

PROPAGANDA

Se 2 carte Propaganda capitano di seguito, IGNORARE la seconda e metterla nel mazzo scarti. **SE ultima carta Propaganda**, si termina il gioco e si verifica il vincitore.

1 – VICTORY?

- Se 1 o **ENTRAMBE (in 2 giocatori)** fazioni di un giocatore raggiungono condizioni di vittoria, il gioco finisce.
- Alternativamente continua continua con le fasi seguenti.

2 – RISORSE: SABOTAGGIO di tutti gli EC in cui i Guerriglieri M26+DR>CUBI

- **GOV**: Valore degli EC non Sabotati + AID
- **M26**: Numero di Basi
- **DR**: Numero di spazi dove ha Pezzi (Guerriglieri e/o Basi)
- **SYNDACATE**: Numero Casino' aperti X2
 - + (Popolazione di ogni Città) dove i **Syndicate** > Polizia
 - + (Valore di ogni EC non sabotati) dove i **Syndicate** > Polizia

The Skim:

- Per ogni spazio con almeno 1 Casinò aperto, il Syndicate trasferisce 2 risorse alla fazione che Controlla lo spazio.
Se "Santo" Insurgent Capability è in gioco, ogni Guerriglia dei Syndicate diventa Underground in uno spazio e previene la Skim.

Cash Deposit:

- **TUTTE LE FAZIONI** con "Cash marker" possono rimuoverlo per ricevere +6 Risorse oppure sostituirlo con una Base /Casino' aperto o aprirne uno chiuso

3-SUPPORTO

- **Us Alliance**: Se il Totale del supporto è <= di 18, ridurre il livello US Alliance e riduci l'AID di -10 (anche se 'Embargo' a 0)
- **Civic Actions: GOVERNMENT**
Ogni Spazio dove il GOV ha CONTROLLO+POLIZIA+TRUPPE:
Per 4 risorse spese rimuovono 1 Terror marker oppure (Se terminati segnalini) si sposta il livello di 1 verso Supporto Attivo.
- **Agitations: M26**
Spende risorse in Città o Province Controllate da 26th.
Ogni risorsa spesa rimuove 1 Terror marker oppure (Se terminati) si sposta il livello di 1 verso Opposizione Attiva.
- **Exact Backing: DR**
Può gratuitamente fare Rally in uno spazio NEUTRALE O PASSIVO, ne Controllate da altre fazioni.

Controllare se è l'ultima carta propaganda. Vittoria? Si guarda il minor margine di vittoria **GOV=18, M26=15, DR=9, SYN=7/=30**
In caso di **PAREGGIO**: Vince in ordine **SYNDACATE, DR, M26**

4- REDEPLOY:

- Il **GOV** riposiziona le forze nel seguente ordine:
 - a)Può muovere **Polizia** a qualsiasi EC o spazio **controllato da GOV**.
 - b)Deve muovere **Truppe** da zone EC o Province senza Basi GOV in zone **controllate dal GOV**, che siano Basi GOV o Città .
Alternativamente muove ad Havana city.
 - c)Può muovere qualsiasi altre **Truppe** in zone **controllate dal GOV**, che siano Basi GOV o Città .

VERIFICARE EVENTUALI MODIFICHE DEL "CONTROLLO SPAZIO"

5- RESET:

- a)Tutte le fazioni tornano Eleggibili
- b)Rimuovi tutti segnalini Terrore/Sabotaggio
- c)Rimuovi negli scarti le carte Government Momentum
- d)Gira Casinò su Aperti e Guerriglia come Underground
- e)Gioca la prossima carta dal mazzo.

