

# GOVERNO

## Operazioni COIN

### ADDESTRAMENTO

+ Trasporto?

**Finalità:** Aumentare numero Forze Governative e Supporto  
**Locazione:** Qualunque Provincia o Città  
**Costo:** Secondo alleanza USA, da 2 a 4 Risorse per spazio selezionato  
**Procedura:** In ogni Città selezionata o Dipartim.con Base Governativa **piazzare fino a 4 unità.** Inoltre, in 1 spazio selezionato, puoi **sostituire 2 unità con 1 Base** Governativa o (in caso di simultanea presenza di Truppe, Polizia e Controllo) effettuare un'operazione "**Azione Civile**" (pagando il costo).

### PRESIDIO

+ qualsiasi Attività Specifica?

**Finalità:** Proteggere ECs e ridistribuire le unità tra le Città.  
**Locazione:** Qualunque ECs o Città.  
**Costo:** : Secondo alleanza USA, da 2 a 4 Risorse per spazio selezionato  
**Procedura:** **Spostare qualsiasi cubo (Polizia e/o Truppe)** verso qualunque EC o Città.  
In ogni EC, **Attivare 1 Guerrigliero per ogni cubo presente.**  
Si può condurre un **Assalto gratuito in 1 EC.**

### PERLUSTRAZIONE

+ qualsiasi Attività Specifica?

**Finalità:** Entrare in un'Area per localizzare il nemico, acquisire controllo.  
**Locazione:** Qualunque Città o Provincia.  
**Costo:** Secondo alleanza USA, da 2 a 4 Risorse per spazio selezionato  
**Procedura:** **Spostare un qualsiasi numero di Truppe** in uno spazio adiacente.  
Quindi, **Attivare 1 Guerrigliero per ogni Unità** di Polizia e/o Truppa presente.  
*In zona Foresta attivare 1 Guerrigliero ogni 2 Unità governative presenti.*

### ASSALTO

+ qualsiasi Attività Specifica?

**Finalità:** Eliminare unità nemiche.  
**Locazione:** Qualunque Spazio .  
**Costo:** Secondo alleanza USA, da 2 a 4 Risorse per spazio selezionato  
**Procedura:** In ogni spazio selezionato, rimuovere 1 Guerrigliero Attivo o una Base per ogni Truppa presente (rimuovere le Basi per ultime).  
**Città o EC** - Rimuovere **1 pezzo nemico ogni Polizia/Truppa.**  
**Montagna** - Rimuovere **1 pezzo nemico per ogni 2 Truppe.**  
Prendere i gettoni "**CASH**" eventualmente rimossi.

## Attività Speciali

### Trasporto

da 1 spazio a 1 spazio

**Finalità:** Raggruppare Truppe velocemente per un'operazione.  
**Operazione collegata:** Qualunque  
**Locazione:** Qualunque .  
**Procedura:** Spostare fino a **3 Truppe da una Città/Base** in uno spazio qualsiasi.

### Incursione Aerea

No se sotto Embargo  
max 1 spazio

**Finalità:** Eliminare le unità rivoltose attive.  
**Operazione collegata:** Presidio, Perlustrazione, o Assalto.  
**Locazione:** 1 Provincia. o EC.  
**Procedura:** **Eliminare 1 Guerrigliero Attivo o 1 Base** (Base per ultima, inclusa la chiusura di Casinò).

### Rappresaglia

max 1 spazio

**Finalità:** Ridurre l'Opposizione, disperdere Guerriglieri.  
**Operazione collegata:** Presidio, Perlustrazione, Assalto.  
**Locazione:** Qualunque spazio controllato dal Governo.  
**Procedura:** Aggiungi un segnalino **Terrore** allo spazio selezionato e sposta l'indicatore **Opposizione di 1 livello verso Neutrale.**  
Sposta **1 Guerrigliero da questo spazio a uno spazio adiacente.**

## CONDIZIONI DI VITTORIA

**GOVERNO: Tutte le Città con Supporto Attivo e Supporto Totale > 18**

**MOVIMENTO 26 LUGLIO:** Opposizione totale + Basi > 15

**DIRECTORIO:** Popolazione controllata + Basi > 9

**MAFIA:** Casinò aperti > 7 e Risorse > 30

*Dopo l'ultima carta "Propaganda" il giocatore più vicino al proprio obiettivo vince la partita.*

**1. VITTORIA?** Se un giocatore ha raggiunto le proprie condizioni di vittoria, la partita termina

**2. RISORSE: SABOTAGGIO di tutti gli spazi ECs in cui le unità 26Luglio + DR > Cubi. Ora aggiustare gli indicatori Risorsa.**

**Governo:** Valore degli EC non sabotati + Aiuto (Aid). **26 Luglio:** numero di Basi **Directorio:** numero di spazi dove ci sono unità DR

**Mafia:** Popolazione di ogni città + Valore degli EC non sabotati dove Mafia > Polizia + numero di Casinò aperti x2

**TANGENTI:** Per ogni spazio con 1 Casinò aperto, la Mafia trasferisce 2 Risorse alla fazione che controlla quello spazio.

**CASH:** Ogni fazione con un gettone CASH riceve 6 risorse per gettone (se rimosso) oppure sostituirlo con una Base (per la Mafia: piazzare un nuovo Casinò aperto o aprirne uno chiuso)

**3. SUPPORTO: ALLEANZA USA:** Se il **Supporto Totale > 18** ridurre il livello di **Alleanza -1** con USA e **-10 Aiuti**

**AZIONE CIVICA (GOVERNO):** in ogni spazio dove il governo ha **CONTROLLO + POLIZIA + ESERCITO.** Per **Ogni 4 Risorse** spese rimuovere un segnalino **TERRORRE oppure** (terminati i segnalini Terrore) spostare l'indicatore di **1 Livello verso SUPPORTO ATTIVO.**

**SOMMOSSA (26 Luglio):** Il Movimento 26Luglio può spendere qualunque numero di Risorse per incoraggiare l'Opposizione in Città e Province in cui abbia **CONTROLLO.** Per **ogni 1 Risorsa** spesa rimuovere un segnalino **TERRORRE oppure** (terminati i segnalini Terrore) spostare l'indicatore di **1 Livello verso OPPOSIZIONE ATTIVA.**

**SUPPORTO DR:** Il Directorio ora può eseguire una **RIORGANIZZAZIONE in 1 spazio** dove non ci sia Supporto/Opposizione Attiva, né controllato da altre fazioni

**4. RIORGANIZZAZIONE (GOVERNO):** 1- Il Governo **DEVE** spostare tutte le **TRUPPE** dislocate presso **ECs o Province senza Basi governative** su spazi controllati che siano città o abbiano una Base. 2- **PUO'** muovere altre **TRUPPE** da tali spazi e la **POLIZIA** su qualsiasi ECs o spazio controllato dal governo.

# Direttorio

## Operazioni Ribelli

### RIORGANIZZAZIONE

+ Sovversione?

**Finalità:** Aumentare o Recuperare forze alleate.  
**Locazione:** Qualunque **Provincia o Città Neutrale o Passiva**.  
**Costo:** 1 Risorsa x spazio selezionato

**Procedura:** **Piazza 1 Guerrigliero** oppure **rimpiazzane 2 con una Base**.  
**Se Base** piazza un numero di guerriglieri pari al numero delle proprie **basi + popolazione** oppure gira i **guerriglieri dal lato nascosto**.

### MARCIA

+ Sovversione?

**Finalità:** Spostare i propri Guerriglieri.  
**Locazione:** Qualunque spazio  
**Costo:** 1 Risorsa Città/Provincia di destinazione (ECs = 0).

**Procedura:** **Muovere i Guerriglieri in spazi adiacenti**.  
*Se la destinazione:*  
- **Ha Supporto** o è un **EC**  
- **e le Unità 26Luglio+ Unità Governative > 3, i Guerriglieri si attivano**.

### ATTACCO

+ Imboscata?

**Finalità:** Eliminare forze nemiche  
**Locazione:** Qualunque spazio con unità proprie e avversarie.  
**Costo:** 1 Risorsa per Spazio selezionato  
**Procedura:** **Attivare tutti i Guerriglieri**.  
**Tirare un dado:** un risultato uguale o inferiore al numero di TUTTI i Guerriglieri rimuove 2 nemici (Basi per ultime; i cubi proteggono i Casinò).  
Se **"1"** piazza **1 Guerrigliero**.  
Prendi i gettoni **"CASH"** eventualmente rimossi.

### TERRORE

+ Assassino?

**Finalità:** Neutralizzare il Supporto o Attività Economica.  
**Locazione:** Qualunque Spazio con Guerriglieri nascosti.  
**Costo:** 1 Risorsa per Città o Provincia selezionata (ECs = 0)

**Procedura:** **Attiva 1 Guerrigliero** in ogni spazio selezionato.  
**Se Provincia o Città** aggiungi un segnalino **"Terrore"** e sposta **"Supporto/Opposizione" verso Neutrale di 1 livello**.  
**Se EC non sabotato** aggiungi il segnalino **"Sabotaggio"**.

## Attività Speciali

### Sovversione

max 1 spazio

**Finalità:** Acquisire Risorse e/o neutralizzare Supporto/Opposizione delle Provincie.  
**Operazione collegata:** Riorganizzazione e Marcia.  
**Locazione:** Qualunque Provincia controllata dal Directorio.

**Procedura:** Aggiungi il **valore di Popolazione della provincia selezionata alle Risorse** ed inoltre, porta l'indicatore a **"Neutrale"**.

### Imboscata

max 1 spazio

**Finalità:** Assicurarsi il successo nell'attacco.  
**Operazione collegata:** Attacco  
**Locazione:** Uno spazio attaccato in cui sia presente un Guerrigliero DR nascosto.

**Procedura:** **L'Attacco attiva 1 Guerrigliero nascosto e ha successo automaticamente** (senza tirare il dado elimina 2 pezzi avversari).  
Inoltre, **aggiungi un Guerrigliero DR**.

### Rapimento

max 1 spazio

**Finalità:** Eliminare un'unità nemica  
**Operazione collegata:** Terrore  
**Locazione:** Spazi selezionati per "Terrore" dove **DR > Polizia**.

**Procedura:** **Rimuovi 1 unità nemica** dallo spazio (oppure **chiudi 1 Casinò**).  
**Prendi i gettoni "CASH" eventualmente rimossi**.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

**DIRECTORIO:** **Popolazione controllata + Basi > 9**

**MOVIMENTO 26 LUGLIO:** Opposizione totale + Basi > 15  
**GOVERNO:** Tutte le Città con Supporto Attivo e Supporto Totale > 18  
**MAFIA:** Casinò aperti > 7 e Risorse > 30

*Dopo l'ultima carta "Propaganda" il giocatore più vicino al proprio obiettivo vince la partita.*

**1. VITTORIA?** Se un giocatore ha raggiunto le proprie condizioni di vittoria, la partita termina

**2. RISORSE: SABOTAGGIO di tutti gli spazi ECs** in cui le unità **26Luglio + DR > Cubi**. Ora aggiustare gli indicatori Risorsa.

**Governo:** Valore degli EC non sabotati + Aiuto (Aid). **26 Luglio:** numero di Basi **Directorio:** numero di spazi dove ci sono unità DR

**Mafia:** Popolazione di ogni città + Valore degli EC non sabotati dove Mafia > Polizia + numero di Casinò aperti x2

**TANGENTI:** Per ogni spazio con 1 Casinò aperto, la Mafia trasferisce 2 Risorse alla fazione che controlla quello spazio.

**CASH:** Ogni fazione con un gettone CASH riceve 6 risorse per gettone (se rimosso) oppure sostituirlo con una Base (per la Mafia: piazzare un nuovo Casinò aperto o aprirne uno chiuso)

**3. SUPPORTO: ALLEANZA USA:** Se il **Supporto Totale > 18** ridurre il livello di **Alleanza -1** con USA e **-10 Aiuti**

**AZIONE CIVICA (GOVERNO):** in ogni spazio dove il governo ha **CONTROLLO + POLIZIA + ESERCITO**. Per **Ogni 4 Risorse** spese rimuovere un segnalino **TERRORE** oppure (terminati i segnalini Terrore) spostare l'indicatore di **1 Livello verso SUPPORTO ATTIVO**.

**SOMMOSSA (26 Luglio):** Il Movimento 26Luglio può spendere qualunque numero di Risorse per incoraggiare l'Opposizione in Città e Provincie in cui abbia **CONTROLLO**. Per **ogni 1 Risorsa** spesa rimuovere un segnalino **TERRORE** oppure (terminati i segnalini Terrore) spostare l'indicatore di **1 Livello verso OPPOSIZIONE ATTIVA**.

**SUPPORTO DR:** Il Directorio ora può eseguire una **RIORGANIZZAZIONE in 1 spazio** dove non ci sia Supporto/Opposizione Attiva, né controllato da altre fazioni

**4. RIORGANIZZAZIONE (GOVERNO):** 1- Il Governo **DEVE** spostare tutte le TRUPPE dislocate presso **ECs o Province senza Basi governative** su spazi controllati che siano città o abbiano una Base. 2- **PUO'** muovere altre TRUPPE da tali spazi e la **POLIZIA** su qualsiasi ECs o spazio controllato dal governo.

# MAFIA

## Operazioni Ribelli

### RIORGANIZZAZIONE + qualsiasi Attività Speciale?

**Finalità:** Aumentare o Recuperare forze alleate  
**Localione:** Qualunque Provincia o Città.  
**Costo:** 1 Risorsa x spazio selezionato

**Procedura:** **Piazza 1 Guerrigliero**  
**Se Casinò aperto** puoi **girare tutti guerriglieri dal lato nascosto**.

### MARCIA + qualsiasi Attività Speciale?

**Finalità:** Spostare i propri Guerriglieri.  
**Localione:** Qualunque spazio  
**Costo:** 1 Risorsa per Città/Provincia di destinazione (ECs = 0).

**Procedura:** **Muovere i Guerriglieri in spazi adiacenti.**  
*Se la destinazione:*  
- **Ha Supporto** o è un **EC**  
- **e le Unità 26Luglio+ Unità Governative > 3, i Guerriglieri si attivano.**

### COSTRUZIONE + qualsiasi Attività Speciale?

**Finalità:** Costruzione di nuovi Casinò  
**Localione:** Qualunque Città/Provincia controllata dal Governo o dalla Mafia.  
**Costo:** 5 Risorse per Spazio selezionato (*mai gratuito*).

**Procedura:** In ogni spazio selezionato, **piazza un Casinò chiuso oppure apri un Casinò chiuso.**

### TERRORE + Assassinio?

**Finalità:** Neutralizzare il Supporto o Attività Economica.  
**Localione:** Qualunque Spazio con Guerriglieri nascosti.  
**Costo:** 1 Risorsa per Città o Provincia selezionata (ECs = 0)

**Procedura:** **Attiva 1 Guerrigliero** in ogni spazio selezionato .  
**Se Provincia o Città** aggiungi un segnalino **"Terrore"** e sposta **"Supporto/Opposizione" verso Neutrale di 1 livello.**  
**Se EC non sabotato** aggiungi il segnalino **"Sabotaggio"**.

## Attività Speciali

### Profitto

**Finalità:** Accumulare denaro.  
**Operazione collegata:** Riorganizzazione, Marcia o Costruzione.  
**Localione:** Spazi con **Casinò Aperti o Gettoni CASH.**

**Procedura:** **Piazza 1 gettone CASH** (se disponibile) sotto un qualunque unità propria o nemica in 1 o 2 spazi selezionati in cui siano presenti Casinò Aperti **oppure** chiudi Casinò Aperti e rimuovi i gettoni CASH che vuoi guadagnando **3 Risorse ognuno.**

### Forza Politica max 1 spazio

**Finalità:** Spostare Truppe o Polizia per proteggere proprietà mafiose  
**Operazione collegata:** Riorganizzazione, Marcia, Costruzione.  
**Localione:** Uno spazio con un **Casinò Aperto o un EC.**

**Procedura:** **Sposta 1 o 2 Truppe** da qualunque spazio sulla mappa su una **Provincia o EC; 1 o 2 unità Polizia se Città.**

### Corruzione max 1 spazio

**Finalità:** Eliminare, Svelare o Nascondere unità.  
**Operazione collegata:** Qualunque.  
**Localione:** Un qualsiasi spazio.

**Procedura:** **Mafia -3 Risorse, Elimina 2 unità governative** (Polizia e/o Truppe), **rimuovi o nascondi/attiva 2 Guerriglieri**, oppure **rimuovi una Base** nemica dallo spazio selezionato.  
Se vuoi, prendi i gettoni **CASH** eventualmente rimossi.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

**MAFIA: Casinò aperti > 7 e Risorse > 30**

**DIRECTORIO:** Popolazione controllata + Basi > 9

**MOVIMENTO 26 LUGLIO:** Opposizione totale + Basi > 15

**GOVERNO:** Tutte le Città con Supporto Attivo e Supporto Totale > 18

*Dopo l'ultima carta "Propaganda" il giocatore più vicino al proprio obiettivo vince la partita.*

**1. VITTORIA?** Se un giocatore ha raggiunto le proprie condizioni di vittoria, la partita termina

**2. RISORSE: SABOTAGGIO di tutti gli spazi ECs in cui le unità 26Luglio + DR > Cubi. Ora aggiustare gli indicatori Risorsa.**

**Governo:** Valore degli EC non sabotati + Aiuto (Aid). **26 Luglio:** numero di Basi **Directorio:** numero di spazi dove ci sono unità DR

**Mafia:** Popolazione di ogni città + Valore degli EC non sabotati dove Mafia > Polizia + numero di Casinò aperti x2

**TANGENTI:** Per ogni spazio con 1 Casinò aperto, la Mafia trasferisce 2 Risorse alla fazione che controlla quello spazio.

**CASH:** Ogni fazione con un gettone CASH riceve 6 risorse per gettone (se rimosso) oppure sostituirlo con una Base (per la Mafia: piazzare un nuovo Casinò aperto o aprirne uno chiuso)

**3. SUPPORTO: ALLEANZA USA:** Se il **Supporto Totale > 18** ridurre il livello di **Alleanza -1** con USA e **-10 Aiuti**

**AZIONE CIVICA (GOVERNO):** in ogni spazio dove il governo ha **CONTROLLO + POLIZIA + ESERCITO. Per Ogni 4 Risorse** spese rimuovere un segnalino

**TERRORE oppure** (terminati i segnalini Terrore) spostare l'indicatore di **1 Livello verso SUPPORTO ATTIVO.**

**SOMMOSSA (26 Luglio):** Il Movimento 26Luglio può spendere qualunque numero di Risorse per incoraggiare l'Opposizione in Città e Provincie

in cui abbia **CONTROLLO. Per ogni 1 Risorsa** spesa rimuovere un segnalino **TERRORE oppure** (terminati i segnalini Terrore) spostare l'indicatore di **1 Livello verso OPPOSIZIONE ATTIVA.**

**SUPPORTO DR:** Il Directorio ora può eseguire una **RIORGANIZZAZIONE in 1 spazio** dove non ci sia Supporto/Opposizione Attiva, né controllato da altre fazioni

**4. RIORGANIZZAZIONE (GOVERNO):** 1-Il Governo **DEVE** spostare tutte le TRUPPE dislocate presso **ECs o Province senza Basi governative** su spazi controllati che siano città o abbiano una Base. 2- **PUO'** muovere altre TRUPPE da tali spazi e la **POLIZIA** su qualsiasi ECs o spazio controllato dal governo.

# 26 LUGLIO

## Operazioni Ribelli

### RIORGANIZZAZIONE

+ Infiltrazione?

**Finalità:** Aumentare o Recuperare forze alleate

**Locazione:** Qualunque Provincia o Città senza Supporto.

**Costo:** 1 Risorsa x spazio selezionato

**Procedura:** **Piazza 1 Guerrigliero** oppure **rimpiazzane 2 con una Base**.

**Se Base** piazza un numero di guerriglieri pari a **basi x 2 + popolazione x 2** oppure **gira i guerriglieri dal lato nascosto**.

### MARCIA

+ Infiltrazione?

**Finalità:** Spostare i propri Guerriglieri.

**Locazione:** Qualunque spazio

**Costo:** 1 Risorsa per Città/Provincia di destinazione (ECs = 0).

**Procedura:** **Muovere i Guerriglieri in spazi adiacenti**.

*Se la destinazione:*

- Ha **Supporto** o è un **EC**

- e le **Unità 26Luglio+ Unità Governative > 3**, i **Guerriglieri 26Luglio** diventano **Attivi**.

### ATTACCO

+ Imboscata?

**Finalità:** Eliminare forze nemiche

**Locazione:** Qualunque spazio con unità proprie e avversarie.

**Costo:** 1 Risorsa per Spazio selezionato

**Procedura:** **Attivare tutti i Guerriglieri**.

**Tirare un dado:** un risultato uguale o inferiore al numero di TUTTI i Guerriglieri rimuove 2 nemici (Basi per ultime; i cubi proteggono i Casinò).

Se **"1"** piazza **1 Guerrigliero**.

Prendi i gettoni **"CASH"** eventualmente rimossi.

### TERRORE

+ Rapimento?

**Finalità:** Neutralizzare il Supporto o Attività Economica.

**Locazione:** Qualunque Spazio con Guerriglieri 26Luglio nascosti.

**Costo:** 1 Risorsa per Città o Provincia selezionata (ECs = 0)

**Procedura:** **Attiva 1 Guerrigliero** in ogni spazio selezionato.

**Se Provincia o Città** aggiungi un segnalino **"Terrore"** e sposta **"Supporto/Opposizione" verso Opposizione Attiva di 1 livello**.

**Se EC non sabotato** aggiungi il segnalino **"Sabotaggio"**.

## Attività Speciali

### Infiltrazione

max 1 spazio

**Finalità:** Far disertare Truppe o Polizia.

**Operazione collegata:** Riorganizzazione o Marcia.

**Locazione:** Uno spazio senza Supporto (incluso EC) con o adiacente a una unità 26 Luglio nascosta.

**Procedura:** **Rimuovi e rimpiazza 1 unità governativa** - prima Polizia poi Truppe - con una unità 26Luglio nascosta. Prendi ogni gettone **CASH** rimosso.

### 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 1 Guerrigliero nascosto e ha successo automaticamente** (senza tirare il dado elimina 2 pezzi avversari). Inoltre, **aggiungi una Unità 26Luglio**.

### Rapimento

max 1 spazio

**Finalità:** Prendere Risorse dal Governo o dalla Mafia..

**Operazione collegata:** Terrore

**Locazione:** Una **Città, EC o spazio con Casinò Aperto** dove è stata eseguita una **operazione Terrore** e dove i guerriglieri **26Luglio > Polizia**.

**Procedura:** Trasferire al Movimento 26Luglio punti **Risorsa** pari ad un lancio di dado oppure un gettone **CASH**, dalla Mafia (se Casinò aperto) o dal Governo (se Città o EC). **Chiudere 1 Casinò**.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

**MOVIMENTO 26 LUGLIO: Opposizione totale + Basi > 15**

**GOVERNO:** Tutte le Città con Supporto Attivo e Supporto Totale > 18

**DIRECTORIO:** Popolazione controllata + Basi > 9

**MAFIA:** Casinò aperti > 7 e Risorse > 30

*Dopo l'ultima carta "Propaganda" il giocatore più vicino al proprio obiettivo vince la partita.*

**1. VITTORIA?** Se un giocatore ha raggiunto le proprie condizioni di vittoria, la partita termina

**2. RISORSE: SABOTAGGIO di tutti gli spazi ECs** in cui le unità 26Luglio + DR > Cubi. Ora aggiustare gli indicatori Risorsa.

**Governmento:** Valore degli EC non sabotati + Aiuto (Aid). **26 Luglio:** numero di Basi **Directorio:** numero di spazi dove ci sono unità DR

**Mafia:** Popolazione di ogni città + Valore degli EC non sabotati dove Mafia > Polizia + numero di Casinò aperti x2

**TANGENTI:** Per ogni spazio con 1 Casinò aperto, la Mafia trasferisce 2 Risorse alla fazione che controlla quello spazio.

**CASH:** Ogni fazione con un gettone CASH riceve 6 risorse per gettone (se rimosso) oppure sostituirlo con una Base (per la Mafia: piazzare un nuovo Casinò aperto o aprirne uno chiuso)

**3. SUPPORTO: ALLEANZA USA:** Se il **Supporto Totale > 18** ridurre il livello di **Alleanza -1** con USA e **-10 Aiuti**

**AZIONE CIVICA (GOVERNO):** in ogni spazio dove il governo ha **CONTROLLO + POLIZIA + ESERCITO**. Per **Ogni 4 Risorse** spese rimuovere un segnalino **TERRORE** oppure (terminati i segnalini Terrore) spostare l'indicatore di **1 Livello verso SUPPORTO ATTIVO**.

**SOMMOSSA (26 Luglio):** Il Movimento 26Luglio può spendere qualunque numero di Risorse per incoraggiare l'Opposizione in Città e Provincie in cui abbia **CONTROLLO**. Per **ogni 1 Risorsa** spesa rimuovere un segnalino **TERRORE** oppure (terminati i segnalini Terrore) spostare l'indicatore di **1 Livello verso OPPOSIZIONE ATTIVA**.

**SUPPORTO DR:** Il Directorio ora può eseguire una **RIORGANIZZAZIONE** in **1 spazio** dove non ci sia Supporto/Opposizione Attiva, né controllato da altre fazioni

**4. RIORGANIZZAZIONE (GOVERNO):** 1- Il Governo **DEVE** spostare tutte le TRUPPE dislocate presso **ECs o Province senza Basi governative** su spazi controllati che siano città o abbiano una Base. 2- **PUO'** muovere altre TRUPPE da tali spazi e la **POLIZIA** su qualsiasi ECs o spazio controllato dal governo.