

Créditos

Gracias a nuestros 253 mecenas por haber creído en este proyecto y por haberlo hecho posible.

¡Para esta primera edición Which Side será producido en 500 ejemplares!

Autores: Franck Catoire ; Alexandre Weiss

Artista: Jérémy Laplatine

Versión en español : Ana Gabriela Escarcia Castillo revisada y corregida por Fatima Escarcia Castillo.

Versión en inglés: Grace Mushiya y Hector-Xavier de Lastic

Adaptación a TableTop Simulator : Thibault Lemeow

Revisores: muchas gracias a todas las personas que nos han ayudado y dedicado de su tiempo, con una mención especial para nuestro revisor más intenso, riguroso y presente: Sacha Bruttin.

Producción: Imprimerie Barouillet, Cartonnage Larré, Spielmaterial, Yeast Games.

Origami : Théo Vitte y «les ludistes origamistes»

Y un enorme agradecimiento a todas las personas que testaron, difundieron y ayudaron a mejorar el juego, así como a los tres influencers más entusiastas de «Which Side?»: Jérémie Mac Grath, Jean-Mathieu Pierantoni (Guerre & Plomb) y Njoygames.

WHICH SIDE are you on ?

MANUAL DE REGLAS



Which Side? © 2021 by Yeast Games
(Franck Catoire, Alexandre Weiss, Jérémy Laplatine)
licensed under CC BY-NC-SA 4.0
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/?ref=chooser-v1>



WHICH SIDE

are you on ?

1-4 players
Cooperate 120-150 mins

Haymarket, Chicago, 4 de mayo de 1886. Los radicales pronuncian discursos contra la represión policial y a favor de la jornada laboral de 8 horas. Sin embargo, la intervención de la policía degenera y deja muertos. Aún sin haber participado en los enfrentamientos, los oradores son considerados culpables, han sido encarcelados, juzgados y algunos de ellos ejecutados como Albert Parsons. Las manifestaciones organizadas en sus memorias en todo Estados Unidos de América y fuera de sus fronteras, les han otorgado la condición de mártires, lo cual contribuye a la radicalización de toda una generación. Este acontecimiento se convirtió en un punto de partida del periodo revolucionario en América del Norte y repercutió mucho más allá a pesar de que los movimientos obreros aún eran recientes en aquella época.

Es a finales de este siglo XIX, que New York es el punto de entrada de migrantes del mundo entero que huían de las represiones políticas, tales como los anarquistas catalanes o los revolucionarios rusos, pero también y sobre todo migrantes económicos en búsqueda de una vida mejor. Para estos últimos, las esperanzas fueron efímeras. Condiciones de trabajo deplorables, salarios bajos, Viviendas (Tenements) insalubres y para colmo, el autoproclamado "país de la libertad" limita la expresión de la protesta.

Todos los ingredientes están reunidos para favorecer el desarrollo de las luchas sociales. Estos trabajadores y trabajadoras que tenían poco en común, se politizan en las fábricas y se construyen una identidad de lucha en torno a grandes sindicatos como los Industrial Workers of the World o los movimientos anarquistas. Estos últimos, basándose en las conclusiones de la organización del congreso de Amsterdam de 1907, van a contribuir a la constitución de esta identidad cosmopolita y poliglota de los trabajadores, con un solo objetivo, la emancipación humana.

En "Which Side?" Te proponemos abordar una parte de estas luchas, situada en New York durante el invierno 1910-1911. Se trata de encarnar a migrantes pobres, viviendo en barrios deteriorados y explotados por un patronato radical que se rehúsa a cualquier forma de regulación laboral.

¿Serás capaz de subsistir hasta lograr tomar el control de los medios de producción?

OBJETIVO DEL JUEGO

Which Side? Es un juego cooperativo en el que se lucha conjuntamente contra el patronato. Trabajarás para subsistir y llevar a cabo agitaciones para luchar contra las ofensivas patronales, representadas por cartas; evitando las enfermedades, las lesiones, la cárcel y la miseria.

VICTORIA

Los trabajadores (jugadores) ganan la partida cuando cumplen ciertas condiciones indicadas por el escenario y la dificultad: los trabajadores controlan un cierto número de medios de producción; uno (o varios) indicadores se mueven a su máximo hacia la izquierda; ninguna condición de derrota se ha activado hasta el final del turno completo.

DERROTA

Hay varias condiciones que pueden conducir a la derrota:

- La Fuerza Patronal alcanza 10 y los jugadores no cumplen las condiciones de victoria al final del turno.
- Un jugador no tiene más personajes jugables antes de la fase "I.2) Trabajar para vivir" (en la cárcel, ROBO o muerto).
- 3 medidas excepcionales están activas durante la fase "II.1) Acciones patronales"

JUEGO DE 1 A 3 JUGADORES

Which Side está diseñado para luchar con 4 Tenements:

En una partida en modo solo, se juegan los 4 Tenements;

En dúo, cada jugador juega dos Tenements

A tres, el cuarto Tenement es gestionado colegialmente;

Algunos escenarios y un modo están diseñados para jugar con 2 jugadores como máximo.



LISTA DE COMPONENTES

4 tableros individuales



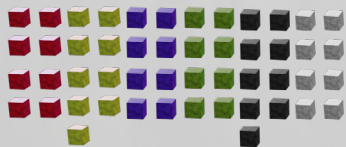
12 losetas de New York



- 37 cartas infortunio
- 40 cartas incidente
- 10 cartas solidaridad
- 10 cartas planificación patronal
- 25 cartas patronales planificadas
- 16 cartas patronales difíciles
- 21 cartas patronales normales



50 marcadores de color



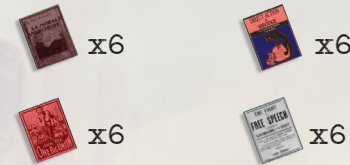
21 fichas de color



38 billetes de dólares



24 fichas de recursos



10 locales



1 dado de 6 caras



1 tablero control patronal



DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Tablero Individual

Representa tu hogar. Indica el estado de tus personajes, el nivel de insalubridad, de riesgo y de amenaza policial, así como el coste de la vida y reglas especiales personalizadas.



Locales

Los locales son mejoras que los jugadores pueden adquirir para sus Tenements y que tienen un coste y un alquiler variable. Conceden una acción nocturna excepto el Abogado liberal y el Curandero que solo pueden ser utilizados por los personajes.



Tablero Control Patronal

En la parte superior, la Fuerza Patronal (FP) indica el recuento de turnos. Restricción: jamás puede ir hacia la izquierda.

Debajo, tres indicadores representan las reglamentaciones laborales: la Jornada Laboral (JL), las Condiciones de Trabajo (CT) y el Salario (SA)

A la derecha, se encuentra la toma del control de los medios de producción. Estos son los objetivos de victoria que los jugadores deben conseguir.



Tablero de juego

Está representado por las losetas de New York que tienen dos caras, la B es la parte evolucionada. Se utilizan para las acciones de los trabajadores.


Lugares de trabajo (x4): Triangle Shirtwaist Factory, Newtown Creek Dye Industry, Woolworth Building, Newark Cardboard Workshop

Sitios políticos (x5): Greenwich Village, Labor Union IWW, Labor Union ILGWU, Bierhalle, Ferrer Center

Lugares específicos (x3): Tenderloin, Wes Pen, East River Docks.



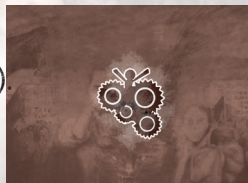
Cartas del juego

(Las cartas con un símbolo  tienen un nivel de dificultad complejo)

- Las cartas infortunio representan los problemas relacionados con la vida cotidiana.



- Las cartas incidente afectan a los Tenements según su nivel de riesgo (RIS), de amenaza policial (AP), de insalubridad (INS) o de dinero (\$)



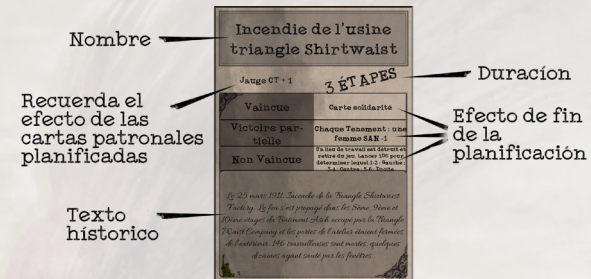
- Las cartas solidaridad son las únicas cartas con un efecto positivo.



Las cartas patronales



Representan las acciones del patronato contra los jugadores, existen varios tipos.



Las cartas "Planificación Patronal": acción global de los patronos durante 2 o 3 turnos. Se complementan con las cartas patronales planificadas correspondientes.




Las cartas patronales planificadas, en relación con su carta Planificación Patronal.



- Nombre idéntico a la carta planificación patronal
- El número de cartas patronales que se roban (2 tipos de dificultad:  para Normal,  para Difícil)
- Algunas cartas introducen una condición adicional para el turno (cabe destacar que es imposible contrarrestarla al contrario del efecto general de la carta)
- Los recursos necesarios para contrarrestar la carta
- El efecto general de la carta si no es contrarrestada.

Las cartas patronales normales  y difíciles  (GO) representan acciones singulares realizadas por el patronato.

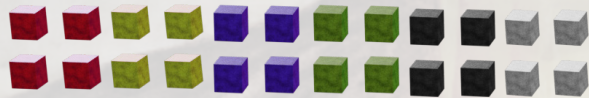
- Golpe de fuerza : resolver el efecto, después, descartar la carta.

- Medida excepcional: Aplicar el efecto que queda activo hasta que la carta sea descartada, poner un marcador blanco encima.



Marcadores de indicadores y de control

- Cada jugador tiene 8 (9 para los chinos) marcadores de indicador de su color: uno para el riesgo, uno para la amenaza policial, uno para la insalubridad, uno para el coste de la vida, uno para la robustez de cada personaje.
- 8 marcadores blancos: 4 para el tablero de control patronal (1 por cada indicador); 1 para la carta Patronal Planificada en curso; 3 para las Medidas excepcionales activas.
- 9 marcadores negros: 8 para indicar los objetivos de control de los medios de producción efectuados y 1 para la carta infortunio "Amputación".



Fichas de personajes y de acción nocturna

- Están representados por cilindros de colores, varían entre 5 o 6 según el Tenement.
- Hay también 3 cilindros negros para los personajes de las cartas solidaridad.



Los recursos

Hay cinco recursos diferentes utilizados para subsistir y para luchar contra el patronato.

EL DINERO: la unidad es el dólar, es personal y no puede intercambiarse entre los jugadores.

LAS AGITACIONES SINDICALES Y ANARQUISTAS. La agitación anarquista cuenta por 2 agitaciones sindicales. No puede ser dividida, y el excedente sin utilizar se pierde. [Union Agitation & Anarchist Agitation]

LA PROPAGANDA POR EL EJEMPLO permite llevar a cabo huelgas. [Propaganda of the Example]

LA PROPAGANDA POR EL HECHO permite el sabotaje. [Propaganda of the Deed]. Los recursos pueden conservarse de un turno a otro.



PREPARACIÓN

1. Elegir un escenario, consultar la libreta de escenarios.
2. Colocar "cara A" las losetas de New York en el centro de la mesa, según el escenario elegido.
En la parte superior, los lugares de trabajo (x3); al centro, los sitios específicos (x3); en la parte inferior, los sitios políticos (x3).
3. Cada jugador elige un Tenement (tablero individual). Coge el tablero y las fichas correspondientes y las coloca delante suyo. La robustez inicial de los personajes, la insalubridad y los dólares se indican en el escenario.
4. Colocar el tablero Control patronal a uno de los costados y colocar los marcadores de indicador (referirse al escenario).
5. Mezclar las cartas (referirse al escenario), enseguida colocar boca abajo cada mazo de cartas: infortunio, solidaridad, incidente, patronales normales y patronales difíciles.
6. Disponer las cartas Planificación Patronal "2 etapas" y "3 etapas" en dos mazos. Colocarlos en función de las indicaciones del escenario.
7. Ordenar las cartas Patronales Planificadas por nombre y colocarlas a un lado del tablero de juego boca arriba.
8. Mezclar y después revelar los dos primeros locales; después colocarlos lado a lado boca arriba. Colocar el resto a un lado, boca abajo.
9. Voltar la primera carta Planificación Patronal. Colocar las cartas Patronales Planificadas a un lado y poner un marcador blanco sobre la primera carta (Etapa 1).
A continuación, voltear las cartas Patronales como se indica en la primera carta Patronal Planificada.
10. ¡Comenzar la lucha!



CONCEPTOS GENERALES

La Robustez (ROB)

Cada personaje posee tres niveles de robustez (ROB2 a ROB0).

ROB2: el personaje se encuentra en plena forma y cuesta 1\$ de mantenimiento.

ROB1: el personaje está lesionado o enfermo, su mantenimiento cuesta 2\$.

ROB0: el personaje está postrado en la cama y debe permanecer en el Tenement, no puede actuar más y su mantenimiento es de 2\$.



Insalubridad (INS)

El indicador de insalubridad representa el estado del Tenement.

Ejerce un efecto en la ROB de los personajes indicado en el Tablero Individual. Si un Tenement sufre INS+1 cuando ya está en 5, uno de sus personajes debe sufrir ROB-1. Un Tenement con INS 0 está protegido 1x/turno de una ROB-1.



Muerte de un personaje

Un personaje puede morir bajo ciertas condiciones. En este caso, hay que retirar la ficha y su marcador del juego. Su mantenimiento ya no cuesta nada.



La cárcel

- Un personaje puede ser enviado a la cárcel por varias razones. Colocar el personaje en la casilla "Arrest" (Arresto). No hay límite en el número de personajes que pueden ir a la cárcel.

- En la fase I.2.a) trabajar para vivir, mover los personajes de la casilla "Arrest" a la casilla "Jail" (Celda).

- En la fase II.2) la vida continúa, mover los personajes de la casilla "Jail" a sus Tenements.

- Se sigue pagando el mantenimiento de los personajes que se encuentran en la cárcel (loseta Western Penitentiary).

- Un personaje con ROB 0 no puede ser enviado a la cárcel. Si sufre ROB 0 mientras que está encarcelado o que su Tenement cae en Miseria, muere (ponerlo en la casilla "Dead").



SIMBOLOGÍA

Para una mejor legibilidad, algunos términos llevan una simbología particular:

- ROB = Robustez
- ☠ = Riesgo (RIS)
- 👮 = Amenaza Policial (AP)
- 🐭 = Insalubridad (INS)
- FP = Fuerza Patronal
- JL = Indicador de la Jornada Laboral
- CT = Indicador de Condiciones de Trabajo
- SA = Indicador de Salarios
- \$ = Dólares
- ↔ = Control obrero de los indicadores patronales
- 🌙 = Acción nocturna
- 🚩 = Agitación Sindical
- 🚩 = Agitación Anarquista
- 🚩 = Huelga
- 🚩 = Sabotaje
- 👤 = Personaje
- ♂ = Espacio reservado hombre
- ♀ = Espacio reservado mujer
- 🏠 = Espacio reservado Tenement
- 🚫 = Bloquea la loseta, no puede utilizarse ningún otro espacio
- 👊 = Golpe de Fuerza
- 🧠 = Complejo



DESARROLLO DEL JUEGO

Which Side dura un máximo de 10 turnos. Cada turno se desarrolla en 2 partes principales: I) la vida cotidiana de los trabajadores y II) el control patronal. Cada parte se compone a su vez por varias fases.

Determinar el primer jugador. El orden del juego se desarrolla en sentido horario. Al final de cada turno de juego, es el segundo jugador que pasa a ser el primer jugador y así sucesivamente.

1) LA VIDA COTIDIANA DE LOS TRABAJADORES

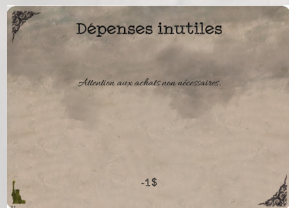
Esta parte está dividida en 4 fases:

- 1) LOS INFORTUNIOS DE LA VIDA
- 2) TRABAJAR PARA VIVIR
- 3) SUBSISTIR
- 4) LUCHAR POR UN MEJOR FUTURO

1) LOS INFORTUNIOS DE LA VIDA

Cada jugador, comenzando por el primero, roba una carta infortunio y aplica su efecto sobre otro jugador. No puede aplicarse el efecto a sí mismo. El jugador designado debe estar en condiciones de poder asumir completamente el efecto. Si esto no es posible para ningún jugador, entonces la carta se descarta.

Cabe señalar que es posible jugar una carta infortunio que hace perder \$ a un jugador que no tiene \$ aunque lo haga caer en Miseria.



El jugador ruso roba la carta "Gasto inútil", él tiene dólares, al igual que las jugadoras italiana y estadounidense. No puede aplicarse la carta a sí mismo, si decide aplicarla al jugador chino que no tiene Dólares, este caería en la Miseria. Prefiere evitar esta opción. Elige aplicarla a la jugadora italiana.

2) TRABAJAR PARA VIVIR

Es hora de ir a trabajar en las fábricas o militar en los sitios políticos.

A) Cárcel
Mover los personajes de la casilla "Arrest" hacia la casilla "Jail".






La jugadora Estadounidense, mueve a Bessy de la casilla "Arrest" a la casilla "Jail".


B) Acciones cotidianas

Cada jugador, por turno, coloca uno de sus personajes en un espacio libre de una loseta de New York o de su tablero individual. Ajusta directamente sus indicadores de RIS, AP y de INS, o paga los \$. (Aún no se recuperan las ganancias).

Atención :

Algunos espacios están dedicados a un género (mujer  hombre , es imposible colocar a un personaje en un género que no le corresponde.

- Otros espacios están reservados para un Tenement (color , o necesita un cierto número de personajes de distintos Tenements.



- Es imposible realizar una acción que rebase el máximo de un indicador. De la misma manera, si el jugador no tiene suficiente \$, entonces no puede realizar una acción de pago.

- Un personaje con ROBO no puede hacer nada.

- Un personaje en la cárcel, no puede hacer nada, salvo por la acción disponible en la loseta Western Penitentiary.

- El espacio de la Agitación Anarquista de Western Pen, solo puede ser ocupado por un personaje que se encuentra en "Jail".

- [Solo Cara B] Si un personaje es colocado en un espacio destinado para mover un indicador patronal hacia la izquierda, entonces la loseta queda inutilizable durante la fase. No puede realizarse esta acción si uno de los otros espacios ya está ocupado.



Ejemplo 1:

El jugador ruso coloca su personaje masculino en el espacio de trabajo de Newtown Creek Dye Industry. Ajusta directamente su marcador de RIS, aumentándole de tres.

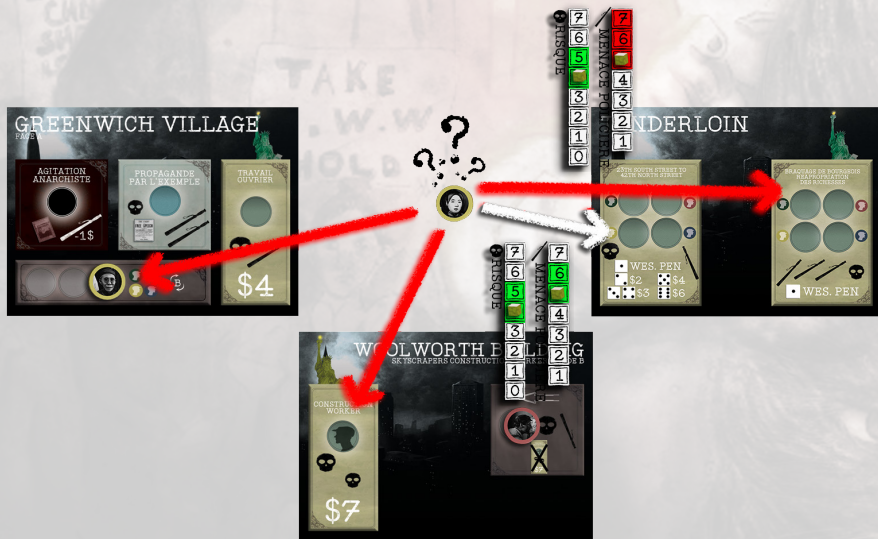


Ejemplo 2:

La jugadora estadounidense utiliza su personaje en "Jail" para realizar una agitación anarquista. Paga 1\$ y aumenta su indicador de AP de 1. El jugador chino, también en "Jail", no podrá realizar una acción durante este turno.

Ejemplo 3:

El jugador chino debe colocar un personaje, le gustaría ir a ayudar a mejorar el Greenwich Village, pero no puede porque ya tiene uno de sus personajes en ese espacio. No puede ir a trabajar al Woolworth Building puesto que ya hay un personaje en el espacio "Control Obrero". Decide ir a Tenderloin y se coloca en «23th South Street to 42th North Street» y aumenta su indicador de RIS y de AP de 1.



C) Acción nocturna

Además de sus personajes, cada jugador tiene una acción nocturna (Taller clandestino/Clandestine Workshop; Costura en casa/Home sewing; Contrabando/Smuggling).

Cuando todos los jugadores han jugado a sus personajes, cada uno puede realizar su acción nocturna en los lugares donde han efectuado un trabajo diurno o en su propio local (en su tablero individual). No olvides ajustar los indicadores.

Estos espacios están indicados por una luna. Solo puede llevarse a cabo una acción nocturna.



La jugadora italiana tiene uno de sus personajes en el trabajo obrero de la loseta Triangle Shirtwaist Factory, decide realizar su acción nocturna en el espacio de "home sewing". Como no hay RIS ni AP, no ajusta sus indicadores. Ningún otro jugador podrá ocupar este espacio, incluso el jugador ruso que también tiene un personaje en el trabajo obrero.

FELLOW WORKERS:



D) Recuperar el fruto de su trabajo

1. Los jugadores recuperan sus ganancias: Dólares, Agitación Sindical, Agitación Anarquista, Sabotaje, Huelgas e Insalubridad, según los espacios ocupados por sus personajes.
2. Si algunos personajes ocupan espacios para controlar o mejorar un lugar (dos en un lugar de trabajo y tres en un sitio político), entonces se voltea la loseta a la cara B.
3. Si un personaje se encuentra en un espacio de control de los medios de producción de una cara B, entonces se mueve el indicador de trabajo (JL, CT, SA) de su elección hacia la izquierda (salvo por el de la Fuerza Patronal).



El jugador ruso tiene a su personaje en el trabajo obrero de Newtown Creek Dye Industry, recupera 4\$.
 La jugadora estadounidense tiene a su personaje en la Agitación Anarquista de Western Pen, recupera 1 agitación anarquista.
 La jugadora estadounidense tiene a su personaje en las tareas domésticas de su Tenement. Entonces, reduce su indicador de INS de 1.



Le joueur russe est présent sur le contrôle ouvrier du Woolworth Building. Il décide (après concertation ou non) de déplacer la jauge du Salaire d'un cran vers la gauche.

Loseta calle: TENDERLOIN

Hay dos acciones en esta loseta. Por cada acción, cada Tenement puede únicamente colocar a un solo personaje.

- "23th South Street to 42th North Street" (pequeños robos y prostitución): tirar un dado y aplicar el resultado indicado en la loseta (ganar \$ o ir en la casilla "Arrest").

- "Robbery in bourgeois neighborhood, reappropriation of wealth" (Atraco en los barrios burgueses, reapropiación de la riqueza): tirar un dado por cada personaje, todos ganan el mejor resultado. Con un 1, el personaje es encarcelado (casilla "Arrest"), pero aún así obtiene los dólares.



3 personajes (chino, ruso e italiana) están en el espacio Robbery in bourgeois neighborhood, reappropriation of wealth. Cada uno tira un dado, obtienen: 3, 5 y 1 para la jugadora italiana. Cada jugador que tiene un personaje en este espacio gana 5\$, la jugadora italiana coloca al suyo en el espacio "Arrest", pero aun así obtiene los \$ (puesto que se trata de un atraco político y solidario). La estadounidense no gana nada, porque no participó en el atraco.



3 personajes (chino, estadounidense e italiana) están en el espacio de mejoramiento de la loseta Greenwich Village. Por lo tanto, la loseta se voltea a la cara B.



La jugadora italiana tiene su acción nocturna en su local Café Politico. Recupera así, una propaganda por el ejemplo (huelga).

Ferrer Center Side B: Convierte 1 Agitación en 1 «Propaganda of the example» por turno

Bierhalle Side B: Permite colocar un local. Alquiler = 0\$

Labor Union - ILGWU Side B: +1\$ en todos los espacios de trabajo femeninos

Labor Union - IWW Side B: Mantenimiento \$0 para todos los presos

Greenwich Village Side B: Coste de «Anarchist Agitation» = 0\$

3) SUBSISTIR

A) Incidentes de la vida

El primer jugador roba el número de cartas Incidente mostrado por el indicador de Condiciones de Trabajo (Tablero Control Patronal). Estas cartas van a afectar a los jugadores según los indicadores de RIS, AP, INS y la cantidad de \$. Cabe señalar que en caso de empate, todos los implicados resultan afectados.

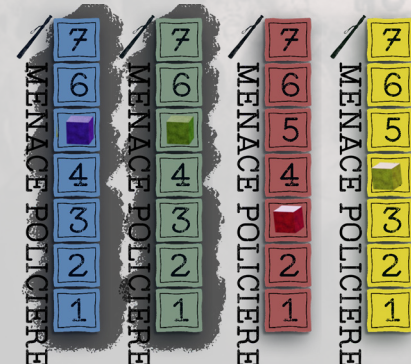
CONDITIONS DE TRAVAIL (CT)

1 2 2 3 3 4

CARTES INCIDENTS PIOCHEES PAR TOUR

El primer jugador roba dos cartas incidente como se muestra en el indicador de Condiciones de Trabajo.

La primera carta es "Accidente en la fábrica", los jugadores comparan su indicador de riesgo. Es el jugador chino que tiene el indicador más alto, entonces, uno de sus personajes ROB-1.



La segunda carta es "Saqueo policial", los jugadores comparan su indicador de Amenaza Policial, las jugadoras estadounidense e italiana empatan con 6, entonces sufren INS+1.

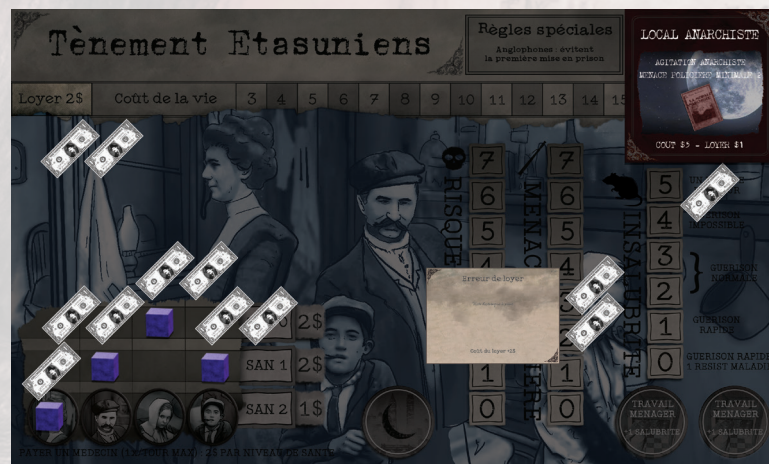
B) Coste de la vida

Los jugadores deben pagar el coste de la vida, se calcula de la siguiente manera: alquiler + mantenimiento de los personajes: 2\$ por el alquiler de un Tenement; 0\$ o 1\$ por un local; 1\$ por personaje (2\$ si ROB1 o 0), diversos modificadores. Si un jugador no puede pagar su coste de la vida, cae en la miseria.



El jugador ruso calcula su coste de la vida:

Paga 5\$ de mantenimiento por sus personajes, 3 con ROB2 (3x1\$) y 1 con ROB1 (1x2\$). Agrega el alquiler de su Tenement (2\$) y el de su local (1\$). Aplica también la regla especial de los rusos, la cual les aumenta su coste de vida de 1\$. Por lo tanto, debe pagar 9\$ (coloca un marcador en el indicador de coste de la vida). Cuenta con 15\$, gasta 9\$, le quedan 6\$ después de esta fase.



La jugadora estadounidense calcula su coste de la vida:

Paga 6\$ de mantenimiento por sus personajes, 1 con ROB2 (1x1\$) y 3 con ROB1 o 0 (3x2\$). Agrega el alquiler de su Tenement (2\$), además tiene que soportar la carta infortunio "Error de alquiler" (+2\$ a su alquiler) y el de su local (1\$). Debe un total de 11\$ (coloca su marcador en el indicador del coste de la vida). Cuenta con 6\$, le quedan 5\$ por pagar, cae en la miseria.

C) Miseria

Se cae en miseria cuando no se puede pagar un monto en \$. Esto puede suceder durante las fases: I.1) los infortunios de la vida; I.3.a) incidentes de la vida; I.3.b) coste de la vida; II.1 acción patronal. Un jugador en la miseria debe reembolsar inmediatamente su deuda. Así que tendrá que vender lo que pueda, comenzando por el material que tenga en su local, para reducir su deuda de 2\$; después revende sus cacharros, sus mantas, etc., esto aumenta su INS y reduce la deuda de 1\$ por punto utilizado; para terminar, va a vender su ropa, comida, etc., lo cual disminuye la ROB de sus personajes a razón de ROB-1 por cada dólar recuperado. (Cabe señalar que pasar de 4 a 5 en INS es lo último que se hace).

Si el jugador tiene personajes en "Jail" (no en "Arrest"), son ejecutados, y mueren.

El jugador termina la miseria con 0\$.



Retomemos el ejemplo de nuestro Tenement estadounidense. Le faltan 5\$ después de calcular su coste de la vida. Va a tener que pagarlos.

Para empezar, vende su local y lo descarta por 2\$.

Después aumenta su insalubridad de 1, que la lleva a 4 y decide no pasar a 5. Esto le hace ganar 1\$.

Aún le quedan 2\$ por pagar, reduce la ROB de 2 personajes para obtener los 2\$ que le faltan.



Desafortunadamente para ella, uno de sus personajes está en "Jail", muere y ya no podrá ser jugado.

4) Luchar por un mejor futuro

Los jugadores lucharán contra las cartas patronales e intentarán tomar el control de los medios de producción, poniendo en común sus recursos. Las acciones pueden realizarse en cualquier orden.

A) Luchar contra las cartas patronales y las cartas patronales planificadas.

Los jugadores ponen en común sus recursos para contrarrestar las cartas patronales.

Si las condiciones se cumplen y los recursos son utilizados, entonces la carta Patronal Planificada debe voltearse. Si no puede ser vencida, la carta queda boca arriba para llevar la cuenta de la lucha contra la Planificación Patronal que dura varios turnos.

Atención, es imposible luchar contra las cartas patronales planificadas que no están activas (sin un marcador blanco).

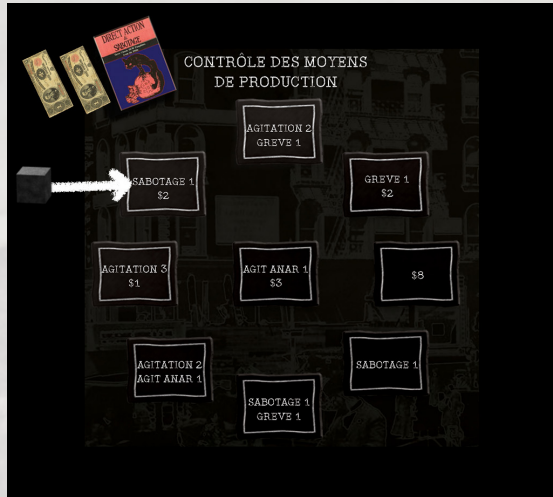


Los jugadores deciden luchar contra la carta patronal "Ofensiva Salarial" y la carta patronal planificada. Utilizan 1\$, 2 agitaciones sindicales, 1 huelga para descartar la carta "Ofensiva patronal" y 3\$; 1 huelga para voltear la carta patronal planificada.

Dejan boca arriba la carta patronal "Degradación de la vigilancia obrera" que surtirá efecto durante la fase II. "Cierre de un lugar de trabajo" queda activa y sigue surtiendo efecto.

B) Controlar los medios de producción (1x por turno)

Los objetivos de control de los medios de producción se sitúan en el tablero Control patronal. Ahí se indica el coste para adquirirla. Una vez obtenida, colocar un marcador negro encima. Cada control de los medios de producción, solo puede realizarse una vez por partida.



Los jugadores deciden controlar uno de los medios de producción. Ponen en común 2\$ y un sabotaje. Colocan un marcador negro en el espacio para indicar que ha sido realizado y llevar la cuenta del número de controles realizados.

C) Médico (1 vez por turno por Tenement)

Por 2\$ se puede pagar a un médico para que cure a un personaje. La calidad del tratamiento depende de la INS del Tenement.

INSO o 1: ROB+2 (rápida curación); INS 2 o 3: ROB+1; INS 4 o 5: ROB+0 (curación imposible).

D) Locales

Únicamente los locales que se encuentran boca arriba pueden ser comprados. Por unos dólares (\$), el jugador puede comprar un local y colocarlo en el espacio previsto en su Tenement. Puede comprar otro para reemplazarlo, pero no podrá en ningún caso poseer los dos. Se descarta el primer local comprado y ya no aporta nada.

LIBERAL LAWYER : (abogado liberal) Este local no es una acción nocturna. Permite que cuando un personaje debe ir a la cárcel, pueda ponerse en el local. Podrá jugar normalmente durante la fase i.2.B) trabajar para vivir. Solo debe haber un personaje a la vez.

TRADITIONAL MEDICINE: (Medicina tradicional) Coste del médico 1\$

BONESETTER : (Curandero) Cura a cualquier personaje 1x/turno


II) CONTROL PATRONAL

Esta parte se divide en 3 fases:

- 1) ACCIONES PATRONALES
- 2) LA VIDA SIGUE
- 3) OFENSIVAS PATRONALES

1) ACCIONES PATRONALES

A) Carta Patronal Normal y Patronal Difícil

- Aplicar los efectos de las cartas patronales que no han sido vencidas.
- Golpe de fuerza  : Resolver su efecto y después descartar la carta.

- Medida excepcional: Aplicar el efecto que permanece activo hasta que la carta sea descartada (poner un marcador blanco encima, como recordatorio)

En este momento, si hay 3 Medidas excepcionales en juego, es la derrota.



"Degradación de la vigilancia obrera" no fue vencida, entonces surte efecto. Se coloca un marcador blanco encima puesto que se trata de una medida excepcional. Su efecto dura hasta que sea vencida. Todos los jugadores tienen un RIS mínimo +2 a partir del próximo turno.

"Cierre de un lugar de trabajo" permanece activa y continúa surtiendo efecto.

B) Carta Patronal Planificada y Planificación Patronal

1. Aplicar el efecto de la carta Patronal Planificada si no ha sido vencida.
2. Mover el marcador blanco de la carta Patronal Planificada hacia la siguiente.
3. La planificación Patronal llega a su fin cuando ya no quedan más cartas Patronales Planificadas. Entonces, debe resolverse esta fase: Ver cuantas cartas patronales planificadas fueron vencidas (cartas volteadas) y aplicar el efecto correspondiente según las indicaciones de la carta de planificación patronal en juego:

	2 etapas	3 etapas
Victoria	2 cartas vencidas	3 cartas vencidas
Victoria parcial	NA	2 cartas vencidas
Derrota parcial	1 carta vencida	1 carta vencida
Derrota	0 carta vencida	0 carta vencida



Los jugadores han resuelto 2 cartas patronales planificadas mientras que la carta planificación patronal correspondiente es en 3 etapas. Obtienen una victoria parcial. No pasa nada. Si hubieran vencido las 3 cartas, obtendrían una carta solidaridad. Si hubieran vencido solo una carta, tendrían todos un personaje femenino con ROB-1. Si no hubieran vencido ninguna carta, todos los personajes femeninos tendrían ROB-1.

Robar una carta solidaridad (opcional)

El primer jugador roba 2 cartas y entre todos deciden cuál conservar, la otra se descarta.

Un personaje obtenido gracias a una carta solidaridad, no influye de ninguna manera en los indicadores de RIS, AP, INS durante sus acciones, salvo si trabaja en un Tenement o en un local.

2) LA VIDA SIGUE

- Los personajes en "Jail" regresan a sus Tenements.
- Si quedan dos locales boca arriba, descartar el que está más a la derecha. Completar los locales de manera que siempre haya dos boca arriba.
- Si un Tenement tiene 5 en INS, entonces uno de sus personajes sufre ROB-1.

3) OFENSIVAS PATRONALES

- Si ninguna carta Planificación Patronal está activa, robar una. Una vez que la carta Planificación Patronal ha sido robada, buscar las dos o tres cartas Patronales Planificadas correspondientes y colocarlas lado a lado, por orden de aparición (etapa 1, etapa 2 y eventualmente etapa 3). Cada una tiene efectos en cada etapa y una dificultad para vencerlas.

Colocar un marcador blanco en la primera (etapa 1).

- Luego, robar las cartas patronales () respetando las indicaciones de la carta Patronal Planificada.

FIN DEL TURNO

- Los jugadores reajustan sus niveles de RIS y de AP al mínimo (min). Algunos efectos aumentan el mínimo de los Indicadores de los Tenements. Por ejemplo, cuando se vea indicado AP min +2, conviene reducir su Amenaza Policial a 2 en lugar de 0; o a 1 en lugar de -1 (para los rusos). Atención, estos efectos son acumulativos (RIS mín +1 y RIS mín +2 corresponde a RIS mín +3).

- Se incrementa de 1 la Fuerza Patronal
- Comenzar un nuevo turno.

Escenarios.

Escenario general y variantes

A continuación, presentamos un escenario general que utiliza todos los elementos del juego sin respetar una cronología real. Sin embargo, todos estos elementos se basan en hechos históricos y por lo tanto las partidas son verosímiles.

Escenario general - New York 1910.

1-4 jugadores

Nivel de dificultad: Normal

Condiciones iniciales:

- Colocar "cara A" 9 losetas de New York en el centro de la mesa; 3 lugares de trabajo en la parte superior (salvo East River Dock); 3 sitios políticos en la parte inferior; Tenderloin, West Pen y East River Dock al centro.
- ROB al máximo para todos los trabajadores; INS 2
- Indicadores patronales: FP 1 y condiciones normales (grisáceas)
- 2\$ por Tenement

Organización de las cartas:

- Separar las cartas "COMPLEJAS" de las cartas incidente e infortunio; patronales normales y difíciles.
- Planificación patronal: Mezclar por separado las planificaciones de 2 etapas y las de 3 etapas, robar dos de cada una y luego mezclarlas. Estas son las 4 cartas que constituirán las ofensivas patronales de esta partida.
- Cartas solidaridad; Cartas patronales normales; Cartas patronales difíciles; Cartas incidente; Cartas infortunio: Mezclar estos mazos.

Condiciones de victoria:

Conseguir 6 controles de los medios de producción y uno de los indicadores de trabajo a su máximo a la izquierda.

Variantes

Con el objetivo de aumentar la rejugabilidad y permitirte enfrentar nuevos desafíos, te presentamos algunas modificaciones que puedes añadir al escenario "New York 1910".

I) Una partida de aprendizaje.

Esta variante permite jugar una partida corta y así descubrir el juego. Sin embargo, no te permitirá vivir plenamente la experiencia que ofrece "Which Side?"

Condiciones iniciales:

Indicadores patronales: FP 5 y condiciones normales (grisáceas)

Condiciones de victoria:

Conseguir 4 controles de los medios de producción

II) Una situación desesperada.

Esta variante permite jugar una partida en 6 turnos de tipo operación rescate: "en estos barrios, los trabajadores no están politizados y no logran organizarse contra las ofensivas patronales. Un anarquista aparece y les ayuda a organizarse".

Condiciones iniciales:

Indicadores patronales: FP 5 y condiciones normales (grisáceas)

Reglas especiales

- Robar una carta de planificación patronal y las cartas patronales planificadas correspondientes al azar y aplicar los resultados negativos. Luego, sacarla del juego.
- Robar una carta patronal normal y una carta patronal difícil y ponerlas en juego (sin marcador). Aplicar inmediatamente los golpes de fuerza y dejar las medidas excepcionales.

Organización de las cartas:

Robar dos cartas de planificación patronal de 3 etapas, luego mezclarlas. Son las dos cartas que constituirán las ofensivas patronales de esta partida.

III) Ironworker

Esta variante permite aumentar el nivel de dificultad del juego y puede aplicarse a todos los escenarios (inclusive los históricos).

Organización de las cartas:

Mezclar las cartas COMPLEJAS con las otras cartas.

Condiciones de victoria (a elegir)

- Conseguir 8 controles de los medios de producción y uno de los indicadores de trabajo a su máximo a la izquierda.
- Conseguir 6 controles de los medios de producción y los 3 indicadores de trabajo a su máximo a la izquierda.
- Define tus propios objetivos entre el número de controles de los medios de producción y el número de indicadores a su máximo a la izquierda.

IV) Los avatares de los contextos

Esta variante se basta a sí misma o también puede combinarse con Ironworker. Permite ampliar el abanico de posibilidades en las condiciones iniciales. Puedes tirar un D66 una o varias veces y puedes acumular los resultados. Ten en cuenta que cuanto más tires este D66, más complejo será.

(Un D66 es un dado a seis caras que se tira dos veces, una vez para las decenas y otra para las unidades).

11-13

1 indicador patronal +1 hacia la derecha, elige, roba al azar y acumula o no.

16

3 indicadores patronales +1 hacia la derecha, elige, roba al azar y acumula o no.

23-24

2 personajes en la cárcel, elige, roba al azar y acumula o no.

26

1 personaje de cada Tenement va a la cárcel

34-35

FP 3

41-43

Condición inicial: 1\$ por Tenement

46

+1\$ al coste de la vida de cada Tenement durante toda la partida

54-55

INS 4

61-62

RIS min +1, durante toda la partida

65

RIS min +2, durante toda la partida

14-15

2 indicadores patronales +1 hacia la derecha, elige, roba al azar y acumula o no.

21-22

2 personajes lesionados (ROB -1), elige, roba al azar y acumula o no.

25

1 personaje de cada Tenement está lesionado (ROB -1)

31-33

FP 2

36

FP 4

44-45

Condición inicial: 0\$ por Tenement

51-53

INS 3

56

INS 5

63-64

AP min +1, durante toda la partida

66

AP min +2, durante toda la partida

V) Modo dúo

Esta variante permite jugar a dos jugadores, cada uno con su propio Tenement, se aplica el escenario general New York 1910. (Ten en cuenta, que el escenario histórico para dos jugadores utiliza los mismos ajustes de reglas que el modo dúo).

1-2 jugadores

Nivel de dificultad: Normal

Condiciones iniciales:

- Colocar la cara "dúo" del Tablero Control Patronal.
- Colocar "cara A" 6 losetas de New York: 2 losetas de trabajo en la parte superior, 2 losetas de sitios políticos en la parte inferior; Tenderloin y Western Pen al centro. No utilizar East River Dock.
- Elegir los Tenements.

Organización de las cartas:

Sacar las cartas:

- Patronal: "Incendio de un local político" (x2); "Cierre de un lugar de trabajo"

Reglas especiales:

- Cartas patronales:
 - \$ y AGIT /2 redondeado al inferior
 - huelga y sabotaje /2 redondeado al superior
- Cartas infortunio: es posible aplicarlas a sí mismo.
- Desarrollar los sitios políticos: 2 trabajadores de distintos Tenements en lugar de 3
- Tomar el control local de los lugares de trabajo: 1 trabajador de un Tenement en lugar de 2

Condiciones de victoria:

Conseguir todos los medios de producción.

Escenarios inspirados en hechos históricos:

I) Huelga de las camiseras de New York Shirtwaist (Noviembre 1909 - Febrero 1910)

El 23 de noviembre de 1909, más de 20000 migrantes de habla hebrea, en su mayoría mujeres de apenas 20 años, lanzaron una huelga general de 11 semanas en la industria textil de New York. Llamado el "levantamiento de los 20000", la huelga más grande organizada por mujeres en la Historia de los Estados Unidos.

Aunque el levantamiento no fue una victoria total, las trabajadoras y su sindicato "Sindicato Internacional de Trabajadoras de la Confección de Mujeres" (International Ladies Garment Workers Union (ILGWU) por sus siglas en inglés) fundado en 1900 por migrantes judías, rusas y polacas, obtuvieron algunos avances significativos concretos: 52h/ semana, 4 días de vacaciones pagadas al año, no discriminación contra los afiliados al sindicato, suministro de materiales de trabajo de manera gratuita, división del trabajo de forma equitativa durante la temporada baja, negociación de los salarios.

Al término de la huelga, un 85% de las y los trabajadores de la industria textil ya se habían unido al (ILGWU). Este sindicato, que militaba por un sindicalismo industrial, libró muchas batallas durante gran parte del siglo 20 y llegó a tener hasta 250 000 miembros.

1-4 jugadores

Nivel de dificultad: Fácil

Condiciones iniciales:

- Colocar "cara A" 9 losetas de New York" en el centro de la mesa: 3 lugares de trabajo (Shirtwaist Factory; Woolworth Building; Dyes industries) en la parte superior; 3 sitios políticos (Bierhalle; Union ILGWU; Greenwich Village) en la parte inferior; Tenderloin, Wes Pen y East River Dock al centro .
- ROB al máximo para todos los personajes, INS 2
- Indicadores patronales: FP 1 y condiciones normales (grisáceas)
- 3\$ por Tenement

Organización de las cartas

- Separar las cartas "COMPLEJAS" de las cartas incidentes e infortunio; patronales normales y difíciles.

- Planificación patronal

1/"Presión a las autoridades locales" - 2 etapas

2/"Legislación antisindical" - 2 etapas

3/"Protesta contra las leyes de la Industria" - 3 etapas

4/"Ley de reducción salarial" - 3 etapas

- Cartas Solidaridad (Poner por encima del paquete):

1/Clara Lemlich

3/Rose Schneiderman

Condiciones de victoria

- Conseguir 5 controles de los medios de producción y el Indicador SA a su máximo a la izquierda.

- Ironworkers: conseguir 8 controles de los medios de producción y el Indicador SA a su máximo a la izquierda.

II) Los incendios del invierno Neoyorquino (Noviembre 1910- Marzo 1911)

A pesar de los avances del levantamiento de los 20000 y los incendios frecuentes que afectaban al sector industrial, el patronato no mejoraba realmente las condiciones de trabajo de los obreros y siempre encontraba pretextos para limitar sus derechos. Por ejemplo, para que las trabajadoras no pudieran "ir al baño", las puertas de los talleres se cerraban desde el exterior; para ahorrarse gastos, la escalera de evacuación contra incendios estaba frecuentemente conectada a una plataforma de madera.

El invierno de 1910-1911 resultó especialmente mortífero. Es a partir del 25 de noviembre de 1910, que un gran incendio tuvo lugar en una fábrica de cartón en Newark, en New Jersey. Tres meses más tarde, el 25 de marzo de 1911, ocurrió el incendio de la Triangle Shirtwaist Factory, siendo aún más mortal. Pero lo que llama aún más la atención sobre esa época, aparte de las condiciones de vida que tenían que soportar las y los trabajadores y las condiciones de trabajo lamentables que conducían a numerosos accidentes, era, sin duda alguna, la justicia de clases.

El 27 de diciembre de 1911, dio inicio el juicio contra los patronos Max Blanch e Isaac Harris. Su defensa, a manos de uno de los mejores abogados de New York, logró poner en duda la validez de los testigos. Al cabo de menos de dos horas de discusión, el jurado regresó declarándolos inocentes. Las compañías aseguradoras les reembolsaron aún más que los daños estimados.

1-4 jugadores

Nivel de dificultad: Normal

Condiciones iniciales:

- Colocar "cara A" 9 losetas de New York en el centro de la mesa: 3 lugares de trabajo (Shirtwaist Factory; Newark Cardboard Workshop; Dyes industries) en la parte superior; 3 sitios políticos (Union IWW; Union ILGWU; Greenwich Village) en la parte inferior; Tenderloin, Wes Pen y East River Dock al centro.

- ROB al máximo para todos los personajes, INS 2

- Indicadores patronales: FP 1 y condiciones normales (grisáceas)

- 2\$ por Tenement

Organización de las cartas:

- Separar las cartas "COMPLEJAS" de las cartas incidente e infortunio; patronales normales y difíciles. (Salvo "Incendio en los Tenements").

- Planificación patronal

1/»Incendio de un taller de cartón en Newark" - 2 etapas; efecto "no vencida": El lugar de trabajo «Taller de cartón en Newark» es destruido y retirado del juego.

2/»Incursión de los Pinkerton contra la «Salvation Army» - 3 etapas

3/»Incendio de la fábrica Triangle Shirtwaist" - 3 etapas; efecto "no vencida": El lugar de trabajo»Triangle Shirtwaist Factory» es destruido y retirado del juego.

4/»Presión a las autoridades locales" - 2 etapas

- Cartas solidaridad (Poner por encima del paquete):

1/Oscar Joseph Brown y Capitaine Van Volkenburg; 3/Visita de Rose Schneiderman

- Cartas patronales normales: Mezclar las cartas "Incendio de un local político" con 7 cartas restantes escogidas al azar y luego colocarlas encima del mazo.

- Cartas patronales difíciles: Mezclar la carta "Incendios en los Tenements" con 4 cartas restantes escogidas al azar y luego colocarlas encima del mazo.

Condiciones de victoria:

Conseguir 6 controles de los medios de producción y el Indicador CT a su máximo a la izquierda.

Conseguir 8 controles de los medios de producción y el Indicador CT a su máximo a la izquierda.

III) La explosión de la Estación Central (del 19 de diciembre 1910 hasta la primavera de 1911)

New York conmocionado por una explosión de gas que mató a 10 personas.

El impacto de la explosión de la gran Estación Central, que al principio se creyó era dinamita, se sintió a más de 2 km. de distancia. New York, 19 de diciembre.

El corazón de la isla de Manhattan fue sacudido esta mañana por una terrible explosión de gas en la central eléctrica de la Estación Central. Diez personas, entre ellas dos mujeres murieron, 125 resultaron heridas y los daños materiales se estimaron entre dos y tres millones de dólares.

Desafortunadamente para ti, los miembros de tu Tenement resultaron heridos en el accidente y los cuidados necesarios te han costado tus últimos ahorros. Este invierno no puedo haber comenzado peor.

1-4 jugadores

Nivel de dificultad: Difícil

Condiciones iniciales:

- Colocar "cara A" 9 losetas de New York en el centro de la mesa: 3 lugares de trabajo (Shirtwaist Factory; Woolworth Building; Dyes industries) en la parte superior; 3 sitios políticos (Union IWW; Union ILGWU; Ferrer Center) en la parte inferior; Tenderloin, Wes Pen y East River Dock al centro.

- ROB al máximo para todos los trabajadores, excepto 1x Tenement ROB 1; Insalubridad 3

- Indicadores patronales: FP 1 y condiciones normales (grisáceas)

- 0\$ por Tenement

Organización de las cartas:

- Planificación patronal
 - 1/»Inspecciones abusivas e injustificadas»: 2 etapas
 - 2/»Incursión de los Pinkerton contra la «Salvation Army»: 3 etapas
 - 3/»Escándalo en la producción alimentaria»: 2 etapas
 - 4/»Protesta contra las leyes de la industria»: 3 etapas
- Cartas solidaridad: Se roba una solamente (no hay elección)

Condiciones de victoria:

- Conseguir 6 controles de los medios de producción y uno de los indicadores de trabajo a su máximo a la izquierda
- Ironworkers: conseguir 6 controles de los medios de producción y dos de los indicadores de trabajo a su máximo a la izquierda

IV) La huelga de los trabajadores de la confección de abrigos (The cloakmakers) - La Gran Revuelta (julio - agosto 1910)

El 7 de julio de 1910, 60000 trabajadores (esta vez en su mayoría hombres) de la industria textil detienen la producción y están apoyados por el ILGWU. Las reivindicaciones siguen la línea del movimiento anarquista de ocho horas al día, cinco días a la semana, sin embargo, las negociaciones y el "Protocolo de Paz" firmado por el intermediario del abogado Louis D. Brandeis limita las peticiones de los y las trabajadoras: 50 horas a la semana, un aumento del salario mínimo, 10 días de vacaciones pagados y la posibilidad para los sindicatos de contratar personas en las fábricas.

El Protocolo de Paz aclamado en nombre de la "democracia industrial" y la "armonía social". Samuel Gompers, sindicalista-reformista, de la Federación Americana del trabajo (American Federation of Labor (AFL), por sus siglas en inglés) declara sobre este evento "más que una huelga fue una revolución industrial".

El abogado Brandeis por su parte explica que el objetivo del protocolo era crear una relación entre patronos y empleados a la que denomina "democracia industrial". Argumenta que no quería introducir la noción socialista del control popular de la industria.

Por su parte, los sindicalistas revolucionarios, los anarquistas y numerosos socialistas señalan las imprecisiones del texto y a su vez sufren de la lentitud de los comités de arbitraje de litigios. Sus medios de lucha se ven aún más disminuidos debido a que dirigentes sindicalistas como John A. Dyche, secretario y tesorero del ILGWU, se convirtieron en rompehuelgas no oficiales.

1-2 jugadores

Nivel de dificultad: Normal

Condiciones iniciales:

- Colocar "cara A" 6 losetas de New York: 2 lugares de trabajo (Shirtwaist Factory; Newark Cardboard Workshop) en la parte superior; 2 sitios políticos (Union IWW; Union ILGWU) en la parte inferior; Tenderloin et Western Pen al centro.
- ROB al máximo para todos los personajes, INS 2
- Colocar la cara "dúo" del Tablero Control Patronal.
- Indicadores patronales: FP 1 y condiciones normales (grisáceas)
- 2\$ por Tenement.
- Tenements: Italianos y Estadounidenses

Organización de las cartas:

- Separar las cartas "COMPLEJAS" de las cartas incidente e infortunio; patronales normales y difíciles.
- Planificación patronal: Mezclar por separado las planificaciones de 2 etapas y las de 3 etapas, robar dos de cada una y luego mezclarlas. Estas son las 4 cartas que constituirán las ofensivas patronales de esta partida.
- Cartas solidaridad; Cartas patronales normales; Cartas patronales difíciles; Cartas incidente; Cartas infortunio: Mezclar estos mazos.

Condiciones de victoria:

Conseguir todos los controles de los medios de producción y el indicador de JL a su máximo a la izquierda.

