



26 LUGLIO - M26

INSURGENT OP



DIRECTORIO

INSURGENT OP

RALLY segue Infiltrarsi (1 risorsa x Spazio)

Provincia - Citta SENZA SUPPORTO

Piazza 1 Guerrigliero **OPPURE** Rimpiazza 2 Guerriglieri x 1 Base
SE BASE:

Piazza fino a numero di Guerriglieri = **(N BASI + N POP) X2**

OPPURE Gira tutti i Guerriglieri sul lato Underground

MARCH segue Infiltrarsi (1 risorsa x Spazio, EC=0)

Qualunque Spazio

Muovi Guerriglieri in Spazi adiacenti (**SE** > 1: muove gruppo)

Attiva i Guerriglieri SE destinazione:

Ha **SUPPORTO/EC AND** Guerriglieri M26 Mossi + Cubi > 3

ATTACK segue Imboscata (1 risorsa x Spazio)

Qualunque Spazio, Attiva tutti i Guerriglieri

Tira dado. **SE** risultato <= Numero Guerriglieri Attivi:

Rimuovi fino a 2 Pezzi nemici

SE "1": Piazza 1 Guerrigliero Underground

Piazza ogni "Cash Markers" rimossi

TERROR segue Rapimento (1 risorsa x Spazio, EC=0)

Qualsiasi Spazio, con =>1 Guerrigliero Underground

In Provincia - Citta:

Aggiungi 1 Terrore **AND** Modifica +1 liv. vs **Active Opposition**

In EC:

Aggiungi (**SE NO** presente) 1 Sabotage

Attiva 1 Guerrigliero x Spazio selezionato

RALLY segue Sovversione (1 risorsa x Spazio)

Provincia - Citta NEUTRALE O PASSIVA

Piazza 1 Guerrigliero **OPPURE** Rimpiazza 2 Guerriglieri x 1 Base
SE BASE:

Piazza fino a numero di Guerriglieri = **(N BASI + N POP)**

OPPURE Gira tutti i Guerriglieri sul lato Underground

MARCH segue Sovversione (1 risorsa x Spazio, EC=0)

Qualunque Spazio

Muovi Guerriglieri in Spazi adiacenti (**SE** > 1: muove gruppo)

Attiva i Guerriglieri SE destinazione:

Ha **SUPPORTO/EC AND** Guerriglieri DR Mossi + Cubi > 3

ATTACK segue Imboscata (1 risorsa x Spazio)

Qualunque Spazio, Attiva tutti i Guerriglieri

Tira dado. **SE** risultato <= Numero Guerriglieri Attivi:

Rimuovi fino a 2 Pezzi nemici

SE "1": Piazza 1 Guerrigliero Underground

Piazza ogni "Cash Markers" rimossi

TERROR segue Assassinare (1 risorsa x Spazio, EC=0)

Qualsiasi Spazio, con =>1 Guerrigliero Underground

In Provincia - Citta:

Aggiungi 1 Terrore **AND** Modifica +1 liv. vs **Neutrale**

In EC:

Aggiungi (**SE NO** presente) 1 Sabotage

Attiva 1 Guerrigliero x Spazio selezionato

SPECIAL ACTIVITIES

INFILTRARSI segue Rally, March Max 1 Spazio

1 Spazio SENZA SUPPORTO con /adiacente a

=>1 Guerrigliero Underground

Rimuovi **OPPURE** Rimpiazza 1 Cubo con 1 Guerrigliero M26

Piazza ogni "Cash Markers" rimossi

IMBOSCATA segue Attack Max 1 Spazio

1 Spazio (OP Attack) con =>1 Guerrigliero underground

Attiva 1 Guerrigliero, Rimuovi fino a 2 Pezzi nemici

Piazza 1 Guerrigliero M26

RAPIMENTO segue Terror Max 1 Spazio

EC, 1 Citta, 1 Casino aperto (OP Terrore) AND

Unita M25> Unita Polizia

Trasferisci risorse come indica il dado

OPPURE Prendi 1 "Cash Market" da Govt/Syndacate

Chiudi 1 Casino aperto

SPECIAL ACTIVITIES

SOVVERSIONE segue Rally, March Max 1 Spazio

1 Provincia con controllo DR

Guadagni risorse = Valore Popolazione Provincia

Rendi Spazio Neutrale

IMBOSCATA segue Attack Max 1 Spazio

1 Spazio (OP Attack) con =>1 Guerrigliero underground

Attiva 1 Guerrigliero, Rimuovi fino a 2 Pezzi nemici

Piazza 1 Guerrigliero DR

ASSASSINARE segue Terror Max 1 Spazio

1 Spazio (OP Terrore) AND Unita DR> Unita Polizia

Rimuovi 1 Pezzo nemico (anche Base)

OPPURE Chiudi 1 Casino (anche **SE** protetto)

Piazza ogni "Cash Markers" rimossi

GOVERNO: Sup. Totale = 19+ E Tutte Città con Supporto Attivo

M26 : Opposizione totale + Basi = 16+

DR: Popolazione controllata + Basi = 10+

SYNDACATE: Casinò aperti = 8+ E Risorse = 31+

Dopo l'ultima "Propaganda" VINCE la fazione con margine + vicino a Obiettivo

GOV=18, M26=15, DR=9, SYN=7/=30

In caso di **PAREGGIO**: Vince in ordine **SYNDACATE, DR, M26**

Importante: Una Fazione di un giocatore mentre esegue una **OP, SA, o Evento** può rimuovere le proprie pedine (inclusi i Casinò) ponendole tra le Forze Disponibili. **ESEMPIO: si potrebbero rimuovere le Guerriglie Attive in un Rally per poterle poi rimpiazzare Clandestine.**