor de Combate de ambos bandos se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba). Ver punto 7.2.

Noche : Durante los turnos nocturnos, el Factor de Combate de ambas unidades se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

Eventos Aleatorios : Los Eventos Aleatorios “Mujeres Enojadas” y “Dedos Acusadores” pueden doblar el Factor de Combate de algunas unidades en las circunstancias adecuadas: ver la Tabla de Eventos Aleatorios.

Escalada : Todas las unidades doblan su Factor de Combate si la Autoridad decide pasar a la “Fase Tres” de la Escalada (ver punto 7.3).

Los ajustes del Factor de Combate son acumulativos: primero se dobla, entonces se divide redondeando siempre que se realice un ajuste.

6.3 Resultados de Combate

N: Sin efecto. No sucede nada.

CM : Chequeo de Moral. Una unidad enemiga a elección del jugador que ha lanzado los dados debe realizar un Chequeo de Moral.

A: Arresto. Si la Autoridad obtiene este resultado, una unidad de los Manifestantes (a elección de la Autoridad) es eliminada PERMANENTEMENTE del juego y todas las demás unidades que estuvieran implicadas en el Combate deben realizar un Chequeo de Moral. Se aplican entonces las penalizaciones recibidas (ver Tabla de Ajustes). Si son los Manifestantes quienes obtienen este resultado, una unidad de la Autoridad a elección de los Manifestantes es retirada a la Reserva temporalmente.

X: Dispersión. Si la Autoridad obtiene este resultado, todas las unidades Manifestantes implicadas en el Combate son retiradas PERMANENTEMENTE del juego. Si el resultado es obtenido por los Manifestantes, todas las unidades de la Autoridad implicadas en el combate son retiradas a la Reserva temporalmente (*Nota: en la Fase 1 de la Escalada todos los resultados “X” son tratados como “A”*).

6.4 Chequeo de Moral

El Chequeo de Moral de las unidades se realiza lanzando un dado. Si el resultado es igual o menor al Factor de Moral de la Unidad, dicha unidad no se ve afectada, pero si es mayor la unidad es retirada del juego temporalmente. Los Manifestantes son retirados a su pila fuera del mapa y las unidades de la Autoridad se retiran a la Reserva. Nótese que hay una modificación del Índice de Exposición sólo cuando las unidades de los Manifestantes son permanentemente retiradas del juego debido a Arrestos o Dispersiones o cuando las unidades de la Autoridad implicadas en un Combate son retiradas a la Reserva como resultado de la batalla.

Cuando se produce el Evento Aleatorio “Solidaridad Para Siempre”, el Factor de Moral de las unidades de los Manifestantes aumenta en uno.

Ejemplo de Combate:

Es el turno de la Autoridad y en el área hay dos unidades SPD, dos 2-4-3 unidades Grupo de Manifestantes, una unidad Multitud 1-3-1 y una barricada. La Autoridad decide atacar ambos grupos con sus unidades SPD y usando munición especial. $4+4=8$, doblado a 16 debido a la munición y dividido a 8 debido a la Barricada. Lanza un dado y obtiene un 6, con el que en la columna 7-10 de la Tabla de Resultados de Combate obtiene un resultado “X”. Los Manifestantes contraatacan con su unidad de Grupo: $2+2=4$, reducido a 2 por la Barricada. Tira un dado y saca un 6 con el que en la columna 2-3 de la Tabla de Resultados de Combate obtiene un resultado “CM”.

Ambos bandos aplican los resultados simultáneamente. La Autoridad retira permanentemente las dos unidades de Grupo y añade cuatro puntos a su IE, entonces resta dos puntos a su IE por la munición utilizada. Mientras, una de las unidades SPD debe realizar un Control de Moral: obtiene un 6 y falla, se retira a la reserva y los Manifestantes suman uno a su IE.

7.0 REGLAS ESPECIALES

7.1 Noche

Después de finalizar el turno de tarde de cada día, cae la Noche. Todas las unidades de Multitud de los Manifestantes son retiradas del tablero y colocadas a un lado. Las restantes unidades continúan moviéndose y entrando en combate, pero todos los factores de combate son reducidos a la mitad durante los turnos de Noche. En las fases de *Eventos Aleatorios* y *Refuerzos* del turno de mañana del día siguiente, todas las unidades de Multitud que fueron retiradas durante el turno de Noche están disponibles como refuerzos además de todas las unidades de Multitud que entraron en juego como refuerzos durante el Turno de Noche.

7.2 Barricadas

Las Barricadas pueden ser construidas por las unidades de Manifestantes en el la Fase Dos ó Tres de Escalada (7.3). Una unidad de Manifestantes puede, además del movimiento en la Fase de Movimiento, declarar que quiere intentar construir una Barricada. Las unidades tratan de realizarlo tirando 1d6; los Grupos tienen éxito si consiguen un resultado de 1, las Multitudes tienen éxito si consiguen un resultado de 1 ó 2. Sólo puede existir un marcador de Barricada en un área.

Un marcador de Barricada ofrece protección a todas las unidades de Manifestantes en ese área. Todas las unidades de ambos bandos involucradas en combate en un área que contenga un marcador de Barricada reducen a la mitad su Factor de Combate (redondeado hacia arriba). Si al final de la Fase de Combate existe una Barricada en un área sin unidades de Manifestantes, la Barricada es retirada del tablero. Las unidades de la Autoridad no pueden construir o beneficiarse de las Barricadas.

7.3 ESCALADA

Durante el juego, la autoridad puede “*Escalar*”, en sus intentos de despejar rápidamente las calles de Manifestantes. La Escalada tiene lugar a través de tres Fases que siempre van hacia arriba, nunca hacia abajo:

Fase Uno : El jugador Autoridad no puede usar munición especial ni escoger Tropas Estatales ó Guardia Nacional como refuerzos de emergencia. El jugador Manifestante no puede construir Barricadas. Debe tratarse cualquier resultado de Combate “X” como “A”.

Fase Dos : Se liberan las restricciones de la Fase Uno.

Fase Tres : Todas las unidades doblan su Factor de Combate. La Autoridad dobla por segunda vez si utilizan Munición Especial.

Se considera efectiva la Fase Uno desde el comienzo del juego. La Autoridad puede pasar a la Fase Dos de Escalada después de que la primera unidad de la Autoridad sea retirada debido a un Chequeo de Moral y debe utilizar un turno de juego completo en la Fase Dos de la Escalada para pasar a la Fase Tres. Si la Autoridad pasa a la Fase Tres de la Escalada, no puede ganar el juego si al finalizar la partida tiene un Índice de Exposición superior al de los Manifestantes; en ese caso el juego es considerado como una Victoria Marginal de los Manifestantes.

8.0 VICTORIA

Al final del turno de juego de la tarde del 2 de Diciembre, el juego termina y se establece el ganador. Si existe

un empate, el juego se extiende hasta el turno de la tarde del 3 de Diciembre.

Si la Autoridad obtiene un IE superior a los Manifestantes : Triunfo de las Fuerzas de la Oscuridad Capitalista. La OMC sigue adelante sin obstáculos. ¿Qué es ese ruido fuera? ¡Oiga, traiga más champagne!

Los Manifestantes obtienen entre 0 y 30 IE más que la Autoridad : Victoria Marginal de los Manifestantes. Algunas interrupciones en la reunión. Algunos delegados no abandonan sus suites de hotel.

Los Manifestantes obtienen entre 31 y 60 IE más que la Autoridad : Sustancial Victoria de los Manifestantes. La reunión sufre severas interrupciones y se fuerzan retrasos y cambios en las intervenciones. Los delegados corren asustados por las calles. El jefe del Departamento de Policía de Seattle, dimite. Este es más ó menos el resultado histórico.

Los Manifestantes obtienen más de 61 IE más que la Autoridad : Decisiva Victoria de los Manifestantes. La reunión se cancela completamente. La próxima reunión se celebrará en Novosibirsk o en algún otro lugar de difícil acceso. El Alcalde de Seattle está “tostado”.

NOTA DEL DISEÑADOR

El concepto central del juego es el Índice de Exposición. Este es un reflejo de varios conceptos: por un lado, la relativa libertad de movimiento o elección de opciones (el Límite de Movimiento de Reacción); la percepción de quién está ganando el día (la adición o sustracción de unidades – cuando el IE de los Manifestantes sube, sus fuerzas se vuelven menos radicales y más Multitudes se unen en las calles; cuando el IE de la Autoridad sube, las patrullas de policía vuelven a sus trabajos rutinarios-); y quién obtiene la “imagen de victoria” (la influencia de los Manifestantes se vuelve más grande cuanto más se distribuyan a lo largo de la ciudad, mientras que la reducción de IE por añadir refuerzos de emergencia de la Autoridad representa la sensación de extrañeza por ver mayor cantidad de fuerza policial de la habitual y la “vergüenza” de tener que acudir a las fuerzas policiales controladas por el Estado y a la Guardia Nacional).

Cuando las unidades del juego son temporalmente retiradas debido al Chequeo de Moral, simula la confusión y distracción vividas. Cuando una unidad de Multitud es retirada, se considera temporalmente dispersada o atascada en las calles; cuando una unidad de la Autoridad es retirada, se considera inefectiva y desorganizada, reduciendo vándalos ó arresando de manera aleatoria a individuos. De forma similar, los resultados de arresto o dispersión no significan que las 500-800 personas de una multitud se encuentren en tal estado, si no que se considera que la Autoridad ha disparado suficiente gas o arresado o reducido a suficientes manifestantes para que el resto se disperse por su propia seguridad y decide retirarse a sus casas y quedarse allí temporalmente.

Una cosa más: todo sobre este juego atiende a la simular la situación real que se vivió en Seattle, pero también es parcialmente una sátira de dichos eventos, quizá mejor entendida por la irreverencia de la Tabla de Eventos Aleatorios. Recuerdo a los jugadores que dicha sátira pretende ser humorística y debe tomarse como tal.

UNA NOTA SOBRE LOS GRÁFICOS DE LOS COUNTERS

Muchos de los gráficos de los counters y las imágenes han sido encontradas en Internet. Muchas de ellas vienen de Radical Image Archive (<http://come.to/radikala-arkivet/>), mientras que otras vienen de shareware/freeware dingbat fonts Kersplebedeb Devo Dingbats and Bobco. “Mr. Natural” es por supuesto, Robert Crumb. La imagen “Goofy with M-16” está tomada de una tira cómica de Andy Singer. Las imágenes utilizadas para las

unidades SPD y algunas de los counters de Anarquistas y Radicales corresponden a sellos que yo mismo he hecho.

CRÉDITOS DEL DISEÑO

Diseño de juego : Brian Train

Desarrollo : Joe Miranda

Gráficos : Brian Train

TABLA DE AJUSTE DEL ÍNDICE DE EXPOSICIÓN		
CANTIDAD	POR QUÉ	CUANDO
+/- ?	por evento aleatorio específico	Fase de Eventos Aleatorios
-4 Autoridad	por cada Unidad de Refuerzo de Emergencia	Fase de Eventos Aleatorios
+2 Autoridad ó	por cada Unidad de Grupo de Manifestantes retirada permanentemente por un resultado de "A" ó "X" (a elección de la Autoridad)	Fase de Combate
-2 Manifestantes		
-1 Autoridad Y	por cada Multitud de Manifestantes retirada permanentemente por un resultado de "A" ó "X"	Fase de Combate
-1d6 Manifestantes		
-1 Autoridad	la Autoridad utiliza Munición Especial (por unidad)	Fase de Combate
+1 Manifestantes	por cada unidad de Autoridad temporalmente eliminada debido al resultado del combate	Fase de Combate
+? Manifestantes	igual al Valor de Exposición de cada barrio donde los Manifestantes tengan al menos una unidad	Fase de Fin de Turno
+10 Autoridad	si no existen Multitudes de Manifestantes en el mapa (sólo turnos de día)	Fase de Fin de Turno
+20 Autoridad	si no existen unidades de Manifestantes en el mapa (exclusivo de los anteriores)	Fase de Fin de Turno
-1 Autoridad	por cada 5 unidades SPD en el mapa (no cuentan el pool de reserva, redondeo hacia arriba)	Fase de Fin de Turno

TABLA DE REFUERZOS POR ÍNDICE DE EXPOSICIÓN						
0-20	21-40	41-60	61-80	81-100	101+	Índice de Exposición
+2d6	+1d6	+2	+1	-1	-2	Unidades de Grupo de Manifestantes
+1	+2	+3	+1d6	+1d6	+2d6	Unidades de Multitud de Manifestantes
+3	+2	+1	0	-1	-2	Unidades SPD
0	1	2	3	4	5	Límite de Reacción de Movimiento

El número de la tabla es el número de unidades de esa categoría que son añadidos o eliminados del mapa.

Las unidades retiradas permanecen disponibles como refuerzos.

TABLA DE EVENTOS ALEATORIOS

2d6	Evento Aleatorio
	Refuerzo aleatorio. El jugador Manifestante tira un dado y divide entre 2 el resultado (redondeando hacia arriba). Si el El Manifestante es igual o mayor que el de la Autoridad, puede elegir el resultado de la división de la tirada para elegir ese número de Grupos o Multitudes. Si su El es menor, sólo puede elegir Grupos.
11 - 16	Los Chicos están desatados. Ninguna unidad anarquista puede mover en este turno mientras discuten sus tácticas.
21	Mujeres enfadadas unidas! Una observación imprudente, enfurece a nuestros hermanos en la lucha; todas las unidades radicales doblan su factor de combate este turno.
22	Pausa para café. Las unidades de organizaciones laboristas no pueden mover ni atacar en el turno del jugador Manifestante.
23	Festival de música folk. Retira todas las unidades liberales: reaparecerán en el turno de mañana del siguiente día.
24	Oh, oh...se rompió mi vestido. Las unidades medioambientales no pueden mover este turno
25	

26	Eh, Beavis! 1d6 de unidades Yahoo! Aparecen como refuerzos (cógelas de las unidades disponibles).
31 - 32	Tránsito SNAFU. Todas las unidades de refuerzo de emergencia de SPD, Guardia Nacional o Tropas Estatales llegan un turno más tarde.
33 - 34	Respuesta rápida. Las Tropas Estatales o de Guardia Nacional como refuerzos de emergencia están en camino de llegar un turno antes.
35 - 36	Solidaridad siempre. Todas las unidades protestantes se comportan frente a los chequeos de moral de este turno con un +1 en su factor de moral.
41 - 42	Fricción entre facciones. Las unidades manifestantes de diferentes facciones no pueden realizar ataques combinados en la fase de combate.
43 - 44	¡Esta es una manifestación no violenta! Las multitudes no pueden atacar en la fase de combate.
45 - 46	Dedos acusadores manifestantes. En este turno la Autoridad puede doblar el Factor de Combate de todas las unidades que utilicen para atacar grupos en áreas donde también existan Multitudes (no pueden atacar a multitudes si usan esta ventaja, pero pueden ignorar la ventaja y atacar a grupos y multitudes indistintamente).
51 - 53	Desgaste. Los Manifestantes deben retirar una unidad de Multitud a su elección (no se aplica penalización EI).
54 - 56	Panfletos. La Autoridad debe retirar una unidad SPD del juego (no se aplica penalización EI).
61 - 62	El Alcalde denuncia a los Manifestantes. Añade 10 puntos al EI de la Autoridad.
63 - 64	Bill Clinton admite que los Manifestantes tienen algo de razón. Añade 10 puntos al EI de los Manifestantes.
65 - 66	¡Llaves perdidas del armero! En este turno, la Autoridad no puede usar munición especial.

TABLA DE RESULTADO DE COMBATE						
Resultado 1d6	1	2 - 3	4 - 6	7 - 10	11 - 15	16+
1	N	N	N	N	N	MC
2	N	N	N	N	MC	MC
3	N	N	MC	MC	MC	A
4	N	MC	MC	MC	A	A
5	MC	MC	A	A	A	X
6	MC	A	A	X	X	X

Ajustes de Factor de Combate (acumulativos)

Factor de Combate x2 : Ataque de la Autoridad con munición especial; Eventos aleatorios "Mujeres Enfadadas" o "Dedos Acusadores"; Fase 3 de la Escalada.

Factor de Combate /2 : Ataque o contraataque con barricadas presentes; Turno de Noche.

Resultados de Combate

N : Sin efecto

MC : Chequeo de Moral; una unidad defensora (a elección del atacante) tira 1d6: si el resultado <= a su Moral OK, en caso contrario, se retira temporalmente del mapa (hasta que se necesite como refuerzo).

A : Arresto. Si la Autoridad ataca, una unidad Manifestante es retirada definitivamente del juego y el resto de unidades manifestantes deben realizar un Chequeo de Moral (mirando la Tabla de Ajuste). Si son los Manifestantes los atacantes, una unidad de la Autoridad es temporalmente retirada del juego a su pool.

X : Dispersión. Si la Autoridad ataca, todas las unidades Manifestantes son retiradas definitivamente del juego. Si los atacantes son Manifestantes, la Autoridad retira temporalmente sus unidades al pool.

SETUP DEL JUEGO (La Autoridad coloca primero)

Autoridad : Coloca 1 unidad SPD en el Centro de Convenciones. Coloca las restantes unidades SPD, Guardia Nacional y Tropas Estatales fuera del mapa. Coloca el IE en 30.

Manifestantes : Divide las unidades en Grupos y Multitudes en dos pilas fuera del mapa. Coge 5 unidades de Multitud al azar y colócalas en el centro de la ciudad. Coloca el IE en 0.

DISTRIBUCIÓN DE COUNTERS

Manifestantes:

Facción (color)

Anarquistas (blanco y negro) -----	8 x 2-5-3
Radicales (rojo) -----	12 x 2-4-3
Laboristas Organizados (naranja) ----	12 x 1-3-1
Liberales (rosas) -----	12 x 2-2-1
Medioambientales (verde) -----	8 x 2-3-1
Yahoos! (amarillo) -----	10 x 1-2-3

Autoridad (azul) :

Unidades SPD -----	15 x 4-4-3
Guardia Nacional -----	4 x 2-6-3
Tropas Estatales -----	4 x 3-5-3

Marcadores (blanco) :

Barricadas -----	6
Marcadores El Manifestantes -----	2
Marcadores El Autoridad -----	2
Marcador de Turno -----	1