



GOVERNO



OPERAZIONI COIN

Addestramento (Train) + Trasporto?

Addestrare. Requisiti: Nelle province deve esserci una base governativa. Costo 2/3/4 risorse (vedere lo stato dell'Alleanza US) per Città e/o Provincia. Piazza fino a 4 cubi, in qualsiasi combinazione di truppe e polizia; dopodiché in uno spazio dove hai appena addestrato:

Basi. Rimpiazza due cubi con una base governativa;

oppure

Pacificare. Requisiti: Govt Control, truppe e polizia presenti. Ogni 4 risorse spese rimuovi 1 segnalino Terrore, o se non presente, sposta di un livello verso il Supporto Attivo.

Mobilitazione (Garrison) + una delle OS?

Mobilizzare. Costo 2/3/4 risorse (vedere lo stato dell'Alleanza US) in totale. Muovi un qualsiasi numero di truppe da vari spazi a Centri Economici o Città.

Snidare. Dopodiché in ogni CE attiva 1 Guerrigliero per ogni tuo cubo presente, indipendentemente se sia appena arrivato o meno.

Quindi puoi **Assaltare** senza costi in 1 CE.

Lim. OP: Tutte le truppe in movimento devono avere una stessa, unica destinazione. L'Assalto è limitato al CE di destinazione.

Perlustrazione (Sweep) + una delle OS?

Muovere. Costo 2/3/4 risorse (vedere lo stato dell'Alleanza US) per Città e/o Provincia.

Muovi un qualsiasi numero di Truppe in Città e/o Province adiacenti, poi:

Snidare. Negli spazi selezionati, che non siano Foreste, attiva 1 Guerrigliero per ogni tuo cubo (truppe e polizia) presente.

Negli spazi Foresta attivate 1 Guerrigliero ogni 2 cubi (arrotonda per difetto).

Assalto (Assault) + una delle OS?

Assaltare. Costo 2/3/4 risorse (vedere lo stato dell'Alleanza US) per spazio.

In ogni spazio selezionato rimuovi 1 Guerrigliero per ogni tua Truppa presente. Le basi avversarie si rimuovono per ultime.

In Città o CE, la Polizia conta come Truppa;

In Montagna, rimuovi 1 Guerrigliero ogni 2 tue Truppe (arrotondate per difetto).

OPERAZIONI SPECIALI

Trasporto (Transport)

Muovi fino a 3 Truppe da una Città o Base a uno spazio.

Attacco Aereo (Air Strike)

Requisiti: L'Alleanza US non deve essere su *Embargo*.

In una Provincia o CE rimuovi 1 Guerrigliero Attivo, se non ci sono Guerriglieri (attivi o nascosti) rimuovi una Base nemica o chiudi un Casinò.

Rappresaglia (Reprisal)

Piazza un segnalino Terrore in uno spazio selezionato.

Sposta un livello verso Neutrale.

Sposta 1 Guerrigliero dallo spazio selezionato ad uno spazio adiacente.

Vittoria

Tutte le Città hanno Supporto Attivo e il Totale Supporto è 18 o superiore.

Limite Basi/Casinò

Ogni spazio può ospitare massimo 2 Basi (in totale) + 2 Casinò;

I CE non possono ospitare Basi e Casinò;

I Casinò non vengono rimossi ma chiusi.

Legenda



TRUPPE



POLIZIA



GUERRIGLIERI



BASI



CASINO'



PEZZI



26 LUGLIO - M26



OPERAZIONI RIBELLI

Riorganizzare (Rally) + **Infiltrare?**

Costo 1 risorsa per Città e/o Provincia. Dove: Città e/o Provincia Neutrale o con Opposizione.

Reclutare. Piazza 1 Guerrigliero o rimpiazza 2 Guerriglieri con una Base.

Oppure se è già presente almeno una tua Base puoi:

Coscrivere. Piazzare tanti Guerriglieri (nascosti) quanti il valore, in quello spazio, delle tue Basi x2 più il valore della popolazione x2.

oppure

Occultali. Occulta i tuoi Guerriglieri negli spazi selezionati.

Marciare (March) + **Infiltrare?**

Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per CE. Muovi in spazi adiacenti.

I Guerriglieri diventano Attivi se la destinazione è un CE o ha Supporto e se il numero di pezzi totali tra Guerriglieri e cubi presenti superano le 3 unità.

Lim. OP: Tutte i Guerriglieri in movimento devono avere una stessa, unica destinazione.

Attacco (Attack) + **Imboscata?**

Attacco. Costo 1 risorsa per spazio. Negli spazi selezionati, attiva tutti i Guerriglieri tira un dado, con risultato minore o uguale dei tuoi Guerriglieri rimuovi fino a 2 pezzi nemici (incluse forze occultate).

I Casinò non vengono eliminati ma chiusi e possono essere chiusi solo una volta eliminati tutti i Guerriglieri del Sindacato.

I Casinò sono protetti anche dalle truppe Governative.

Bottino di guerra. Se è uscito "1" sul dado, piazza un tuo Guerrigliero dalla riserva (Available) e se è stato rimosso un segnalino Cash, mettilo sotto a quel Guerrigliero.

Terrorizzare (Terror) + **Sequestro?**

Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per i CE. Requisiti: 1 Guerrigliero Nascosto.

Terrorizza. Attiva 1 Guerrigliero nascosto in ogni spazio selezionato.

Piazza un segnalino Terrore in una Provincia o Città (un segnalino Sabotaggio nei CE) se non c'è già, poi sposta di 1 livello verso l'Opposizione Attiva.

OPERAZIONI SPECIALI

Infiltrare (Infiltrate)

Requisiti: In uno spazio senza Supporto con un Guerrigliero nascosto o con un Guerrigliero nascosto negli spazi vicini.

Rimuovi o rimpiazza 1 cubo in quello spazio con un tuo Guerrigliero; prima i cubi Polizia poi i cubi Truppe.

Per ogni Cash rimosso, piazza un tuo Guerrigliero in quello spazio.

Imboscata (Ambush)

Collegata all'operazione **Attacco**, in 1 spazio selezionato, attiva 1 Guerrigliero e rimuovi fino a 2 pezzi nemici (incluse forze occultate).

Dopodiché piazza un tuo Guerrigliero dalla riserva (Available) in quello spazio.

Sequestro (Kidnap)

Requisiti: Se la fazione bersaglio è il Govt in 1 spazio CE o Città, se è il Sindacato in 1 spazio con un Casinò aperto. In ogni caso devono esserci più Guerriglieri M26 che Polizia.

Tira un dado e trasferisci quel numero di risorse dalla fazione bersaglio alla tua.

oppure

Se in quello spazio c'è un segnalino Cash, trasferiscilo ad un tuo Guerrigliero anziché trasferire risorse.

Dopodiché chiudi un Casinò in quello spazio indipendentemente dalla fazione bersaglio.

Vittoria

La somma del Totale Opposizione + il numero di basi M26 in gioco eguaglia o supera 15.

Limite Basi/Casinò

Ogni spazio può ospitare massimo 2 Basi (in totale) + 2 Casinò;

I CE non possono ospitare Basi e Casinò;

I Casinò non vengono rimossi ma chiusi.

Legenda



TRUPPE



POLIZIA



GUERRIGLIERI



BASI



CASINÒ



PEZZI

OPERAZIONI RIBELLI

Riorganizzare (Rally) + **Sovversione?**

Costo 1 risorsa per Città e/o Provincia. Dove: Città e/o Provincia Neutrale o con Opposizione/Supporto Passivo.

Reclutare. Piazza 1 Guerrigliero o rimpiazza 2 Guerriglieri con una Base.

Oppure se è già presente almeno una tua Base puoi:

Coscrivere. Piazzare tanti Guerriglieri (nascosti) quanti il valore, in quello spazio, delle tue Basi più il valore della popolazione.

oppure

Occultali. Occulta i tuoi Guerriglieri negli spazi selezionati.

Marciare (March) + **Sovversione?**

Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per CE. Muovi in spazi adiacenti.

I Guerriglieri diventano Attivi se la destinazione è un CE o ha Supporto e se il numero di pezzi totali tra Guerriglieri e cubi presenti superano le 3 unità.

Lim. OP: Tutte i Guerriglieri in movimento devono avere una stessa, unica destinazione.

Attacco (Attack) + **Imboscata?**

Attacco. Costo 1 risorsa per spazio. Nello spazio selezionato, attiva tutti i Guerriglieri tira un dado, con risultato minore o uguale dei tuoi Guerriglieri rimuovi fino a 2 pezzi nemici (incluse forze occultate).

I Casinò non vengono eliminati ma chiusi e possono essere chiusi solo una volta eliminati tutti i Guerriglieri del Sindacato.

I Casinò sono protetti anche dalle truppe Governative.

Bottino di guerra. Se è uscito "1" sul dado, piazza un tuo Guerrigliero dalla riserva (Available) e se è stato rimosso un segnalino Cash, mettilo sotto a quel Guerrigliero.

Terrorizzare (Terror) + **Assassinio?**

Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per i CE. Requisiti: 1 Guerrigliero Nascosto.

Terrorizza. Attiva 1 Guerrigliero nascosto in ogni spazio selezionato.

Piazza un segnalino Terrore in una Provincia o Città (un segnalino Sabotaggio nei CE) se non c'è già, poi sposta di 1 livello verso Neutrale.

OPERAZIONI SPECIALI

Sovversione (Subvert)

Requisiti: Una Provincia con DR Control.

Aggiungi alle tue risorse il valore della Popolazione di quella Provincia e rimuovi il segnalino Supporto/Opposizione presente rendendola Neutrale.

Imboscata (Ambush)

Collegata all'operazione **Attacco**, in 1 spazio selezionato, attiva 1 Guerrigliero e rimuovi fino a 2 pezzi nemici (incluse forze occultate).

Dopodiché piazza un tuo Guerrigliero dalla riserva (Available) in quello spazio.

Assassinio (Assassinate)

Collegata all'operazione **Terrore**, in 1 spazio selezionato, dove i tuoi Guerriglieri siano superiori al numero di cubi Polizia.

Rimuovi (o chiudi) un pezzo nemico in quello spazio, anche se è una Base protetta.

Per ogni Cash rimosso, piazza un tuo Guerrigliero in quello spazio.

Vittoria

Il Totale Popolazione negli spazi controllati dal Direttorio + il numero delle Basi in gioco deve eguagliare o superare 9.

Limite Basi/Casinò

Ogni spazio può ospitare massimo 2 Basi (in totale) + 2 Casinò;

I CE non possono ospitare Basi e Casinò;

I Casinò non vengono rimossi ma chiusi.

Legenda

TRUPPE



POLIZIA



GUERRIGLIERI



BASI



CASINO'



PEZZI

SINDACATO

OPERAZIONI RIBELLI

Riorganizzare (Rally) + una delle OS?

Costo 1 risorsa per Città e/o Provincia.

Reclutare. Piazza 1 Guerrigliero o rimpiazza 2 Guerriglieri con un Casinò aperto.

oppure

Occultali. Se è già presente almeno una tuo Casinò aperto occulta i tuoi Guerriglieri negli spazi selezionati.

Marciare (March) + una delle OS?

Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per CE. Muovi in spazi adiacenti.

I Guerriglieri diventano Attivi se la destinazione è un CE o ha Supporto e se il numero di pezzi totali tra Guerriglieri e cubi presenti superano le 3 unità.

Lim. OP: Tutte i Guerriglieri in movimento devono avere una stessa, unica destinazione.

Terrorizzare (Terror) + una delle OS?

Costo 1 risorsa per Provincia o Città, zero per i CE. Requisiti: 1 Guerrigliero Nascosto.

Terrorizza. Attiva 1 Guerrigliero nascosto in ogni spazio selezionato.

Piazza un segnalino Terrore in una Provincia o Città (un segnalino Sabotaggio nei CE) se non c'è già, poi sposta di 1 livello verso Neutrale.

Costruire (Construct) + Corruzione?

Costo 5 risorse per spazio. Requisiti: Govt. Control o Syndacate Control.

Seleziona Città e/o Province, in quegli spazi piazza Casinò chiuso o apri un Casinò chiuso.

Segnalini Cash

- Il limite di segnalini Cash in gioco è di 4;
- Un segnalino Cash deve sempre stare sotto di un Guerrigliero o di un Cubo;
- Un Guerrigliero/Cubo può tenere sotto di sé più segnalini Cash;
- Il proprietario del segnalino può trasferire in qualsiasi momento un segnalino Cash da una sua unità ad un'altra nello stesso spazio.

I segnalini Cash vengono rimossi nei seguenti casi:

- Se l'unità che deteneva il Cash è rimossa, il proprietario deve subito spostare il segnalino su un'altra sua unità in quello spazio altrimenti viene rimosso.
- Una fazione dopo aver eseguito un'Operazione senza Operazioni Speciali può rimuovere un suo segnalino Cash per eseguire un'Operazione Limitata extra.
- Durante la Fase Risorse, tutti i segnalini Cash vengono rimossi e ognuno di esso dà la possibilità di piazzare una Base o guadagnare +6 risorse.

OPERAZIONI SPECIALI

Profitto (Profit)

Requisiti 1-2 spazi con segnalini Cash sotto il controllo dei propri Guerriglieri o con Casinò aperti.

Piazza 1 segnalino Cash dalla riserva (Available) sotto un proprio Guerrigliero o cubo Govt.

oppure

Per ogni Casinò che chiudi o segnalino Cash rimosso guadagni +3 risorse.

Protezione (Muscle)

Requisiti: Lo spazio di destinazione deve avere un Casinò aperto.

Se lo spazio di destinazione è una Città, trasferisci lì 1-2 cubi Polizia da un qualsiasi spazio;

Se lo spazio di destinazione è una Provincia o CE, trasferisci lì 1-2 cubi Truppa Govt da un qualsiasi spazio.

Corruzione (Bribe)

Spendi 3 risorse e in 1 spazio rimuovi fino a 2 cubi, rimuovi/attiva 2 Guerriglieri nemici, oppure rimuovi una Base nemica.

Puoi assegnare ogni segnalino Cash rimosso ai tuoi Guerriglieri o cubi Govt.

Vittoria

Devi avere 7 o più Casinò aperti e almeno 30 risorse.

Limite Basi/Casinò

Ogni spazio può ospitare massimo 2 Basi (in totale) + 2 Casinò;

I CE non possono ospitare Basi e Casinò; I Casinò non vengono rimossi ma chiusi.

Legenda



TRUPPE



POLIZIA



GUERRIGLIERI



BASI



CASINO'



PEZZI

Propaganda!

1. Vittoria?

Se una o più fazioni hanno raggiunto il loro obiettivo vittoria il gioco termina immediatamente.

2. Fase delle Risorse

Governo. Ogni CE dove Guerriglieri M26 + Guerriglieri del Direttorio superino di numero i tuoi Cubi, quel CE riceve un segnalino Sabotaggio. Dopodiché aggiungi il valore economico di tutti i CE non sabotati più gli AID alle tue risorse.

26 Luglio - M26. Aggiungi un numero di risorse pari al numero di Basi M26 presenti sulla mappa.

Direttorio. Aggiungi un numero di risorse pari al numero di spazi dove sono presenti pezzi del Direttorio.

Sindacato. Aggiungi un numero di risorse pari la popolazione di ogni Città e CE non sabotate dove il Sindacato abbia più Guerriglieri dei cubi Polizia, più il doppio del numero di Casinò aperti.

Riciclaggio. Per ogni spazio che abbia almeno un Casinò aperto, il Sindacato deve trasferire 2 risorse alla fazione controllante. *Eccezione: Se in gioco, la "Santo" Capability modifica questa fase.*

Deposito di Denaro. Nel seguente ordine: 26 Luglio, Direttorio e Sindacato, rimuovono ogni segnalino Cash in loro possesso sulla mappa e per ogni segnalino scelgono se: piazzare una Base, o per il Sindacato aprire/chudere un Casinò, dove è stato rimosso il segnalino *oppure* ricevere +6 risorse.

Controllare se vi è stato un cambio di Controllo negli spazi coinvolti dopo questo punto..

3. Fase di Supporto

Alleanza US. Se il Totale Supporto è 18 o meno abbassare il livello nel box *US Alliance* di 1 e ridurre gli AID di -10, anche se si è già al livello di Embargo. Se il livello è su Embargo, il Governo non potrà usare l'operazione speciale Attacco Aereo.

Azione Civile. Il Governo può spendere un qualsiasi numero di risorse per aumentare il Supporto in Città o Province che Controlla (Govt Control) e dove ci siano Truppe e Polizia.

Per ogni 4 risorse spese rimuovi un segnalino Terrore o, se non presente, sposta di un livello verso Supporto Attivo. Aggiorna poi lo stato del *Totale Supporto*.

Agitazione. L'M26 può spendere un qualsiasi numero di risorse per aumentare l'Opposizione in Città o Province che Controlla (26 July Control).

Per ogni risorsa spesa rimuovi un segnalino Terrore o, se non presente, sposta di un livello verso Opposizione Attiva. Aggiorna poi lo stato del *Totale Opposizione + Basi*.

Ritorno degli Espatriati. Il Direttorio può fare un'operazione di Riorganizzazione gratuita in uno spazio che non abbia Supporto Attivo od Opposizione Attiva e che sia Uncontrolled o controllato dal Direttorio stesso.

Controllare se vi è stato un cambio di Controllo negli spazi coinvolti dopo questo punto.

4. Fase di Ridispiegamento

Nel seguente ordine, il Governo:

1. Può muovere un qualsiasi numero di cubi Polizia in ogni CE o spazi Govt Control;
2. Deve spostare le Truppe (no Polizia) in CE o Province senza Govt Control in spazi con Govt Control, Città o che abbiamo Basi Govt (se non ci sono spazi disponibili vanno tutti su Havana City);
3. Può muovere le altre rimanenti Truppe (no Polizia) in Città Govt Control o spazi con Basi Govt.

Controllare se vi è stato un cambio di Controllo negli spazi coinvolti dopo questo punto.

5. Fase di Reset

1. Tutte le fazioni tornano eleggibili;
2. Rimuovere tutti i segnalini Terrore e Sabotaggio dalla mappa;
3. Scartare le carte Momentum in gioco;
4. Tutti i Guerriglieri attivi ritornano occultati e tutti i Casinò vengono aperti;
5. Pescate la prossima carta Evento.