



## Operazioni COIN

### Addestramento +Trasporto Aereo o Distruzione?

**Finalità:** Aumentare il numero delle Forze Governative

**Localione:** Qualunque Dipartimento o Città

**Costo:** 3 Risorse per spazio selezionato

**Procedura:** In ogni Città/Dipartimento selezionato con Base Governativa piazza fino a 6 unità di Polizia/Esercito.

**Inoltre** - in 1 spazio selezionato puoi sostituire 3 unità Governative con 1 Base.

**Oppure** - In caso di simultanea presenza di Esercito, Polizia e Controllo effettua 1 "Azione Civica"

### Pattugliamento +1 Qualsiasi ?

**Finalità:** Proteggere le LoCs e ridistribuire unità tra le Città

**Localione:** 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 Guerriglia.

**ogni LoCs** - Attivare 1 Guerrigliero per ogni unità Polizia/Truppa

**Quindi, se si vuole:** - 1 Assalto gratuito in 1 LoC.

### Perlustrazione +1 Qualsiasi **No Carta Finale**

**Finalità:** Entrare in un Area e scovare il nemico

**Localione:** Qualunque Dipartimento o Città

**Costo:** 3 Risorse per spazio selezionato

**Procedura:** Muovere l'Esercito in uno spazio adiacente. Muoversi in spazi adiacenti anche attraverso LoCs, prive di Guerriglieri, o perlustrare sul posto.

**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 qualsiasi?

**Finalità:** Eliminare Forze Nemiche

**Localione:** 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 Esercito presenti (Le Basi rimuoverle per Ultime).

**Città e LoCs** - Rimuovere anche 1 pezzo per ogni unità Polizia

**Montagne** - Rimuovere solo 1 pezzo per ogni 2 Esercito

**Se** - Rimovi una "Partita di Droga" + 6 Aiuti.

Passare +3 Risorse

## Attività Speciali

### Trasporto Aereo Da 1 a 1 Spazio

**Finalità:** Ammassare Esercito velocemente per una Operazione

**Operazione Collegata:** Qualsiasi

**Localione:** Qualunque Dipartimento o Città

**Procedura:** Muovere fino a 3 Esercito 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

**Localione:** 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:** Qualsiasi

**Localione:** 1 Dipartimento contenente Basi e/o Unità dei Cartelli

**Procedura:** Aiuti +4 (Max 29)

**Rimuovere** tutte le Basi dei Cartelli presenti.

**Spostare**, se possibile il Livello del Dipartimento o di uno adiacente verso Opposizione Attiva

**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

**Localione:** Dipartimenti o Città senza Supporto

**Costo:** 1 Risorsa per spazio selezionato

**Procedura:** Piazza 1 Guerrigliero o ne Sostituisci 2 con 1 Base.

*Se già presente 1 Base:*

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

*oppure* - Muovere 1 qualsiasi Guerrigliero in quello spazio e tutti i Guerrigliero presenti diventano "Nascosti"

### Marcia **+Estorsione?** **No Carta Finale**

**Finalità:** Spostare I Guerrigliero

**Localione:** Qualunque LoCs o Città o Dipartimento

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

**Procedura:** Spostare qualsiasi Guerrigliero 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,

*allora* - I Guerrigliero mossi diventano Attivi.

### Attacco **+Estorsione o Imboscata?**

**Finalità:** Eliminare forze nemiche

**Localione:** Qualunque spazio con Guerrigliero FARC e Nemici

**Costo:** 1 Risorse per spazio selezionato

**Procedura:** Attivare tutti i propri Guerrigliero.

**Tira 1 dado:** =< al numero dei Guerrigliero FARC, Rimuovi 2 pezzi nemici anche se nascosti e di diverse fazioni. (Basi per ultime).

*Se tiri "1" -in aggiunta - Piazza 1 Guerrigliero.*

*se* - nell'Attacco è stata rimossa 1 "Partita Droga" ponila con un Guerrigliero della Fazione in azione.

### Terrorismo **+Estorsione o Sequestro?**

**Finalità:** Neutralizzare Supporto o Attività Economiche

**Localione:** Qualunque spazio con almeno 1 Guerrigliero Nascosto

**Costo:** 1 Risorsa 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 Opposizione Attiva di 1 livello.

*se* - LoCs piazza 1 "Sabotaggio"

## Attività Speciali

### Estorsione

**Finalità:** Guadagnare Risorse

**Operazione Collegata:** Qualsiasi

**Localione:** Qualunque spazio in cui le forze FARC includono un Guerrigliero nascosto e sono in sovrannumero sulle unità nemiche. (incluse 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

**Localione:** Uno spazio Attaccato in sostituzione dell'Attacco e 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

**Localione:** Seleziona fino a 3 spazi con Basi Cartelli, o Città e LoCs dove sia stata eseguita una operazione Terrorismo e dove I Guerrigliero 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 in aggiunta fa piazzare 1 Guerrigliero disponibile AUC)

*se* - si attaccano I Cartelli con una "Partita" invece di tirare il dado si trasferiscono alle FARC la "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.

Passare +1 Risorse

# ABISSO ANDINO



## Operazioni Ribelli

### Riorganizzazione +Estorsione?

**Finalità:** Incrementare o Riorganizzare forze amiche  
**Localione:** Dipartimenti o Città *senza Opposizione*  
**Costo:** 1 Risorsa per spazio selezionato

**Procedura:** Piazza 1 Guerrigliero o ne Sostituisci 2 con 1 Base.

*Se già presente 1 Base:*

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

*oppure* - Muovere 1 qualsiasi Guerrigliero in quello spazio e tutti i Guerrigliero presenti diventano "Nascosti"

### Marcia +Estorsione? **No Carta Finale**

**Finalità:** Spostare I Guerrigliero  
**Localione:** Qualunque LoCs o Città o Dipartimento  
**Costo:** 1 Risorsa ogni Città/Dipartimento. (LoCs = 0)

**Procedura:** Spostare qualsiasi Guerrigliero 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,

*allora* - I Guerrigliero mossi diventano Attivi.

### Attacco +Estorsione o Imboscata?

**Finalità:** Eliminare forze nemiche  
**Localione:** Qualunque spazio *con Guerrigliero AUC e Nemici*  
**Costo:** 1 Risorse per spazio selezionato

**Procedura:** Attivare tutti i propri Guerrigliero.

**Tira 1 dado:** =< al numero dei Guerrigliero AUC.

**Rimuovi 2 pezzi nemici** anche se nascosti e di diverse fazioni. (Basi per ultime).

*Se tiri "1" -in aggiunta - Piazza 1 Guerrigliero.*

*se* - nell'Attacco è stata rimossa 1 "Partita Droga" ponila con un Guerrigliero della Fazione in azione.

### Terrorismo +Estorsione o Assassinio?

**Finalità:** Neutralizzare Supporto o Attività Economiche  
**Localione:** Qualunque spazio con *almeno 1 Guerrigliero Nascosto*  
**Costo:** 1 Risorsa 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 1 "Sabotaggio"

*sempre* Aiuti al Governo -3 se 1 spazio, -5 se 2 o più spazi.

## Attività Speciali

### Estorsione

**Finalità:** Guadagnare Risorse

**Operazione Collegata:** Qualsiasi

**Localione:** Qualunque spazio in cui le forze AUC includono un Guerrigliero nascosto e sono in sovrannumero sulle unità nemiche. (incluse le LoCs)

**Procedura:** Per ogni spazio selezionato Aggiungi +1 Risorsa e Attiva 1 Guerrigliero AUC

### Imboscata Max 1 Spazio

**Finalità:** Assicurarsi il successo nell'attacco

**Operazione Collegata:** Attacco

**Localione:** Uno spazio Attaccato in sostituzione dell'Attacco e 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 AUC

### Assassinio Max 3 Spazi

**Finalità:** Eliminare unità nemiche (unità e Basi)

**Operazione Collegata:** Terrorismo

**Localione:** Seleziona fino a 3 spazi con Basi Cartelli, o Città e LoCs dove sia stata eseguita una Operazione Terrorismo e dove I Guerrigliero AUC superino in numero la Polizia.

**Procedura:** Per ogni spazio Rimuovere 1 pezzo nemico qualsiasi

*Se* - si Rimuove 1 "Partita", porla con qualsiasi Guerrigliero AUC nello spazio.

### 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.

Passare +1 Risorse



# Cartelli



Narcotraffico

## Operazioni Ribelli

### Riorganizzazione + 1 Qualsiasi

**Finalità:** Incrementare o Riorganizzare forze amiche

**Localione:** Dipartimenti o Città

**Costo:** 1 Risorsa per spazio selezionato

**Procedura:** Piazza 1 Guerriero o ne Sostituisci 2 con 1 Base.

**Se già presente 1 Base :**

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

**oppure** - Muovere 1 qualsiasi Guerriero in quello spazio e tutti i Guerrieri presenti diventano "Nascosti"

## 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 Guerrieri superino di numero la Polizia

**Procedura:** Spostare 1 Base dei Cartelli da un qualunque posto verso quello selezionato

**oppure** - se è stata eseguita **Riorganizzazione**, Piazza li 1Base nuova presa tra quelle disponibili.

### Marcia + 1 Qualsiasi **No Carta Finale**

**Finalità:** Spostare I Guerrieri

**Localione:** Qualunque LoCs o Città o Dipartimento

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

**Procedura:** Spostare qualsiasi Guerriero 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,

**allora** - I Guerrieri 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 Droga" disponibili insieme ai Guerrieri in spazi con Basi Cartelli,

**oppure** - Rimuovi Basi per Aggiungere 3 punti risorsa ognuna.

### Attacco +Corruzione?

**Finalità:** Eliminare forze nemiche

**Localione:** Qualunque spazio **con Guerrieri Cartelli e Nemici**

**Costo:** 1 Risorse per spazio selezionato

**Procedura:** Attivare tutti i propri Guerrieri.

**Tira 1 dado:** =< al numero dei Guerrieri Cartelli.

**Rimuovi 2 pezzi nemici** anche se nascosti e di diverse fazioni. (Basi per ultime).

**Se tiri "1" -in aggiunta - Piazza 1 Guerriero.**

**se** - nell'Attacco è stata rimossa 1 "Partita Droga" ponila con un Guerriero della Fazione in azione.

### Corruzione Max 3 Spazi

**Finalità:** Eliminare, Svelare nemici o Nascondere unità

**Operazione Collegata:** Qualsiasi

**Localione:** Seleziona fino a 3 spazi

**Procedura:** Per ogni spazio -3 Risorse

- Rimuovere fino a 2 unità **Polizia/Esercito**

**oppure** - Rimuovere o Capovolgere fino a 2 unità Guerrieri,

**oppure** - Rimuovere 1 Base.

- **Trasferisci** qualsiasi "Partita di Droga" rimossa dalla **Corruzione** se si desidera a un Guerriero nella zona.

### Terrorismo +Corruzione?

**Finalità:** Neutralizzare Supporto o Attività Economiche

**Localione:** Qualunque spazio con **almeno 1 Guerriero Nascosto**

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

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

**se** - **Dipartimento o Città** Piazza 1 segnalino "Terrore" e Sposta "Supporto/Opposizione" verso "Neutrale" di 1 livello.

**se** - **LoCs** Piazza 1 "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.

Passare +1 Risorse

# ABISSO ANDINO