



# 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.