



## Opérations contre-insurrectionnelles

### **Entraînement** [Train] + Transport aérien ou Éradication ?

**Objectif :** Augmenter les forces et le Soutien gouvernementaux

**Lieu :** Tous Départements ou villes

**Coût:** 3 Ressources par espace sélectionné

**Procédure :** Placez jusqu'à 6 cubes dans chaque Département comportant une Base gouvernementale ou Ville sélectionnés. Puis dans l'un de ces espaces, 3 cubes peuvent être remplacés par une Base ou bien menez une Action Civique (6.4.1) s'il s'y trouvent des Troupes, de la Police et si vous en avez le contrôle.

## Activités spéciales

### **Transport aérien** [Air lift] 1 espace vers 1 espace

**Objectif :** Masser rapidement des troupes pour une opération.

**Opération :** Toutes

**Lieu :** Tous

**Procédure :** Déplacez jusqu'à 3 troupes d'une espace à un autre (*pas dans une zone de FARC*).

### **Patrouille** [Patrol] + Activité Spéciale ?

**Objectif :** Protéger les LoC et redéployer dans les villes.

**Lieu :** Toutes LoC ou Villes

**Coût:** 3 Ressources au total

**Procédure :** Déplacez n'importe quels cubes dans ou le long de LoC/villes adjacentes, en s'arrêtant obligatoirement là où se trouvent des Guérillas. Dans chaque LoC, activez 1 Guérilla pour chaque cube présent. Puis, possibilité de mener un Assaut gratuit dans une LoC.

### **Frappe aérienne** [Air strike] Max 1 espace

**Objectif :** Détruire une unité insurgée exposée.

**Opération :** Patrouille, Ratissage ou Assaut

**Lieu :** Un seul Département ou LoC

**Procédure :** Retirez 1 Guerilla Active ou Base (en dernier).

### **Ratissage** [Sweep] + Activité Spéciale ?

**Objectif :** Trouver l'ennemi (*pas sur carte finale*).

**Lieu :** Tous Départements ou villes

**Coût:** 3 Ressources par espace sélectionné

**Procédure :** Déplacez n'importe quelles troupes le long de LoC adjacentes ne contenant aucune Guérilla, puis dans les espaces adjacents sélectionnés. Activez 1 Guérilla pour chaque cube s'y trouvant. En Forêt, activez 1 Guérilla pour chaque 2 cubes.

### **Éradication** [Eradicate] Max 1 espace

**Objectif :** Détruire des Bases rurales des Cartels; obtenir de l'Aide.

**Opération :** Toutes

**Lieu :** Un Département contenant des pièces des Cartels

**Procédure :** Aide +4. Retirez toutes les Bases des Cartels qui s'y trouvent. Puis modifiez le Soutien du Département ou d'un Département adjacent d'un niveau vers l'Opposition Active. Si cela est impossible, placez une unité des FARC dans ce Département.

### **Assaut** [Assault] + Activité Spéciale ?

**Objectif :** Éliminer des forces ennemies.

**Lieu :** Tous espaces

**Coût:** 3 Ressources par espace sélectionné

**Procédure :** Dans chaque espace sélectionné, retirez 1 Guérilla Active ou Base (en dernier) pour chaque cube de Troupe présent.

Ville ou LoC : retirez en plus 1 pièce par cube de Police. Montagne : retirez 1 pièce pour 2 Troupes (arrondis à l'inférieur).

Pour chaque Cargaison de drogue ainsi éliminée : +6 points d'Aide.

## VICTOIRE

**Gouvernement :** Le Soutien total dépasse 60

**FARC :** Opposition totale + Bases des FARC dépasse 25

**AUC :** L'AUC possède plus de Bases que les FARC

**Cartels :** Les Cartels possèdent plus de 10 Bases et plus de 40 points de Ressource

*Après la Propagande finale : le camp le plus proche de ses conditions de victoire l'emporte (7.3).*



# AUC



## Opérations insurrectionnelles

### Ralliement [Rally] + Extorsion ?

**Objectif :** Augmenter ou récupérer des forces amies  
**Lieu :** Département ou villes **sans Opposition**  
**Coût:** 1 Ressource par espace sélectionné  
**Procédure :** Placez 1 pion Guérilla ou remplacez en 2 par une Base. Si vous aviez déjà une Base, vous pouvez au lieu de cela y placer un nombre de Guérillas = Population + Nbre de Bases ou bien y déplacer face cachée tous pions Guérillas situés sur la carte.

### Marche [March] + Extorsion ?

**Objectif :** Déplacer des Guérillas (*pas sur carte finale*).  
**Lieu :** Tous espaces  
**Coût:** 1 Ressource par Ville/Département de destination (LoC = 0)  
**Procédure :** Déplacez des Guérillas dans des espaces adjacents. Si la destination a du Soutien **ou de l'Opposition** ou est une LoC, et si le nombre de Guérillas en mouvement **et de FARC** plus celui des cubes situés dans cet espace dépasse 3, Activez les Guérillas en mouvement.

### Attaque [Attack] + Extorsion ou Embuscade ?

**Objectif :** Éliminer des forces ennemies  
**Lieu :** Tous espaces contenant de la Guérilla et des ennemis  
**Coût:** 1 Ressource par espace sélectionné  
**Procédure :** Activez toutes les Guérillas. Jetez un dé : inférieur ou égal au nombre de Guérillas, retirez 2 pièces ennemies (Bases en dernier). Si « 1 » au dé, placez en plus une Guérilla. Emparez vous de toute Cargaison retirée.

### Terreur [Terror] + Extorsion ou Assassinat ?

**Objectif :** Neutraliser du Soutien ou l'activité économique  
**Lieu :** Tous espaces avec de la Guérilla Clandestine  
**Coût:** 1 Ressource par Ville ou Département sélectionné (LoC = 0)  
**Procédure :** Activez une Guérilla Clandestine dans chaque espace sélectionné. **Aide -3 si 1 espace, -5 si 2 espaces ou plus.** Département ou Ville : placez un marqueur de Terreur et incrémentez le Soutien/Opposition d'un niveau **vers le Neutre**. LoC : placez un pion de Sabotage.

## Activités spéciales

### Extorsion [Extort]

**Objectif :** Obtenir des Ressources.  
**Opération :** Toutes  
**Lieu :** Tous espaces où des forces de l'AUC comprennent une Guérilla Clandestine et surpassent en nombre l'ennemi.  
**Procédure :** Pour chaque espace sélectionné, ajoutez 1 Ressource et Activez 1 Guérilla AUC Clandestine.

### Embuscade [Ambush] *Max 1 espace*

**Objectif :** Assurer le succès d'une Attaque.  
**Opération :** Attaque  
**Lieu :** Un espace attaqué par une Guérilla AUC Clandestine.  
**Procédure :** L'Attaque active une seule Guérilla Clandestine et réussit automatiquement (pas de jet de dé). De plus, placez y une Guérilla AUC Clandestine supplémentaire comme si l'attaque avait obtenu un « 1 » au dé.

### Assassinat [Assassinate] *Max 3 espaces*

**Objectif :** Éliminer une unité ennemie.  
**Opération :** Terreur  
**Lieu :** Jusqu'à 3 espaces sélectionnés pour la Terreur, où les Guérillas de l'AUC dépassent en nombre la Police.  
**Procédure :** Dans chaque espace, retirez 1 pièce ennemie. Emparez vous de toute Cargaison retirée.

## VICTOIRE

**Gouvernement :** Le Soutien total dépasse 60.

**FARC :** Opposition totale + Bases des FARC dépasse 25

**AUC :** L'AUC possède plus de Bases que les FARC

**Cartels :** Le Cartel possède plus de 10 Bases et plus de 40 points de Ressource

*Après la Propagande finale : le camp le plus proche de ses conditions de victoire l'emporte (7.3).*



# FARC



## Opérations insurrectionnelles

### **Ralliement** [Rally] + Extorsion ?

**Objectif** : Augmenter ou récupérer des forces amies  
**Lieu** : Tous Départements ou Villes **sans Soutien**  
**Coût**: 1 Ressource par espace sélectionné  
**Procédure** : Placez 1 pion Guérilla ou remplacez en 2 par une Base. Si vous aviez déjà une Base, vous pouvez au lieu de cela y placer un nombre de Guérillas = Population + Nbre de Bases ou bien y déplacer face cachée tous pions Guérillas situés sur la carte.

### **Marche** [March] + Extorsion ?

**Objectif** : Déplacer des Guérillas (*pas sur carte finale*).  
**Lieu** : Tous espaces  
**Coût**: 1 Ressource par Ville/Département de destination (LoC = 0)  
**Procédure** : Déplacez des Guérillas dans des espaces adjacents. Si la destination a du Soutien ou est une LoC, et si le nombre de Guérillas en mouvement plus celui des cubes situés dans cet espace dépasse 3, Activez les Guérillas en mouvement.

### **Attaque** [Attack] + Extorsion ou Embuscade ?

**Objectif** : Éliminer des forces ennemies  
**Lieu** : Tous espaces  
**Coût**: 1 Ressource par espace sélectionné  
**Procédure** : Activez toutes les Guérillas. Jetez un dé : inférieur ou égal au nombre de Guérillas, retirez 2 pièces ennemies (Bases en dernier). Si « 1 » au dé, placez en plus une Guérilla. Emparez vous de toute Cargaison retirée.

### **Terreur** [Terror] + Extorsion ou Kidnapping ?

**Objectif** : Neutraliser du Soutien ou l'activité économique  
**Lieu** : Tous espaces avec de la Guérilla Clandestine  
**Coût**: 1 Ressource par Ville ou Département sélectionné (LoC = 0)  
**Procédure** : Activez une Guérilla Clandestine dans chaque espace sélectionné. Département ou Ville : placez un marqueur de Terreur et incrémentez le Soutien/Opposition d'un niveau **vers l'Opposition Active**. LoC : placez un pion de Sabotage.

## Activités spéciales

### **Extorsion** [Extort]

**Objectif** : Obtenir des Ressources.  
**Opération** : Toutes  
**Lieu** : Tous espaces où des forces des FARC comprennent une Guérilla Clandestine et surpassent en nombre l'ennemi.  
**Procédure** : Pour chaque espace sélectionné, ajoutez 1 Ressource et activez 1 Guérilla FARC Clandestine.

### **Embuscade** [Ambush] *Max 1 espace*

**Objectif** : Assurer le succès d'une Attaque.  
**Opération** : Attaque  
**Lieu** : Un espace attaqué par une Guérilla FARC Clandestine.  
**Procédure** : L'Attaque active une seule Guérilla Clandestine et réussit automatiquement (pas de jet de dé). De plus, placez y une Guérilla FARC Clandestine supplémentaire comme si l'attaque avait obtenu un « 1 » au dé.

### **Kidnapping** [Kidnap] *Max 3 espaces*

**Objectif** : Prendre des Ressources au Gouvernement ou aux Cartels  
**Opération** : Terreur  
**Lieu** : Espaces de Ville ou de Bases de Cartels ou LoC, où se trouve une opération de Terreur et où les Guérillas de FARC surpassent en nombre la Police.  
**Procédure** : Dans chaque espace, emparez vous de 1D6 points de Ressources du Gouvernement (Ville/LoC) ou des Cartels (Base des Cartels). Si « 6 », placez y une Guérillas AUC. Si Cargaison et Base de Cartel visé, emparez vous de la Cargaison au lieu des Ressources.

## VICTOIRE

**Gouvernement** : Le Soutien total dépasse 60.  
**FARC** : Opposition totale + Bases des FARC dépasse 25  
**AUC** : L'AUC possède plus de Bases que les FARC  
**Cartels** : Le Cartel possède plus de 10 Bases et plus de 40 points de Ressource

*Après la Propagande finale : le camp le plus proche de ses conditions de victoire l'emporte (7.3).*



# Cartels



## Opérations insurrectionnelles

### **Ralliement** [Rally] + Activité Spéciale ?

**Objectif** : Augmenter ou récupérer des forces amies  
**Lieu** : Tous Départements ou villes  
**Coût** : 1 Ressource par espace sélectionné  
**Procédure** : Placez 1 pion Guérilla ou remplacez en 2 par une Base. Si vous aviez déjà une Base, vous pouvez au lieu de cela y placer un nombre de Guérillas = Population + Nbre de Bases ou bien y déplacer face cachée tous pions Guérillas situés sur la carte.

### **Marche** [March] + Activité Spéciale ?

**Objectif** : Déplacer des Guérillas (*pas sur carte finale*).  
**Lieu** : Tous espaces  
**Coût** : 1 Ressource par Ville/Département de destination (LoC = 0)  
**Procédure** : Déplacez des Guérillas dans des espaces adjacents. Si la destination a du Soutien ou est une LoC, et si le nombre de Guérillas en mouvement plus celui des cubes situés dans cet espace dépasse 3, Activez les Guérillas en mouvement.

### **Attaque** [Attack] + Corruption ?

**Objectif** : Éliminer des forces ennemies  
**Lieu** : Tous espaces  
**Coût** : 1 Ressource par espace sélectionné  
**Procédure** : Activez toutes vos Guérillas. Jetez un dé : inférieur ou égal au nombre de vos Guérillas, retirez 2 pièces ennemies (Bases en dernier). Si « 1 » au dé, placez en plus une de vos Guérillas. Emparez vous de toute Cargaison retirée.

### **Terreur** [Terror] + Corruption ?

**Objectif** : Neutraliser du Soutien ou l'activité économique  
**Lieu** : Tous espaces avec de la Guérilla Clandestine  
**Coût** : 1 Ressource par Ville ou Département sélectionné (LoC = 0)  
**Procédure** : Activez une Guérilla Clandestine dans chaque espace sélectionné. Département ou Ville : placez un marqueur de Terreur et incrémentez le Soutien/Opposition d'un niveau **vers le Neutre**. LoC : placez un pion de Sabotage.

## Activités spéciales

### **Culture** [Cultivate] Max 1 espace

**Objectif** : Ajouter une Base ou en déplacer une dans un nouvel espace  
**Opération** : Ralliement ou Marche  
**Lieu** : Un Département ou une Ville ayant une Population > 0 et où le Nbre de Guérillas des Cartels dépasse en nombre la Police.  
**Procédure** : Déplacez dans l'espace sélectionné une Base du Cartel située n'importe où sur la carte ou bien, si c'est un Ralliement dans un Département, placez y une nouvelle Base.

### **Fabrication** [Process]

**Objectif** : Préparer une Cargaison de drogue ou liquider des Bases contre des Ressources.  
**Opération** : Ralliement ou Marche  
**Lieu** : Villes ou Départements ayant des Bases des Cartels.  
**Procédure** : Placez 1 ou 2 Cargaisons avec des Guérillas, ou retirez des Bases du Cartel et gagnez +3 Ressources pour chaque.

### **Corruption** [Bribe] Max 3 espaces

**Objectif** : Neutraliser, exposer ou cacher des unités.  
**Opération** : Toutes  
**Lieu** : Jusqu'à 3 espaces.  
**Procédure** : Dans chaque espace, -3 Ressources des Cartels pour retirer jusqu'à 2 cubes, retirer ou retourner jusqu'à 2 Guérillas, ou retirer une Base. Possibilité de s'emparer toute Cargaison retirée dans l'espace

## VICTOIRE

**Gouvernement** : Le Soutien total dépasse 60.  
**FARC** : Opposition totale + Bases des FARC dépasse 25  
**AUC** : L'AUC possède plus de Bases que les FARC  
**Cartels** : Le Cartel possède plus de 10 Bases et plus de 40 points de Ressource

*Après la Propagande finale : le camp le plus proche de ses conditions de victoire l'emporte (7.3).*