

Opérations des Insurgés

Ralliement (3.3.1) + Infiltration ?

Objet : Augmenter ou récupérer les forces amies.
Lieu : Toute Province ou Cité **sans Soutien**.
Coût : 1 ressource par espace sélectionné.
Procédure : Placez 1 Guérilla ou remplacez-en 2 par une Base. *Si Base déjà présente* — vous pouvez placer autant de Guérillas que **deux fois** le nombre de Population plus **deux fois** le nombre des Bases ou retourner toutes les guérillas sur leur face Dormante.

Marche (3.3.2) + Infiltration ?

Objet : Déplacer des Guérillas amies.
Lieu : Tous les espaces.
Coût : 1 ressource par Cité ou Province de destination (CEs : 0).
Procédure : Déplacez les Guérillas dans des espaces adjacents. *Si la destination a un Soutien ou est un CE, et si les Guérillas se déplaçant plus les cubes sur place excèdent 3*, activez les Guérillas.

Attaque (3.3.3) + Embuscade ?

Objet : Eliminer des forces ennemies.
Lieu : Tout espace avec Guérillas et ennemis.
Coût : 1 ressource par espace sélectionné.
Procédure : Activez toutes les Guérillas. Lancez un dé — obtenir moins ou autant que le nombre de Guérillas retire deux pièces ennemies (*les Bases en dernier ; les cubes protègent les Casinos*). *Si « 1 »*, placez une nouvelle Guérilla. Récupérez la Trésorerie retirée.

Terreur (3.3.4) + Kidnapping ?

Objet : Neutraliser le Soutien ou l'activité économique.
Lieu : Tout espace avec Guérilla dormante.
Coût : 1 ressource par espace sélectionné (CEs : 0).
Procédure : Activez 1 Guérilla dormante dans chaque espace sélectionné. *Si Province ou Cité* — ajoutez un marqueur de Terreur et modifiez le Soutien/Opposition d'un niveau vers **Opposition Active**. *Si CE non saboté* — Placez un marqueur Sabotage.

Activités Spéciales

Infiltration (4.3.1) Max 1 espace

Objet : Pousser des Troupes ou la Police à faire défection.
Opérations conjointes : Ralliement ou Marche.
Lieu : Toute Province sans Soutien (*incluant un CE*), avec ou à coté d'une Guérilla dormante.
Procédure : Retirez un cube à cet endroit — *Police en premier* — ou remplacez-le par une Guérilla du 26 Juillet. Récupérez la Trésorerie retirée.

Embuscade (4.3.2) Max 1 espace

Objet : Assurer le succès d'une Attaque.
Opération conjointe : Attaque.
Lieu : un espace sous Attaque avec une Guérilla dormante du 26 Juillet.
Procédure : L'Attaque active 1 Guérilla dormante seulement et réussit automatiquement (*ne lancez pas le dé*). Placez une nouvelle Guérilla du 26 Juillet.

Kidnapping (4.3.3) Max 1 espace

Objet : Prendre de l'argent au Syndicat ou au Gouvernement.
Opération conjointe : Terreur.
Lieu : Une Cité, un CE ou un espace avec Casino ouvert sélectionné pour une op de Terreur où les Guérillas du 26 Juillet surpassent le nombre de Polices.
Procédure : Transférez au 26 Juillet un jet de dé en ressources ou un marqueur de Trésorerie, du Syndicat *si Casino* ou du Gouvernement *si Cité ou CE*. Fermez un Casino à cet

Victoire (7.0)

Gouvernement : Toutes les Cités en Soutien Actif et le Soutien Total dépasse 18.
26 Juillet : Opposition Totale plus Bases du 26 juillet dépassent 15.
Directorio : Population contrôlée par DR plus Bases du Directorio dépassent 9.
Syndicat : A plus de 7 Casinos ouverts et plus de 30 Ressources.
Après le tour de Propagande final : le plus proche ou le plus au-delà de son objectif gagne (7.3)

Opérations COIN

Entraînement (3.2.1) + Transport ?

Objet : Augmenter les forces du gouvernement et le Soutien.
Lieu : Toutes les Provinces et Cités.
Coût : Selon l'Alliance US, de 2 à 4 ressources par espace.
Procédure : Dans chaque Cité ou chaque espace avec une base du Govt sélectionné, placez jusqu'à quatre cubes. Ensuite dans un de ces espaces sélectionnés, remplacez deux cubes par une base du Govt ou — *s'il y a Troupes, Police et Contrôle* — achetez des Actions Civiques.

Garnison (3.2.2) + toute Activité Spéciale ?

Objet : Protéger les CEs et redéployer des forces parmi les Cités.
Lieu : Tous les CEs et les Cités.
Coût : Selon l'Alliance US, de 2 à 4 ressources au total.
Procédure : Déplacez un nombre quelconque de cubes vers des CEs et Cités. Dans chaque CE, activez une Guérilla pour chaque cube présent. Si désiré, conduisez un Assaut gratuit dans un CE.

Ratissage (3.2.3) + toute Activité Spéciale ?

Objet : Entrer dans une zone pour localiser l'ennemi, acquérir le contrôle.
Lieu : Toutes les Provinces et Cités.
Coût : Selon l'Alliance US, de 2 à 4 ressources par espace.
Procédure : Déplacez un nombre quelconque de troupes vers les espaces adjacents sélectionnés. Ensuite activez une Guérilla pour chaque cube présent. Forêt — activez-en 1 pour 2 cubes.

Assaut (3.2.4) + toute Activité Spéciale ?

Objet : Eliminez les Forces ennemies.
Lieu : Tous les espaces.
Coût : Selon l'Alliance US, de 2 à 4 ressources par espace.
Procédure : Dans chaque espace, retirez 1 Guérilla Active ou 1 Base pour chaque troupe (*les Bases en dernier*). *Cité ou EC* — Retirez 1 pièce pour chaque cube. *Montagne* — Retirez-en seulement 1 pour 2 troupes. Récupérez la Trésorerie retirée.

Activités Spéciales

Transport (4.2.1) D'1 espace vers 1 espace

Objet : Masser rapidement des Troupes pour une Opération.
Opérations conjointes : Toutes.
Lieu : Tous.
Procédure : Déplacez jusqu'à 3 troupes d'une Cité ou d'une Base vers 1 espace.

Frappe Aérienne (4.2.2) Pas si Embargo. Max 1 espace

Objet : Détruire des unités insurgées exposées.
Opérations conjointes : Garnison, Ratissage ou Assaut.
Lieu : 1 Province ou 1 CE au choix.
Procédure : Retirez 1 Guérilla Active ou une Base (*les Bases en dernier, incluant la fermeture d'un Casino*).

Représailles (4.2.3) Max 1 espace

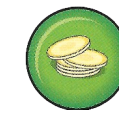
Objet : Réduire l'Opposition, déplacer des Guérillas.
Opérations conjointes : Garnison, Ratissage ou Assaut.
Lieu : 1 espace au choix contrôlé par le Govt.
Procédure : Ajouter un marqueur de terreur sur l'espace sélectionné et modifiez l'opposition d'un niveau vers Neutre. Relocalisez une Guérilla présente vers un espace adjacent.

Victoire (7.0)

Gouvernement : Toutes les Cités en Soutien Actif et le Soutien Total dépasse 18.
26 Juillet : Opposition Totale plus Bases du 26 juillet dépassent 15.
Directorio : Population contrôlée par DR plus Bases du Directorio dépassent 9.
Syndicat : A plus de 7 Casinos ouverts et plus de 30 Ressources.
Après le tour de Propagande final : le plus proche ou le plus au-delà de son objectif gagne (7.3)



Directorio



Syndicat



Opérations des Insurgés

Ralliement (3.3.1) + Subversion ?

Objet : Augmenter ou récupérer les forces amies.
Lieu : Toute Province ou Cité **Neutre ou Passive**.
Coût : 1 ressource par espace sélectionné.
Procédure : Placez 1 Guérilla ou remplacez-en 2 par une Base. *Si Base déjà présente* – vous pouvez placer autant de Guérillas que le nombre de Population plus les Bases ou retourner toutes les guérillas sur leur face Dormante.

Marche (3.3.2) + Subversion ?

Objet : Déplacer des Guérillas amies.
Lieu : Tous les espaces.
Coût : 1 ressource par Cité ou Province de destination (CEs : 0).
Procédure : Déplacez les Guérillas dans des espaces adjacents. *Si la destination a un Soutien ou est un CE, et si les Guérillas se déplaçant plus les cubes sur place excèdent 3*, activez les Guérillas.

Attaque (3.3.3) + Embuscade ?

Objet : Eliminer des forces ennemies.
Lieu : Tout espace avec Guérillas et ennemis.
Coût : 1 ressource par espace sélectionné.
Procédure : Activez toutes les Guérillas. Lancez un dé – obtenir moins ou autant que le nombre de Guérillas retire deux pièces ennemies (*les Bases en dernier ; les cubes protègent les Casinos*). *Si « 1 »*, placez une nouvelle Guérilla. Récupérez la Trésorerie retirée.

Terreur (3.3.4) + Assassinat ?

Objet : Neutraliser le Soutien ou l'activité économique.
Lieu : Tout espace avec Guérilla dormante.
Coût : 1 ressource par espace sélectionné (CEs : 0).
Procédure : Activez 1 Guérilla dormante dans chaque espace sélectionné. *Si Province ou Cité* – ajoutez un marqueur de Terreur et modifiez le Soutien/Opposition d'un niveau vers Neutre. *Si CE non saboté* – Placez un marqueur Sabotage.

Activités Spéciales

Subversion (4.4.1) Max 1 espace

Objet : Gagner des ressources et/ou neutraliser le Soutien ou l'Opposition d'une Province.
Opérations conjointes : Ralliement ou Marche.
Lieu : Toute Province contrôlée par DR.
Procédure : Ajoutez la valeur de Population de la Province sélectionnée aux ressources du Directorio et passez la Province à Neutre.

Embuscade (4.4.2) Max 1 espace

Objet : Assurer le succès d'une Attaque.
Opération conjointe : Attaque.
Lieu : un espace sous Attaque avec une Guérilla dormante du Directorio.
Procédure : L'Attaque active 1 Guérilla dormante seulement et réussit automatiquement (*ne lancez pas le dé*). Placez une nouvelle Guérilla du Directorio.

Assassinat (4.4.3) Max 1 espace

Objet : Eliminer une unité ennemie.
Opération conjointe : Terreur.
Lieu : un espace sélectionné pour une opération de Terreur où les Guérillas du Directorio surpassent le nombre de Polices.
Procédure : Retirez n'importe quelle pièce ennemie de l'espace (ou fermez un Casino à cet endroit). Récupérez la Trésorerie retirée.

Victoire (7.0)

Gouvernement : Toutes les Cités en Soutien Actif et le Soutien Total dépasse 18.
26 Juillet : Opposition Totale plus Bases du 26 juillet dépassent 15.
Directorio : Population contrôlée par DR plus Bases du Directorio dépassent 9.
Syndicat : A plus de 7 Casinos ouverts et plus de 30 Ressources.
Après le tour de Propagande final : le plus proche ou le plus au-delà de son objectif gagne (7.3)

Opérations des Insurgés

Ralliement (3.3.1) + toute Activité Spéciale ?

Objet : Augmenter ou récupérer les forces amies.
Lieu : Toute Province ou Cité.
Coût : 1 ressource par espace sélectionné.
Procédure : Placez 1 Guérilla. *Si Casino ouvert – vous pouvez à la place retourner toutes les Guérillas sur leur face Dormante.*

Marche (3.3.2) + toute Activité Spéciale ?

Objet : Déplacer des Guérillas amies.
Lieu : Tous les espaces.
Coût : 1 ressource par Cité ou Province de destination (CEs : 0).
Procédure : Déplacez les Guérillas dans des espaces adjacents. *Si la destination a un Soutien ou est un CE, et si les Guérillas se déplaçant plus les cubes sur place excèdent 3*, activez les Guérillas.

Construction (3.3.5) + toute Activité Spéciale ?

Objet : Construire de nouveaux Casinos.
Lieu : Toute Cité ou Province que le Gouvernement ou le Syndicat contrôle.
Coût : 5 ressources par espace sélectionné (*jamais gratuit*).
Procédure : Dans chaque espace sélectionné, au choix placez un nouveau Casino fermé ou ouvrez un Casino fermé.

Terreur (3.3.4) + Corruption ?

Objet : Neutraliser le Soutien ou l'activité économique.
Lieu : Tout espace avec Guérilla dormante.
Coût : 1 ressource par espace sélectionné (CEs : 0).
Procédure : Activez une Guérilla dormante dans chaque espace sélectionné. *Si Province ou Cité* – ajoutez un marqueur de Terreur et modifiez le Soutien/Opposition d'un niveau vers Neutre. *Si CE non saboté* – Placez un marqueur Sabotage.

Activités Spéciales

Profit (4.5.1)

Objet : Amasser de la Trésorerie.
Opération conjointe : Ralliement, Marche ou Construction.
Lieu : espace avec un Casino ouvert ou avec de la Trésorerie appartenant au Syndicat.
Procédure : Placez un marqueur de Trésorerie avec une Guérilla ou un cube dans chacun des 1 ou 2 espaces sélectionnés avec un Casino ouvert, ou fermez tout Casino ouvert et retirez tous les marqueurs de Trésorerie désirés pour 3 ressources chacun.

Intimidation (4.5.3) Max 1 espace

Objet : Positionner des Troupes ou la Police pour protéger la propriété du Syndicat.
Opérations conjointes : Ralliement, Marche ou Construction.
Lieu : Espace avec un Casino ouvert ou un CE.
Procédure : Déplacez 1 ou 2 Troupes de n'importe quel espace sur la carte vers l'espace sélectionné si Province ou CE, 1 ou 2 Polices si Cité.

Corruption (4.5.4) Max 1 espace

Objet : Neutraliser, Exposer ou Cacher des unités.
Opérations conjointes : toutes.
Lieu : n'importe quel espace au choix.
Procédure : Ressources du Syndicat -3. Retirez deux cubes, retirez ou retournez deux Guérillas, ou retirez une Base ennemie de l'espace sélectionné. Transférez la Trésorerie retirée, si désiré.

Victoire (7.0)

Gouvernement : Toutes les Cités en Soutien Actif et le Soutien Total dépasse 18.
26 Juillet : Opposition Totale plus Bases du 26 juillet dépassent 15.
Directorio : Population contrôlée par DR plus Bases du Directorio dépassent 9.
Syndicat : A plus de 7 Casinos ouverts et plus de 30 Ressources.
Après le tour de Propagande final : le plus proche ou le plus au-delà de son objectif gagne (7.3)