



COIN Operazioni

Addestramento

Ponte Aereo o Distruzione?

Finalità: Aumentare il numero delle Forze Governative
Locazione: Qualunque Dipartimento o Città
Costo: 3 Risorse per spazio selezionato
Procedura: In ogni Città/Dipartimento selezionato con Base Governativa piazza fino a 6 Polizia/Esercito.
 Inoltre, in 1 spazio selezionato puoi sostituire 3 unità Governative con 1 Base.
Oppure - In caso di simultanea presenza di Truppe, Polizia e Controllo - effettuare una "Azione Civile"

Pattugliamento

+1 qualunque Attività Speciale?

Finalità: Proteggere le LoCs e ridistribuire unità tra le Città
Locazione: Qualunque LoCs o Città
Costo: 3 Risorse in tutto
Procedura: Muovere Polizia/Esercito all'interno o lungo LoCs o Città adiacenti, fermandosi in caso di Gurriglia. In ogni LoCs attivare 1 Guerrigliero per ogni Polizia/Esercito presente.
 Quindi, se si vuole, condurre 1 Assalto gratuito in 1 LoC.

Perlustrazione

+1 qualunque Attività Speciale?

Finalità: Entrare in un Area e scovare il nemico
Locazione: Qualunque Dipartimento o Città
Costo: 3 Risorse per spazio selezionato
Procedura: Muovere le Truppe in uno spazio adiacente. Le Truppe posso anche muoversi in spazi adiacenti attraverso LoCs, prive di Guerriglieri. Quindi, Attivate 1 Guerrigliero per ogni unità di Polizia/Esercito presente, compreso le unità appena mosse. In zona Foresta attivare 1 Guerrigliero ogni 2 cubi.

Assalto

+1 qualunque Attività Speciale?

Finalità: Eliminare Forze Nemiche
Locazione: Qualunque Dipartimento o Città
Costo: 3 Risorse per spazio selezionato
Procedura: In qualsiasi spazio, rimuovere 1 unità di *Guerriglia Attiva* o Base per ogni unità di Truppe presenti (Le Basi rimuoverle per Ultime).
 - Città e LoCs-Rimuovere anche 1 pezzo per ogni unità Polizia presente
 - Montagne-Rimuovere solo 1 pezzo per ogni 2 Truppe
 - per ogni "Partita di Droga" rimossa, + 6 Aiuti.

Attività Speciali

Trasporto Aereo

Da 1 Spazio a 1 Spazio

Finalità: Ammassare Truppe velocemente per una Operazione
Operazione Collegata: Qualunque
Locazione: Qualunque Dipartimento o Città
Procedura: Muovere fino a 3 Truppe da 1 Spazio a un'altro (no in zone FARC)

Attacco Aereo

Max 1 Spazio

Finalità: Eliminare le Unità Ribelli Attive
Operazione Collegata: Pattugliamento, Perlustrazione, Assalto
Locazione: 1 Dipartimento o LoC
Procedura: Eliminare 1 Guerrigliero Attivo o 1 Base (per ultima)

Distruzione

Max 1 Spazio

Finalità: Distruggere Basi dei Cartelli e guadagnare Aiuti
Operazione Collegata: Qualunque
Locazione: 1 Dipartimento contenente Basi e/o Unità dei Cartelli
Procedura: Aiuti +4 (Max 19) Rimuovere tutte le Basi dei Cartelli presenti. Spostare se possibile di 1 il Livello del Dipartimento o di uno adiacente verso Opposizione Attiva se possibile se Opp. attiva Max o Pop=0 allora piazza 1 Guerrigliero FARC in quel Dipartimento.

Vittoria

Governo: Il Supporto Totale supera 60
FARC: Totale Opposizione+Basi FARC > 25
AUC: Basi AUC > Basi FARC
Cartelli: Basi dei Cartelli > 10 e Risorse >40
 Dopo l'ultima carta "Propaganda" chi si avvicina di più vince la partita.

ABISSO ANDINO

Insurrezione e Controinsurrezione in Colombia



FARC



Forze Armate Rivoluzionarie Colombiane

Operazioni Ribelli

Riorganizzazione

+Estorsione?

Finalità: Incrementare o Riorganizzare forze amiche
Locazione: Dipartimento o Città senza Supporto
Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato
Procedura: Piazza 1 Guerrigliero o sostituirne 2 con 1 Base.
 Se già presente 1 Base:
 - posizionare un numero di unità pari al numero delle Basi + Popolazione
oppure: - Muovere qualsiasi Guerrigliero in quello spazio e voltare tutti i Guerriglieri presenti sulla parte "Nascosta"

Marcia

Estorsione?

Finalità: Spostare i Guerriglieri (*no se Carta Finale*)
Locazione: Qualunque LoCs o Città
Costo: 1 Risorsa ogni Città/Dipartimento. (LoCs = 0)
Procedura: Spostare tutti i Guerriglieri presenti in uno stesso spazio in 1 spazio adiacente (e quindi non possono più muovere).
Se la destinazione ha Supporto o è una LoC, e il totale dei cubetti compresi quelli mossi è > 3, i Guerriglieri mossi diventano Attivi.

Attacco

Estorsione o Imboscata?

Finalità: Eliminare forze nemiche
Locazione: Qualunque spazio con Guerriglieri FARC e Nemici
Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato
Procedura: Attivare tutti i propri Guerriglieri. Tira 1 dado: Ogni risultato \leq al numero dei Guerriglieri FARC, rimuovi 2 pezzi nemici anche se nascosti e di diverse fazioni (Basi per ultime). Se tiri "1" piazza 1 Guerrigliero. Prendi 1 "Partita Droga" rimossa e ponetela nella spazio con un Guerrigliero della Fazione in azione.

Terrorismo

Estorsione o Rapimento?

Finalità: Neutralizzare Supporto o Attività Economiche
Locazione: Qualunque Dipartimento o Città
Costo: 1 Risorse per Città o Dipartimento selezionato (LoCs=0)
Procedura: Attiva 1 Guerrigliero in ogni spazio selezionato.
 - se Dipartimento o Città piazza 1 segnalino "Terrore" e sposta "Supporto/Opposizione" verso Neutrale di 1 livello.
 - se LoCs piazza "Sabotaggio"

Attività Speciali

Estorsione

Finalità: Guadagnare Risorse
Operazione Collegata: Qualunque
Locazione: Qualunque spazio in cui le forze FARC includono un Guerrigliero nascosto e sono in sovrannumero sulle unità nemiche.(include le LoCs)
Procedura: Per ogni spazio selezionato aggiungi +1 Risorsa e attiva 1 Guerrigliero FARC

Imboscata

Max 1 Spazio

Finalità: Assicurarsi il successo nell'attacco
Operazione Collegata: Attacco
Locazione: Uno spazio attaccato in cui sia presente un Guerrigliero nascosto
Procedura: L'Attacco attiva solo 1 Guerrigliero nascosto ed ha automaticamente successo, senza tirare il dado elimina 2 unità nemiche.
 - Piazza 1 Guerrigliero FARC

Sequestro

Max 3 Spazi

Finalità: Prendere Risorse dal Governo o dai Cartelli
Operazione Collegata: Terrorismo
Locazione: Seleziona fino a 3 spazi con Basi Cartelli, o Città e LoCs dove sia stata eseguita una operazione Terrorismo e dove i Guerriglieri FARC superino in numero la Polizia.
Procedura: In ogni spazio selezionato del Governo o dei Cartelli trasferire tante risorse, se disponibili, pari al lancio di 1 dado (se 6 invece fa piazzare 1 Guerrigliero disponibile AUC) se si attaccano i Cartelli con una "Partita" invece di tirare il dado trasferiscono alle FARC una "Partita di Droga"

Vittoria

Governo: Il Supporto Totale supera 60
FARC: Totale Opposizione+Basi FARC > 25
AUC: Basi AUC > Basi FARC
Cartelli: Basi dei Cartelli > 10 e Risorse >40
 Dopo l'ultima carta "Propaganda" chi si avvicina di più vince la partita.

ABISSO ANDINO



AUC



Unità di Autodifesa Colombiane

Operazioni Ribelli

Riorganizzazione

+Estorsione?

Finalità: Incrementare o riorganizzare le forze amiche

Locazione: Dipartimento o Città **senza Opposizione**

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato

Procedura: Piazzare 1 Guerrigliero o sostituirne 2 con 1 Base. Se già presente 1 Base:
- posizionare un numero di unità pari al numero delle Basi + Popolazione

oppure: - Muovere 1 Guerrigliero in quello spazio e voltare tutti I Guerriglieri presenti dalla parte "Nascosta"

Attività Speciali

Estorsione

Finalità: Guadagnare Risorse

Operazione Collegata: Qualunque

Locazione: Qualunque spazio in cui le forze AUC includino un Guerrigliero nascosto e sono in sovrannumero sulle unità nemiche.(includere le LoCs)

Procedura: Per ogni spazio selezionato aggiungi +1 Risorsa e attiva 1 Guerrigliero AUC

Marcia

+Estorsione?

Finalità: Spostare I Guerriglieri (*non ammesso se Carta Finale*)

Locazione: Qualunque LoCs o Città

Costo: 1 Risorsa ogni Città/Dipartimento. (LoCs = 0)

Procedura: Spostare tutti I Guerriglieri presenti in uno stesso spazio in 1 spazio adiacente (e quindi non possono più muovere).

Se la destinazione ha Supporto o Opposizione o é una LoC, e il totale dei cubetti compresi quelli mossi é > 3, I Guerriglieri mossi diventano Attivi.

Imboscata

Max 1 Spazio

Finalità: Assicurarsi il successo nell'attacco

Operazione Collegata: Attacco

Locazione: Uno spazio attaccato in cui sia presente un Guerrigliero AUC nascosto

Procedura: L'Attacco attiva solo 1 Guerrigliero nascosto ed ha automaticamente successo, senza tirare il dado elimina 2 unità nemiche
- Piazza 1 Guerrigliero AUC

Attacco

+Estorsione o Imboscata?

Finalità: Eliminare forze nemiche

Locazione: Qualunque spazio **con Guerriglieri AUC e Nemici**

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato

Procedura: Attivare tutti I propri Guerriglieri. Tira 1 dado: Ogni risultato =< al numero dei Guerriglieri AUC, rimuovi 2 nemici anche se nascosti e di diverse fazioni (Basi per ultime). Se tiri "1" piazza 1 Guerrigliero.

Prendi 1 "Partita Droga" rimossa e ponetela nello spazio con un Guerrigliero della Fazione in azione.

Assassinio

Max 3 Spazi

Finalità: Eliminare unità nemiche (unità e Basi)

Operazione Collegata: Terrorismo

Locazione: Seleziona fino a 3 spazi con Basi Cartelli, Città o LoCs dove sia stata eseguita una operazione Terrorismo edove I Guerriglieri AUC superino in numero la Polizia.

Procedura: Per ogni spazio rimuovere 1 pezzo nemico qualsiasi
Se obbligati a rimuovere 1 Partita, porla con qualsiasi Guerrigliero AUC nello spazio.

Terrorismo

+Estorsione o Assassinio?

Finalità: Neutralizzare Supporto o Attività Economiche

Locazione: Qualunque spazio co Guerriglieri AUC nascosti

Costo: 1 Risorse per Città o Dipartimento selezionato (LoCs=0)

Procedura: Attiva 1 Guerrigliero in ogni spazio selezionato.
- se Dipartimento o Città piazza 1 segnalino "Terroro" e sposta "Supporto/Opposizione" verso Neutrale di 1 livello.

- se LoCs, piazza "Sabotaggio"
Aiuti -3 se 1 spazio, -5 se 2 o più spazi.

Vittoria

Governo: Il Supporto Totale supera 60

FARC: Totale Opposizione+Basi FARC > 25

AUC: Basi AUC > Basi FARC

Cartelli: Basi dei Cartelli > 10 e Risorse >40

Dopo l'ultima carta "Propaganda" chi si avvicina di più vince la partita.

ABISSO ANDINO



Operazioni Ribelli

Riorganizzazione

+ qualsiasi Attività Speciale

Finalità: Incrementare o Riorganizzare forze amiche

Localione: Qualunque Dipartimento o Città

Costo: 1 Risorsa per spazio selezionato

Procedura: Piazza 1 Guerrigliero o sostituirne 2 con 1 Base.

Se già presente 1 Base:

- posizionare un numero di unità pari al numero delle Basi+Popolazione

oppure - Muovere qualsiasi Guerrigliero in quello spazio e voltare tutti i Guerriglieri presenti sulla parte "Nascosta"

Attività Speciali

Coltivazione

Max 1 Spazio

Finalità: Aggiungere 1 Base o muoverne 1 in una nuova area

Operazione Collegata: Riorganizzazione o Marcia

Localione: Un Dipartimento o Città con popolazione >0 in cui i Guerriglieri superino di numero la Polizia

Procedura: Spostare 1 Base dei Cartelli da un qualunque posto verso quello selezionato o se è stato eseguita Riorganizzazione in un Dipartimento, piazza lì 1 Base

Marcia

+ qualsiasi Attività Speciale

Finalità: Spostare gli Guerriglieri (*non se Carta Finale*)

Localione: Qualunque LoCs o Città

Costo: 1 Risorsa ogni Città/Dipartimento. (LoCs = 0)

Procedura: Spostare tutti i Guerriglieri presenti in uno stesso spazio in 1 spazio adiacente (e quindi non possono più muovere).

Se la destinazione ha Supporto o è una LoC, e il totale dei cubetti compresi quelli mossi è > 3, i Guerriglieri mossi diventano Attivi.

Raffinazione

Finalità: Preparare Partite di Droga o togliere Basi per Raccogliere Risorse

Operazione Collegata: Riorganizzazione o Marcia

Localione: Città o Dipartimenti con Basi dei Cartelli

Procedura: Piazza 1-2 Partite di Drogadisponibili insieme ai Guerriglieri in spazi con Basi Cartelli, oppure rimuovi Basi per aggiungere 3 punti risorsa ognuna.

Attacco

+Corruzione?

Finalità: Eliminare forze nemiche

Localione: Qualunque spazio

Costo: 1 Risorse per spazio selezionato

Procedura: Attivare tutti i propri Guerriglieri. Tira 1 dado: Ogni risultato =< al numero dei Guerriglieri FARC, rimuovi 2 pezzi nemici anche se nascosti e di diverse fazioni (Basi per ultime). Se tiri "1" piazza 1 Guerrigliero. Prendi 1 "Partita Droga" rimossa e ponetela nella spazio con un Guerrigliero della Fazione in azione.

Corruzione

Max 3 Spazi

Finalità: Eliminare, Svelare nemici o Nascondere unità

Operazione Collegata: Terrorismo

Localione: Seleziona fino a 3 spazi

Procedura: Per ogni spazio selezionato, -3 Risorse per:

- rimuovere fino a 2 unità Polizia/Esercito

, *oppure* - rimuovere o svelare fino a 2 Guerriglieri,

oppure - rimuovere 1 Base.

Trasferisci qualsiasi Partita di Droga rimossa se si desidera a un Guerrigliero nella zona.

Terrorismo

Corruzione?

Finalità: Neutralizzare Supporto o Attività Economiche

Localione: Qualunque spazio con Guerriglieri nascosti

Costo: 1 Risorse per Città o Dipartimento selezionato (LoCs=0)

Procedura: Attiva 1 Guerrigliero in ogni spazio selezionato.

- se Dipartimento o Città piazza 1 segnalino "Terroro" e sposta "Supporto/Opposizione" verso Neutrale di 1 livello.

- se LoCs piazza "Sabotaggio"

Vittoria

Governo: Il Supporto Totale supera 60

FARC: Totale Opposizione+Basi FARC > 25

AUC: Basi AUC > Basi FARC

Cartelli: Basi dei Cartelli > 10 e Risorse >40

Dopo l'ultima carta "Propaganda" chi si avvicina di più vince la partita.