

ISRAELI INDEPENDENCE

Primera guerra árabe-israelí: 1948-1949

TABLA DE CONTENIDOS

[0.0] Uso de estas Reglas 1
 [1.0] Introducción 1
 [2.0] Componentes del juego 1
 [3.0] Preparación del juego 1
 [4.0] Secuencia de juego 1
 [5.0] Victoria y Derrota 2
 [6.0] Fase de Carta 2
 [7.0] Fase de la Liga Árabe 2
 [8.0] Fase de Ofensiva 2
 [9.0] Reglas opcionales 2

Los **nuevos términos de juego**, cuando aparecen definidos **por primera vez**, se muestran en **texto de color rojo** para una rápida identificación.

Las instrucciones del juego están organizadas en secciones de **Reglas** principales mostradas con texto en mayúsculas y de color verde, ordenadas con números con decimales (por ejemplo, la regla 4.0 es la cuarta regla). Estas reglas por lo general explican objetivo, conceptos, componentes, procedimientos y sistemas de juego, así como la preparación y forma de ganar.

Con cada Regla pueden existir **Casos** que expliquen mejor una regla concreta o procedimiento de juego. Los Casos también pueden restringir la aplicación de una Regla mediante excepciones a la misma. Los Casos se muestran como decimales de las Reglas (por ejemplo, la Regla 4.1 indica que se trata del primer Caso de la cuarta Regla).

La información importante siempre aparece en texto de color rojo.

Ejemplos de aplicación de una Regla o Caso se muestran en texto de color azul.

Los cuadros de texto sombreados son explicaciones y consejos del autor del juego que en sí mismos no suponen una Regla o Caso

[1.0] INTRODUCCIÓN

Israeli Independence es un juego en solitario que simula el primer conflicto armado árabe-israelí ocurrido en 1948-1949 y que daría lugar al establecimiento del Estado de Israel en el territorio del hasta entonces Mandato Británico de Palestina. El jugador controla, de forma abstracta, las Fuerzas Armadas del joven estado contra los cinco ejércitos árabes invasores, dirigiendo ofensivas con el objetivo de hacerlos retroceder evitando que se hagan con el control de Jerusalén. Los eventos que ocurran, las acciones de los invasores y las opciones para el jugador vienen determinadas por un mazo de cartas. Si ha logrado preservar Jerusalén Oeste de los invasores para

cuando el mazo de cartas se haya agotado, habrá obtenido la victoria.

Aunque está diseñado para jugarse en solitario, *Israeli Independence* también puede jugarse en equipo como israelíes de modo que los integrantes del mismo decidan en común las acciones a tomar. Esto lo convierte en una buena simulación para el aula.

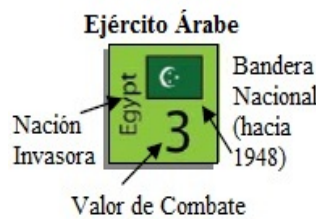
Israeli Independence no es una profunda y detallada simulación histórica del conflicto. Tampoco supone un intento de apoyar o refutar cualquier punto de vista político en relación al actual Estado de Israel. El juego, no obstante, tiene una base histórica y recrea la realidad que tuvieron que enfrentar los israelíes en tiempos de la fundación del Estado de Israel, ofreciendo algunas ideas para aquellos que deseen luego profundizar en la historia que rodea tan importante conflicto.

[2.0] COMPONENTES DEL JUEGO

El mapa de juego: el mapa de juego, de 21,6 x 28 cm., muestra el territorio del Mandato Británico de Palestina para 1947-1948. Aparecen superpuestos espacios para los ejércitos árabes invasores en su marcha hacia Jerusalén Oeste, así como casillas para funciones varias.

Los espacios circulares del mapa están relacionados con **Cisjordania**. Algunas de las cartas del mazo contienen reglas especiales para los ejércitos árabes cuando ocupan dichos espacios.

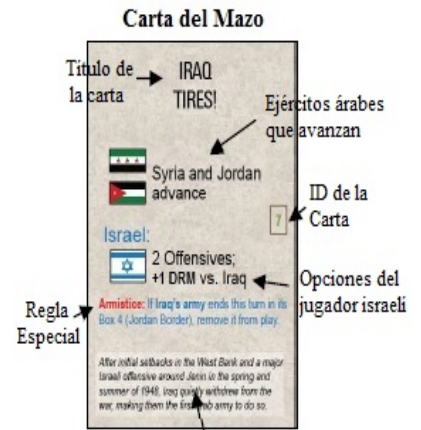
Piezas de juego: Las fichas de cartón del juego representan los cinco ejércitos árabes invasores así como tres destinados a indicar las ofensivas israelíes. Estas fichas reciben el nombre de **unidades**. La información en las unidades se lee como sigue:



Nación invasora es la identidad nacional (también mostrada por la bandera) del ejército árabe.

Valor de Combate es el número a superar en tirada de dado para hacer retroceder a la unidad.

Mazo de cartas: En el juego se incluyen veintidós cartas estándar (más dos de juego avanzado). Determinan la acción sobre el tablero al ser reveladas, una a una, durante la partida.



Texto de ambientación histórica que proporciona contexto para la carta (no tiene efectos de juego)

[3.0] PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloque en el mapa cada ficha de ejército árabe en los espacios de borde blanco (identificadas con el número 4) [FALTA]. Retire del mazo las cartas 23 y 24 (muestran título en verde, se usan solo en el juego avanzado), mezcle el resto y coloque el mazo boca abajo en el espacio del mapa llamado *Draw Pile*. Tomando un dado de seis caras en la mano estaremos preparados para comenzar.

[4.0] SECUENCIA DE JUEGO

Una partida completa a *Israeli Independence* consta de tantos **Turnos de Juego** como cartas hay en el mazo (generalmente veintidós).

TURNOS DE JUEGO

Usted, como jugador israelí, realizará cada turno de juego a través de una serie de **Fases** ordenadas exactamente tal como sigue:

1. **Fase de Carta:** se revela la carta superior del mazo de juego y se coloca la carta boca arriba en el espacio llamado *Action Pile*. La carta que queda a la vista en dicho espacio es el evento activo a resolver en el turno.

2. **Fase de Liga Árabe:** ajuste la posición de los ejércitos árabes un espacio hacia su objetivo (siguiente casilla numerada). Si algún ejército árabe logra llegar a Jerusalén Oeste se pierde la partida inmediatamente (consultar [5.0])

3. **Fase de Ofensivas** en este momento puede iniciar tantas ofensivas como permita la carta activa para intentar hacer retroceder a los ejércitos árabes invasores en base a las reglas de combate (consultar [8.0]).

Una vez finalizada la Fase de Ofensiva comienza un nuevo Turno de Juego en el que se repetirán las mismas tres fases. El juego continuará hasta que se gane o pierda la partida.

[5.0] VICTORIA Y DERROTA

Perdiendo la partida: si, durante la Fase de Liga Árabe, un ejército árabe se encuentra en alguna de las casillas numeradas con el 1 y recibe orden de avanzar, mueve al último espacio (Jerusalén Oeste). Cuando sucede esto, el juego concluye con la derrota del jugador israelí. No se juegan más turnos (a menos que quiera empezar una nueva partida desde el principio).

El grado de derrota se calcula en base al número de cartas sin jugar que queden en el mazo y comparando dicha cantidad en la siguiente tabla:

0 a 3	= Empate
4 a 6	= Derrota leve
7 a 9	= Derrota sustancial
10 o más	= Derrota decisiva

Ganando la partida: si, una vez completada la Fase de Ofensiva, todas las cartas del mazo han sido jugadas y no hay ejército árabe en Jerusalén Oeste, el juego acaba en victoria israelí ¡El Estado de Israel ha sido establecido!

El grado de éxito se calcula en base a Puntos de Victoria (PV) otorgados por la posición en la que haya quedado cada uno de los ejércitos árabes. Los ejércitos árabes eliminados del mapa se consideran que están en una supuesta casilla número 6.

23 a 26 PV	= Victoria aplastante
16 a 22 PV	= Victoria decisiva
10 a 15 PV	= Victoria sustancial
9 o menos PV	= Victoria ajustada

Por ejemplo: Históricamente los israelíes "ganaron el juego" con 18 puntos (Victoria decisiva) así: el ejército iraquí eliminado (6 puntos), los ejércitos de Líbano y Siria en la casilla 4 (suman 8 puntos), el ejército de Egipto en la casilla 3 (3 puntos) y el ejército de Jordania "llamando a la puerta" en la casilla 1 (1 punto).

[6.0] FASE DE CARTA

Cada título de carta y texto de ambientación se proporcionan para ayudar a "contar la historia" a través de los muchos acontecimientos históricos del conflicto. Debe leer el contenido de cada carta activa resolviendo las fases de Liga Árabe y Ofensiva tal y como se explica en las reglas 7.0 y 8.0.

Cualquier regla especial que aparezca en la carta se aplica únicamente en el turno en que se ha activado dicha carta.

[7.0] FASE DE LIGA ÁRABE

La carta indica que ejércitos deben avanzar una casilla en el mapa. Mueva los ejércitos indicados en la carta un espacio, a la casilla con el número inferior (por ejemplo, de la casilla 4 a la 3). Los

ejércitos **En retirada** son movidos a la siguiente casilla con número mayor, pero nunca más atrás de la número 4.

Las casillas con el 4 se encuentran fuera de los límites del Mandato Británico de Palestina (tal como era en 1947-1948) y representan territorio natal de los ejércitos invasores (con la excepción de Iraq). Las casillas representan el eje de avance de cada ejército por la geografía de la región hacia Jerusalén Oeste. Piense en el espacio 0 como en el objetivo de cada uno de esos ejércitos árabes: Jerusalén Oeste.

[7.1] Límite de velocidad: un ejército árabe no puede avanzar más de una casilla por turno.

[7.2] Avance lento de los ejércitos: Hay dos cartas con título *Every slowest Arab army* (cada ejército árabe más lento). Hay que ver cual es la casilla más retrasada (con el número mayor) ocupada por ejércitos árabes. El ejército o ejércitos en dicha casilla avanzan una casilla.

Por ejemplo: Los ejércitos sirio y libanés se encuentran en la casilla 3 mientras que los otros ejércitos ocupan casillas 1 y 2. Si aparece una de las cartas mencionadas, tanto el ejército sirio como el libanés avanzarían una casilla pasando a ocupar la número 2.

[8.0] FASE DE OFENSIVA

Durante esta fase usted podrá realizar tantas ofensivas como se establezca en la carta activa. No es obligatorio realizar todas las ofensivas posibles en el turno. Las ofensivas no pueden realizarse contra ejércitos árabes ubicados en su casilla 4.

PROCEDIMIENTO

Cada ofensiva es realizada por separado.

Designa a un ejército árabe como objetivo de la ofensiva y realice una tirada de dado. La tirada puede ser modificada por el **Die Roll Modifier (DRM, Modificador a la Tirada)** de la carta activa. Resultados inferiores a 1 se considerarán un 1 y los superiores a 6 se considerarán un 6.

Si la tirada modificada resultante es igual o inferior al Valor de Combate del ejército árabe, no sucede nada. Si la tirada modificada es superior al valor de combate del ejército árabe, es obligado a retirarse una casilla (consultar [7.0]).

Los libaneses no mostraron mucho coraje en esta guerra, por lo que su valor de combate es 2. Los jordanos, sin embargo, reforzados por la Legión Jordana con adiestramiento británico, tienen valor de combate 4. El resto de ejércitos árabes (Egipto, Iraq y Siria) tienen valor de combate 3).



[8.1] Inteligencia: si puede realizar más de una ofensiva en el turno, tiene derecho a conocer el resultado de una antes de decidir si realiza o no la siguiente.

[8.2] Ofensivas sostenidas: un mismo ejército árabe puede ser objetivo de múltiples ofensivas en el mismo turno.

[8.3] Ofensivas fallidas: los ejércitos árabes no avanzan a raíz de una ofensiva fallida israelí. Permanecen en la misma casilla.

[8.4] Armisticio: la Regla Especial de algunas cartas del mazo pueden provocar un **armisticio** que saque a una nación árabe de la guerra. Concretamente especifican que se elimina la ficha de ejército árabe si concluye turno en su casilla 4 (al finalizar la Fase de Ofensiva). La ficha de dicho ejército árabe pasaría a colocarse en el espacio llamado *Arab Armies Removed From Play* (Ejércitos Árabes Eliminados del Juego). Posteriores órdenes de avance para ejércitos eliminados son ignoradas.

[9.0] REGLAS OPCIONALES

Puede usar una o ambas reglas opcionales en sus partidas.

[9.1] Ofensivas Reserva: si el juego le resulta demasiado difícil puede recurrir hasta a tres fichas de Ofensiva Reserva que colocará en el espacio llamado *Israeli Offensive Chits Holding Box*. Estas fichas pueden emplearse en cualquier Fase de Ofensiva añadiéndolas a las ofensivas permitidas en ese turno por la carta activa, incluso si la carta no otorga ofensiva alguna.



Las restricciones y DRM de las cartas no se aplican en las Ofensivas Reserva.

Puede usar más de una ficha de Ofensiva Reserva por turno pero son de **uso único** de modo que una vez empleadas se retiran del juego.

[9.2] Juego Avanzado: si quiere añadir dificultad al juego puede añadir al mazo las cartas de Juego Avanzado (con **título verde** y numeradas 22 y 23). Aunque estas cartas añaden dificultad, no cambian las condiciones de victoria ¡sigue teniendo que sobrevivir al mazo completo conservando Jerusalén Oeste!

CRÉDITOS DEL JUEGO

Autor: Darin A. Leviloff
Docs & Desarrollo: Alan Emrich
Diseño del mapa: Vince DeNardo
Testeo: Dina Bedak, M. Evan Brooks, Vince DeNardo, Daniel Gray, Cody Leviloff, Truman Pollard III

Traducción: Juan Francisco Moreno (Chisco)