

דְּוִילִיגְט STRUGGLE

LA GUERRA FRÍA, 1945-1989

Por Jason Matthews y Ananda Gupta



REGLAMENTO

DEVIR



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com



ÍNDICE

Créditos	2
Prólogo a la edición española	3
1. Introducción	4
2. Componentes	4
3. Despliegue inicial	6
4. Secuencia de juego	6
5. Las cartas: operaciones y eventos	7
6. Operaciones	8
7. Eventos	10
8. Nivel de DEFCON y operaciones militares	10
9. China	11
10. Puntuación y victoria	12
11. Reglas de torneo	13
12. Variante de la Guerra Civil China	13
Un escenario de guerra tardía	14
Ejemplo de partida	15
Comentarios históricos de las cartas	22
Notas de los autores	34
Reglas opcionales de los autores	34

CRÉDITOS

Autores del juego: Jason Matthews y Ananda Gupta

Desarrollo del juego: Jason Matthews

Desarrollo adicional: George Young y William F. Ramsay Jr.

Dirección artística: Rodger MacGowan

Diseño de la caja: Rodger MacGowan

Diseño del tablero: Mark Simonitch y Guillaume Ries

Diseño del reglamento y de las fichas: Mark Simonitch

Pruebas de juego: Greg Schloesser, Bill Edwards, Marvin Birnbaum, Brad y Brian Stock, Peter Reese, Joe Rossi Jr., Greg Kniaz, PJ Glowacki, Steve Viltot, Doug Austin, Shawn Metcalf, Steve Kosakowsky, Ken Gutermuth y Ben y Marcia Baldanza.

Pruebas de juego de la edición de lujo: Ted Torgerson, Charles Robinson, Dave Gerson, Sakari Lahti, Randy Pippus, Riku Riekinen, Doug Steinley, Rich Jenulis y Paul Sampson

Revisión de los textos: Kevin Duke y Tom Wilde

Coordinación de producción: Tony Curtis

Producción: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

Un agradecimiento especial a Bruce Wigdor, Chris Withers, Stefan McCay, Randy Pippus y David Wilson.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Edición: Joaquim Dorca

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Antoni Giménez

Revisión de los textos: Marc Figueras y Marià Pitarque

Rediseño y adaptación: Antonio Catalán y Bascu

Diseño de la carta opcional Número 111: Pedro Luís García Sánchez

2ª edición: abril de 2013



DEVIR IBERIA
Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com

Prólogo a la edición en español

De un modo ciertamente curioso, la publicación de *Twilight Struggle* por parte de un editor español viene a cerrar el círculo completo de nuestra idea original. Todo el proyecto de creación del juego se inició porque Ananda era un activo probador de juegos para GMT, y yo era su contrincante habitual en los nuevos juegos con motor de cartas. Nos gustaron muchas de las creaciones que iban apareciendo, pero nos preocupaba el hecho de que muchos de estos juegos se estaban alejando de algo que el mecanismo de motor de cartas representa con gran habilidad; creemos que el motor de cartas es el mecanismo casi ideal para integrar sin problemas los aspectos políticos de una confrontación dentro de los elementos más tácticos. Antes de este tipo de juegos, para capturar el proceso de toma de decisiones políticas se requerían tablas poco atractivas de eventos aleatorios o bien reglas más complejas pero también más tediosas.

Afortunadamente, *We the People* de Mark Herman, sobre la revolución de independencia de Estados Unidos, nos enseñó una metodología diferente. Así, cuando Ananda y yo empezamos a pensar en crear nuestro propio juego, nos dirigimos hacia conflictos con un importante contenido político. Para nosotros, la primera elección, y la más obvia, fue la Guerra Civil Española; sin duda, ya teníamos una idea de los aspectos generales (Franco, Guernica, «No pasarán», etc.), pero no conocíamos los detalles necesarios para crear un juego que reflejara adecuadamente este conflicto. El problema es que cuando empezamos a investigar el tema, rápidamente nos dimos cuenta de que podíamos pasarnos el resto de nuestras vidas leyendo sobre la Guerra Civil y, sin embargo, seguir sin comprender todas sus sutilidades y entresijos políticos.

En consecuencia, buscamos otro tema. Ananda, en un toque de genialidad, sugirió la Guerra Fría, y como yo la había sufrido en mi propia piel, el trabajo de verdad fue separar el grano de la paja en los diversos acontecimientos, más que comprenderlos. El resultado de nuestros esfuerzos es el juego que ahora estáis a punto de jugar. Por otro lado, la buena noticia es que desde nuestra idea original han aparecido varios diseños muy interesantes sobre la Guerra Civil, entre los cuales destaca *España 1936*.

Sería descuidado por mi parte no mencionar la interesante situación de España durante la Guerra Fría. Evidentemente, la España de Franco era anticomunista y, sin embargo, a causa de su historia anterior, permaneció como una especie de «bicho raro» occidental hasta su retorno a la democracia. En este sentido, se puede considerar como el equivalente de Yugoslavia en el bloque soviético. Hemos añadido una carta exclusiva para esta edición en español, que refleja la posible integración de España en el bloque occidental, un tema que ya aparecía en las primeras versiones que probamos de *Twilight Struggle*.

Sin duda, los países de habla hispana fueron un importante escenario de conflicto durante la Guerra Fría, y nos entusiasma que la publicación de nuestro juego por parte de Devir permita a los jugadores hispanohablantes de todo el mundo acceder más fácilmente a *Twilight Struggle*. Deseamos que disfrutéis del juego, ¡y que obtengáis un 1 en todas vuestras tiradas para la carrera espacial!

Jason





«La trompeta nos convoca de nuevo, no para alzarnos en armas, aunque las necesitaremos; no para ir a la batalla, aunque ya estemos en guerra; sino para que soportemos la carga de esta larga lucha crepuscular...»
John F. Kennedy, discurso de investidura, enero de 1961

En 1945 los Aliados derrotaron con grandes dificultades a la maquinaria de guerra alemana mientras las más devastadoras armas creadas por la humanidad obligaban a Japón a rendirse bajo una lluvia de fuego. Donde antes se erguían muchas naciones poderosas solo dos quedaron en pie. El mundo apenas tuvo un segundo de respiro antes de que se iniciara un nuevo conflicto. Pero a diferencia de los grandes conflictos que lo precedieron, este no se iba a librar con soldados ni con tanques, sino con espías y políticos, científicos e intelectuales, artistas y traidores.

Twilight Struggle es un juego para dos jugadores que simula los 45 años de intriga, lucha de prestigio y conflictos militares ocasionales entre la Unión Soviética y los Estados Unidos. El mundo entero es el escenario en el que los dos colosos luchan para mantener a salvo sus ideologías y sus formas de vida. El juego comienza entre las ruinas de la devastada Europa, cuando las dos «superpotencias» compiten sobre los escombros de la Segunda Guerra Mundial, y acaba en 1989, cuando solo los Estados Unidos se mantienen en pie.

Twilight Struggle hereda su sistema básico de los juegos clásicos de motor de cartas como son **We the People** o **Hannibal: Rome vs Carthage**. Es un juego de interacción rápida y escasa complejidad, como sus predecesores. Los eventos de las cartas cubren una amplia selección de sucesos históricos, desde los conflictos árabe-israelíes de 1948 y 1967 hasta Vietnam y los movimientos pacifistas en los Estados Unidos, pasando por la crisis de los misiles cubanos y otros incidentes similares que estuvieron a punto de llevar al mundo a una aniquilación nuclear total. Los subsistemas del juego reflejan también la lucha por el prestigio en la carrera espacial y dejan abierta la posibilidad de que una guerra nuclear lleve la partida a su fin.

Este reglamento está dividido en secciones numeradas, algunas de ellas divididas en apartados (por ejemplo 2.1 o 2.2). En algunos puntos del reglamento pueden encontrarse referencias a determinadas secciones o apartados del mismo directamente relacionadas con el apartado en cuestión.

2.0 COMPONENTES

El juego completo de **Twilight Struggle** incluye:

- Un tablero de 56 cm × 86,5 cm
- Dos láminas de fichas indicadoras
- Un libro de reglas
- Dos ayudas de juego para los jugadores
- 110 cartas, más 1 carta española
- Dos dados de seis caras

2.1. El tablero

«Desde Stettin en el Báltico hasta Trieste en el Adriático un Telón de Acero ha caído sobre el continente.»

Winston Churchill

2.1.1. El mapa está dividido en seis regiones: Europa, Asia, América Central, Sudamérica, África y Oriente Medio. Una región es un grupo de países geopolíticamente conectados entre sí y que, además, suelen tener una cierta proximidad geográfica. Europa está dividida, a su vez, en dos subregiones, Oriental y Occidental. Dos países históricamente neutrales como Austria y Finlandia pertenecen tanto a Europa Oriental como a Europa Occidental. También Asia posee una subregión: el Sudeste Asiático. Todos los países que forman una misma región comparten el mismo color en el mapa; las subregiones comparten el mismo color de su región pero con una tonalidad diferente.

Europa	
Presencia.....	3
Dominio.....	7
Control.....	Victoria

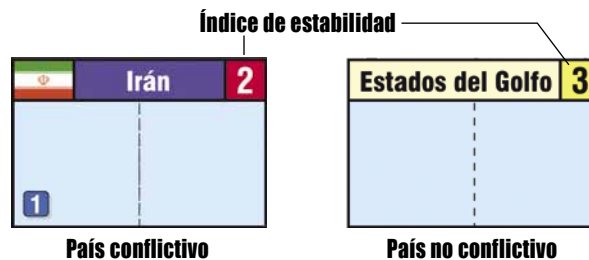
Europa Occidental

Europa Oriental

Nota de los autores: Aunque no es geográficamente correcto, se ha incluido Libia y Egipto como parte de Oriente Medio, Canadá y Turquía como parte de Europa y Australia como parte de Asia.

2.1.2. Cualquier evento, regla, acción o carta que haga referencia a Europa o Asia hace referencia también a sus respectivas subregiones.

2.1.3. Cada casilla del mapa representa a un país o a un grupo de países (a partir de ahora llamados simplemente *país*). Cada país tiene un índice de estabilidad que representa su estabilidad global, su independencia y su poder.



2.1.4. Países conflictivos. Aunque la mayoría de los nombres de los países están escritos sobre fondo claro, los países conflictivos tienen sus nombres escritos sobre fondo morado a fin de identificarlos rápidamente. Su funcionamiento es similar al del resto de países, pero tienen características especiales durante las puntuaciones (10.1) y los golpes de estado (6.3).

2.1.5. Hay dos casillas en el mapa que representan, respectivamente, la situación geográfica de los Estados Unidos y de la Unión Soviética. En dichas casillas no pueden colocarse fichas indicadoras de influencia, pero proporcionan los mismos beneficios que los países adyacentes bajo control a efectos de eventos y de realineamientos (6.2.2).

2.1.6. Los países están conectados entre sí por líneas marrones, rojas y negras. Las líneas marrones representan conexiones entre países dentro de una misma región, las rojas representan conexiones entre países de diferentes regiones y las negras representan conexiones de un país con una de las dos superpotencias. Un país se considera adyacente a todos aquellos países con los que esté unido mediante una de estas líneas de color.

Nota de los autores: La adyacencia no tiene porqué ser un reflejo fidedigno de la geografía. Algunos países que comparten fronteras físicas no aparecen conectados en el juego. No se trata de un error del mapa, sino que forma parte de la mecánica del juego y de la situación política a lo largo del periodo histórico.



Control de EE. UU.



Influencia de EE. UU.



Control de la URSS



Influencia de la URSS

2.1.7. Control de los países. Cada país del tablero se considera controlado por uno de los dos jugadores o bien sin control. Un país se considera controlado si:

- un jugador tiene en él un número de puntos de influencia mayor o igual al índice de estabilidad de dicho país, y además,
- la influencia del jugador en dicho país sobrepasa a la influencia de su adversario por lo menos en tantos puntos como el índice de estabilidad.

Ejemplo: Para poder controlar Israel (índice de estabilidad 4) un jugador debe tener al menos 4 puntos de influencia en Israel, además de tener como mínimo 4 puntos más de influencia que los que tenga allí su adversario.

2.1.8. En las casillas de algunos países aparecen unos números pequeños sobre fondo rojo o azul, en la esquina inferior izquierda o derecha de la casilla. Estos números indican la influencia inicial de cada jugador a principio de la partida. Los puntos de influencia a repartir en una región determinada pero no en un país específico aparecen junto a los nombres de dichas regiones. Véase en 3.2 y 3.3 la lista completa de puntos de influencia iniciales.

2.2. Cartas

2.2.1. El juego contiene 111 cartas. Con la salvedad de las cartas de puntuación, todas las demás tienen un valor en puntos de operaciones, un título del evento y la descripción del mismo. Las cartas de puntuación tienen como título «Puntuación» y deben jugarse durante el turno en que se reciben.

2.2.2. En cada carta aparece un símbolo que indica a qué superpotencia está asociado su evento:

- Las cartas con una estrella roja están asociadas a la Unión Soviética.
- Las cartas con una estrella blanca están asociadas con los Estados Unidos.
- Las cartas con una estrella partida en blanco y rojo están asociadas a ambos.

(Véase en 5.2 el resultado de jugar cartas con eventos asociados a la superpotencia del adversario).

Carta de ejemplo

Valor en puntos de operaciones

Evento



Número de la carta

Indicador de guerra inicial, media o tardía

Asterisco: retirar la carta del juego si se ejecuta el evento

2.2.3. Las cartas se pueden jugar de dos formas: como puntos de operaciones o como eventos.

2.2.4. En algunas cartas un asterisco sigue al título del evento. Cuando estas cartas se juegan como evento, se retiran permanentemente del juego.

2.2.5. Las cartas en las que el título del evento aparece subrayado permanecen junto al tablero, a la vista de ambos jugadores, hasta que su evento sea cancelado (o concluya la partida).

Nota: Los jugadores pueden también indicar que un evento subrayado ha sido jugado mediante la ficha de recordatorio de evento. En ese caso las fichas se situarán en el marcador de turnos del tablero (véase 7.3).

2.2.6. Las cartas que se descarten (no las retiradas permanentemente del juego) se dispondrán boca arriba formando un mazo junto al mazo de juego.

2.3. Fichas indicadoras

El juego incluye varios tipos de fichas indicadoras, que denominaremos simplemente *indicadores*:



Carrera Espacial de los EE. UU.



Carta jugada en la carrera espacial de los EE. UU.



Carrera Espacial de la URSS



Carta jugada en la carrera espacial de la URSS



Nivel de Defcon



Indicador de ronda de acción



Operaciones militares de los EE. UU.



Operaciones militares de la URSS



Indicador de turno



Indicador de puntos de victoria



Restricción de DEFCON



Recordatorio de evento



Reverso del recordatorio de evento

3.0 DESPLIEGUE INICIAL

3.1. Se barajan las cartas marcadas como guerra inicial y se reparten 8 de ellas a cada jugador. Se coloca «La Carta de China» boca arriba sobre la mesa, junto al jugador soviético. Los jugadores pueden inspeccionar su mano antes de desplegar sus puntos de influencia iniciales.

3.2. El jugador soviético desplegará primero y colocará un total de 15 indicadores de influencia como sigue: 1 en Siria, 1 en Iraq, 3 en Corea del Norte, 3 en Alemania Oriental, 1 en Finlandia y 6 más a repartir en cualquier país de Europa Oriental.

3.3. El jugador americano desplegará a continuación, colocando 25 indicadores de influencia de la siguiente manera: 2 en Canadá, 1 en Irán, 1 en Israel, 1 en Japón, 4 en Australia, 1 en Filipinas, 1 en Corea del Sur, 1 en Panamá, 1 en Sudáfrica, 5 en Reino Unido y 7 más a repartir en cualquier país de Europa Occidental.

3.4. Se sitúan ambos indicadores de Carrera Espacial en la casilla de inicio (a la izquierda). Cada país situará su indicador de operaciones militares en la casilla con valor «0» del marcador «Operaciones militares requeridas». A continuación, se dispondrá el indicador de turno en la casilla correspondiente al turno 1 y el indicador de DEFCON en la casilla de valor «5». Finalmente, el indicador de puntos de victoria se situará en la casilla de 0 puntos de la tabla de puntos de victoria.

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

4.1. Una partida de *Twilight Struggle* tiene una duración máxima de diez turnos. Cada turno representa el paso aproximado de entre tres y cinco años, durante los cuales cada jugador jugará seis o siete cartas. Al inicio de la partida cada jugador recibirá una mano de ocho cartas del mazo de guerra inicial. Al principio del turno 4 se deberá barajar el mazo de guerra media con el resto del mazo inicial y la mano de los jugadores aumentará hasta las nueve cartas; finalmente, al principio del turno 8 se barajará el mazo de guerra tardía junto con el resto de cartas en juego.

4.2. El jugador con la iniciativa es aquel cuya fase de juego se está realizando en un momento específico.

4.3. Cuando no queden cartas en el mazo de juego se deberán barajar todas las cartas del mazo de descartes, que formarán parte de nuevo del mazo de juego. No se deben barajar nuevamente las cartas jugadas como eventos y en cuyo título aparezca un asterisco (*), ya que una vez jugadas quedan fuera de la partida de forma definitiva.

4.3.1. Siempre hay que repartir las cartas restantes del mazo antes de barajar los descartes y seguir repartiendo, excepto en los turnos 4 y 8 (véase 4.4).

4.4. Cuando entren en juego los mazos de guerra media y guerra tardía no se deben barajar los descartes con los mazos entrantes, sino que dichos mazos que entran en juego deberán ser barajados únicamente con las cartas restantes del mazo de juego. Las cartas del mazo de descartes se barajarán de nuevo cuando el mazo vuelva a agotarse.

4.5. Un turno de juego de *Twilight Struggle* sigue el orden siguiente:

- Aumentar el nivel de DEFCON
- Repartir cartas
- Fase de cabecera
- Rondas de acción
- Comprobar el estado de operaciones militares

- Mostrar la carta guardada (sólo en solo en partidas de competición)
- Voltear «La Carta de China»
- Avanzar el marcador de turnos
- Puntuación final (solo tras el turno 10)

A. Aumentar el nivel de DEFCON: si el nivel de DEFCON es inferior a 5 se deberá aumentar el nivel en 1 (hacia una situación de paz).

B. Repartir cartas: Cada jugador recibe cartas hasta completar una mano de 8 cartas (en los turnos del 1 al 3). En los turnos comprendidos entre el 4 y el 10 cada jugador deberá recibir cartas hasta completar una mano de 9 cartas («La Carta de China» nunca cuenta para este límite).

C. Fase de cabecera: Cada jugador elige en secreto una carta de su mano. Una vez ambos han hecho su elección, se revelan de forma simultánea. Estas cartas se denominan *cartas de cabecera* y sus eventos se ejecutan durante esta fase (y en caso de ser eventos con asterisco, se retiran definitivamente del juego). A fin de determinar cuál de las dos cabeceras se ejecuta primero, deberemos comparar los valores de operaciones de dichas cartas. En primer lugar se ejecutará la de valor más alto y, en caso de tener ambas el mismo valor, se ejecutará primero la carta jugada por el jugador de EE. UU.

- Se puede jugar como cabecera una carta de puntuación, pero estas tienen siempre un valor de operaciones igual a 0, de modo que siempre serán las últimas en ejecutarse. En el caso de que ambos jugadores jueguen una carta de puntuación como cabecera, se ejecutaría primero la carta jugada por el jugador de los EE. UU.
- Los jugadores deben siempre jugar una carta de cabecera, independientemente de a quién favorezca su evento.

Nota: En caso de jugarse como cabecera una carta con evento del jugador rival, será este quien aplique el evento como si lo hubiera jugado él mismo. No obstante, será el jugador que ha jugado la carta el que se considerará que posee la iniciativa a efectos de variaciones en el nivel de DEFCON.

- «La Carta de China» no puede jugarse como cabecera.
- A menos que el texto del evento de una carta de cabecera estipule lo contrario, ningún jugador recibirá puntos de operaciones de las cabeceras jugadas en esta fase.

D. Rondas de acción: Cada turno consta de 6 rondas de acción en los turnos 1 a 3, y de 7 rondas de acción en los turnos 4 a 10. Los jugadores se alternarán jugando cartas de su mano, una por ronda, hasta completar las 6 rondas durante los turnos 1 a 3, o las 7 rondas en los turnos 4 a 10. El jugador soviético será siempre el primero en jugar carta, seguido a continuación por su rival norteamericano. Todas las acciones indicadas en una carta deberán llevarse a cabo antes de que el rival inicie su fase de acción jugando su propia carta de la mano. El jugador que pone en juego una carta es el jugador con la iniciativa.

- Normalmente a cada jugador le quedará una carta en la mano tras completarse todas y cada una de las rondas de acción de un turno. Esta carta restante se considerará guardada y podrá ponerse en juego en los turnos siguientes si así lo desea el jugador. Las cartas de puntuación nunca podrán guardarse de un turno a otro.
- Si un jugador no dispone de cartas suficientes para jugar todas sus rondas de acción deberá esperar a que su oponente complete todas sus rondas hasta concluir el turno.

E. Comprobar el estado de operaciones militares: Los jugadores comprobarán si han cumplido el mínimo de operaciones militares o si reciben penalización por ello (véase 8.2). A continuación, situarán sus indicadores de operaciones militares de nuevo a 0.

F. Mostrar la carta guardada: En partidas de competición o torneo los jugadores deberán mostrar a su adversario la carta guardada en la mano a final de turno, a fin de comprobar que no se trata de ninguna carta de puntuación. Dado que revelar la carta merma el secretismo del juego, no es necesario mostrar dicha carta en partidas no competitivas.

G. Voltear «La Carta de China»: Si durante el turno anterior se jugó «La Carta de China» y se pasó al oponente boca abajo, se deberá voltear y situarla de nuevo boca arriba, para indicar que está operativa nuevamente.

H. Avanzar el indicador de turnos: Se deberá avanzar el indicador de turnos una casilla, de modo que refleje el turno siguiente. Si se pasa del turno 3 al 4 deberemos barajar en el mazo de juego las cartas de guerra media, y si se pasa del turno 7 al 8 se incorporará al mazo las cartas de guerra tardía.

I. Puntuación final: Al concluir el turno 10 se deberá realizar una ronda final de puntuación tal y como se describe en las reglas de puntuación.

5.0 LAS CARTAS: OPERACIONES Y EVENTOS

5.1. Las cartas se pueden jugar de dos formas: como eventos o como operaciones. Normalmente, cada jugador acabará un turno con una carta en la mano, guardada para el turno siguiente, pero todas las demás deberán ser jugadas de una u otra forma. Un jugador no podrá pasar durante su ronda de acción, ni negándose a jugar una carta de su mano ni descartándola sin ponerla en juego.

5.2. Eventos asociados al rival. Si un jugador juega una carta como operaciones pero el evento de dicha carta está asociado únicamente al jugador adversario, el evento se ejecutará, y en caso de que el evento contenga un asterisco en el título, la carta, además, se descartará definitivamente.

Nota: En caso de jugar como operaciones una carta con evento asociado al adversario, éste llevará a cabo el evento como si él mismo hubiera jugado la carta.

- El jugador con la iniciativa decidirá si desea utilizar primero sus puntos de operaciones o si prefiere que sea su oponente el que ejecute en primer lugar el evento.
- Si una carta lleva asociado un evento del adversario pero dicho evento no puede ejecutarse (ya sea porque no se han cumplido sus prerequisites o porque no se cumplen las condiciones para que sea ejecutado), simplemente se ignorará. En estos casos, las cartas con asterisco en el título se situarán en la pila de descartes para que puedan volver a entrar en juego en turnos posteriores.
- Si una carta lleva asociado un evento del adversario pero no puede ejecutarse porque otro evento anterior ha anulado su activación, la carta se descartará y el evento no se ejecutará, aunque seguirá manteniendo su valor como puntos de operaciones.
- Si una carta lleva asociado un evento del adversario pero el resultado de su ejecución no produce efecto alguno, dicho evento se considerará jugado (y en caso de aparecer un asterisco en su título se eliminará definitivamente del juego).



Evento que no puede ejecutarse antes del evento «Plan Marshall»

Permite poner en juego el evento «OTAN»

Ejemplo 1: El jugador soviético juega la carta «OTAN» antes de que se hayan jugado las cartas «Plan Marshall» o «Pacto de Varsovia». El jugador soviético obtiene los 4 puntos de operaciones, pero el jugador norteamericano no se beneficia del evento «OTAN». Sin embargo, a pesar de ser un evento con un asterisco en su título, el evento no se eliminará del juego, sino que irá a la pila de descartes para ser barajado de nuevo en el futuro.

Ejemplo 2: El jugador norteamericano juega «Guerra árabe-israelí» y obtiene 2 puntos de operaciones. No obstante, como en el turno anterior puso en juego «Acuerdos de Camp David» (que cancelan el evento «Guerra árabe-israelí»), seguirá beneficiándose de los 2 puntos de operaciones sin que el jugador soviético pueda beneficiarse del evento, que no se ejecutará y que tampoco se eliminará del juego, sino que simplemente se descartará para ser barajado de nuevo en el futuro.

Ejemplo 3: El jugador soviético juega la carta «Alianza para el Progreso». Sin embargo, el jugador norteamericano no controla ningún país conflictivo ni en Centroamérica ni en Sudamérica, de manera que el evento se considera ejecutado y, por tanto, queda eliminado del juego tras la ronda de acción del jugador soviético.

Ejemplo 4: El jugador soviético juega la carta «Guerra de las Galaxias» como puntos de operaciones, lo que debería activar el evento. No obstante, el jugador norteamericano no va en cabeza en la carrera espacial, de modo que el jugador soviético obtiene sus puntos de operaciones y la carta va a la pila de descartes.

5.3. Cuando el evento de una carta tenga como requisito jugar o descartar otra carta con un valor de operaciones determinado, cualquier carta con un valor superior servirá para satisfacer dicho requisito.

Ejemplo: La carta «Cenagal» requiere que el jugador americano descarte una carta con valor de operaciones igual a 2. Si en su lugar descarta una carta con valor de operaciones 3 el requisito se considera cumplido.

5.4. Cuando un evento obliga a un jugador a descartarse de una carta, el evento de la carta descartada no se ejecutará. Esta regla se aplica incluso si la carta descartada es una carta de puntuación.

5.5. Con la salvedad de lo expuesto en la regla 10.1.5, cuando el texto de una carta entre en contradicción con una regla, será la carta la que tenga preeminencia sobre la regla.

6.0 OPERACIONES

Los puntos de operaciones se pueden usar de las formas siguientes: para colocar indicadores de influencia, para realizar tiradas de realineamiento, para intentar golpes de estado o para tratar de avanzar en la Carrera Espacial. Cuando una carta se juegue como puntos de operaciones, el jugador deberá elegir **una sola** de las opciones mencionadas en la que gastar todos los puntos de operaciones de la carta: colocar influencias, hacer tiradas de realineamiento, intentar intentos de golpe de estado o hacer tiradas en la Carrera Espacial.

6.1. Colocación de indicadores de influencia

«Todo el mundo impone su sistema propio hasta allí donde su ejército se lo permite.»
Iósif Stalin

6.1.1. Los indicadores de influencia deben colocarse de uno en uno. Además, solo podrán situarse en indicadores de influencia propios que ya estuvieran colocados al principio de la ronda de acción o adyacentes a ellos.

Excepción: Los indicadores que se colocan gracias a un evento no están sujetos a esta regla, salvo que el texto de la carta indique lo contrario.

Si la cantidad de influencia jugada en un país es suficiente como para controlar dicho país, los indicadores de influencia se colocarán por el lado del color que corresponda (rojo para el soviético, azul para el americano).

6.1.2. Cuesta 1 punto de operaciones poner 1 indicador de influencia en un país con control propio o no controlado por el adversario. Cuesta 2 puntos de operaciones poner 1 indicador de influencia en un país controlado por el jugador rival. Si el estado de control de un país cambia al invertir indicadores de influencia en él, el resto de indicadores se podrán colocar con el coste mínimo de 1.

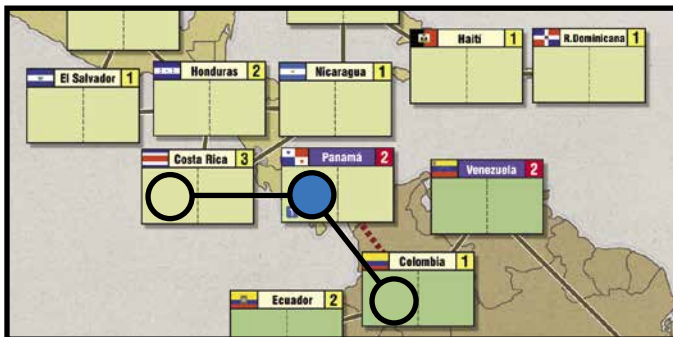
Ejemplo: El jugador de EE. UU. tiene 2 indicadores de influencia en Turquía, mientras el jugador de la URSS no tiene ninguno, de modo que Turquía está bajo control de los EE. UU. El jugador soviético juega una carta con valor de operaciones 4 para colocar indicadores de influencia. Al gastar los puntos en Turquía, el primer indicador de influencia le cuesta 2 puntos de operaciones (puesto que el país está bajo control de EE. UU.), pero tras aumentar en 1 su influencia en Turquía, este país deja de estar bajo control de los EE. UU., dado que la influencia norteamericana ya no supera en 2 (índice de estabilidad del país) a la del jugador soviético. De este modo, los puntos restantes que la



Ejemplo: El jugador norteamericano controla Turquía y Grecia, mientras que el jugador soviético controla Siria y el Libano. Ninguno de los dos adversarios tiene control sobre Rumanía o Bulgaria.

URSS invierta en aumentar su influencia en dicho país tendrán un coste de 1 punto de operaciones por cada punto de influencia obtenido. Si al inicio de la ronda de acción el jugador de EE. UU. solo hubiera tenido 1 punto de influencia en Turquía, todos los indicadores de influencia que el jugador soviético hubiera obtenido en ese país habrían tenido un coste de 1 punto de operaciones, ya que no habría existido control inicial alguno.

6.1.3. Los indicadores de influencia pueden repartirse entre varios países, e incluso regiones, siempre y cuando el gasto no supere los puntos de operaciones de la carta jugada.



Ejemplo: El jugador de EE. UU. tiene indicadores de influencia en Panamá y en Corea del Sur. Decide jugar una carta con valor 3 de operaciones para expandir su influencia, de modo que invierte un punto en Costa Rica y otro más en Colombia. Sin embargo, no puede utilizar puntos para expandir su influencia hasta Costa Rica y a continuación a Nicaragua, ya que esta última no era adyacente a un punto de influencia propio al inicio de la ronda de acción. En cambio, sí que podría gastar los puntos de operaciones restantes en aumentar su influencia en Corea del Sur (donde ya estaba presente) o a uno de sus países adyacentes.

6.1.4. Los indicadores de influencia siempre se podrán jugar en países adyacentes (con línea de conexión) a la superpotencia del jugador.

6.1.5. Los valores numéricos de los indicadores de influencia se pueden considerar como monedas; es decir, en cualquier momento un jugador puede cambiar un indicador de un valor por otros de valor menor pero de idéntica suma total. Además, el número de indicadores de influencia incluidos en el juego no representa ningún tipo de límite, y de ser necesarios más, pueden usarse fichas de juego, monedas o incluso cubos de madera que hagan las veces de puntos de influencia.

6.1.6. Si un jugador tiene más de un indicador de influencia en un país, deberá siempre colocar el de valor más alto sobre el resto, de modo que sea el más visible. Los jugadores pueden inspeccionar en cualquier momento los indicadores de influencia de los países.

6.2. Tiradas de realineamiento

6.2.1. Las tiradas de realineamiento se usan para reducir la influencia del rival sobre los países. Para realizarlas no es necesario que el jugador con la iniciativa tenga influencia en el país objetivo, ni siquiera en los países adyacentes a este, aunque tenerla aumenta considerablemente las probabilidades de éxito. Sí que es necesario que el jugador rival tenga al menos 1 punto de influencia en el país objetivo. Al usar los puntos de operaciones de una carta para realizar tiradas de realineamiento, debe resolverse cada una de las tiradas antes de declarar el objetivo de la siguiente. Un país puede ser objetivo de más de una tirada de realineamiento en cada ronda de acción.

6.2.2. Realizar una tirada de realineamiento cuesta 1 punto de operaciones. Para ello, cada jugador lanza un dado y añade los modificadores propios

a su tirada. El jugador con el total más alto puede retirar tantos puntos de influencia rival del país como la diferencia respecto a la tirada más baja. Los resultados iguales se consideran un empate y no comportan retirada de influencia alguna. Los jugadores modifican el valor de su tirada como sigue:

- +1 por cada país adyacente bajo control propio,
- +1 si antes de la tirada tienen más influencia que el rival en el país objetivo,
- +1 si la superpotencia del jugador es adyacente al país objetivo.

Ejemplo: El jugador de EE. UU. decide realizar una tirada de realineamiento en Corea del Norte. Mientras que el jugador norteamericano no posee influencia alguna en dicho país, el jugador soviético tiene 3 puntos de influencia y, por tanto, el control. El jugador de EE. UU. no tendrá ningún modificador a su tirada, ya que no controla ningún país adyacente a Corea del Norte, y tampoco tiene allí más influencia que su oponente; en cambio, el jugador de la URSS obtendrá un modificador de +1 a su tirada por tener más influencia que su rival en el país objetivo y otro +1 por ser un país adyacente a su superpotencia, para un total de +2. En la tirada de realineamiento el jugador norteamericano tiene suerte y obtiene un 5, que al no tener modificadores da un resultado final de 5. El jugador soviético obtiene un 2 en la tirada, que tras añadirle sus modificadores de +2 se convierte finalmente en un 4. La diferencia a favor del jugador de EE. UU. ($5 - 4 = 1$) son los puntos de influencia que el jugador de la URSS deberá retirar de Corea del Norte.

6.2.3. Un jugador nunca podrá aumentar su influencia en un país como resultado de una tirada de realineamiento.

6.3. Golpes de estado

6.3.1. Un golpe de estado representa una serie de operaciones militares destinadas a cambiar la composición del gobierno de un país objetivo. El jugador que realice un intento de golpe de estado no necesitará tener influencia alguna en el país objetivo o en los adyacentes; sin embargo, el jugador rival sí deberá tener influencia en dicho país para poder llevar a cabo el intento golpista.

6.3.2. Para resolver un intento de golpe, se deberá multiplicar por 2 el índice de estabilidad del país objetivo. A continuación, el jugador con la iniciativa lanzará un dado y sumará el resultado al valor de operaciones de la carta jugada para intentar el golpe. Si el total sumado es superior al doble del índice de estabilidad del país objetivo, el golpe habrá tenido éxito; de lo contrario, fracasará. Si el golpe tiene éxito se retirarán del país objetivo tantos indicadores de influencia como la diferencia entre la suma de la tirada más el valor de operaciones de la carta jugada y el doble del índice de estabilidad. Si no hubiera los suficientes marcadores de influencia del adversario, el jugador con la iniciativa añadirá influencia propia al país hasta completar la diferencia.

6.3.3. El jugador con la iniciativa deberá avanzar su indicador de operaciones militares tantas casillas como el valor de operaciones de la carta jugada para intentar el golpe.

Ejemplo: El jugador norteamericano juega una carta con valor de operaciones 3 para intentar un golpe de estado en México. El jugador norteamericano no tiene influencia en dicho país, pero el jugador soviético tiene 2 puntos de influencia. En primer lugar el jugador de EE. UU. aumenta en 3 (valor de operaciones de la carta) su marcador de operaciones militares, para indicar que ya ha invertido 3 puntos en operaciones militares este turno (véase 8.2). A continuación lanza el dado y obtiene un 4, que sumado al valor



de operaciones de la carta (3), da un valor total de 7. A esta cifra le resta el doble del valor del índice de estabilidad de México ($2 \times 2 = 4$) para obtener un resultado final de 3, que es el número de indicadores de influencia que podrá retirar/añadir en el país. Como el jugador soviético solo tiene 2 marcadores de influencia en México, el jugador norteamericano primero retirará esos 2 marcadores y, a continuación, añadirá 1 indicador de influencia propia.

6.3.4. Un intento de golpe de estado en un país conflictivo disminuye el nivel de DEFCON en 1 (hacia la guerra nuclear).

6.3.5. Las cartas que ofrecen la posibilidad de realizar un intento de golpe de estado gratis en una región determinada permiten ignorar las restricciones geográficas del nivel de DEFCON actual (véase 8.1.5). Sin embargo, un golpe de estado gratuito en un país conflictivo baja igualmente el nivel de DEFCON en 1, tal como explica el punto 6.3.4.

6.4. La Carrera Espacial

«Nos lanzamos al espacio porque cualquier objetivo que deba emprender la humanidad tiene que ser uno compartido totalmente por todos los hombres libres [...] Creo que esta nación debe alcanzar, antes de que acabe esta década, el objetivo de que el hombre llegue a la Luna y regrese sano y salvo». John F. Kennedy

6.4.1. La tabla de la Carrera Espacial contiene un indicador para cada superpotencia. Ambos adversarios pueden invertir puntos de operaciones con el fin de avanzar a la casilla siguiente de dicha tabla.



A tal efecto deberán jugar una carta con un valor de operaciones igual o superior al valor marcado en la casilla a la que desean avanzar y lanzar un dado: si el resultado obtenido se encuentra entre los límites marcados en dicha casilla el jugador podrá avanzar su indicador.

6.4.2. Un jugador solo podrá jugar una carta por turno para tratar de avanzar en la Carrera Espacial. **Excepción:** Las ventajas otorgadas por la propia tabla de Carrera Espacial y algunos eventos pueden modificar esta limitación, o incluso avanzar de forma automática el marcador de uno de los jugadores.

6.4.3. Avanzar en la tabla de la Carrera Espacial puede reportar al jugador puntos de victoria, habilidades especiales o ambas cosas. Cinco de las casillas de la tabla están marcadas con un par de cifras separadas por una barra (por ejemplo, la casilla «Órbita lunar» indica «3/1»). El número de la izquierda representa los puntos de victoria que obtendrá el primer jugador que alcance dicha casilla, y el de la derecha, los que obtendrá el segundo jugador que la alcance. Los puntos de victoria así obtenidos se contabilizan inmediatamente, y todos son acumulativos.

6.4.4. Las habilidades especiales otorgadas por la tabla solo las obtiene el primer jugador que llega a la casilla que las concede, y son automáticamente canceladas en el momento en que el segundo jugador alcanza esa casilla.

- Al alcanzar la segunda casilla («Animal en el espacio»), el jugador puede jugar dos cartas por turno en la Carrera Espacial (en lugar de una).
- Al alcanzar la cuarta casilla («Paseo espacial»), el jugador adversario deberá elegir y mostrar cada turno su carta de cabecera antes de que el jugador que ha alcanzado esta casilla decida qué carta de cabecera va a jugar.
- Al alcanzar la sexta casilla («Alunizaje del Eagle/Bear»), el jugador podrá descartar al final de su turno la carta guardada si así lo desea.

- Al llegar a la octava casilla («Lanzadera espacial»), el jugador podrá jugar 8 rondas de acción por turno.

Los efectos de estas habilidades especiales son inmediatos y acumulativos.

Ejemplo: El jugador soviético consigue avanzar hasta la segunda casilla de la Carrera Espacial, de modo que podrá jugar en dicha tabla una segunda carta, si lo desea, en su próxima ronda de acción. Si el jugador soviético alcanza la cuarta casilla de la tabla antes de que el jugador norteamericano alcance la segunda, podría seguir jugando dos cartas por turno en la Carrera Espacial y, además, podría elegir su carta de cabecera cada turno tras ver qué carta de cabecera va a jugar su oponente.

6.4.5. Cualquier carta que se juegue como operaciones para avanzar en la Carrera Espacial permite ignorar el evento escrito en la misma. Por tanto, una carta jugada en la Carrera Espacial debe ir al mazo de descartes sin que su evento se tenga en cuenta, y volverá a barajarse cuando el mazo de juego se agote.

Nota: La Carrera Espacial es una «válvula de seguridad». Si el evento de una carta es muy provechoso para el rival y no se desea activar, se puede jugar la carta en la Carrera Espacial para evitarlo (siempre que el valor de operaciones de la carta cumpla el valor mínimo exigido en cada casilla de la tabla).

6.4.6. Si un jugador alcanza la última casilla de la Carrera Espacial, no podrá jugar más cartas en esta tabla en lo que reste de partida.

7.0 EVENTOS

«¿Niega usted, embajador Zorin, que la URSS ha situado y sigue situando misiles de medio y corto alcance y rampas de lanzamiento en Cuba? ¿Sí o no? ¡No espere a la traducción! ¿Sí o no?»

Adlai Stevenson, embajador de EE. UU. en la ONU

7.1. Un jugador puede jugar una carta como evento en lugar de utilizar sus puntos de operaciones. Si el evento está asociado a su propia superpotencia o a ambas, se ejecuta tal y como la carta indica.

7.2. La carta de puntuación del Sureste Asiático está marcada con un asterisco tras su título, y es la única carta de puntuación que debe ser eliminada del juego tras ser jugada.

7.3. Eventos permanentes: Algunos eventos tienen el título subrayado, como por ejemplo «Pacifismo». Esto indica que el efecto del evento estará vigente hasta el final de la partida. Cuando se juegue una de esas cartas, es conveniente mantenerlas visibles a un lado del tablero como recordatorio, o bien colocar las fichas de recordatorio de evento con el título del evento en el contador de turnos.

7.4. Algunos eventos modifican el valor de operaciones de las cartas siguientes. Estos modificadores son acumulativos y pueden modificar el valor de «La Carta de China».

Ejemplo: El jugador de EE. UU. juega la carta «Caza de brujas / Purga» como carta de cabecera. Teóricamente el jugador soviético debería reducir en 1 el valor de operaciones de todas sus cartas durante el turno, sin embargo su carta de cabecera es «Revolución en Vietnam» que le permite aumentar en 1 el valor de todas sus cartas de operaciones jugadas en el Sureste Asiático. En su primera ronda de acción el jugador de la URSS decide jugar «La Carta de China» e invierte 5 puntos de influencia en el Sureste Asiático. Este valor se ve modificado por la «Revolución en Vietnam» para un total de 6 puntos de operaciones, pero a su vez se ve también afectado por la «Caza de brujas», que reduce su valor de operaciones de nuevo a 5.

7.4.1. Los eventos que modifican el valor de operaciones de una carta solo se aplican a uno de los jugadores. El modificador no se transfiere al adversario si este roba una carta de la mano al jugador.

Ejemplo: El jugador soviético ha jugado la carta «Doctrina Brézhnev» como evento y, por tanto, el valor de todas sus cartas de operaciones aumenta en +1. Si el jugador norteamericano robase una carta al jugador soviético (por ejemplo, mediante el evento «Venta de grano a los soviéticos»), no se beneficiaría de ese modificador de +1 en la carta robada.

7.4.2. Los eventos que modifican el valor de operaciones de las cartas jugadas a continuación lo hacen a todos los efectos.

Ejemplo 1: Si el jugador soviético ha jugado como evento «Caza de brujas / Purga» sobre el jugador norteamericano, y este último juega a continuación una carta de valor de operaciones 2 para dar un golpe de estado, el jugador de EE. UU. recibirá solamente un +1 a su tirada y su número de operaciones militares aumentará igualmente 1 nivel.

Ejemplo 2: Si el jugador soviético ha jugado previamente la «Doctrina Brézhnev» podrá jugar una carta de 1 punto de operaciones para cumplir con el evento «Ratonera».

Ejemplo 3: Si el jugador norteamericano ha jugado previamente «Contención», podrá jugar a continuación «Creación de la C.I.A.» y beneficiarse de 2 puntos de operaciones.

7.4.3. Si un evento especifica que el jugador podrá realizar operaciones, aumentar influencia o intentar realineamientos como si hubiera puesto en juego una carta de un valor determinado, esos puntos de operaciones adicionales se tratarán como si realmente el jugador hubiera jugado una carta de dicho valor. Por tanto, esos puntos de operaciones están sujetos a todas las restricciones de la regla 6.0 y a cualquier otro evento que limite su valor o su puesta en juego.

7.5. Si un evento no se puede jugar debido a su cancelación o a alguna restricción impuesta por otro evento, la carta con dicho evento podrá jugarse igualmente como puntos de operaciones.

7.6. Eventos de guerra: Hay 5 eventos de guerra en el mazo: «Guerra de Corea», «Guerra árabe-israelí», «Guerra indo-paquistaní», «Escalada bélica» y «Guerra Irán-Iraq». Todos ellos se pueden jugar independientemente de que uno o ambos jugadores tengan o no presencia en cualquiera de los países en conflicto. Aunque no exista influencia del jugador en ninguno de los países, recibirá igualmente los puntos de victoria si resuelve el evento con éxito, y puntos de operaciones militares tenga éxito o no (véase 8.2.4).

8.0 NIVEL DE DEFCON Y OPERACIONES MILITARES

«Extraño juego. La única opción de ganar es no jugando.»

Joshua, la computadora del NORAD en la película Juegos de Guerra

8.1. La escala de DEFCON

8.1.1. El nivel de DEFCON mide la tensión nuclear en el juego. El nivel de DEFCON al comienzo de la partida se encuentra en su nivel máximo, el nivel de paz (5). Durante la partida el nivel de DEFCON podrá disminuir o aumentar en función de los eventos y de las acciones de los jugadores, pero si en algún momento el nivel de DEFCON llega a 1, la partida terminará inmediatamente.

8.1.2. El nivel de DEFCON no podrá nunca superar el valor 5. Cualquier evento que haga subir el nivel por encima de dicho valor, no tendrá efecto sobre el DEFCON.

8.1.3. Si el nivel de DEFCON llega a 1, estalla la guerra nuclear y el juego acaba inmediatamente. Se considera que el jugador con la iniciativa es

el responsable del descenso del nivel de DEFCON y perderá la partida.

Ejemplo: El jugador de EE. UU. juega la carta «Juegos Olímpicos» con el nivel de DEFCON a 2. El jugador de la URSS decide boicotear los Juegos y el nivel de DEFCON desciende a 1, lo que desencadena la guerra nuclear. Como el jugador norteamericano es el jugador con la iniciativa, pierde inmediatamente la partida.

8.1.4. Cualquier intento de golpe de estado en un país conflictivo hará que el nivel de DEFCON baje un nivel de forma inmediata.

8.1.5. Las consecuencias de los diferentes niveles de DEFCON se especifican en la tabla y las reproducimos a continuación:

- **DEFCON 5:** Sin efectos.
- **DEFCON 4:** No se permiten golpes de estado ni realineamientos en Europa.
- **DEFCON 3:** No se permiten golpes de estado ni realineamientos en Europa ni Asia.
- **DEFCON 2:** No se permiten golpes de estado ni realineamientos en Europa, Asia ni Oriente Medio.
- **DEFCON 1:** El juego termina. El jugador responsable del descenso al nivel 1 (el jugador con la iniciativa) pierde la partida.

Nota de juego: Los jugadores pueden utilizar los indicadores de restricción de DEFCON en las regiones pertinentes como recordatorio de la imposibilidad de llevar a cabo golpes de estado o realineamientos.



8.1.6. Fase de aumento de DEFCON. Al principio de cualquier turno en el que el nivel de DEFCON sea inferior a 5, se deberá aumentar dicho nivel en 1.

8.1.7. Aumento y disminución. En cualquier caso, cuando las reglas o los eventos indiquen que se ha de aumentar el nivel de DEFCON deberemos moverlo hacia casillas con números superiores (hacia la paz) y cuando indiquen que el nivel debe disminuir lo deberemos desplazar hacia casillas con números inferiores (hacia la guerra nuclear).

8.2. Operaciones militares requeridas

«¿Moderación? ¿Por qué están ustedes tan preocupados por salvar sus propias vidas? La idea consiste en matar a todos esos bastardos. Si al final de la guerra quedan solo dos americanos y un ruso vivo habremos ganado.» General Thomas Power, Comandancia Aérea Estratégica de los EE. UU.

8.2.1. Al final de cada turno ambos jugadores deberían haber realizado un número determinado de operaciones militares. Fracasas en dicho cometido implica una penalización en puntos de victoria. El número mínimo de operaciones militares requeridas a cada jugador en un turno es igual al nivel actual de DEFCON. Si las operaciones militares realizadas por un jugador no alcanzan dicha cifra, sufrirá una penalización de 1 punto de victoria por cada nivel de operaciones militares no realizadas hasta el nivel requerido. Si ambos jugadores incumplen el mínimo necesario, las penalizaciones se restarán entre sí y el resultado final se reflejará en la tabla de puntos de victoria.

Ejemplo: A final de turno el jugador norteamericano ha realizado 2 puntos de operaciones militares. Como el nivel de DEFCON está en la casilla 4, el jugador soviético gana 2 puntos de victoria.

8.2.2. Los intentos de golpe de estado y los eventos de guerra reportan puntos de operaciones militares. Las tiradas de realineamiento, por el contrario, no suponen punto alguno de operaciones militares.

8.2.3. Cuando un jugador utilice un carta para intentar dar un golpe de



estado, moverá su indicador de operaciones militares tantas casillas como puntos de operaciones tenga la carta jugada.

Cuando se ejecute un evento de guerra (por ejemplo la guerra árabe-israelí, o la guerra de Corea), el jugador con la iniciativa moverá su indicador de operaciones militares tantas casillas como indique el texto del evento.

8.2.4. Si un jugador juega una carta como puntos de operaciones y al hacerlo se activa el evento de guerra asociado al jugador rival, será el rival el que gane los puntos de operaciones militares indicados en el texto del evento.

Ejemplo: El jugador de EE. UU. juega como operaciones «Guerra árabe-israelí», y activa así el evento de guerra, ya que está asociado al jugador soviético. Además de llevar a cabo el evento normalmente, el jugador de la URSS ganará 2 puntos de operaciones militares tal y como establece el texto de la carta.

8.2.5. Los eventos que permiten llevar a cabo un golpe de estado gratuito no reportan puntos de operaciones militares.

9.0 CHINA

9.1. El papel de China durante la Guerra Fría queda representado con «La Carta de China». Cualquier jugador puede jugar «La Carta de China» como si formara parte de su mano de cartas, y dicha carta nunca cuenta para el límite de cartas en la mano de un jugador.

9.2. Jugar «La Carta de China» cuenta como una ronda de acción (de las 6-7 que cada jugador puede realizar en cada turno). Por lo tanto un jugador puede terminar el turno con más cartas guardadas en mano de lo habitual si ha jugado en alguna de sus rondas «La Carta de China».

9.3. Cuando un jugador juegue «La Carta de China» deberá a continuación entregársela boca abajo a su rival, que no podrá utilizarla durante ese mismo turno. Al finalizar el turno en curso, podrá girar la carta boca arriba y utilizarla en el turno siguiente de forma idéntica a su oponente.

9.4. En caso de que «La Carta de China» pase de un jugador a otro como resultado de un evento, será entregada al destinatario según los términos establecidos por el evento.

9.5. «La Carta de China» no se podrá jugar:

- durante la fase de cabecera;
- si jugarla sirve para impedir que se juegue una carta de puntuación, ni
- como descarte requerido por cualquier evento.

9.6. Para poder recibir la bonificación de +1 punto de operaciones de «La Carta de China», todos y cada uno de sus puntos de operaciones deberán gastarse en Asia (incluido el Sureste Asiático).

9.7. El valor de puntos de operaciones de «La Carta de China» puede quedar modificado por otros eventos.

9.8. Ningún evento, ni la falta de cartas durante las rondas de acción, podrá forzar el uso de «La Carta de China».



10.0 PUNTUACIÓN Y VICTORIA

El objetivo final del juego es conseguir puntos de victoria (PV). Los puntos de victoria regionales se obtienen según la influencia en cada una de las seis regiones en juego. Los PV también se consiguen a partir de determinados eventos. Cuando se juega una carta de puntuación (hay una para cada región) se contabilizan los puntos de victoria a partir de la influencia de cada una de las superpotencias en dicha región en el momento en que se juega la carta.

Nota de juego: Tratar de jugar una carta de puntuación en el momento de mayor influencia del jugador en una región es un factor crucial para alzarse con la victoria.

10.1. Puntuación

10.1.1. Los siguientes términos han de tenerse en cuenta durante la puntuación de cada región:

Presencia: Una superpotencia tendrá presencia en una región si controla al menos un país en dicha región.

Dominio: Una superpotencia consigue el dominio de una región si controla más países que su adversario y además controla más países conflictivos en esa misma región. Una superpotencia debe controlar como mínimo un país conflictivo y uno no conflictivo para poder reclamar el dominio de la región.

Control: Una superpotencia ostenta el control de una región si controla más países que su oponente y además controla todos los países conflictivos de esa región.

10.1.2. Los jugadores consiguen puntos de victoria adicionales durante las puntuaciones de la forma siguiente:

- +1 PV por cada país que controlen en la región puntuada y que sea adyacente a la superpotencia rival.
- +1 PV por cada país conflictivo que controlen en la región puntuada.
- Los PV totales de cada uno de los jugadores se restan entre sí y el resultado final se registra en la tabla de puntos de victoria.

Ejemplo: El jugador de la URSS juega la carta de puntuación de Centroamérica. El jugador soviético controla Cuba, Haití y la República Dominicana, mientras que EE. UU. solo controla Guatemala y tiene 1 punto de influencia en Panamá. Por tanto, el jugador de la URSS obtendrá 3 PV por dominar la región, +1 PV por controlar un país conflictivo en la zona (Cuba), +1 PV por controlar un país adyacente a la superpotencia rival (de nuevo Cuba), haciendo un total de 5 PV. El jugador de EE. UU. tan solo recibe 1 PV por tener Presencia en la región (control de Guatemala). Como en Panamá solo tiene 1 punto de influencia no controla el país, y por tanto no controla ningún país conflictivo. Por ello la URSS consigue el dominio, dado que controla más países conflictivos (Cuba) y más países en total, además de como mínimo un país no conflictivo. El resultado final muestra que el jugador soviético obtiene 5 PV y el norteamericano solo 1 PV. Restando ambas cifras obtenemos 4 PV a favor del jugador soviético, que son los que se indicarán en la tabla de puntos de victoria.

10.1.3. Jugar determinados eventos puede comportar la ganancia de puntos de victoria.

10.1.4. Pueden obtenerse también puntos de victoria por el fracaso del rival a la hora de realizar el número de operaciones militares requeridas durante un turno (véase 8.2).

10.1.5. A final de turno no se puede obligar a un jugador a guardar ninguna carta de puntuación en su mano debido a los efectos de un evento.

10.2. La tabla de puntos de victoria

10.2.1. La tabla de puntos de victoria muestra una escala completa que va desde los 20 PV de los EE. UU. (victoria automática norteamericana) a los 20 PV de la URSS (victoria automática soviética). Al comienzo de la partida el indicador de puntos debe estar en la casilla central, marcada como «Inicio». Esta casilla representa el equilibrio, los 0 puntos para ambos adversarios. La casilla inicial debe contabilizarse siempre que un jugador gane o pierda puntos y se pase del lado de puntuación norteamericano al soviético y viceversa.

Ejemplo: Si el indicador de PV se encuentra en la casilla de 1 PV para la URSS y el jugador norteamericano consigue 2 puntos de victoria, deberemos desplazar el indicador hasta la casilla de 1 PV para los EE. UU.

10.2.2. Cuando una carta indique que un jugador gana puntos de victoria, deberemos mover el indicador de puntos hacia el extremo de victoria del mencionado jugador tantas casillas como puntos de victoria haya ganado. Así, si el indicador se encontrara en la casilla de 10 PV para los EE. UU. y el jugador soviético ganara 2 PV, deberíamos mover el indicador dos posiciones hasta situarlo en la casilla de 8 PV para los EE. UU.

10.2.3. Si ambos jugadores obtuviesen puntos de victoria de una misma carta o evento, deberíamos aplicar solo la diferencia de puntos obtenidos entre ambos.

10.3. Victoria

10.3.1. Victoria automática: hay varias maneras de obtener una victoria automática en *Twilight Struggle*:

- En el preciso instante en que un jugador alcance los 20 PV se proclamará vencedor y acabará la partida. **Nota:** deben contabilizarse todos los puntos obtenidos de forma simultánea por ambos jugadores (ya sea por una carta de puntuación o por un evento) antes de proclamar la victoria de uno de los jugadores.
- Si uno de los jugadores controla Europa cuando se juega la carta de puntuación correspondiente, dicho jugador se proclamará vencedor automáticamente.
- Guerra nuclear: un jugador ganará automáticamente si durante la fase de iniciativa del rival el nivel de DEFCON baja hasta el nivel 1.

10.3.2. Victoria al final de la partida. Si ninguno de los jugadores ha podido conseguir la victoria antes de la conclusión del turno 10, entonces se deberán puntuar todas las regiones del tablero una vez más, como si se hubiera jugado su carta de puntuación (los PV obtenidos en esta ronda final de puntuación se registrarán también en la tabla de puntos de victoria). El Sureste Asiático no se puntúa por separado, ya que se considera incluido en la carta de puntuación de Asia. Todas las regiones deben puntuarse antes de poder determinar el resultado final. Así, alcanzar los 20 PV no implica una victoria automática durante la ronda de puntuación final de partida. No obstante, el control de Europa sí que otorga la victoria automática, independientemente de los puntos de victoria de ambos jugadores.

Una vez calculadas las puntuaciones de todas las regiones del tablero y trasladadas a la tabla de puntos de victoria, el jugador con más PV es el vencedor de la partida. Si el indicador está en la zona de EE. UU., gana el jugador de EE. UU.; si está en la zona soviética, gana el jugador de la URSS. Si el indicador está en la casilla inicial (0 puntos), la partida acaba en empate.

11.0 REGLAS DE TORNEO

Las siguientes reglas son opcionales y no son necesarias para una partida «amistosa». Simplemente las incluimos a modo de guía de cómo llevar a cabo un torneo o competición de *Twilight Struggle*.

11.1.1. En las partidas de competición, los jugadores deberán mostrar a final de turno el borde inferior de sus cartas guardadas para que el rival pueda comprobar que no se trata de cartas de puntuación. Esto servirá para prevenir que una carta de puntuación se guarde en la mano, de forma accidental o deliberada, de un turno a otro.

11.1.2. Si se descubre que un jugador se ha guardado una carta de puntuación a final de turno, se considerará que ha iniciado accidentalmente una guerra nuclear y perderá inmediatamente la partida.

11.1.3. Durante una partida de torneo el jugador soviético recibirá siempre la primera carta del mazo al principio de cada turno y la siguiente la recibirá el jugador norteamericano, y así de forma sucesiva hasta que ambos jugadores completen el número de cartas que han de tener en la mano. Un jugador podrá recibir varias consecutivas si para completar su mano necesita más cartas que su oponente.

11.1.4. Podrá determinarse el bando de cada jugador mediante pujas. Cada jugador escribirá un número y el bando que desea en un trozo de papel, y ambos papeles se revelarán simultáneamente. Si eligieron bandos opuestos, los obtendrán automáticamente y se iniciará la partida. Si ambos escogieron el mismo bando, lo obtendrá el jugador que escribió el número más alto. A continuación su rival obtendrá una cantidad de puntos de influencia igual a dicho número (el valor con el que se ganó la puja), para ponerlos en juego durante el despliegue inicial, justo después de que se hayan situado los demás puntos de influencia del despliegue de ambos jugadores. Si el número pujado por ambos jugadores es el mismo se procederá a sortear los bandos. El jugador que obtenga el bando no deseado en su puja obtendrá tantos puntos de influencia como el número pujado por ambos jugadores.

11.1.4.1. Un jugador solamente podrá gastar la influencia inicial obtenida a raíz de la puja en países en los que ya tuviere presencia tras su despliegue inicial, y nunca aumentando la influencia de ese país en más de 2 niveles por encima de la necesaria para controlarlo.

Ejemplo: al final de la fase de despliegue inicial, pero antes de situar las influencias debidas a la puja, el jugador de EE. UU. tiene 3 puntos de influencia en un país con un índice de estabilidad de 3. En ese mismo país, el jugador de la URSS tiene 1 punto de influencia, de modo que el jugador norteamericano no podrá elevar su influencia en dicho país más allá de 6 (4 para controlar el país + 2 = 6 al inicio de la partida).

12.0 VARIANTE DE LA GUERRA CIVIL CHINA

De la revista **C3i** n.º 21 (copyright RBM Studio)

La variante de la Guerra Civil China está pensada para jugarla en el contexto de las reglas básicas del juego y teniendo en cuenta «La Carta de China» (véase 9.0). Sin embargo, si en algún momento estas reglas entran en conflicto con las reglas básicas o con el texto de cualquier evento, las reglas siguientes tendrán preferencia.

12.1. La casilla de la Guerra Civil China

La casilla de la Guerra Civil China se considera adyacente a la casilla de la URSS y solo a ella. Esta casilla pertenece a la región de Asia pero no al Sureste Asiático, y no afecta a ninguna carta de puntuación. La única

acción que puede llevarse a cabo en esta casilla es la introducción de puntos de influencia por parte del jugador soviético. El jugador norteamericano no podrá gastar influencia en esta casilla ni aplicar en ella evento alguno. Una vez el jugador soviético haya alcanzado los 3 puntos de influencia en la casilla de la Guerra Civil China, ésta dejará de estar disponible durante el resto de la partida y no tendrá la menor influencia sobre el juego. Los indicadores de influencia en esta casilla se devolverán al jugador de la URSS.



12.2. Control

El jugador soviético deberá invertir 3 puntos de influencia en la casilla de la Guerra Civil China para controlarla. La inversión de puntos de influencia en esta casilla responde a las mismas reglas para la colocación de influencia en cualquier otro país (véase 6.1). Si durante la partida nadie reclama «La Carta de China», ningún jugador obtendrá el punto de victoria que supone su posesión tras el turno 10.

12.3. Implicaciones del control

«La Carta de China» no estará en posesión de nadie hasta que el jugador soviético haya invertido 3 puntos de influencia en la casilla de la Guerra Civil China. Cuando el jugador de la URSS haya invertido esos 3 puntos de influencia obtendrá inmediatamente «La Carta de China» boca arriba y lista para ser jugada. Además, dejará de existir la prohibición para jugar los eventos «Caza de brujas / Purga» y «Resolución de Formosa», y ambos eventos ya se podrán ejecutar cuando entren en juego.

12.4. Restricciones de los eventos

Hasta que el jugador soviético no haya invertido 3 puntos de influencia en la Guerra Civil China no podrá jugar como eventos la «Caza de brujas / Purga» ni la «Revolución Cultural». Por su parte, el jugador norteamericano no podrá jugar como evento la «Resolución de Formosa». Todas estas cartas se podrán jugar normalmente como puntos de operaciones.

12.4.1. Condiciones especiales de los EE. UU.: a efectos de jugar los eventos «Escaramuza en el río Ussuri» o «Nixon juega la Carta de China» se considerará que el jugador norteamericano está en posesión de «La Carta de China» si el jugador soviético no ha invertido aún 3 puntos de influencia en la casilla de la Guerra Civil China.

12.4.2. La URSS restará 1 en la tirada del evento «Guerra de Corea» hasta que el jugador soviético haya invertido los 3 puntos de influencia en la casilla de la Guerra Civil China.

12.4.3. Los eventos que no pueden ejecutarse según la regla 12.4 podrán, en cualquier caso, usarse como puntos de operaciones, tal como explica la regla 7.5.

UN ESCENARIO DE GUERRA TARDÍA

Por Volko Ruhnke

De la revista *C3i* n.º 19 (copyright RBM Studio)

Si habéis jugado con el despliegue inicial de *Twilight Struggle* tanto como lo he hecho yo, os habréis dado cuenta de que los eventos de la guerra inicial y la guerra media se juegan con mayor frecuencia que los de la guerra tardía. Para todos aquellos que deseen entrar de lleno en los acontecimientos de la era post-«Cenagal» y disfrutar plenamente de las posibilidades que ofrecen el alunizaje del *Eagle*, las cartas «Guerra de las galaxias» y «Chernóbil», o bien «Aldrich Ames», «Crisis de los rehenes» y «Terrorismo», aquí os presentamos un escenario que va directamente al grano.

La estructura de los turnos de juego vendría a representar aproximadamente la siguiente línea temporal:

Turno 1 = 1945-1948	Turno 6 = 1965-1969
Turno 2 = 1949-1952	Turno 7 = 1970-1974
Turno 3 = 1953-1956	Turno 8 = 1975-1979
Turno 4 = 1957-1960	Turno 9 = 1980-1984
Turno 5 = 1961-1964	Turno 10 = 1985-1989

Por tanto, el periodo que representa la guerra tardía comenzaría en 1975, aproximadamente con la caída de Saigón. De modo que a partir de esa fecha, y adaptando la historia a la estructura de *Twilight Struggle*, hemos creado un despliegue inicial hipotético para un escenario que cubre los años de guerra tardía.

Para nuestra sorpresa, parece que los EE. UU. comienzan la era post-Vietnam en una posición de fuerza para encarar el final de la partida. Ya se han cumplido sus planes estratégicos o están a punto de hacerlo, y los EE. UU. todavía dominan Asia, por ejemplo. Al jugar este escenario queda claro que la victoria norteamericana está próxima y que el éxito del jugador soviético se basa en conseguir un suave ocaso para el experimento socialista.

Divertíos y, por favor... tratad de evitar *El Día Después...*

Indicadores

- Turno 8
- DEFCON 4
- Carrera Espacial: la URSS en «Paseo espacial» y los EE. UU. en «Alunizaje del *Eagle/Bear*»
- PV en -4

Indicadores de eventos en vigor

«Pacto de defensa mutua EE. UU./Japón», «Plan Marshall», «OTAN», «Pacto de Varsovia», «De Gaulle dirige Francia» y «Pacifismo».

Control e influencia

- Los EE. UU. dominan Sudamérica y Asia
- La URSS domina Oriente Medio

Marcar la influencia con la cifra mínima para controlar dichos países, excepto en los marcados como (EE. UU. # / URSS #).

Bajo control de los EE. UU.

Reino Unido	Italia	Benelux
Dinamarca	Noruega	Alemania Occ. (5/1)
Israel	Irán	Paquistán
Zaire	Somalia	Turquía
Japón	Corea del Sur	Kenia
Tailandia	Indonesia	Nigeria
Nicaragua	Panamá	Taiwán
Venezuela	Chile	Filipinas (3/1)
Rep. Dominicana		Australia
		Malasia (3/1)
		Haití
		Honduras
		Argentina
		Colombia (2/1)

Bajo control de la URSS

Alemania Or.	Polonia	Hungría	Checoslovaquia
Bulgaria	Cuba	Corea del Norte	
Iraq	Siria (0/3)	India	Afganistán
Libia	Argelia	Etiopía	Zimbabue
Angola (1/3)	Laos (0/2)	Vietnam (0/5)	Sudoeste de África (0/2)

Neutrales influenciados

España/Portugal (1/0)	Francia (3/1)	Rumanía (1/3)
Jordania (2/2)	Egipto (1/0)	Sudáfrica (2/1)
Finlandia (1/2)	Birmania (0/1)	Perú (2/1)
Yugoslavia (1/2)	Arabia Saudí (2/0)	

Cartas

Deben retirarse de los mazos de guerra inicial y guerra media todos los eventos con asterisco en el título, con la excepción de «Ratonera», «Acuerdos de Camp David», «Juan Pablo II» y «Devolución del Canal de Panamá».

«La Carta de China» comienza en posesión del jugador soviético.

El resto de cartas de los mazos de guerra inicial y media se baraja con el mazo completo de guerra tardía y cada jugador recibe las cartas necesarias para comenzar el turno 8.

Victoria

El jugador de los EE. UU. vencerá si tiene 20 PV o más tras la ronda de puntuación final al concluir el turno 10 o en el momento de jugar el evento «Juegos de Guerra». En caso contrario, la victoria será para el jugador de la URSS.

EJEMPLO DE PARTIDA

Lo que sigue es un ejemplo de partida extraído de las finales del torneo en línea de la Boardgame Players Association. En ella se enfrentaron dos de los mejores jugadores de *Twilight Struggle* de los EE. UU.: Chris Withers y Stefan Mecay. Este último ganó hasta el año 2009 todos los torneos de *Twilight Struggle* celebrados en los Campeonatos Mundiales de Juegos de Mesa. Chris Withers fue el único capaz de derrotar a Stefan en una partida de competición. Lo hizo en el año 2009, durante las semifinales del Campeonato Mundial que posteriormente conquistaría.

En esta partida no está en juego ninguna de las cartas opcionales. Los jugadores pujaron por el bando a llevar. Chris venció en la puja y escogió el bando soviético. Stefan tuvo que conformarse con los EE. UU., pero gracias a la puja comenzó su despliegue con 5 puntos de influencia extras (unos puntos que solo podía invertir en países con influencia norteamericana tras el despliegue inicial).

Como ayuda para poder seguir la partida, los puntos de influencia (PI) de cada país se citan entre paréntesis tras cada evento jugado. La primera cifra siempre representará la influencia de los EE. UU. y la segunda (tras la barra «/») corresponderá a la URSS. Indicaremos el control con la cifra en negrita y seguida de una «C».

Despliegue de la URSS: 4 PI en Polonia (0/**4C**), 1 PI en Alemania Oriental (0/**4C**) y 1 PI en Yugoslavia (0/1).

Despliegue de los EE. UU.: 2 PI en Alemania Occidental (2/0), 4 PI en Italia (**4C**/0) y 1 PI en Francia (1/0).

Bono de puja para los EE. UU.: 1 PI en Irán (**2C**/0), 2 PI en Francia (**3C**/0) y 2 PI en Alemania Occidental (**4C**/0).

Se trata de un despliegue bastante común. Recordemos que la decisión de dónde invertir los puntos de influencia iniciales se toma tras haber recibido y examinado la mano inicial de cartas. El jugador soviético ha asegurado Polonia y Alemania Oriental. Además ha invertido un punto en Yugoslavia, amenazando las posiciones de Italia y Grecia. Pero ese punto entraña un riesgo, ya que puede cambiar de bando con el evento «Rojos independientes».

Stefan trata de privar a los soviéticos de una plaza débil en la que dar su primer golpe de estado, reforzando su presencia en Irán. Además ha invertido gran parte de sus puntos en Europa Occidental, de modo que una carta de puntuación de Europa al inicio le reportaría una situación de dominio y puntos de victoria.

TURNO 1

Fase de cabecera

URSS: Juegos Olímpicos (2 Ops)

EE.UU.: carta de puntuación de Oriente Medio (0 Ops)

En esta fase ambos jugadores eligen una carta de su mano y resuelven el evento. La carta con el valor de operaciones más alto se resuelve primero y, en caso de empate, la que haya jugado el jugador de los EE.UU.

Stefan se ha arriesgado mucho al elegir, de buenas a primeras, la carta de puntuación de Oriente Medio. Si el jugador soviético hubiera elegido una carta que le permitiera expandir su influencia, a buen seguro lo habría hecho en esa región y habría convertido el inicio de partida en una pesadilla para el jugador norteamericano. Desgraciadamente para Chris, su carta tan solo servirá para arañar un par de puntos de victoria.

EE.UU. consigue 4 puntos en la región de Oriente Medio y la URSS solo 2 en los Juegos Olímpicos. El resultado final es de +2 PV para los EE.UU.

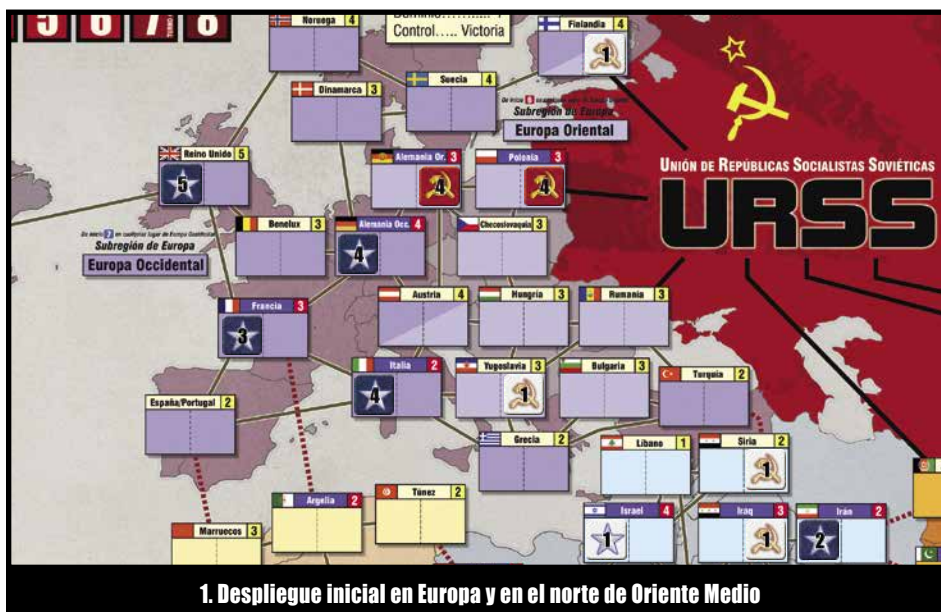
Rondas de acción

URSS ronda 1: OTAN (4 Ops) para intentar un golpe de estado en Irán. Lanza el dado y obtiene un 6. Se retira la influencia norteamericana y el soviético pone 4 indicadores de influencia en Irán. Aumenta en 4 su indicador de operaciones militares en este turno y el nivel de DEFCON baja a 4.

Se trata de un inicio típico. Irán es la puerta de entrada para EE. UU. en toda la zona occidental de Asia (Afganistán, Paquistán e India), así como un punto clave de su posición en Oriente Medio. La influencia extra invertida en este país durante el despliegue fuerza al jugador soviético a jugar una carta de valor alto. Chris tiene suerte en la tirada. Parece que el Sr. Truman se ha dormido al volante mientras las fichas de dominó comienzan a caer.

EE. UU. ronda 1: RESOLUCIÓN DE FORMOSA (2 Ops) como puntos de influencia. Los invierte uno en Malasia (1/0) y el otro en Colombia (1C/0).

Stefan trata de crear un dilema al jugador soviético. Con esta jugada amenaza con apoderarse con Tailandia, país conflictivo del Sudeste Asiático, y a la vez con irrumpir en Sudamérica. Sin un buen evento que lo contrarreste, el jugador soviético solo podrá responder a ambos desafíos con



1. Despliegue inicial en Europa y en el norte de Oriente Medio

golpes de estado. La pronta irrupción en Sudamérica es un claro ejemplo de jugada a medio plazo. Una de las claves para vencer en Twilight Struggle consiste en invertir los papeles cuando sea preciso y poner a tu rival a la defensiva. Para ello es necesario dejar de jugar reaccionando a la jugada del adversario y planear cuidadosamente la jugada para llevarlo a cabo; y eso es exactamente lo que trata de hacer Stefan en estos momentos.

URSS ronda 2: DESESTALINIZACIÓN (3 Ops) como evento. Añade 1 punto de influencia en Chile (0/1), Venezuela (0/1), Tailandia (0/1) y Malasia (1/1), y los retira de Finlandia (0/0), Yugoslavia (0/0) y otros 2 de Irán (0/2).

Desgraciadamente para Stefan, los soviéticos tienen una respuesta perfecta. Probablemente Chris hubiera preferido esperar a tener más influencia sobre el tablero para luego poder redistribuirla a su gusto, pero el desafío norteamericano lo requiere. Con esta jugada Chris vuelve a llevar la iniciativa tanto en Sudamérica como en el Sudeste Asiático.

EE. UU. ronda 2: CONTENCIÓN (3 Ops) para dar un golpe en Tailandia. Obtiene un 1 en la tirada, de modo que no hay cambios. Aumenta su indicador de operaciones militares a 3 y baja el nivel de DEFCON en 1.

Intento fallido y una oportunidad importante perdida por los EE. UU. La URSS se vio obligada a entrar rápidamente en Tailandia y un golpe de estado exitoso (y la disminución del nivel de DEFCON) habría dejado el camino libre a los EE. UU. para entrar en India y Paquistán. Pero no ha podido ser.

URSS ronda 3: COMECON (3 Ops) como puntos de influencia. Añade 1 en Tailandia (0/2C), Venezuela (0/2C) y Afganistán (0/1).

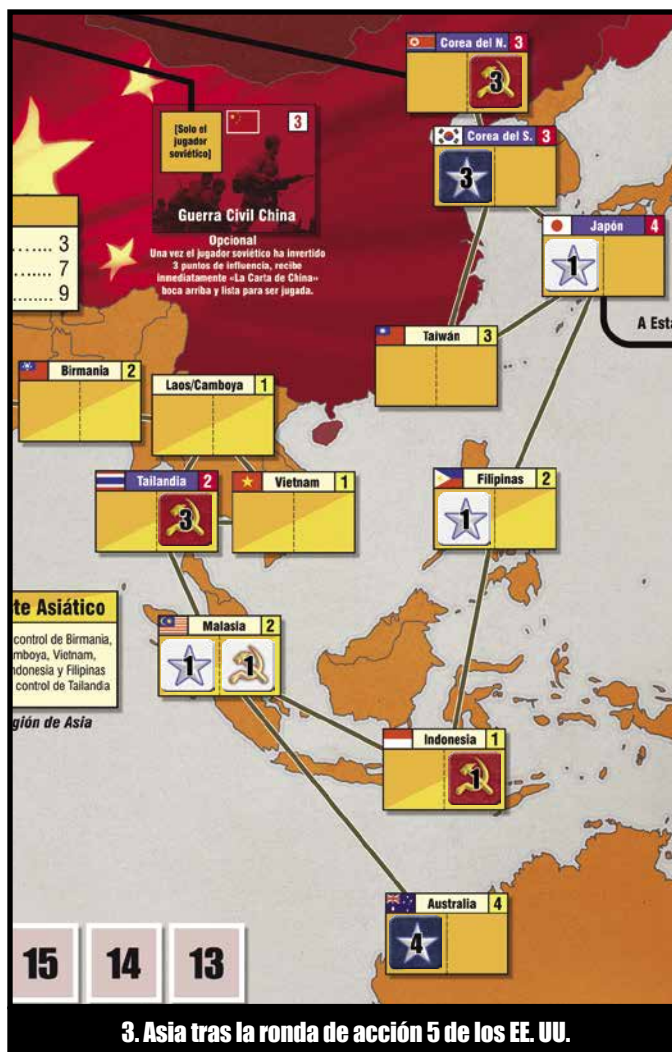
Chris aprovecha el golpe fallido para reforzar su posición en Tailandia y en Sudamérica. Un comienzo difícil para el continente de los hombres libres y valientes.

EE. UU. ronda 3: INTERVENCIÓN DE LA ONU (2 Ops) junto con FIDEL (2 Ops) como evento y puntos. Golpe de estado en Venezuela. Obtiene un 1 en la tirada, de modo que no hay cambios. Los EE. UU. aumentan sus operaciones militares en 2 puntos más y baja el DEFCON hasta el nivel 2.

Vaya, la CIA se está cubriendo de gloria. La jugada de entrar simultáneamente en Colombia y Malasia permitía a los norteamericanos presionar en ambos frentes. Pero con los golpes de estado fallidos en Tailandia y en Venezuela la operación se ha ido al traste. En la Casa Blanca ya deben de estar pidiendo explicaciones a alguien.



Tailandia antes y después del golpe de estado



URSS ronda 4: FORMACIÓN DEL PACTO DE VARSOVIA (3 Ops) como puntos de influencia. Añade 1 punto en Brasil (0/1), Argentina (0/1) e Indonesia (0/1C). Véase la ilustración 2.

La alegría en Moscú por los fracasos norteamericanos lleva al matrimonio Jruschov a aprender a bailar el mambo. Los soviéticos comienzan a extenderse por toda Sudamérica y ponen cerco a todo el Sudeste Asiático.

EE. UU. ronda 4: PUNTUACIÓN DE EUROPA (0 Ops). Los EE. UU. ganan 5 PV y alcanzan un total de 7 PV en la tabla.

Centrarse en la guerra media tiene su impacto en este momento. La posición norteamericana en Europa es incontestable y Stefan obtiene 5 PV sin que el jugador soviético haya podido evitarlo.

URSS ronda 5: DOCTRINA TRUMAN (1 Ops – EE. UU.) como puntos de influencia. Añade un punto más en Tailandia (0/3C).

Chris decide jugar un evento norteamericano. Lo normal es que este evento iguale la influencia en países como Yugoslavia, pero como previamente la había retirado con la «Desestalinización», el evento no afecta a la partida, aunque igualmente se considera jugado y por tanto se retira del juego permanentemente.

EE. UU. ronda 5: GUERRA DE COREA (2 Ops – URSS) como puntos de influencia. Los invierte ambos en Corea del Sur (2/0). Véase la ilustración 3.

Las cosas se están poniendo feas para los EE. UU. La carta de puntuación de Asia aún no se ha jugado y si Stefan no asume riesgos la partida podría ser muy corta. Así que juega la «Guerra de Corea» mientras confía en la suerte y esta vez el 1 le favorece. La invasión de los norcoreanos no tiene éxito, y el futuro de Hyundai y Samsung parece asegurado. Además, a partir de este momento podrá comenzar a construir un muro de su propiedad.

URSS ronda 6: DE GAULLE DIRIGE FRANCIA (3 Ops) como puntos de influencia. Añade 1 en Afganistán (0/2C) y 2 en Paquistán (0/2C).

Temiendo que los EE. UU. tengan la carta de puntuación de Asia en la mano, Chris reacciona al gambito coreano de Stefan golpeando en el punto débil de su rival en Asia: Paquistán. Además, una vez jugada la carta de puntuación de Europa, el evento de De Gaulle se antoja menos atractivo.

EE. UU. ronda 6: CREACIÓN DE LA CIA (1 Ops) como puntos de influencia. Añade 1 punto en Jordania (1/0). Véase la ilustración 4.



Los EE. UU. quieren mantenerse en Oriente Medio y su anclaje debe ser Jordania. Nótese que Stefan no usa el evento, ya que es más ventajoso mantenerlo en el mazo sin eliminarlo como futura trampa para el jugador soviético. Además, la «Creación de la CIA» es el tipo de carta que es mejor jugar al inicio del turno para obtener la mayor información posible de la mano rival.

TURNO 2

(Aumenta el DEFCON a 3; ambos jugadores cumplieron suficientes operaciones militares y no pierden puntos.)

Fase de cabecera

URSS: Caza de brujas (4 Ops)

EE. UU.: Guerra indo-paquistaní (2 Ops)

La «Caza de brujas / Purga» es una carta demoledora y casi siempre se juega como cabecera en cuanto cae en las manos de un jugador. Chris la ha conseguido y va a tratar de que el turno 2 sea tan duro para el jugador americano como lo fue el anterior, pues durante todo este turno verá reducido en 1 el valor de los puntos de operaciones de cada carta que juegue. Stefan sigue atento a la puntuación de Asia y con la guerra indo-paquistaní trata de equilibrar un poco las cosas antes de que cunda el pánico.

Sin embargo, los esfuerzos norteamericanos se quedan cortos. Los modificadores de la guerra indo-paquistaní le hacen restar 1 a la tirada del dado por cada país adyacente controlado por el soviético. Decide jugársela e ir a por Paquistán (si tiene éxito obtendría 2 PV y cambiaría la influencia soviética en ese país por la suya). Afganistán e Irán ya están controlados por la URSS, de modo que Stefan necesita un 6 en la tirada. Lanza el dado y obtiene un 5. Dentro de lo malo, se lleva 2 puntos de operaciones militares.

Rondas de acción

URSS ronda 1: GUERRA ÁRABE-ISRAELÍ (2 Ops) para dar un golpe de estado en Panamá. Obtiene un 5. La influencia de EE. UU. es igual a 0 y la de la URSS es igual a 2. El jugador soviético consigue 2 puntos de operaciones militares y el DEFCON baja al nivel 2.



Panamá antes del golpe de estado

El jugador soviético trata de conseguir la victoria en la guerra media. Oliendo la sangre de su enemigo, trata de expandir al máximo su influencia en Latinoamérica y crear una base de poder estable, lo que supondría una debacle norteamericana durante la guerra media. Los gritos de «Yanqui, go home!» resuenan en todo el cono sur. Además consigue evitar un futuro golpe de estado de los EE. UU. en un país conflictivo al haber bajado el nivel de DEFCON hasta 2.

EE. UU. ronda 1: PLAN QUINQUENAL (2 Ops modificados) como puntos de influencia. Los invierte en Arabia Saudí (2/0).

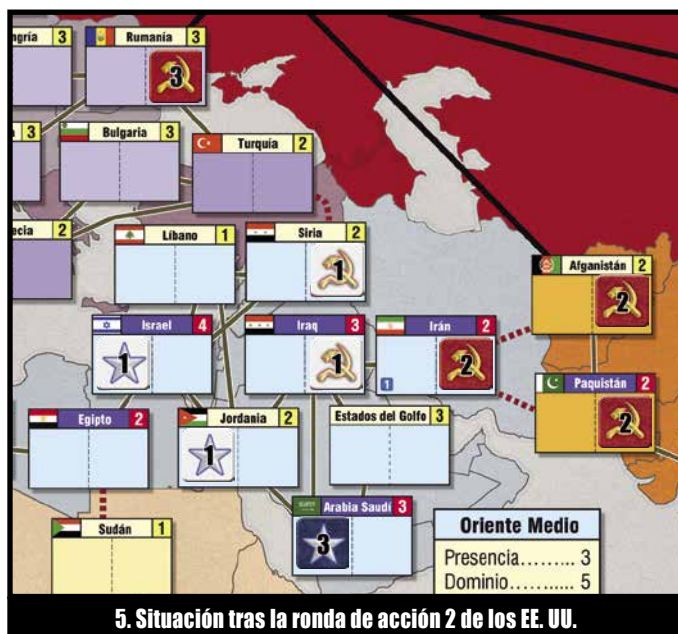
Continúan los esfuerzos de Stefan por asentarse en Oriente Medio. Sabe que tiene formas de recuperar Latinoamérica, pero si Chris consigue echarlo totalmente de Oriente Medio podría tener graves consecuencias que se prolongarían durante toda la partida.

URSS ronda 2: PUNTUACIÓN DE ASIA (0 Ops). Los soviéticos obtienen 6 PV y dejan el marcador total en 1. Véase de nuevo la ilustración 3.

Aquí podemos apreciar cómo Stefan sabía lo que estaba haciendo al tratar de conquistar Paquistán. De haberlo conseguido, todo el turno 2 hubiera discurrido por otros derroteros. Pero ahora tanto los puntos de victoria como la situación en el tablero comienzan a estar claramente a favor de la URSS.

EE. UU. ronda 2: ABDICACIÓN EN RUMANÍA (1 Ops no modificable - URSS) como puntos de influencia. Añade otro punto más a Arabia Saudí (3C/0).

Stefan está intentando hacer limonada sin limones. Le entrega Rumanía (0/3C) a Chris ya que no altera su Dominio en Europa y a cambio obtiene un país conflictivo en Oriente Medio, lo que es un buen cambio. Por suerte la «Caza de brujas» no afecta a las cartas de valor 1.



URSS ronda 3: DESCOLONIZACIÓN (2 Ops) como evento. Añade 1 de influencia en Birmania (0/1), Angola (0/1C), Nigeria (0/1C) y Argelia (0/1).

Una vez puestos los americanos contra la pared, ha llegado el momento de apretar un poco más. Los EE. UU. van muy por detrás en Latinoamérica, así que... ¿qué tal ponerlos en desventaja también en África? La «Descolonización» es una carta vital para el jugador soviético, y una que el jugador norteamericano quiere tener en la mano a toda costa.

Chris ha sabido jugarla bien, ya que el DEFCON está en nivel 2. Por tanto, tiene tiempo para fortalecer su posición en los países conflictivos de África, con un bajo índice de estabilidad, sin miedo a un golpe de estado del adversario.

EE. UU. ronda 3: GOBIERNOS SOCIALISTAS (2 Ops modificados - URSS) en la Carrera Espacial. Obtiene un 1, gana 2 PV y dejan el total en 3.

Todos los eventos principales de la guerra inicial se han jugado ya, y todos ellos han resultado beneficiosos para la URSS. Stefan ha encajado todos los golpes, así que se toma una pequeña venganza y pone en órbita a unos cuantos italianos con ganas de viajar. Puesto que ha jugado la carta en la Carrera Espacial, el evento soviético no se ha ejecutado.

URSS ronda 4: AGÁCHATE Y CÚBRETE (3 Ops - EE. UU.) en la Carrera Espacial. Obtiene un 3, gana 1 PV y deja el total en 2.

¿Cómo se dice «todo lo que tú haces, yo lo sé hacer mejor» en ruso? «Agáchate y cúbrete», porque su impacto sobre el nivel de DEFCON la convierte en un peligro inminente cuando el DEFCON está en niveles tan bajos. Además, si los EE. UU. han puesto un satélite en órbita, la URSS no puede quedarse de brazos cruzados.

EE. UU. ronda 4: ROJOS INDEPENDIENTES (1 Ops modificado) como puntos de influencia. Añade 1 punto en Sudáfrica (2/0).

Sin hacer ruido, Stefan trata de reengancharse a la partida. La última jugada soviética le ha dejado tomar un poco de aire, así que invierte un punto más en su intento por tener presencia en África.

URSS ronda 5: CIENTÍFICOS NAZIS CAPTURADOS (1 Ops) como puntos de influencia. Lo invierte en el Líbano (0/1C).

Chris se percata de la mejora sustancial en la posición de Stefan en Oriente Medio y trata de poner remedio. No obstante, la carta «Científicos nazis capturados» no es especialmente buena para dejar en el mazo y que en el futuro pueda caer en manos del rival, así que el esfuerzo de Stefan parece que comienza a dar sus frutos.

EE. UU. ronda 5: CRISIS EN SUEZ (2 Ops modificados - URSS) como puntos de influencia. Añade 2 en Francia (3C/0).

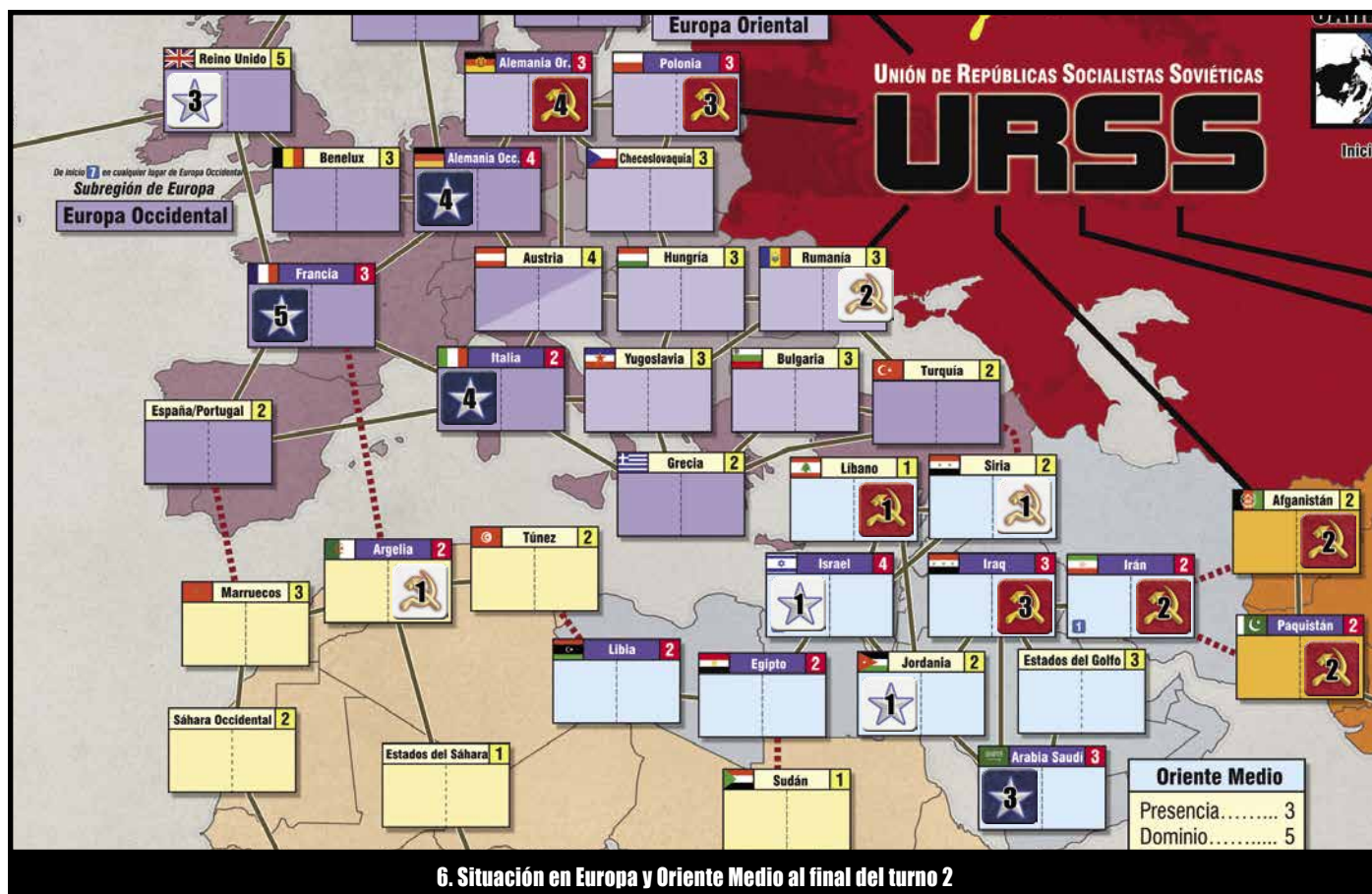
Un claro ejemplo de cómo un buen jugador lidia con una muy mala carta. Stefan permite a su oponente que ejecute primero el evento y éste retira 2 puntos de influencia de Francia (1/0) y otros 2 del Reino Unido (3/0). El Reino Unido no está en peligro ahora mismo, así que Stefan invierte de nuevo los 2 puntos en Francia. El equilibrio en Europa no cambia y un peligro para Francia fuera de partida. Aún así De Gaulle sigue al acecho.

URSS ronda 6: REVUELTAS EN EUROPA DEL ESTE (3 Ops - EE. UU.) como puntos de influencia. Añade 1 en Alemania Oriental (0/4C) y 2 en Iraq (0/3C).

De igual modo, pero sin el estorbo de la «Caza de brujas», Chris utiliza esta carta para reforzar su posición en Oriente Medio. En ningún momento ha podido poner en entredicho el dominio de Stefan en Europa, ¡pero todo ese petróleo le entusiasma! Pierde 1 punto de influencia en Rumanía (0/2), otro en Polonia (0/3C) y otro en Alemania Oriental (0/3C). Solo recupera el punto perdido en Alemania Oriental.

EE. UU. ronda 6: PACTO DE DEFENSA MUTUA EE. UU./JAPÓN (3 Ops modificados) como puntos de influencia. Añade 2 en Francia (5C/0) y 1 en Sudáfrica (3C/0).

En las actuales circunstancias era tentador jugar esta carta como evento. Asegurar Japón (país conflictivo) por si el próximo turno vuelve a aparecer la puntuación de Asia era una idea atractiva con la «Caza de brujas» en vigor. Pero eliminar un evento norteamericano de 4 Ops del mazo nunca es buena idea. No obstante, asegurar Francia parece prudente con De Gaulle aún por jugarse y siendo Europa su único punto fuerte. Además, acaba de afianzar su presencia en África.



TURNO 3

(Aumenta el DEFCON a 3, ambos jugadores cumplieron suficientes operaciones militares y no perdieron puntos. Se reparte el mazo restante, se barajan los descartes y se sigue repartiendo hasta completar la mano de los jugadores).

Fase de cabecera

URSS: Descolonización (2 Ops)

EE. UU.: Plan Marshall (4 Ops)

No solo es que la URSS haya podido aprovechar todas sus cartas fuertes sino que además ha conseguido dos veces «Descolonización». Sin embargo, el «Plan Marshall» permite a los norteamericanos blindar su posición en Europa. Stefan aumenta en 1 punto Francia (6C/0), Alemania Occidental (5C/0), Reino Unido (4/0), España (1/0), Grecia (1/0), Turquía (1/0) y el Benelux (1/0). La URSS da la bienvenida a los nuevos camaradas que aparecen en Argelia (0/2C), Zaire (0/1C), Sudáfrica (3/1) y Malasia (1/2C).

Rondas de acción

URSS ronda 1: DESERTORES (2 Ops – EE. UU.) para dar un golpe de estado en Arabia Saudí. Lanza el dado y consigue un 5. El jugador norteamericano pierde un punto de influencia y el control del país, pero gana 1 PV por el evento, lo que deja el marcador total en 3. Por su parte la URSS gana 2 puntos de operaciones militares y baja el nivel de DEFCON a 2.

Chris está decidido a controlar el tempo de los golpes de estado (sobre todo desde que controla varios países muy vulnerables en África). Utilizar «Desertores» en Arabia Saudí no le iba a servir para dar un vuelco en dicho país; a cambio, sus posesiones en África seguirán a salvo un tiempo.

EE. UU. ronda 1: PACTO DE DEFENSA MUTUA

EE. UU./JAPÓN (4 Ops) como puntos de influencia. Restablece 1 en Arabia Saudí (3C/0), invierte 2 en Egipto (2C/0) y 1 en Grecia (2C/0).

Mantener en el mazo el «Pacto de Defensa Mutua EE. UU./Japón» acaba de dar sus frutos a Stefan, que da un importante paso al frente y apunta a una más que posible puntuación de Europa que, por otro lado, Chris no podrá evitar. La alianza con el trono del crisantemo sigue aguardando su momento para entrar en juego.

Además toma ventaja del débil golpe de estado del soviético invirtiendo puntos en Egipto, lo que dispara sus posibilidades en Oriente Medio.

URSS ronda 2: REVUELTAS EN VIETNAM (2 Ops) como evento. Añade 2 puntos de influencia en Vietnam (0/2C) y gana +1 al valor de todas sus operaciones en el Sureste Asiático.

¿Es un aviso de una nueva puntuación en ciernes? ¿Deberían los EE. UU. haber jugado el «Pacto de defensa mutua» como evento? Quizá no. Chris tiene bien asegurado el dominio en Asia, y que los EE. UU. consigan el último país conflictivo que queda en estos momentos es demasiado pedir, con todos los incendios que tiene por apagar.



**Arabia Saudí
antes del golpe**



EE. UU. ronda 2: PUNTUACIÓN DE EUROPA (0 Ops). EE. UU. gana 5 PV y deja el marcador en 8.

Sin sorpresas. Había quedado bastante claro con el gasto innecesario de puntos en Grecia.

URSS ronda 3: GOBIERNOS SOCIALISTAS (3 Ops) como puntos de influencia. Añade 1 a Birmania (0/2C), Malasia (1/3C) y 2 a Laos (0/2C), contando el bono de las Revueltas en Vietnam.

Si quedaba alguna duda del intercambio de golpes con las puntuaciones de Europa y Asia, esta carta lo deja bien claro. Teniendo en cuenta lo importante que es saber priorizar, no había ninguna necesidad de jugar el evento de la carta, dado que se acaba de jugar la puntuación de Europa y Chris sabe que no volverá a aparecer hasta después de barajarse de nuevo el mazo en el turno 7.

La jugada de Chris en el Sureste Asiático mejora notablemente su situación de cara tanto a la puntuación de Asia como a la puntuación del Sureste Asiático (que aparecerá en la guerra media).

EE. UU. ronda 3: JUEGOS OLÍMPICOS (2 Ops) como puntos de influencia. Invierte los 2 en Israel (3/0).

Stefan no tiene intención de renunciar a Oriente Medio. Tiene Europa y ha perdido Asia. Las cosas no pintan bien en Latinoamérica ni en África. Si no mantiene su posición en Oriente Medio, Chris lo tendrá todo de cara para ganar. Así que como Israel está ahora en una posición bastante segura contra la «Guerra Árabe-israelí», los norteamericanos no escatiman su cariño con ese país.



URSS ronda 4: PUNTUACIÓN DE ASIA (0 Ops). La URSS gana 6 PV y deja el marcador total en 2.

No era una sorpresa. Chris ya avisó de esta jugada con las «Revueltas en Vietnam». Lo raro es que a pesar de lo bien que ha jugado hasta el momento y la buena suerte con las cartas, la puntuación sigue aún del lado norteamericano.

EE. UU. ronda 4: GUERRA ÁRABE-ISRAELÍ (2 Ops - URSS) como puntos de influencia. Añade 1 más a Israel (4C/0) y 1 más a Jordania (2C/0).

Muy astuto. Utiliza los puntos de operaciones de la carta para defenderse del evento. Como controla tanto Israel como Egipto y Jordania, es imposible que los soviéticos tengan éxito en su tirada de dado, aunque nadie les puede quitar los 2 puntos de operaciones militares. Un bello movimiento táctico que deja sin fuerza el evento asociado a la vez que refuerza la posición norteamericana en Oriente Medio.

URSS ronda 5: OTAN (4 Ops – EE. UU.) como puntos de influencia. Añade 1 en Siria (0/2C), 1 en Brasil (0/2C) y 2 en Chile (0/3C).

Los soviéticos activan la carta «OTAN» sin dudarlo, ya que Europa no es un objetivo que esté a su alcance. A cambio de su renuncia, reafirman su posición en Oriente Medio y ponen las cosas al rojo vivo en Sudamérica.

EE. UU. ronda 5: INTERVENCIÓN DE LA ONU (2 Ops) junto a BLOQUEO DE BERLÍN (1 Ops) como puntos de influencia. Invierte el punto en Libia (1/0).

Es muy peligroso dejar de nuevo en el mazo «Bloqueo de Berlín», pero en esta situación no había muchas más opciones. Como es una carta con un único punto de operaciones, no se puede enviar a la Carrera Espacial. Y la entrada en Libia indica que Stefan apuesta fuerte por dominar Oriente Medio. Sin embargo, la entrada en juego de Nasser podría complicarle un poco las cosas en Egipto.



URSS ronda 6: PROHIBICIÓN DE ENSAYOS NUCLEARES (4 Ops) como puntos de influencia. Invierte 1 en Argentina (0/2C) y 3 en Costa Rica (0/3C).

Chris se ha ido preparando el terreno para obtener el dominio en Centroamérica. No hay que descartar tampoco el control. Si las cartas de puntuación aparecen pronto, Stefan lo va a pasar francamente mal.

EE. UU. ronda 6: NASSER (1 Ops – URSS) para dar un golpe de estado en Costa Rica. Tira el dado y consigue un 5, de modo que no se producen cambios. Los EE. UU. obtienen 1 punto de operaciones militares.



Costa Rica antes y después del golpe de estado

Y hablando del rey de Roma, aquí llega Abdel para complicar las cosas a los norteamericanos en Oriente Medio (y para no aportar demasiado en Costa Rica). Con una carta de tan pocos puntos de operaciones, difícilmente iba a tener éxito el golpe en un país con tanta estabilidad, pero sirve a Stefan para perder menos puntos de victoria al no haber cumplido las operaciones militares requeridas este turno. Sin embargo, para ello ha tenido que perder parte de su posición en Oriente Medio, lo que deja a Egipto (1/2) con los 2 puntos de influencia ganados por los soviéticos y los norteamericanos reducidos a la mitad.

¿FIN DE LA PARTIDA?

Realmente no, pero no pensaríais que os iba a contar todos los secretos de dos de los mejores jugadores de este juego, ¿verdad? Baste decir que Stefan ganó en la puntuación final. A partir del turno 5 la suerte de los dados (y de las cartas) comenzó a cambiar; Stefan se disparó en la tabla de puntos y Chris tuvo que lidiar con un buen número de eventos norteamericanos. Por supuesto, si sabes jugar bien dejas unos cuantos eventos en el mazo para que tu rival tenga que enfrentarse a ellos en el momento en que menos pueda permitirse. Sin que sorprendiera a nadie, Stefan volvió a ganar el torneo de **Twilight Struggle**.

Querría agradecer tanto a Chris como a Stefan que me hayan ayudado a ilustrar cómo se juega a **Twilight Struggle**, y cómo se juega realmente bien. También me gustaría extender este agradecimiento a la Boardgame Players Association por albergar este torneo y otros similares; realizan un gran servicio para todos los jugadores. Finalmente, querría expresar mi más profundo agradecimiento personal a Randy Pippus, no solo es un excelente jugador de **Twilight Struggle**, sino que además nos ayudó enormemente a Ananda y a mí aportándonos la transcripción de esta partida.



COMENTARIOS HISTÓRICOS DE LAS CARTAS

PUNTUACIÓN DE ASIA – Mientras Europa era el objetivo de la Guerra Fría, Asia era el campo de batalla. Desde la Guerra Civil China hasta Afganistán, pasando por la Guerra de Corea y por Vietnam, Asia fue el escenario en el que las cosas llegaron a ponerse al rojo vivo. Por este motivo Asia es la segunda región con mayor puntuación en el juego.

PUNTUACIÓN DE EUROPA – Algunos historiadores de la Guerra Fría entienden toda la contienda (incluyendo el coste en millones de vidas, innumerables billones de dólares y la extensión del conflicto a todo el planeta) como una lucha por el control de Alemania. Aunque puede resultar una perspectiva un poco corta de miras, tampoco cabe duda de que Europa siempre fue el fin último de todas las estrategias de ambos bandos. Ser derrotados en Europa significaba ser derrotados en la Guerra Fría.

PUNTUACIÓN DE ORIENTE MEDIO – En 1946 Truman amenazó con enviar su flota de guerra al Mediterráneo para forzar a los soviéticos a retirar sus tropas de Irán. Así fue como comenzó la Guerra Fría en Oriente Medio. Esta región era la que proporcionaba a todo el mundo occidental su fuente de energía principal (el petróleo) y supuso para los soviéticos una oportunidad única de entrometerse. El apoyo de los EE. UU. a Israel abrió las puertas de todo el mundo árabe a la URSS, un recurso que explotó en repetidas ocasiones.

AGÁCHATE Y CÚBRETE – (1950) El Congreso de los EE. UU. aprobó el Acta Federal de Defensa Civil como reacción a las pruebas nucleares soviéticas de 1949. *Agáchate y Cúbrete* es quizá el más recordado de la multitud de esfuerzos de defensa civil para que la población tomara conciencia de un posible ataque nuclear. Irónicamente estas filmaciones aumentaron las posibilidades de tal ataque nuclear, por el mero hecho de convencer a la población de que un ataque de esas características era plausible.

PLAN QUINQUENAL – (1946-1950). Desde la década de 1920 la Unión Soviética mostró una gran obsesión por centralizar la economía y el desarrollo industrial. A lo largo de la historia de la URSS se aprobaron hasta doce planes de este tipo. Aunque no todos los economistas coinciden, parece que hay un acuerdo mayoritario en que su realización supuso más problemas de los que resolvió.

LA CARTA DE CHINA – La República Popular China tuvo un papel fundamental durante la Guerra Fría. Aunque su influencia exterior se limitaba a unos pocos países satélite en Asia, desempeñó un rol vital en el nunca sencillo equilibrio de poderes tras la Segunda Guerra Mundial. Aliada de la URSS en un principio, China se convirtió en la nación que compensaba la influencia soviética en Asia hacia el final de la Guerra Fría.



GOBIERNOS SOCIALISTAS – (1947) Tras acabar la Segunda Guerra Mundial, los EE. UU. se vieron desafiados por movimientos democráticos de izquierdas en algunos países de su entorno. La Italia de De Gasperi fue particularmente polémica, con la participación en el gobierno de socialistas y comunistas. La CIA comenzó un programa de propaganda intensiva contra estos grupos. Los gobiernos socialistas fueron de nuevo el mayor tema de preocupación norteamericana en la Francia de los años sesenta o con los laboristas británicos.

FIDEL – (1959) Llegado al poder tras haber depuesto al corrupto dictador Fulgencio Batista, los EE. UU. quedaron desengañados muy pronto de Fidel Castro al darse cuenta que lideraba una revolución marxista. Trataron entonces de buscar diferentes formas de derrocarlo o asesinarlo, intentos que culminaron en la desastrosa invasión de Bahía de Cochinos. Más adelante, Cuba prestó su ayuda a los gobiernos marxistas de Angola y Etiopía.

REVUELTAS EN VIETNAM – (1946) Ho Chi Minh trató repetidamente de conseguir la ayuda de la administración Truman en su lucha por la independencia, pero sus misivas nunca recibieron respuesta. El gobierno francés intentó restablecer su colonia de Indochina con la ayuda de Reino Unido y EE. UU., pero la tentativa fracasó y acabó con el desastre de Dien Bien Phu.

BLOQUEO DE BERLÍN – (1948-1949) Los soviéticos trataron de impedir que sus aliados occidentales crearan una Alemania «Occidental» en su zona. El punto principal de presión fue el bloqueo a Berlín Occidental. Como respuesta a esta maniobra, los EE. UU. y Reino Unido crearon el puente aéreo de Berlín, que alcanzó su punto álgido con la llamada *procesión de Semana Santa*, en la que aterrizaba un avión de carga cada minuto.

GUERRA DE COREA – (1950-1953) Iniciada tras la incursión de tropas de Corea del Norte más allá del paralelo 38, la Guerra de Corea fue el primer conflicto sancionado por las Naciones Unidas. Hasta 15 naciones desplazaron tropas a la zona con el fin de apoyar a los EE. UU. para defender la independencia de Corea del Sur. La campaña de MacArthur en el río Yalu resultó en la entrada de China en el conflicto y restauró el límite inicial del paralelo 38.

ABDICACIÓN EN RUMANÍA – (1947) El rey Miguel I, monarca de ideología occidentalizada, fue obligado a abdicar a punta de pistola. A continuación Rumanía se declaró república socialista. Tras la muerte de su primer dirigente comunista, Gheorghiu-Dej, Rumanía fue gobernada por Nicolae Ceaușescu, solo superado por Stalin como líder más cruel para con su propio pueblo.



GUERRA ÁRABE-ISRAELÍ – (1948-1949, 1956, 1967, 1968-1970, 1973, 1982) El estado de Israel nació literalmente a partir de la guerra. Al acabar el mandato británico, Israel se vio abocada a un conflicto continuo con sus vecinos árabes, y se impuso en todos ellos con la salvedad de la invasión del Líbano en 1982, en la que finalmente tuvo que retirarse. Los ejércitos árabes estuvieron a punto de alzarse con la victoria con su ataque sorpresa en la Guerra del Yom Kippur, aunque finalmente fueron derrotados. A pesar de que la intervención

de las superpotencias fue una amenaza para ambos bandos, la victoria y la derrota se debieron finalmente a las propias fuerzas militares de los ejércitos árabes e israelí.

COMECON – (1949-1991) El Consejo de Ayuda Económica Mutua (COMECON) se fundó como respuesta a los atractivos que representaba el Plan Marshall para los países de Europa del Este. Aunque férreamente controlado en sus inicios por la URSS, a lo largo de los años acabó convirtiéndose en el motor de la liberalización del comercio y la industrialización en Europa Oriental.

NASSER – (1954-1970) Uno de los grandes del panarabismo, Gamal Abdel Nasser llegó al poder tras un golpe de estado. Trató de mantenerse al margen durante la Guerra Fría, pero provocó a los gobiernos occidentales al aceptar la ayuda soviética y nacionalizar la propiedad privada (el Canal de Suez fue el mayor ejemplo de este proceso). Bajo su mandato Egipto fue considerado un país cliente de la URSS, y sirvió como peón soviético en las diferentes guerras contra Israel. Murió en el cargo tras 18 años de servicio, habiendo frustrado los ataques de varios enemigos tanto nacionales como internacionales.

FORMACIÓN DEL PACTO DE VARSOVIA – (1955) Formado como reacción a la creación de la OTAN, que era percibida como un ataque de Occidente, el Pacto de Varsovia fue una alianza militar dominada por la URSS y que englobaba a todos los países de la Europa del Este, con la excepción de Yugoslavia. La alianza era tanto táctica como armamentística, a partir de los modelos y equipos militares soviéticos. Albania se retiró del Pacto de Varsovia en 1968.



DE GAULLE DIRIGE FRANCIA – (1958-1969) Fundador de la Quinta República, el papel de De Gaulle durante la Guerra Fría se suele analizar bajo lo acontecido durante su segundo mandato. Aunque aliado de Occidente, trató de que Francia se erigiera en una voz independiente dentro del bando occidental. Desarrolló una política nuclear disuasoria independiente y retiró a Francia de la estructura de mando unificada de la OTAN. Criticó la política norteamericana en Vietnam y estableció todo tipo de relaciones e intercambios culturales con el bloque

soviético. En todo momento buscó restaurar en papel de Francia en los asuntos internacionales.



CIENTÍFICOS NAZIS CAPTURADOS – (1945-1973) Bajo el nombre en clave de «Operación Paperclip» en los EE. UU., los vencedores de la Segunda Guerra Mundial se apresuraron a reclutar a diferentes científicos de la Alemania nazi para sus propios proyectos científicos. Algunos incluso tuvieron que ser protegidos de las investigaciones por crímenes de guerra. Quizá el ejemplo más famoso fuera el de Wernher von Braun, al que se considera el padre del programa espacial norteamericano. Stalin trató

infructuosamente de conseguir todos esos conocimientos básicos para la Unión Soviética.

DOCTRINA TRUMAN – (1947) Antes de una sesión mixta en el Congreso, el presidente anunció la nueva Doctrina Truman, que daría comienzo a una era de importantes intervenciones norteamericanas a favor de los países con instituciones políticas y económicas liberales. Como el mismo Truman expuso, «creo que la política de EE. UU. debe ser la de apoyar a los pueblos libres que están resistiendo los intentos de dominio por parte de minorías armadas o por presiones exteriores». La Doctrina Truman se creó a partir de la retirada británica de su tradicional papel de potencia dominante en Oriente Medio. El efecto inmediato de la doctrina fue la llegada masiva de ayuda militar y económica a Grecia y Turquía.

JUEGOS OLÍMPICOS – (1948, 1952, 1956, 1960, 1964, 1968, 1972, 1976, 1980, 1984, 1988) El deporte fue a menudo un inmejorable escaparate en el que las superpotencias competían por la supremacía, y el mayor escaparate de todos eran la Olimpiadas. Los Juegos se convirtieron en un campo de pruebas en el que demostrar qué sociedad alcanzaba mayores proezas físicas. Encajaban a la perfección en la idea

comunista de «el Nuevo Hombre». Las Olimpiadas reflejaron a menudo la situación política del momento, como cuando tuvieron lugar los atentados terroristas en Múnich, o de forma más manifiesta mediante el boicot norteamericano a los Juegos de Moscú en 1980 o el boicot soviético a los de Los Ángeles en 1984.

OTAN – (1949) La segunda parte en la estrategia norteamericana de reconstruir Europa fue la creación de la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN), que pronto se convirtió en sinónimo de la oposición occidental a la Unión Soviética. Una máxima bastante repetida que ilustra a la perfección su cometido es: «La OTAN se creó para mantener a los rusos fuera, a los americanos dentro y a los alemanes debajo».

ROJOS INDEPENDIENTES – (1948) La Oficina de Información Comunista (COMINFORM) expulsó a Yugoslavia ante la negativa del mariscal Tito a someterse a los designios de Moscú. Albania siguió los pasos de Yugoslavia al enfrentarse a la voluntad de la URSS de Jruschov. Y la Rumanía de Ceausescu, aunque siempre se mantuvo dentro de la estructura soviética, puso a prueba la paciencia de Moscú en varias ocasiones, con importantes conatos de independencia y nacionalismo.

PLAN MARSHALL – (1947) El 5 de junio, el secretario de estado de Estados Unidos, George C. Marshall, anunció al mundo el plan norteamericano para la reconstrucción de Europa. Debido a la presión soviética, los países de la Europa del Este no quisieron tomar parte. Sin embargo, para los 16 estados que sí lo hicieron, el Plan Marshall supuso el primer paso en su camino hacia la recuperación y la victoria final en la Guerra Fría.

GUERRA INDO-PAQUISTANÍ – (1947-1948, 1965, 1971) Desde el momento en que la India se independizó de Gran Bretaña, las facciones hindú y musulmana que habitan la excolonia han estado enfrentadas. Paquistán se ha encontrado tradicionalmente en la parte perdedora del conflicto, pero ha podido confiar tanto en EE. UU. como en China a fin de mantener su credibilidad militar contra la más que notable capacidad defensiva india.

CONTENCIÓN – (1947) Término acuñado por el diplomático y soviólogo George Kennan, la contención se convirtió en la piedra angular de la política norteamericana en lo referente a la URSS durante los inicios de la Guerra Fría. Encontró una rápida aplicación en la Doctrina Truman y buscaba sobre todo «contener» el comunismo en aquellas zonas en las que ya existía.

CREACIÓN DE LA CIA – (1947) En un esfuerzo por acabar con las disputas entre las diferentes agencias norteamericanas que ya habían estropeado varias operaciones durante la Segunda Guerra Mundial, el presidente Truman creó la primera agencia independiente de inteligencia con capacidad de análisis y de realizar operaciones encubiertas. Los 40 años jugando al gato y al ratón con su homónima soviética (la KGB) han generado material para varias leyendas y se ha convertido en uno de los rasgos distintivos de la Guerra Fría.



PACTO DE DEFENSA MUTUA EE. UU. / JAPÓN – (1951) El 8 de septiembre los EE. UU. extendieron secretamente su paraguas nuclear sobre su antiguo enemigo en el Pacífico. Al hacerlo también consiguieron calmar la inquietud de los países vecinos, que veían en la escalada militar nipona un nuevo motivo de preocupación. A cambio, Japón actuó como anfitrión de la presencia americana en Asia. Y en efecto, Japón se convirtió en un portaviones imposible de hundir durante las guerras de Vietnam y Corea por el ejército de los EE. UU. Por supuesto, la confianza norteamericana en

los productos nipones durante esos conflictos resultó de gran ayuda a la recuperación militar y el fortalecimiento económico de Japón.

CRISIS DE SUEZ – (1956) Una vergüenza para los Aliados, la Crisis de Suez acabó con cualquier duda sobre la muerte del viejo sistema imperialista. Amenazados por la posible nacionalización del Canal de Suez por orden de Nasser, Israel, Francia y el Reino Unido conspiraron para cambiar la política egipcia con todos los medios a su alcance. No se percataron del enojo de Eisenhower por su iniciativa, y aunque tuvieron un éxito militar inicial, finalmente los tres países tuvieron que retirarse ante la presión norteamericana.



DISTURBIOS EN EUROPA DEL ESTE – (1956-1989) Algunos miembros del Pacto de Varsovia trataron en varias ocasiones de socavar el poder de Moscú; los ejemplos más visibles fueron el intento de Nagy de retirar a Hungría del Pacto de Varsovia o la Primavera de Praga de 1968. Desde la perspectiva de Moscú, los efectos podían ser devastadores si llegaban demasiado lejos, así que los tanques soviéticos se convirtieron en la imagen más universal de su voluntad de mantener sometida Europa del Este, aunque fuera a través de la opresión más evidente.

DESCOLONIZACIÓN – (1947-1979) Aunque es difícil elegir dos fechas concretas en el proceso de descolonización, 1947 y 1979 representan quizá los dos mayores logros de todo el proceso. La chispa inicial fue la retirada británica de la India, cumpliendo su promesa de independencia, mientras que en el otro extremo se sitúan las primeras elecciones con participación mayoritaria en Rhodesia (actual Zimbabue), que acabaron con el sistema del *apartheid*.

CAZA DE BRUJAS / PURGA – (1945-1989) Surgida a partir del miedo de que «el enemigo está entre nosotros», la Caza de Brujas alcanzó su cénit con el senador Joseph McCarthy y las declaraciones ante el Comité de Actividades Antiamericanas en la Cámara de los Representantes durante la década de 1950. Las purgas soviéticas eran un rasgo habitual en todas las transiciones de poder en el Kremlin. Pero el auténtico maestro fue Stalin; doce millones de personas estuvieron recluidas en campos de internamiento hasta su muerte en 1953.



INTERVENCIÓN DE LA ONU – (1947-¿?) Las Naciones Unidas no fueron capaces de intervenir en la lucha entre las dos superpotencias durante la Guerra Fría, principalmente a causa del poder de veto de los países en el Consejo de Seguridad. Sin embargo, sirvió de válvula de escape para mostrar las opiniones del resto del mundo, e incluso pudo mediar en inacabables conflictos en el Tercer Mundo. Fue también testigo de alguno de los momentos más famosos del conflicto, como el fin de la Guerra de Corea, el discurso de «Os

enterraremos» y, por supuesto, la crisis de los misiles cubanos («¡No espere a la traducción, Sr. Zorin!»).

DESESTALINIZACIÓN – (1956) Durante el Vigésimo Congreso del Partido, Nikita Jruschov criticó abiertamente el liderazgo de Stalin de la Unión Soviética. Ese hecho fue visto tanto dentro como fuera de la URSS como el inicio de una nueva era. Pero esa presunción acabó de forma sangrienta en la Hungría de Nagy. Jruschov no tenía ninguna intención de liberar Europa del Este del dominio soviético, aunque estuviera

intentando acabar con el culto a la persona que había caracterizado a los anteriores gobiernos soviéticos.

PROHIBICIÓN DE ENSAYOS NUCLEARES – (1963-¿?) La primera prohibición de ensayos nucleares tiene su origen en el proceso de desmilitarización posterior a la crisis de los misiles cubanos. Quedaron prohibidas las pruebas nucleares en el aire, en el espacio o bajo el mar. La presión internacional llevó a dicha prohibición al constatar que científicamente los nocivos efectos ambientales que las pruebas tenían sobre el entorno. Las pruebas nucleares subterráneas continuaron siendo aceptadas, pero también se prohibió cualquier forma de «explosiones nucleares pacíficas», lo que reforzó la situación de no-proliferación.

PUNTUACIÓN DE SUDAMÉRICA – La tendencia regional a encumbrar a caciques o juntas militares para resolver situaciones de inestabilidad política llevaron a Sudamérica a una situación óptima para los levantamientos de izquierdas durante la Guerra Fría. El auge del nacionalismo y la moda de sentimiento anti-imperialista en todo el mundo caracterizaron las relaciones entre América del Sur y EE. UU. Los soviéticos trataron de explotar cualquier vía posible y establecieron estrechas relaciones con países como Argentina. El giro político potencialmente más peligroso en la región fue aplastado supuestamente por la CIA, que instigó el golpe de estado contra el gobierno de Salvador Allende en Chile.

ESCALADA BÉLICA – (1947-¿?) Originalmente, los conflictos de baja intensidad ocurrían como consecuencia de las condiciones locales de un país, o incluso entre varios países. Sin embargo, debido a su duración o a la intervención de las superpotencias, una disputa local podía llegar a convertirse en un conflicto armado de primer nivel y causar una escalada bélica. Un ejemplo podría ser la guerra civil en Mozambique o la guerra entre Etiopía y Somalia.

PUNTUACIÓN DE CENTROAMÉRICA – Centroamérica y el Caribe han sido varias veces llamados el «patio trasero» y el «lago» de Norteamérica. Con la llegada de Fidel Castro en 1959, los EE. UU. tomaron conciencia del peligro que suponía la zona para sus intereses. La reacción de EE. UU. a cualquier atisbo de influencia comunista en la zona provocó una intervención militar directa en la República Dominicana (1965) y en Granada (1983). Durante los últimos años de la Guerra Fría, Nicaragua, El Salvador y Honduras se convirtieron en la primera línea de combate entre las dos superpotencias.

PUNTUACIÓN DEL SUDESTE ASIÁTICO – En el Sudeste Asiático el proceso de descolonización se mezcló con la rivalidad entre las superpotencias de forma especialmente violenta. Desde la guerra contra la insurgencia malaya de los británicos, pasando por las guerras de EE. UU. en Vietnam y Camboya, hasta el conflicto sino-vietnamita, el Sudeste Asiático centró la atención de Norteamérica como ninguna otra región del planeta. No obstante, a partir de la humillante retirada estadounidense de la región, no volvió a jugar un papel político importante hasta el fin de la Guerra Fría.



CARRERA ARMAMENTÍSTICA – (1947-1989) La carrera armamentística entre EE. UU. y la URSS se desarrolló a lo largo de toda la Guerra Fría, y muchos son los que atribuyen el desmoronamiento de la Unión Soviética a su incapacidad para mantener el ritmo armamentístico impuesto por Ronald Reagan. Esta competición militar era tanto de armamento nuclear como convencional, y a menudo había una relación importante entre ambos tipos de armamento. En los inicios de la Guerra Fría los EE. UU. (con la mayoría de tropas desmovilizadas tras la

Segunda Guerra Mundial) tuvieron que confiar en su armamento nuclear como posible «represalia masiva» ante la ventaja material de la URSS en armamento convencional. Más tarde, los soviéticos desarrollaron su propio armamento nuclear, y ambas potencias retomaron posiciones de respuesta más flexibles. La estrategia nuclear subyacente durante los últimos años de la Guerra Fría consistía en la destrucción mutua asegurada. Esta convicción hizo descartar, por inverosímil, la guerra abierta entre ambas potencias. No obstante, la dinámica de la competición en el armamento convencional seguía su propia hoja de ruta; así, Occidente confiaba en la superioridad tecnológica para diseñar un armamento más eficaz, en su afán por competir con el ingente arsenal fabricado por la URSS.



CRISIS DE LOS MISILES CUBANOS – (1962) Solo mencionar este suceso ya provoca pánico, dado el holocausto nuclear que estuvo a punto de desencadenarse. Durante 14 días de octubre de 1962 las dos superpotencias parecían destinadas a chocar frontalmente por la instalación de misiles balísticos de medio alcance (MRBM) y misiles balísticos de alcance intermedio (IRBM) soviéticos en Cuba. Para evitar la instalación adicional de más armamento soviético en Cuba, John F. Kennedy declaró la cuarentena naval

alrededor de toda la isla. Las tensiones estuvieron a punto de alcanzar el punto de no retorno cuando los soviéticos abatieron un avión U-2 sobre Cuba, y Jruschov solicitó la retirada de misiles norteamericanos de Turquía a cambio de la retirada soviética de la isla. Finalmente, Jruschov se vio forzado a aceptar la promesa norteamericana de no invadir Cuba y, a cambio, hubo un acuerdo privado para retirar las lanzaderas de misiles americanas de Turquía.

SUBMARINOS NUCLEARES – (1955) Los Estados Unidos botaron el primer submarino con propulsión nuclear. Acababan de quedar obsoletas décadas de guerra antisubmarina desarrollada durante la Segunda Guerra Mundial. El almirante Hyman Rickover fue el encargado de supervisar el desarrollo de la marina nuclear, creando una nueva y aparentemente invulnerable arma que completaba la tríada nuclear norteamericana. Poco después los soviéticos siguieron sus pasos.



CENAGAL – (1964-1975) Es difícil establecer cuándo la intervención militar norteamericana en Vietnam dejó de ser un apoyo para la contrainsurgencia anticomunista y pasó a convertirse en un auténtico cenagal, pero la resolución del Golfo de Tonkín podría ser una buena fecha. Visto retrospectivamente parece evidente que los EE. UU. confundieron la naturaleza del conflicto en el que se embarcaron. La de Vietnam fue sobre todo una guerra de liberación nacional (un conflicto iniciado siglos antes contra la dominación china,

posteriormente contra los franceses, los japoneses y finalmente contra Norteamérica). Aunque el gobierno de EE. UU. quizá nunca se dio cuenta de que desempeñaba el papel de opresor extranjero, eso no disminuyó la resistencia vietnamita. Como la mayoría de guerras coloniales, acabó siendo un simple cálculo de costes. Los intereses norteamericanos no compensaban las pérdidas en soldados, moral y recursos económicos que la Guerra de Vietnam consumía. Pero humillar a una superpotencia es un proceso largo y lento, y Vietnam no fue una excepción.

NEGOCIACIONES SALT – (1969-1972) Iniciadas durante la administración Johnson y completadas por el presidente Nixon y el secretario Brézhnev, las primeras Conversaciones sobre Limitación de Armas Estratégicas (SALT) pretendían esencialmente limitar el número de plataformas nucleares y restringir los sistemas defensivos que amenazaban el sistema de disuasión mutua. El éxito de las negociaciones sirvió como acicate para una nueva ronda de negociaciones (SALT II). Los debates diplomáticos comenzaron bajo el mandato de Nixon y se completaron durante el mandato del presidente Carter y del secretario Brézhnev. Los Acuerdos SALT II suponían un amplio recorte de las plataformas nucleares y prohibían los misiles balísticos intercontinentales (ICBM) móviles. Debido a la invasión soviética de Afganistán los acuerdos nunca fueron ratificados; el presidente Reagan manifestó en 1986 que los soviéticos no estaban cumpliendo con los acuerdos SALT II y se retiró del acuerdo.



RATONERA – (1979-1992) En un momento de máxima arrogancia soviética, la URSS volvió a adoptar viejos patrones políticos tratando de inmiscuirse en la política de Afganistán (el campo de batalla habitual entre la Rusia zarista y la Gran Bretaña victoriana). Los soviéticos consideraban Afganistán como parte natural de su esfera de influencia, pero cuando las tropas soviéticas intervinieron de forma directa en el conflicto afgano y depusieron al presidente electo, no calcularon en absoluto la reacción de la opinión pública

mundial. Aprendida la lección en Vietnam, en la que los EE. UU. fueron derrotados por un ejército muy inferior al suyo, la administración Reagan trató de convertir Afganistán en la versión soviética de Vietnam. Durante los siguientes 10 años los Estados Unidos proporcionaron ayuda por valor de más de dos mil millones de dólares a los grupos de la resistencia islámica y mujaidines de Afganistán.

CUMBRE – (1959, 1961, 1972, 1973, 1974, 1979, 1985, 1986, 1987, 1988, 1989) Las cumbres entre los líderes de ambas superpotencias fueron un importante instrumento de la diplomacia pública desde los años centrales de la Guerra Fría hasta el final de la misma. El éxito de estas cumbres se medía en función de los objetivos asegurados, de los tratados firmados y de quién era más duro sobre su oponente. Como si se tratara de un combate de boxeo internacional, los países no alineados miraban desde fuera tratando de discernir qué bando se imponía al otro. Prácticamente todos los acuerdos importantes sobre control armamentístico se iniciaron o se firmaron durante una cumbre. En ese sentido, fueron un elemento importante para medir las intenciones políticas de las superpotencias y, a su vez, asegurarse que la Guerra Fría no se acababa convirtiendo en una guerra caliente.

¿TELÉFONO ROJO? VOLAMOS HACIA MOSCÚ – (1964) Como la posibilidad de un holocausto nuclear comenzó a ser una posibilidad aceptada entre la opinión pública, también lo fue el fatalismo relativo a lo inevitable de ese final. La comedia negra de referencia es *¿Teléfono Rojo? Volamos hacia Moscú*, que es una muestra de esa atmósfera. Sin embargo, esa actitud era poco habitual. El mismo pesimismo sobre el final de la historia de la humanidad aparece representado en muchas obras literarias de la época y dio origen a un nuevo subgénero de la ciencia ficción, la novela barata sobre holocaustos posnucleares, llena de mutantes y reliquias de la antigua civilización contemporánea. Irónicamente, el pesimismo que reflejan esas obras posibilitó la existencia real de una guerra nuclear, al plantear dicha posibilidad como algo plausible para el gran público.

JUNTA – (1945-¿?) En el contexto de la Guerra Fría el término *junta* hace referencia a la unión de una camarilla militar de extrema derecha con el fin de derrocar un gobierno y reemplazarlo por un dictador militar. Las juntas eran algo tan habitual en Latinoamérica durante este periodo que casi se convirtieron en rituales ineludibles. La mayoría de las veces, las juntas militares obtuvieron la aprobación tácita del gobierno de EE. UU. ya que eliminaban a los elementos de la izquierda política de Centroamérica y Sudamérica. Algunas de las más conocidas fueron las que gobernaron Argentina desde 1976 hasta 1983 o la de Guatemala de 1954 a 1984.



DEBATES DE COCINA – (1959) Tras el exitoso lanzamiento del *Sputnik* y las crecientes tensiones entre las dos superpotencias, el entonces vicepresidente Richard Nixon realizó un viaje de buena voluntad a Rusia. La visita estuvo salpicada de momentos graciosos y de intercambios de opinión públicos entre Nixon y Nikita Jruschov. El intercambio se recuerda como el «debate de la cocina», gracias a una enconada discusión que tuvo lugar en una cocina diseñada por GE Electric en el interior de un prototipo de hogar americano en exposición. Nixon reafirmó sus ambiciones políticas locales simulando que clavaba un dedo en el pecho de Jruschov, reforzando sus tesis anticomunistas en territorio enemigo.

en exposición. Nixon reafirmó sus ambiciones políticas locales simulando que clavaba un dedo en el pecho de Jruschov, reforzando sus tesis anticomunistas en territorio enemigo.

ENVIDIA DEL MISIL – (1984) Término acuñado por la Dra. Helen Caldicott y que refleja la crítica feminista generalizada de que la Guerra Fría se había producido a partir de un trasfondo freudiano del ego masculino. Si nos detenemos a examinar fríamente los términos *penetración profunda* y *reentrada múltiple*, nos preguntaremos si quizá no estaba en lo cierto. Terminó por fundar la organización Médicos para la Responsabilidad Social, y su libro se convirtió en un referente del movimiento antinuclear.

«OS ENTERRAREMOS» – (1956) Quizá la cita más famosa de toda la Guerra Fría, fue pronunciada por el líder soviético Nikita Jruschov ante los embajadores occidentales durante una recepción en Moscú. Con estas palabras, Jruschov anunciaba un periodo en el que pondría a prueba a Occidente y aprovecharía sus debilidades y fisuras. La crisis de Berlín es un claro ejemplo de esta política expansionista.

DOCTRINA BRÉZHNEV – (1968) Anunciada en un discurso ante un grupo de trabajadores polacos por el propio Brézhnev, la doctrina ponía en claro la política exterior de la URSS durante la Primavera de Praga. En concreto, a los países socialistas no se les permitiría abandonar el socialismo o adoptar una posición neutral. La doctrina contribuyó a equivocar el análisis soviético de la opinión pública mundial tras la invasión militar de Afganistán; para ellos esa invasión era simplemente la puesta en práctica de su ya explicada doctrina.

DESMORONAMIENTO DEL IMPERIO PORTUGUÉS – (1974) Portugal fue la última nación europea en abandonar sus colonias en África. Aunque había ingresado en la OTAN, Portugal estaba gobernada por el dictador Antonio Salazar, que entendía que mantener las colonias garantizaba la posición de Portugal en el escenario político mundial. Sin embargo, la brutal represión a los nacionalistas insurgentes en las colonias le valieron las críticas tanto de las naciones recientemente independizadas como de sus aliados de la OTAN. Finalmente, restaurado el gobierno democrático, Portugal renunció a las colonias. Poco después, las antiguas colonias portuguesas de Mozambique y Angola sufrieron sendas guerras civiles que se convirtieron en nuevos frentes de lucha entre Occidente y el Este.

DISTURBIOS EN SUDÁFRICA – (1964-1994) El gobierno racista y minoritario de Sudáfrica comenzó a ser desafiado por el Congreso Nacional Africano con la ayuda de la URSS y Cuba desde las bases de Tanzania, Zambia y otros países limítrofes. La época de la resistencia pacífica llegó a su fin con las masacres de Sharpeville y Langa. Por su parte, Sudáfrica trató de desestabilizar a sus vecinos: el gobierno del *apartheid* se negó a finalizar la ocupación de Namibia, apoyó a las fuerzas de la UNITA que luchaban en Angola y apoyaron al RENAMO en Mozambique. Sin embargo, el aumento de la población negra, los cada vez más poderosos sindicatos negros y la presión creciente de los países occidentales lograron poner al gobierno contra las cuerdas. La administración Reagan trabajó en pos de un «compromiso constructivo» pero que quedó en agua de borrajas. Finalmente, el desmoronamiento del bloque del Este privó al gobierno de P.W. Botha de su último punto de apoyo en occidente, y Nelson Mandela fue puesto en libertad.

ALLENDE – (1970-1973) Médico de profesión, Salvador Allende fue elegido democráticamente como el líder que debía dirigir el primer gobierno socialista en Chile. Rápidamente nacionalizó la producción de cobre (la mercancía más exportada por el país) que hasta el momento habían controlado dos empresas norteamericanas, Kennecott y Anaconda. Las relaciones con los EE. UU. pronto se enfriaron y la CIA apoyó un intento de golpe de estado en 1970, que fracasó. No obstante, a medida que Occidente imponía duras sanciones económicas el gobierno de Allende, este se fue debilitando en su segundo y tercer años. En 1973 la cúpula militar, dirigida por Augusto Pinochet, derrocó a Allende y a su gobierno con un sangriento asalto al palacio presidencial. Allende perdió la vida durante el ataque.

WILLY BRANDT – (1969) Un ferviente socialista y enemigo del partido nazi durante su juventud, Willy Brandt llevó al Partido Socialdemócrata de Alemania Occidental hasta la cancillería en 1969. Una vez en el poder, puso en práctica la misma aproximación pragmática a los vínculos este-oeste que había llevado a cabo anteriormente durante su alcaldía en Berlín. Bajo el mandato de Brandt y su *Ostpolitik*, Alemania Occidental normalizó sus relaciones con la Unión Soviética, Polonia y Checoslovaquia. Aunque nunca descartó la posibilidad de una reunificación alemana, asumió la inviolabilidad de las fronteras establecidas y se esforzó en normalizar las relaciones con Alemania Oriental. Finalmente, su gobierno cayó tras un escándalo de espionaje interno.



REVOLUCIÓN ISLÁMICA – (1979) A medida que los estados musulmanes y árabes laicos de todo Oriente Medio iban dando cada vez mayores muestras de corrupción, represión e incompetencia, comenzaron a aparecer grupos islámicos radicales en toda la región. Los Hermanos Musulmanes, fundados en Egipto, trataron de derrocar a los gobiernos laicos de su propio país y de Siria. El efecto inmediato fue el aumento de la represión y el autoritarismo en ambos estados, que también se contagió a Irán bajo el gobierno de Mohammad Reza Pahlavi. Aliado durante

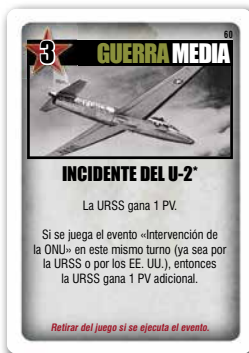
mucho tiempo de EE. UU. y de todo Occidente, el sah fue derrocado tras una revolución popular liderada por el ayatolá Jomeini. Fue el nacimiento de la primera teocracia contemporánea del mundo. A partir de ese momento, y durante el resto del siglo xx, los mulás se esforzaron por extender su revolución a otros países con mayoría chiita.

TRATADO ABM – (1972) El Tratado sobre Misiles Antibalísticos buscaba cimentar el sistema de destrucción mutua asegurada como eje central de una estrategia de equilibrio. El Tratado ABM restringió la habilidad de ambas superpotencias de defenderse en caso de un ataque nuclear. En teoría demostraba lo innecesario de un ataque preventivo contra los sistemas de defensa enemigos. Se permitió a ambas superpotencias defender a sus capitales o una instalación de ICBM con un sistema de

ABM, y los soviéticos decidieron instalarlo alrededor de Moscú. Los EE. UU. acabaron abandonando el suyo, desplegado en Grand Forks (Dakota del Norte).

REVOLUCIÓN CULTURAL – (1966-1977) Aunque en un principio no era más que una disputa interna por el poder en la República Popular de China, la Revolución Cultural acabó teniendo importantes consecuencias internacionales. Mao Zedong estaba siendo cada vez más marginado por el ala moderada del Partido Comunista Chino, de modo que emprendió una reforma para recuperar la pureza ideológica y que le sirviera para adoctrinar a la siguiente generación de revolucionarios. La consiguiente confusión creada por las purgas, las delaciones y la creación de la Guardia Roja estuvieron a punto de llevar al país a una guerra civil. Además, acentuó aún más la ruptura de China con la URSS. Sin embargo, la anarquía y el aislacionismo reinante imposibilitaron cualquier posible acercamiento con los EE. UU. Cuando la administración Nixon asumió el poder, el distanciamiento entre ambas naciones era mayor que nunca.

PACIFISMO – (1965-1970) *Flower power* fue un término supuestamente acuñado por el poeta Allen Ginsberg, que describía los movimientos pacifistas y antiviolencia durante la década de 1960. La imagen típica que acompañaba a la expresión era la de una margarita asomando por el cañón de un rifle y el eslogan «haz el amor y no la guerra». El *flower power* fue el resultado de la división de opiniones que produjo la intervención militar norteamericana en Vietnam.



INCIDENTE DEL U-2 – (1960) En 1955 los EE. UU. comenzaron a realizar vuelos de espionaje sobre la Unión Soviética a alturas superiores al alcance de las defensas antiaéreas soviéticas. Pero en mayo de 1960 un misil soviético Sam II alcanzó el avión de Francis Gary Powers y lo derribó en pleno espacio aéreo soviético. Tanto el avión como su piloto y todo el equipo transportado fueron capturados por las Fuerzas Armadas de la URSS. El incidente supuso uno de los hechos más vergonzosos sufridos por la administración Eisenhower, ya que hasta

la fecha siempre habían negado la existencia de esos vuelos. El derribo del U-2 enfrió aún más las relaciones entre ambas superpotencias, y sirvió de material propagandístico para la URSS.



OPEP – (1960) Fundada con el fin de permitir a los países productores de petróleo controlar el precio del crudo y los ingresos que suponen, la OPEP ha crecido hasta convertirse en una organización que controla dos tercios de todas las reservas mundiales de petróleo y que genera aproximadamente la mitad de las exportaciones mundiales de crudo. La creación de la OPEP supuso un duro golpe para los gigantes occidentales que controlaban el mercado global del petróleo, como Exxon o British Petroleum. Aunque

la OPEP también está formada por países que no se encuentran en Oriente Medio (como Venezuela, Indonesia y Nigeria), la organización está fuertemente controlada por los países de esa zona; como resultado, la OPEP ha sido siempre un elemento importante a tener en cuenta en todas las crisis de la región. Quizá el momento más destacable sea la negativa de exportar su crudo a las potencias occidentales que daban su apoyo a Israel durante la Guerra del Yom Kippur. El resultado de esa acción fue un encarecimiento del crudo en un 400% y el racionamiento del combustible en todo occidente.

«**FRANCOTIRADOR SOLITARIO**» – (1963) Durante un acto de campaña en Dallas (Tejas), el presidente John F. Kennedy fue asesinado por Lee Harvey Oswald. Dos comisiones de investigación diferentes (la Comisión Warren y el Comité Selecto de la Cámara sobre Asesinatos) no se pusieron finalmente de acuerdo sobre si Oswald actuó en solitario o fue ayudado por alguien más. De cualquier modo, el asesinato del presidente extendió el pánico por todo el país y dio lugar a múltiples teorías conspirativas, algunas de las cuales incluían a la Mafia, al gobierno cubano, al KGB o incluso a la CIA. Fue el primero de una serie de asesinatos de primeras figuras de la arena política estadounidense, que incluyó posteriormente los asesinatos del Dr. Martin Luther King y de Robert Kennedy (el hermano del presidente, que se había convertido en candidato presidencial por el Partido Demócrata). Estas muertes prematuras minaron parte de la confianza nacional, ya dañada tras el fracaso de Vietnam.

REDUCTOS COLONIALES – (1946-1988) La Guerra Fría se inició en el marco de un sistema internacional en plena evolución. El mundo abandonó un sistema multipolar formado por vastos imperios coloniales y fue reemplazado por un sistema bipolar dominado por estados-nación continentales. Los movimientos anticolonialistas solían nutrirse de fuertes sentimientos antioccidentales, ya que las mayores potencias coloniales se encontraban todas en Occidente. Sin embargo, el camino hacia la independencia no fue uniforme en todas partes, ni tuvo el mismo grado de éxito. Las potencias coloniales llevaron a cabo varias acciones de retaguardia a fin de prolongar su presencia en las colonias o de establecer una relación pseudocolonial con el país independizado. La intervención británica en Malasia (1948), la resistencia francesa a la independencia de Argelia (1954) o la intransigencia sudafricana en Namibia (1966) son algunos ejemplos de estos últimos reductos coloniales.

DEVOLUCIÓN DEL CANAL DE PANAMÁ – (1970) Aunque fue muy criticada por la derecha en un ámbito nacional, la decisión tomada por la administración Carter de devolver la propiedad del canal a Panamá fue inmensamente popular en toda Latinoamérica. El canal fue un punto estratégico vital para la marina de los EE. UU. durante las dos guerras mundiales. Pero ya durante la Guerra de Corea quedó demostrado que el canal no podía dar cabida a los nuevos buques de guerra norteamericanos. Habiendo perdido prácticamente toda su utilidad para el ejército estadounidense, pero siendo todavía una reliquia del colonialismo americano del que se hacía un uso propagandístico, Carter decidió que una cesión gradual de la propiedad del canal era la mejor alternativa política posible.



ACUERDOS DE CAMP DAVID – (1978) Después del paréntesis en el proceso de paz para Oriente Medio debido a las elecciones presidenciales de 1976, el presidente Carter tomó posesión del cargo con un claro ideario en mente sobre este tema. Gracias a su encanto personal, Carter consiguió que finalizara la Guerra del Yom Kippur y dar un giro absoluto a la dinámica política en Oriente Medio. Israel y Egipto normalizaron sus relaciones y se estableció un marco de paz en la región.

Esto permitiría años después alcanzar los Acuerdos de Oslo y el Acuerdo de Paz entre Israel y Jordania. Además, Carter se aseguró el realineamiento político de Egipto. El país, que había sido un nido de sentimientos antioccidentales cuando lo gobernaba Nasser, llegaría a convertirse en el principal aliado norteamericano en todo Oriente Medio. El-Sadat acabó pagando muy caro el liderazgo que mostró durante los acuerdos, ya que fue asesinado por radicales islamistas en 1981.

GOBIERNOS TÍTERES – (1949-¿?) Aunque no exclusivos de la Guerra Fría, el término *gobiernos títeres* hace referencia a un régimen que debe su poder al apoyo directo de los EE. UU. o de la URSS. Se trata de un término desdenoso y casi siempre es utilizado por la oposición del régimen en cuestión con el fin de socavar su legitimidad. Tanto los soviéticos como los norteamericanos usaron el término para referirse a cualquier país aliado del adversario, pero un ejemplo real de lo que fue un gobierno títere podría ser el gobierno de Diem en Vietnam del Sur o el de Mariam en Etiopía.

VENTA DE GRANO A LOS SOVIÉTICOS – (1973-1980, 1981-¿?) Unas difíciles circunstancias climáticas y las consiguientes malas cosechas de 1973 motivaron que el presidente Nixon aprobase una venta masiva de grano a la Unión Soviética. Además de un duro golpe al orgullo ruso, el programa sirvió como primer paso para un acercamiento entre ambas superpotencias y una normalización de relaciones. También proporcionó una posibilidad de presión duradera que buscaba descongelar las relaciones económicas entre ambos países. En 1980, el presidente Carter suspendió el programa como respuesta a la invasión soviética de Afganistán, pero el envío se reanudó un año después bajo el mandato del presidente Reagan. El programa culminó con un tratado con la URSS, que se comprometió a comprar 9 millones de toneladas de grano cada año a los EE. UU.

JUAN PABLO II ES ELEGIDO PAPA – (1978) El primer Papa no italiano desde el siglo XVI, Juan Pablo II representó un rejuvenecimiento para la Iglesia católica a los ojos del mundo. Por primera vez en la historia, los EE. UU. dieron reconocimiento diplomático a un Papa. Como Papa elegido de una Polonia comunista, Juan Pablo II representaba un inmenso desafío para los dirigentes polacos. Por un lado criticar al nuevo Papa podía implicar el desapego de la población, pero por otro lado mostrar un apoyo abierto era totalmente incompatible con la doctrina comunista. Además, Juan Pablo II era un fervoroso crítico del comunismo. Su elección supuso un punto de inflexión en las dinámicas políticas de Polonia, dinámicas que culminarían poco después con la creación del sindicato Solidaridad. Mijail Gorbachov comentó en cierta ocasión que la caída del telón de acero hubiera sido imposible sin la figura de Juan Pablo II.

ESCUADRONES DE LA MUERTE LATINOAMERICANOS – (1960-1989) A lo largo de toda la Guerra Fría, tanto los gobiernos de izquierdas como los de derechas dieron su apoyo a regímenes reaccionarios que recurrían a la más extrema violencia cuando algún peligro amenazaba al gobierno. Aunque fueron los gobiernos de derechas en Latinoamérica los que más habitualmente recurrieron a estos grupos, también hubo ejemplos de brutalidad extrema entre los gobiernos de izquierdas. El Salvador, Guatemala o Colombia son algunos de los más terribles ejemplos en los que un gobierno ha patrocinado a estos escuadrones de la muerte. Como dijo una vez el presidente de Guatemala, el coronel Carlos Manuel Arana Osorio, «si para pacificar el país hay que convertirlo en un cementerio, no dudaré en hacerlo».



FUNDACIÓN DE LA OEA – (1948, 1967) Fundada con el objetivo de fomentar la democracia en el hemisferio occidental, la OEA también ha sido en ocasiones una plataforma desde la que defender los intereses norteamericanos en la zona. Dio legitimidad a las acciones armadas norteamericanas durante la crisis de los misiles cubanos y durante la invasión de Granada. La promoción del comercio y el desarrollo económico se añadieron a sus estatutos en la reunión de Buenos Aires de 1967. La revisión de los estatutos también

determinó el establecimiento de una sede diplomática permanente de la OEA, con la creación de una Asamblea General, en Washington.

NIXON JUEGA LA CARTA DE CHINA – (1972) Percatándose de que la clave para que EE. UU. pudiera retirarse de Vietnam del Sur era la previa normalización de relaciones con China, Nixon trató de celebrar una cumbre con Mao. Nixon envió a Henry Kissinger para que entablara conversaciones con el ministro de exteriores de la República Popular de China, Zhou Enlai, con el objetivo de allanar el camino y preparar la cumbre. Al hacer hincapié en las cada vez más deterioradas relaciones entre China y la URSS, Nixon obtuvo el mayor logro diplomático de toda la Guerra Fría. El comunicado de Shanghai que siguió a la cumbre mencionaba algunos desacuerdos sobre temas fundamentales para los dos países, como Taiwán y Vietnam. No obstante, quedaba claro que a partir de ese momento la URSS ya no podría esperar el apoyo incondicional de China en los conflictos futuros. Aunque Nixon expresó su deseo de normalizar las relaciones con China lo antes posible, sus planes se vieron interrumpidos por el escándalo del Watergate. No sería hasta la presidencia de Jimmy Carter cuando las relaciones diplomáticas serían finalmente normalizadas entre ambos países.

EL-SADAT EXPULSA A LOS SOVIÉTICOS – (1972) Anwar el-Sadat fue uno de los primeros activistas anticolonialistas contra la monarquía apoyada por los británicos. Llegó al cargo de vicepresidente con Nasser, y cuando se convirtió en presidente heredó unas relaciones muy deterioradas con la Unión Soviética. Egipto solicitaba un aumento de las ayudas económicas y militares, pero la URSS no estaba por la labor, a pesar de que Egipto lo solicitó en repetidas ocasiones. La respuesta de el-Sadat fue expulsar del país a 5.000 asesores militares y a 15.000 empleados de la fuerza aérea soviética. Tras las negociaciones de paz para Oriente Medio de 1973, el-Sadat decidió que debía estrechar lazos con Washington.

MEDIACIÓN DIPLOMÁTICA – (1973) La «mediación diplomática» fue el sello distintivo de Henry Kissinger como secretario de estado. La mediación incluía el uso de los avances en comunicaciones y transportes, para poder moverse con rapidez desde la localización de un interlocutor a la de otro sin que tuvieran que encontrarse y evitando así enfrentamientos. Adquirieron fama con la negociación del alto el fuego entre Israel y Egipto al finalizar la Guerra del Yom Kippur. Actuando como mediador para egipcios e israelíes, Kissinger obtuvo un papel central en las discusiones y minimizó la influencia soviética en el proceso de negociación. Posteriormente, Kissinger recurrió a esta misma estrategia durante las negociaciones para restablecer las relaciones bilaterales entre EE. UU. y la República Popular de China.



LA VOZ DE AMÉRICA – (1947) Creada en 1942 por la Oficina de Información Bélica, la emisora Voice of America se dedicaba en sus inicios a retransmitir noticias del frente a todos los territorios de Europa ocupados por los nazis. En 1947 modificó su finalidad para comenzar a emitir también en la Unión Soviética. La Voz de América pasará a la historia como uno de los más exitosos logros informativos y de radiodifusión del mundo. Se convirtió en un enlace con el mundo exterior fuera del control de los medios afines al régimen en la Europa del Este. Junto con Radio Liberty y Radio Libre de Asia se convirtió en uno de los sellos distintivos de la diplomacia norteamericana durante la Guerra Fría.

TEOLOGÍA DE LA LIBERACIÓN – (1969-¿?) Uno de los frutos del Concilio Vaticano II, la Teología de la Liberación hace hincapié en la figura de Jesucristo como libertador y redentor. El fundamento teológico que sustentaba esta concepción se originó en Latinoamérica y allí llegó a su apogeo, principalmente de la mano de los Jesuitas. Aunque nunca fue una corriente a la que Juan Pablo II se adhiriera, debido a su trasfondo marxista, la Teología de la Liberación sigue siendo muy popular entre los sacerdotes de a pie y los seglares del Tercer Mundo. Enfatiza la justicia social y sus críticas hacia los excesos del capitalismo han sido incorporadas posteriormente a la doctrina de la Iglesia católica.

ESCARAMUZA EN EL RÍO USSURI – (1969) Después de varios años en los que las relaciones se fueron deteriorando y del primer ensayo nuclear de la República Popular de China, los ejércitos de China y la URSS se enfrentaron a lo largo de su indefinida frontera. La propiedad de los ríos Ussuri y Amur no estaba clara, y ocasionó cierta fricción cuando ambas naciones los reclamaron como territorio propio. Tras producirse un aumento de tropas en ambos lados del río, se sucedieron varias escaramuzas por el control del territorio. Aunque ninguno de los bandos estaba interesado en declarar una guerra abierta, el resultado inmediato fue una aproximación diplomática de China hacia los EE. UU., con los que normalizaron relaciones poco después.

«NO TE PREGUNTES QUÉ PUEDE HACER TU PAÍS POR TI...» – (1961) La frase fundamental del que quizá sea el más recordado discurso de investidura de un presidente de los EE. UU. Kennedy accedió a la presidencia en un momento álgido de confianza y determinación norteamericanas durante la Guerra Fría. Muy popular entre los jóvenes, Kennedy trató de impulsar la dedicación personal en los servicios públicos tanto con programas científicos ambiciosos financiados por el estado como con servicios sociales dirigidos a jóvenes, como el Cuerpo de Paz. Sus llamadas a participar desinteresadamente en programas sociales era el reflejo de los deseos de toda una generación de jóvenes americanos ansiosos de dejar su huella en el mundo.

ALIANZA PARA EL PROGRESO – (1961-1973) Creada por el presidente Kennedy para contrarrestar la creciente influencia de Cuba en Centroamérica y Sudamérica, la Alianza para el Progreso trataba de integrar las economías de EE. UU. con las de toda Latinoamérica. En su programa se contemplaban la reforma agraria, varias reformas democráticas y una reforma total de los sistemas impositivos. Pero hacia finales de la década de 1960 EE. UU. ya estaba totalmente involucrado en Vietnam y todo el Sureste Asiático, de modo que las ayudas a Latinoamérica fueron desapareciendo poco a poco. Además, eran muy pocos los países latinoamericanos que realmente mostraron alguna voluntad de emprender las reformas mencionadas, así que la OEA decidió disolver el Comité Permanente de la Alianza para el Progreso en 1973.

PUNTUACIÓN DE ÁFRICA – La historia de África durante la Guerra Fría refleja la ilusión y la tragedia que siempre van de la mano cuando se trata del continente negro. Animados por el éxito del rápido proceso de descolonización, la ilusión pronto se tornó en tristeza. Uno tras otro, los nuevos gobiernos independientes fueron cayendo presas de presidentes vitalicios, políticos corruptos, caos económico y episodios de violencia étnica. Faltos de recursos, los gobiernos africanos trataron de aprovecharse de la rivalidad entre las dos superpotencias para obtener ayuda económica y militar con la que fortalecer sus regímenes. Y así, en la era poscolonial tuvieron lugar un gran número de guerras civiles en todo el continente. Angola, Mozambique, Chad o Etiopía fueron solo algunos de los países que sufrieron episodios de violencia que pretendían ser un reflejo local de la lucha global entre el capitalismo y el comunismo.



«UN PEQUEÑO PASO PARA EL HOMBRE...» – (1961-1969) Después de varios años tras la estela de las proezas soviéticas, los EE. UU. apoyaron con todo su potencial intelectual y económico la Carrera Espacial. El presidente Kennedy creó el proyecto Mercury. El objetivo final era que la Administración Nacional de Aeronáutica y del Espacio (NASA) superara todas las barreras tecnológicas y consiguiera llevar al hombre a la Luna. Cuando Neil Armstrong, el primer hombre que pisó la superficie lunar, bajaba de la nave espacial pronunció la frase que pasaría a la posteridad «un pequeño paso para el hombre, pero un gran salto para la humanidad». Al hacerlo, confirmó el resurgimiento norteamericano en la Carrera Espacial.

SOLIDARIDAD – (1980-¿?) Movimiento sindical surgido de los astilleros de Gdansk (Polonia), Solidaridad se erigió en el foco de resistencia anticomunista en la Europa del Este. En poco tiempo pasó de ser un mero movimiento sindical a aglutinar a católicos, intelectuales y otros disidentes. La tolerancia de la que disfrutó tras el telón de acero no tenía precedentes en ningún otro país del bloque comunista, jugando con el gobierno al gato y al ratón ante la atenta mirada de la opinión pública, expectante ante cualquier indicio sobre las intenciones soviéticas, el prestigio de Juan Pablo II y la fortaleza política de su líder Lech Walesa. Cuando el gobierno comunista polaco encabezado por el General Wojciech Jaruzelski decidió ilegalizar Solidaridad y encarcelar a todos sus dirigentes, la organización pasó a la clandestinidad, donde continuó su actividad. En 1988 las huelgas convocadas por Solidaridad obligaron a los comunistas polacos a entablar negociaciones.



CRISIS DE LOS REHENES EN IRÁN – (1979-1981) Como respuesta al tradicional apoyo de los EE. UU. al régimen del antiguo gobernante de Irán, el sah Mohammed Reza Pahlavi, un grupo de revolucionarios islámicos irrumpió en la embajada estadounidense e hizo prisioneros durante 444 días a 65 ciudadanos norteamericanos. El nuevo líder de la teocracia iraní, el ayatolá Jomeini, había arengado a sus seguidores para que emprendieran acciones contra toda influencia occidental. El presidente Carter ordenó dos misiones de rescate que fallaron estrepitosamente, una de las cuales supuso una total humillación para el ejército de los EE. UU. y para la propia administración Carter. El fracaso de Carter en su objetivo de conseguir la liberación de los rehenes antes del fin de la campaña electoral de 1980 causó su descalabro electoral. Con la invasión de Irán por parte de las tropas iraquíes en 1980, el régimen iraní mostró una mayor disposición a zanjar la crisis. Gracias a los mediadores argelinos, las negociaciones llegaron a buen puerto. Los rehenes fueron liberados finalmente el 21 de enero de 1981, pocos minutos después de la toma de posesión de Ronald Reagan como nuevo presidente de los EE. UU.



LA DAMA DE HIERRO – (1979-1990) Como si se tratara de un heraldo de la «revolución Reagan» que tendría lugar en EE. UU., Margaret Thatcher dirigió el rejuvenecimiento del partido conservador en el Reino Unido. Reconocida anticomunista, Thatcher recibió el apodo de «Dama de Hierro» del diario soviético *La Estrella Roja*. Thatcher se convirtió en la pareja política ideal de Reagan, y juntos renovaron la «relación especial» de la que surgió la OTAN al acabar la Segunda Guerra Mundial. El momento cumbre de su

carrera política sería la defensa a ultranza de una de las últimas colonias británicas en el archipiélago de las Malvinas. La junta militar argentina lanzó una invasión sobre las islas, pero una respuesta contundente del Reino Unido expulsó a las tropas argentinas y devolvió algo del perdido orgullo colonial a su ejército. Thatcher gobernó durante los últimos años de la Guerra Fría y es la persona que más tiempo ha ostentado el cargo de primer ministro británico.

REAGAN BOMBARDEA LIBIA – (1986) Tras la caída de Nasser en Egipto, un poderoso magnate del petróleo libio, llamado Muamar el-Gadafi, trató de erigirse en el líder del panarabismo y del socialismo árabe, gobernando desde su natal Libia. Para probar su buena fe hacia el resto del mundo árabe, Gadafi apoyó y patrocinó diversas acciones terroristas en los países occidentales. Cuando Irán se convirtió en el nuevo modelo de resistencia antioccidental en Oriente Medio, Gadafi adoptó una creciente piedad religiosa en sus discursos contra occidente. Después de varios encontronazos con tropas norteamericanas en el Golfo de Sirte, los EE. UU. decidieron castigar a Libia por encontrarse detrás del atentado terrorista contra una discoteca de Alemania Occidental en la que murió un militar estadounidense. El objetivo principal del ataque era el asesinato del propio Gadafi, así que todas sus residencias habituales fueron bombardeadas. Aunque Gadafi escapó con vida, su prestigio internacional quedó empañado a partir de ese momento.

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS – (1983-¿?) Denominada más correctamente Iniciativa de Defensa Estratégica (IDE), el Presidente Reagan anunció este giro radical de la doctrina de la «destrucción mutua asegurada» en un discurso en directo retransmitido por la televisión estadounidense. El concepto inicial de «escudo espacial» fue elaborado por el Dr. Peter Hagelstein en el Laboratorio Nacional Lawrence Livermore. Teóricamente debía servir para crear una serie de satélites espaciales alimentados por reactores nucleares que formarían un escudo impenetrable para los ICBM soviéticos. Aunque sobre el papel era técnicamente viable nunca se llegó a desarrollar. Variaciones posteriores en la misma línea fueron los «Guijarros Brillantes» y los «Ojos Brillantes», basados en misiles de interceptación. El desarrollo de la IDE fue probablemente uno de los factores que convencieron a Gorbachov de que la Unión Soviética no podía continuar con la Guerra Fría.

PETRÓLEO EN EL MAR DEL NORTE – (1980) Aunque las primeras bolsas de petróleo en el Mar del Norte se descubrieron en la década de 1960, no fue hasta la crisis del petróleo en Irán y el alza de precios del crudo que su explotación se hizo viable. El Mar del Norte alberga la mayor reserva de hidrocarburos de toda Europa y se ha convertido en una de las mayores zonas petrolíferas fuera de la órbita de la OPEP. Explotadas por el Reino Unido, Holanda y Noruega, las reservas del Mar del Norte fueron una vía de escape a la tiranía de precios a la que la OPEP impuso a toda Europa.



Podremos trabajar juntos». Fue Gorbachov el que en última instancia supervisó el desmantelamiento del bloque soviético. Aunque su agenda política (que incluía la *perestroika* –reforma económica– y la *glásnost* –libertad política–) le granjeó muchos admiradores en Occidente, no le ganó demasiadas simpatías en la Unión Soviética. Finalmente, Gorbachov fue cesado como resultado de un golpe militar en 1991. Ante la evidencia de su propio fracaso como modelo económico, la Federación Rusa se encomendó a un nuevo héroe al que seguir: Borís Yeltsin.

ATENTADO CONTRA EL CUARTEL DE MARINES – (1983) Tras la invasión israelí del Líbano, los Estados Unidos y Francia enviaron tropas a la zona como guardianes de la paz entre ambos bandos. Sendos ataques terroristas en los cuarteles de ambos ejércitos acabaron en un elevadísimo balance de muertos: 241 militares estadounidenses y 58 paracaidistas franceses murieron durante los ataques. Fue el día que más bajas sufrieron los marines en un solo día desde la invasión de Iwo Jima. Aunque los EE. UU. siempre sospecharon que fue un golpe perpetrado por terroristas de Hezbolá con apoyo iraní, la autoría de los ataques nunca se esclareció.

LOS SOVIÉTICOS ABATEN EL KAL-007 – (1983) El vuelo de Korean Airlines 007 con salida desde Nueva York y destino Seúl (Corea del Sur) se extravió debido a un error de navegación del piloto automático y violó el espacio aéreo soviético. Aunque los soviéticos siempre argumentaron que no sabían que se trataba de un avión civil de pasajeros, las grabaciones de radio demostraron tras acabar la Guerra Fría que apenas se dieron avisos a la aeronave antes de derribarla. La administración Reagan encabezó una protesta masiva contra el gobierno soviético, incluyendo una presentación audiovisual ante el Consejo de Seguridad de la ONU con cintas de las conversaciones por radio soviéticas y un mapa de la ruta de vuelo del avión. Toda la tripulación y los 269 pasajeros (incluido un congresista norteamericano) murieron durante el ataque.

GLÁSNOT – (1985-1989) Esta palabra rusa que significa *apertura* fue la divisa política de Mijail Gorbachov. Aunque su objetivo a largo plazo fuera aumentar las libertades del pueblo ruso, su efecto inmediato fue el de aumentar la presión sobre los elementos más conservadores del partido para que aceptaran las reformas económicas de la *perestroika*. Si bien para los EE. UU. el objetivo de la *glásnost* era la libertad de expresión, en realidad su objetivo último era buscar la transparencia en el seno del Politburó.

ORTEGA ELEGIDO EN NICARAGUA – (1985-1990) Disidente político desde los 16 años, Daniel Ortega Saavedra permaneció en la prisión de Managua durante varios años. Una vez liberado huyó a Cuba, donde estableció contactos que serían posteriormente vitales para el movimiento sandinista. Cuando los sandinistas derrocaron el gobierno de Somoza, Ortega maniobró para alcanzar la presidencia. La amistad que unía a Ortega con Castro alertó a los EE. UU., que se afanaron en apoyar a los rebeldes de la Contra. Operando desde la zona norte de Nicaragua y con el apoyo de los terratenientes que habían perdido sus tierras al ser nacionalizadas por el gobierno, los Contras se convirtieron en un estorbo permanente para el gobierno sandinista. Finalmente, el estancamiento económico acabó siendo la ruina del gobierno de Ortega.



TERRORISMO – (1949-¿?) Aunque se trata de una amenaza tan ancestral como la misma civilización, el uso del terrorismo como medio de presión política a nivel global nace y se generaliza durante la Guerra Fría. La Unión Soviética y los países del Pacto de Varsovia entrenaron regularmente a comandos terroristas, entre ellos a miembros de la Organización para la Liberación de Palestina (OLP). En muchos aspectos, la OLP respondía al arquetipo de organización terrorista de la Guerra Fría. Con su ideología antioccidental y antisraelí

se convirtió en paradigma a seguir por aquellos que afirmaban que Occidente trataba de resucitar el imperialismo en el Tercer Mundo. Los terroristas palestinos secuestraron aviones de pasajeros, atacaron el *Achille Lauro* y asesinaron a 11 atletas israelíes que participaban en los Juegos Olímpicos de Múnich en 1972. También en Occidente existieron grupos terroristas de ideología comunista, como las Brigadas Rojas en Italia o el Ejército Rojo en Japón. A medida que la Guerra Fría llegaba a su fin, a la URSS le costaba cada vez más lidiar con los fundamentalistas islámicos, y su apoyo a los grupos terroristas fue desvaneciéndose.



ESCÁNDALO DEL IRÁN-CONTRA – (1985) Con el fin de conseguir la liberación de los rehenes norteamericanos en Líbano, la administración Reagan entabló negociaciones secretas con Irán para intercambiar rehenes por armas. Estas negociaciones eran una violación de la política exterior estadounidense de nunca negociar con terroristas. Para agravar más la situación, las armas proporcionadas a Irán en las negociaciones habían sido utilizadas previamente y de forma encubierta por la Contra en Nicaragua, lo que contravenía la política de la administración del estado así como otras leyes adoptadas por el Partido Demócrata en el Congreso. El coronel Oliver North y el almirante John Poindexter fueron enjuiciados criminalmente por el escándalo, a pesar de que el informe final del Congreso concluía que la responsabilidad última del escándalo era del presidente Reagan.

CHERNÓBIL – (1986) El accidente de la central nuclear de Chernóbil fue el peor desastre nuclear de la historia. Los residuos radiactivos formaron una densa nube que se escapó por toda Europa occidental hasta alcanzar incluso la costa este de los EE. UU. Se tuvo que evacuar a un total de 200.000 personas de las entonces repúblicas soviéticas de Ucrania y Bielorrusia. Se calcula que unas 4.000 personas murieron debido a la exposición a la radiactividad recibida tras el accidente. La fuga del reactor fue una muestra de la incompetencia de la URSS, un reflejo de la toma de decisiones de la burocracia soviética durante los últimos años de la Guerra Fría.

CRISIS DE LA DEUDA LATINOAMERICANA – (1982-1989) Como consecuencia directa del auge del petróleo, algunos gobiernos latinoamericanos experimentaron un elevado crecimiento desde la década de 1950 hasta los años setenta; sin embargo, este crecimiento sufrió un frenazo en seco. Incluso con un crecimiento económico tan notable, algunos gobiernos de Latinoamérica, como Brasil o Ecuador, mantuvieron durante esas dos décadas unos ritmos de endeudamiento externo superiores a lo aconsejable, e inmersos en un mercado global en continuo auge no faltaron aquellos deseos de prestarles desorbitadas cifras de dinero. La deuda externa en Latinoamérica se elevó más allá del 1.000% en la década de 1970 y cuando llegó la recesión económica a nivel mundial, espoleada por la crisis del crudo iraní, muchos de estos

gobiernos se encontraron ante una situación crediticia inasumible. Finalmente, los gobiernos de los países más endeudados tuvieron que llevar a cabo una reestructuración drástica de sus economías para reducir la deuda.



«DERRIBE ESTE MURO» – (1987) Con un discurso que hizo recordar alguno de los más notables de Kennedy, el presidente Reagan desafió a su homólogo soviético Mijail Gorbachov que acababa de llegar al poder. Reagan, ante la Puerta de Brandeburgo, dijo: «Secretario general Gorbachov, si busca usted la paz, si busca la prosperidad de la Unión Soviética y de toda Europa del Este, si busca la liberación, entonces venga a esta puerta. Sr. Gorbachov, abra de una vez esta puerta. Sr. Gorbachov, derribe este muro». Aunque

provocador, el discurso produjo un pequeño alud de autocríticas en la URSS. A fin de cuentas, los países exitosos no deberían encerrar a sus ciudadanos tras un muro. Dos años después, caía el Muro de Berlín.

«EL IMPERIO DEL MAL» – (1983) Utilizada por primera vez por el presidente Reagan ante la Asociación Nacional de Evangélicos, los conservadores pasaron a utilizar la expresión «Imperio del Mal» para referirse a la Unión Soviética. Este cambio en la terminología era reflejo del rechazo que generaba entre los sectores más conservadores la ambigüedad de las políticas más distendidas de Nixon. La expresión levantó cierta controversia entre los países de la OTAN, ya que muchos líderes europeos encontraban que se trataba de una expresión provocadora. A nivel nacional, los liberales recordaban que los Estados Unidos no eran quienes para criticar tan a la ligera las acciones soviéticas durante la Guerra Fría, recordando como ejemplo alguna de las actuaciones de la CIA en lugares como Chile. La expresión dejaba claro que la última etapa de la Guerra Fría sería de confrontación.

ALDRICH AMES – (1985-1994) La primera ocasión en que el KGB consiguió infiltrarse con éxito en la CIA. Aldrich Ames comprometió cientos de operaciones de la CIA en todo el mundo y proporcionó información que sirvió para neutralizar a diez informadores de la agencia de inteligencia norteamericana. La CIA se pasó años buscando una explicación a las fugas de información, incluso barajó la posibilidad de que el KGB hubiera instalado micrófonos en sus instalaciones. La motivación de Ames no era ideológica, sino puramente económica, y junto a su esposa derrochó sin pudor los más de 2,5 millones de dólares en sobornos que obtuvo con sus filtraciones. Ames se cobijó en la embajada soviética en 1995. Desde allí supervisó las operaciones de la URSS en Europa.

DESPLIEGUE DE LOS PERSHING II – (1984-1985) Los misiles Pershing II fueron diseñados para contrarrestar a los misiles soviéticos de alcance intermedio, los SS-20. El despliegue de 108 de estos misiles en Alemania Occidental, Italia y el Reino Unido puso a prueba la resolución de la OTAN. Las protestas populares por el despliegue fueron multitudinarias. No obstante, y a pesar de las protestas, el despliegue se llevó a cabo, lo que proporcionó a la OTAN una ventaja más en los siguientes debates sobre Fuerzas Nucleares de Alcance Intermedio (INF). Esos debates se habían suspendido en 1983 y el despliegue de los Pershing II hizo que se retomaran las negociaciones en 1985. Dichas negociaciones culminaron con éxito en la cumbre de Reikiavik de 1986.

JUEGOS DE GUERRA – (1956-1995) *Brinksmanship*, o estrategia del borde del abismo, fue un término acuñado por John Foster Dulles para describir una política consistente en llevar las tensiones al borde de la guerra nuclear, sin acabar de desencadenar el holocausto. En diversas ocasiones, y bajo diferentes circunstancias, ambas superpotencias recurrieron a esta estrategia. Sin embargo, el peligro real era que el *brinksmanship* convirtiera la Guerra Fría en una guerra abierta. Además, esta práctica política tan extrema se alimentaba del manido discurso de «lanzar los misiles al mínimo indicio de ataque». La teoría consistía en que si el enemigo lanzaba un ataque nuclear sobre tus posiciones, debías lanzar inmediatamente tu respuesta antes de que tus armas fueran destruidas en los silos de lanzamiento. A raíz de esta política, el poder de respuesta de ambas superpotencias a una amenaza real de ataque nuclear se redujo de unas horas a unos pocos minutos. El 9 de noviembre de 1979 los Estados Unidos estuvieron a punto de lanzar una respuesta nuclear masiva cuando un fallo en los sistemas de uno de los ordenadores del NORAD indicó un lanzamiento de misiles nucleares soviéticos. Más recientemente, en 1995 Rusia confundió el lanzamiento de un misil de investigación científica noruego por un posible ataque nuclear, y Boris Yeltsin tuvo que decidir si lanzaba una contraofensiva nuclear sobre los Estados Unidos o no.

LA RESOLUCIÓN DE FORMOSA – (1955) Como consecuencia directa de la pérdida de China a manos del comunismo, el Congreso de los Estados Unidos, de la mano del presidente Eisenhower, extendió su autorización para defender militarmente a Taiwán, técnicamente conocida como República China de Taiwán. La resolución del Congreso se tomó en un momento histórico en el que los Estados Unidos tuvieron que hacer frente a varios desafíos simultáneos de la República Popular de China en Indonesia y en la península de Corea. Finalmente, Taiwán quedó amparado por el paraguas nuclear norteamericano y el equilibrio de poder en el Estrecho de Formosa se convirtió en una cuestión de importancia estratégica para los Estados Unidos.



GUERRA IRÁN-IRAQ – (1980-1988) En referencia a esta guerra, Henry Kissinger llegó a comentar «es una lástima que no puedan perderla ambos bandos». Iniciada tras una larga disputa territorial sobre la región de Shatt al-Arab, Saddam Hussein trató de convertir a Iraq en un poder fáctico de la región, a la vez que trataba de frenar el avance fundamentalista chií desde Irán. En un principio, Iraq consiguió un número limitado de victorias y ganancias territoriales, pero pronto Irán lanzó una contraofensiva sobre territorio iraquí. Sin

alianzas con ninguno de los dos países implicados, los Estados Unidos se dedicaron a suministrar suficiente material bélico a ambos bandos para que la guerra no llegara a su fin. Finalmente apoyó a Iraq, ya que una victoria iraní hubiera sido un resultado inaceptable para la política norteamericana. Irán utilizó sus yacimientos petrolíferos como arma política, forzando a los Estados Unidos a recurrir a los suministros kuwaitíes. Después de ocho años de guerra, los límites fronterizos volvieron a la misma situación anterior a la guerra. Sin embargo ambas naciones habían quedado muy debilitadas por el prolongado conflicto.

DESERTORES – (1945-1989) Antes de iniciarse la Guerra Fría, ciudadanos del Bloque del Este huyeron o desertaron a Occidente. Los desertores respondían a dos arquetipos diferentes: los espías y los agentes dobles, que tras ser descubiertos buscaban cobijo lejos del «frío» bloque oriental. Algunos ejemplos de estos arquetipos fueron el subdirector del KGB, Yuri Nosenko, o el jefe de la oficina del KGB en Londres, Oleg Gordievsky. Quizá los que de manera más embarazosa abandonaron las filas soviéticas fueron un grupo de artistas que participaban en una gira por Europa y Estados Unidos. Aunque Occidente también sufrió la desertión de algunos individuos (sobre todo espías) la cifra nunca fue tan elevada como los que buscaban refugio en Occidente.



representadas en la película *Juegos de Guerra*. En su momento de mayor importancia, el NORAD ejercía un mando real sobre 250.000 soldados y personal militar. Esta organización muestra la total integración y cooperación de los aliados norteamericanos en el paraguas nuclear de EE. UU. y en su estructura de defensa.



fue vital para mantener la posición de ambas naciones en la región. Sin embargo, aunque de cara al exterior aparentara ser una persona reformista, Pahlavi ejercía una represión policial interna increíble a través de los SAVAK, convirtiéndose en sus últimos años de reinado en un gobernante despótico y megalómano. Esta conducta fue la espoleta que inició la revolución entre los elementos más reaccionarios de Irán.

YURI Y SAMANTHA – (1982) En uno de los momentos más entrañables de toda la Guerra Fría, una niña norteamericana de diez años de edad llamada Samantha Smith escribió una carta a Yuri Andropov, recién nombrado secretario general del Partido Comunista. Andropov acababa de suceder a Brézhnev en el cargo y, como uno de los arquitectos de la Primavera de Praga, su ascenso al poder se anunciaba poco prometedor para el desarrollo de las relaciones entre oriente y occidente. Para sorpresa de todo el mundo, Samantha recibió una respuesta manuscrita del propio Andropov, que incluía una invitación a visitar la Unión Soviética. A pesar de las preocupaciones expresadas por el Departamento de Estado, Samantha aceptó la invitación y viajó a la URSS. Su viaje fue visto como un importante primer paso en la mejora de relaciones entre las superpotencias, y mejoró notablemente la imagen de Andropov en Occidente.

NORAD – (1958-¿?) El Mando Norteamericano de Defensa Aeroespacial es una organización militar conjunta de EE. UU. y Canadá. Su objetivo es monitorizar, controlar y defender el espacio aéreo de toda América del Norte de cualquier amenaza o incursión hostil. Fue fundado originalmente como protección contra la posible amenaza de los bombarderos soviéticos a baja altura, procedentes de la región ártica. Durante la Guerra Fría el NORAD se encontraba en las instalaciones de Cheyenne Mountain,

NUESTRO HOMBRE EN TEHERÁN – (1941-1979) Ocupando el puesto de su depuesto padre, el sah Mohammad Reza Pahlavi fue una pieza clave en los planes británicos y norteamericanos en Oriente Medio. Aunque asumió el papel de reformador prooccidental, también ejerció un poder neoimperialista en las relaciones económicas de la región, sobre todo en lo tocante al mercado del petróleo. En cualquier caso, el poder del petróleo iraní situó a Pahlavi en el centro geopolítico de Oriente Medio, y su alianza con los EE. UU.



VENTA DE AWACS A LOS SAUDÍES – (1986) El avión E3 AWACS es uno de los más sofisticados sistemas de alerta temprana y plataformas de vigilancia que posee la Fuerza Aérea de los Estados Unidos. No es de extrañar la sorpresa del Congreso cuando el presidente Reagan anunció su intención de vender cinco de estos aviones a Arabia Saudí poco después de entrar en servicio en Estados Unidos. La del Sistema de Alerta y Control Aerotransportado (AWACS) se convirtió en la mayor venta de tecnología militar hasta

el momento. Aunque encontró cierta reticencia inicial por parte del Congreso, así como también por parte del gobierno israelí, finalmente fue una de las claves para consolidar Arabia Saudí como aliado en la zona contra el gobierno de Teherán. El elevado riesgo político de esta venta armamentística unió a ambos gobiernos hasta bien acabada la Guerra Fría.

UNA RELACIÓN ESPECIAL – En 1946 Winston Churchill habló de la «relación especial entre la Commonwealth, el Imperio Británico y los Estados Unidos». Durante la Segunda Guerra Mundial el proyecto de desarrollo de la bomba atómica necesitó de una confianza y colaboración sin precedentes entre los gobiernos británico, canadiense y norteamericano, difícilmente imaginable hasta ese momento. Además, en 1943 el gobierno británico decidió compartir con la inteligencia norteamericana las claves de cifrado ULTRA. El resultado de la colaboración y de la «relación especial» dio como resultado el Acuerdo BRUSA, de vital importancia para el intercambio de información durante la Guerra Fría. Incluso hoy en día Estados Unidos y el Reino Unido siguen siendo estrechos aliados, compartiendo bases militares e intereses económicos por todo el mundo.



EL CHE – Ernesto «Che» Guevara es uno de los más conocidos iconos de la izquierda política en el mundo. Su imagen con la mirada perdida sigue estando presente en camisetas, pósters y todo tipo de objetos. Cuando conoció a Fidel Castro en 1955, Guevara supo que acababa de encontrar la causa que había estado buscando. Su ascenso entre las filas de Castro fue fulgurante gracias a su carisma, fervor y dedicación a la causa, y cuando los revolucionarios finalmente consiguieron derrocar al dictador pro-americano

Fulgencio Batista, el Che tomó el mando de la prisión de La Cabaña donde supervisó y llevó a cabo miles de ejecuciones por crímenes políticos. Guevara cultivó estrechos lazos con la Unión Soviética, que culminaron con el envío de misiles nucleares soviéticos a la isla de Cuba (el Che comentó posteriormente que si él hubiera estado al mando durante la crisis, hubiera disparado los misiles sin dudarle un segundo). En 1965 Guevara decidió continuar la revolución cubana por todo el mundo, liderando las guerrillas comunistas en el Congo y en Bolivia. Con estas últimas encontró su fin, al ser capturado por el ejército boliviano (ayudado por la CIA) y ser posteriormente ejecutado por orden del presidente de Bolivia. Hoy en día sigue siendo un referente de la revolución de izquierdas a nivel mundial.

LOS CINCO DE CAMBRIDGE – Los Cinco de Cambridge (Kim Philby, Guy Burgess, Anthony Blunt, John Cairncross y Donald Maclean) fueron cinco civiles británicos que, sin levantar las sospechas del gobierno británico, se habían convertido al ideario comunista durante su etapa universitaria y fueron reclutados como agentes soviéticos poco después. Su red de espionaje fue una de las más exitosas tentativas de la inteligencia soviética durante la Guerra Fría, ya que todos ellos llegaron a alcanzar cargos de responsabilidad civil. Maclean, por ejemplo, estaba al tanto de numerosos secretos nucleares; la información que facilitó sobre la cantidad y disponibilidad del arsenal nuclear occidental fue un dato crucial para que Stalin decidiera lanzar el bloqueo de Berlín o entregara armamento a Corea del Norte durante su invasión de Corea del Sur. La red de espionaje se desintegró cuando el proyecto estadounidense VENONA desenmascaró a Maclean. Tanto él como Burgess desertaron en 1951. Philby logró pasar desapercibido hasta 1963, aunque continuó su tarea de espionaje hasta ese momento y finalmente consiguió desertar. Blunt fue desenmascarado en la misma época, pero entregó una declaración secreta en la que delataba a otros agentes (incluido Cairncross).



REFERÉNDUM OTAN – En 1981 el primer gobierno español surgido de la Transición, perteneciente a la Unión de Centro Democrático, solicitó y firmó el ingreso del país en la OTAN. Esto generó las protestas de las fuerzas de izquierda y el movimiento pacifista. En 1982 el Partido Socialista Obrero Español, contrario a la OTAN, ganó las elecciones generales y prometió un referéndum para que la ciudadanía decidiera si España debía permanecer o salir de la Alianza Atlántica. Presionados internacionalmente, los socialistas acabaron planteándose su postura y abogaron por el «Sí». El cambio de posición socialista fue acogido por las fuerzas izquierdistas como una traición a sus postulados progresistas. El PSOE propuso votar una permanencia en la OTAN sin que España entrara en su estructura militar, con la prohibición de no desplegar armas nucleares en territorio nacional y la promesa de reducción de las bases norteamericanas. La derecha, contrariamente, sintió que estos puntos eran insuficientes y recomendó la abstención. Finalmente, el referéndum sobre la permanencia de España en la OTAN se celebró el 12 de marzo de 1986. La adhesión a esta organización fue refrendada por un 52,5 % de los votantes, mientras que un 39,8 % votó en contra.

NOTAS DE LOS AUTORES

La larga lucha crepuscular

Como muchos autores novatos de juegos, nos ha llevado varios años completar este juego. *Twilight Struggle* es, ante todo, un juego creado para que nos gustara a nosotros mismos. Ambos somos grandes admiradores de los juegos con motor de cartas y de cómo han revitalizado el mundo de los *wargames* en general, y, cual Lázaro bíblico, los han levantado de su tumba. Hace ya cinco años, cuando Ananda y yo decidimos ponernos manos a la obra con nuestro propio juego, ya percibimos los primeros malos augurios al respecto. Los juegos con motor de cartas ya no eran como *We the People* o *Hannibal* y se parecían cada vez más a *Paths of Glory* o *Barbarossa to Berlin*. Esto no es una crítica hacia el juego de Raicer, y de hecho creemos que fue gracias a *Paths of Glory* que se demostró hasta qué punto de excelencia pueden llegar estos juegos con motor de cartas. Pero ese hecho chocó con otra cruda verdad: nos estábamos haciendo mayores; nuestras vidas ya no eran como en los viejos días de juego en la universidad y se acercaban cada vez más a la rutina laboral cotidiana de una familia nuclear. Dedicar ocho horas a jugar una partida era cada vez más complicado, así que egoístamente diseñamos un juego que respondiera a nuestras necesidades. Una partida de *Twilight Struggle* se puede jugar en el mismo tiempo que llevaría jugar un escenario corto de muchos otros juegos. Además, se puede cambiar de bando y probar los sinsabores de la Guerra Fría desde ambos puntos de vista. En resumen, todo este párrafo es una forma un poco larga de explicar que nuestra verdadera limitación al diseñar el juego era la falta de tiempo.

La segunda cuestión a la que debíamos responder era de qué tema debía tratar nuestro juego. Creo que las guerras civiles son un tema que responde a la perfección al sistema de puntos de influencia, así que en un principio convencí a Ananda de hacer un juego sobre la Guerra Civil Española. Un par de libros consultados fueron suficientes para convencernos de que necesitaríamos varios años de documentación sobre las causas políticas de esa guerra para poder llevar a cabo nuestro proyecto y, sinceramente, no teníamos muchas ganas de demorarnos tanto. Pero Ananda, en un ataque de genialidad, sugirió el tema de la Guerra Fría como sustituto. Era un tema realmente atractivo, con muy pocos juegos que trataran sus implicaciones políticas desde un punto de vista serio (ni siquiera durante los años en que duró la Guerra Fría). El sistema de puntos de influencia se adaptaba bien al nuevo proyecto, y el conocimiento histórico no era un problema, ya que me había especializado en relaciones internacionales y había estudiado la Guerra Fría durante cuatro años en la década de 1980. Además, una de mis mejores experiencias en el mundo de los juegos de ordenador vino de la mano de *Balance of Power* de Chris Crawford, un juego sobre la política durante la Guerra Fría y sobre la estrategia de *brinkmanship* en una crisis entre las dos superpotencias. Incluso hoy en día los admiradores de los juegos de ordenador tienen ese juego como referente por su innovación. Nunca olvidaré la gran frase que aparecía en el juego tras desencadenar una guerra nuclear que destruía el mundo entero por culpa de algo tan ridículo como las guerrillas de Kenia:

Has iniciado una guerra nuclear. Y no, no hay ninguna animación espectacular ni ningún hongo radiactivo esparciendo cuerpos calcinados por doquier. No hay recompensa por fracasar.

Si hubiera suspendido mi último curso de bachillerato, la culpa sería de Chris Crawford. Así, la idea genial de Ananda nos brindó la oportunidad de recrear la magia de aquel juego.

Utilizamos el término *juego* de forma totalmente consciente. *Twilight Struggle* no pretende ser más de lo que es. Allí donde la jugabilidad y el realismo entraron en conflicto, siempre optamos por la jugabilidad. Queremos evocar la situación que se vivía durante la Guerra Fría, pretendemos que la gente tenga un punto de vista que no haya tenido antes, pero de ninguna manera pretendemos que un juego de estas características y duración sea una simulación realista de la Guerra Fría.

También es importante que los jugadores comprendan que el juego parte de un punto de vista muy específico. *Twilight Struggle* acepta como auténtica toda la lógica interna de la Guerra Fría, incluso todo aquello que a posteriori ha demostrado ser totalmente falso. Así, las únicas relaciones que importan en el juego son las que establece el jugador y su superpotencia con los demás países. El mundo es el tablero de ajedrez ideal para los Estados Unidos y la Unión Soviética, y los demás países quedan relegados al papel de simples peones (y quizá algún alfil) durante la contienda. Incluso China queda limitada a una simple carta que pasa de mano en mano. El efecto dominó no solo es que funcione a la perfección durante el juego, sino que además es el requisito fundamental para que la influencia de los jugadores se expanda. Quizá los historiadores no estén de acuerdo con estas premisas, pero han sido necesarias para crear un buen juego.

Otra de las diferencias entre *Twilight Struggle* y otros juegos basados en la Guerra Fría es que nosotros asumimos que un holocausto nuclear es un mal final. Muchos otros juegos se basan en la idea de desarrollar y llevar a cabo el artefacto nuclear, pero visto en retrospectiva, una guerra nuclear era algo totalmente impensable, y fue por ello por lo que nunca llegó a suceder. Sí, estuvimos muy cerca, pero creemos que los actores principales hubieran tratado siempre de evitar el peor de los escenarios posibles. Una vez apretado el botón, la guerra nuclear se hubiera desarrollado siguiendo su propio y lúgubre plan establecido, y la extinción de la humanidad hubiera sido el resultado final.

Tomamos varias decisiones importantes en pos de la jugabilidad, pero nos detendremos a comentar solo dos de ellas. En primer lugar, no todos los países que son adyacentes geográficamente tienen una conexión directa en el tablero. Hay tres razones diferentes que lo justifican; por ejemplo, algunos países son amalgamas, lo que complica una conexión geográfica simple; por otro lado, buscamos que el efecto dominó tuviera una consecuencia directa en la lenta expansión de la influencia de los jugadores por el mapa (como aquellos viejos documentales con flechas rojas que, desde la URSS, apuntaban en todas direcciones); finalmente (y la menos habitual), la ausencia de una conexión entre dos países vecinos puede reflejar un antagonismo entre ambos.

La segunda decisión que merece comentarse un poco más es la distinción entre países conflictivos y no conflictivos. Básicamente, había tres formas de distinguir un país conflictivo. La primera, los países con gran peso específico en una región siempre se marcan como tales; esto queda reflejado a la perfección en los países de Sudamérica. En segundo lugar, marcamos como conflictivos los países con una gran cantidad de recursos estratégicos; por supuesto, este es el motivo de que muchos países de Oriente Medio, o incluso Angola y Venezuela, hayan sido marcados en el tablero como

conflictivos. Finalmente, decidimos marcar también como conflictivos los países que fueran escenarios de enfrentamientos militares entre las dos superpotencias, como puede ser Corea del Sur. Por todo ello, nos gustaría decirles a nuestros queridos primos ingleses y australianos que en ningún caso les menospreciamos o les tenemos por menos que a nuestros aliados franceses, puesto que ellos ya eran auténticos bastiones de la influencia norteamericana en Europa y Asia al principio del juego.

Hay varios aspectos del juego de los que nos sentimos especialmente orgullosos, pero quizá el más destacable es cómo el juego es capaz de capturar la esencia psicológica de la Guerra Fría. Las zonas del tablero se convierten de repente en importantes simplemente porque tu rival cree que son importantes (¡alguna razón tendrá para centrarse ahí!). También nos enorgullece la interacción del nivel de DEFCON con las operaciones militares. Es algo que te obliga de alguna manera a considerar muchas acciones diferentes y da al juego más tensión y excitación.

Para finalizar, *Twilight Struggle* también se deja llevar un poco por la nostalgia por la Guerra Fría. En un mundo lleno de enemigos sin bandera, para quienes nuestra destrucción es un fin en sí mismo, la Guerra Fría no parece más que un pintoresco enfrentamiento sobre sistemas económicos. Cuando el chauvinismo religioso deja de lado toda ideología, echamos en falta los viejos tiempos vacíos de amenazas invisibles y en los que se luchaba por defender unos valores propios contra un enemigo conocido. Así que permitid que nos calcemos de nuevo nuestras viejas botas militares, que descolguemos el teléfono rojo y que vigilemos atentamente Berlín. La Guerra Fría ha terminado, pero el juego acaba de comenzar.



REGLAS OPCIONALES DE LOS AUTORES

*Estas reglas fueron probadas por los autores del juego durante el proceso de creación de **Twilight Struggle**, pero por diversos motivos fueron descartadas antes de su publicación. Los jugadores que busquen variantes en el juego o alternativas a las reglas existentes, pueden encontrar en ellas una opción interesante. Se anima a los directores de torneos a que las incorporen (algunas o incluso todas ellas) en sus propios campeonatos, siempre y cuando se haya avisado a los participantes.*

Tiradas de realineamiento

Hicimos varias pruebas con las tiradas de realineamiento. Uno de los grandes desafíos en la creación del juego fue desarrollar un método sencillo para cambiar el equilibrio político de los países y que no fuera tan brusco como un golpe de estado. Estamos contentos con el resultado final, pero si los jugadores quieren experimentar otras opciones que valoramos en su día, aquí las tienen. Pueden incorporarse individualmente o todas a la vez.

Las tiradas de realineamiento no están sujetas a las restricciones geográficas del nivel de DEFCON. Es decir, cualquier país puede ser objetivo de una tirada de realineamiento independientemente del nivel de DEFCON actual o de la región en la que se encuentre.

El jugador con la iniciativa no puede perder puntos de influencia en un país en el que se están realizando tiradas de realineamiento.

Los puntos de operaciones de una carta pueden utilizarse indistintamente como puntos de influencia y como puntos para tiradas de realineamiento, pero los puntos de influencia no podrán invertirse en un país en el que se acaba de realizar una tirada de realineamiento en la ronda de acción actual. Tampoco podrán realizarse tiradas de realineamiento sobre países en los que se han invertido puntos de influencia en esa misma ronda de acción.

La Carrera Espacial

Un jugador que utiliza una carta para avanzar en la Carrera Espacial puede voluntariamente no lanzar el dado (y por tanto renunciar a la posibilidad de avanzar a la casilla siguiente).



DEVIR IBERIA
Rosselló 184, 6º 1ª
08008 Barcelona
www.devir.es



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford
CA 93232-1308
www.GMTGames.com