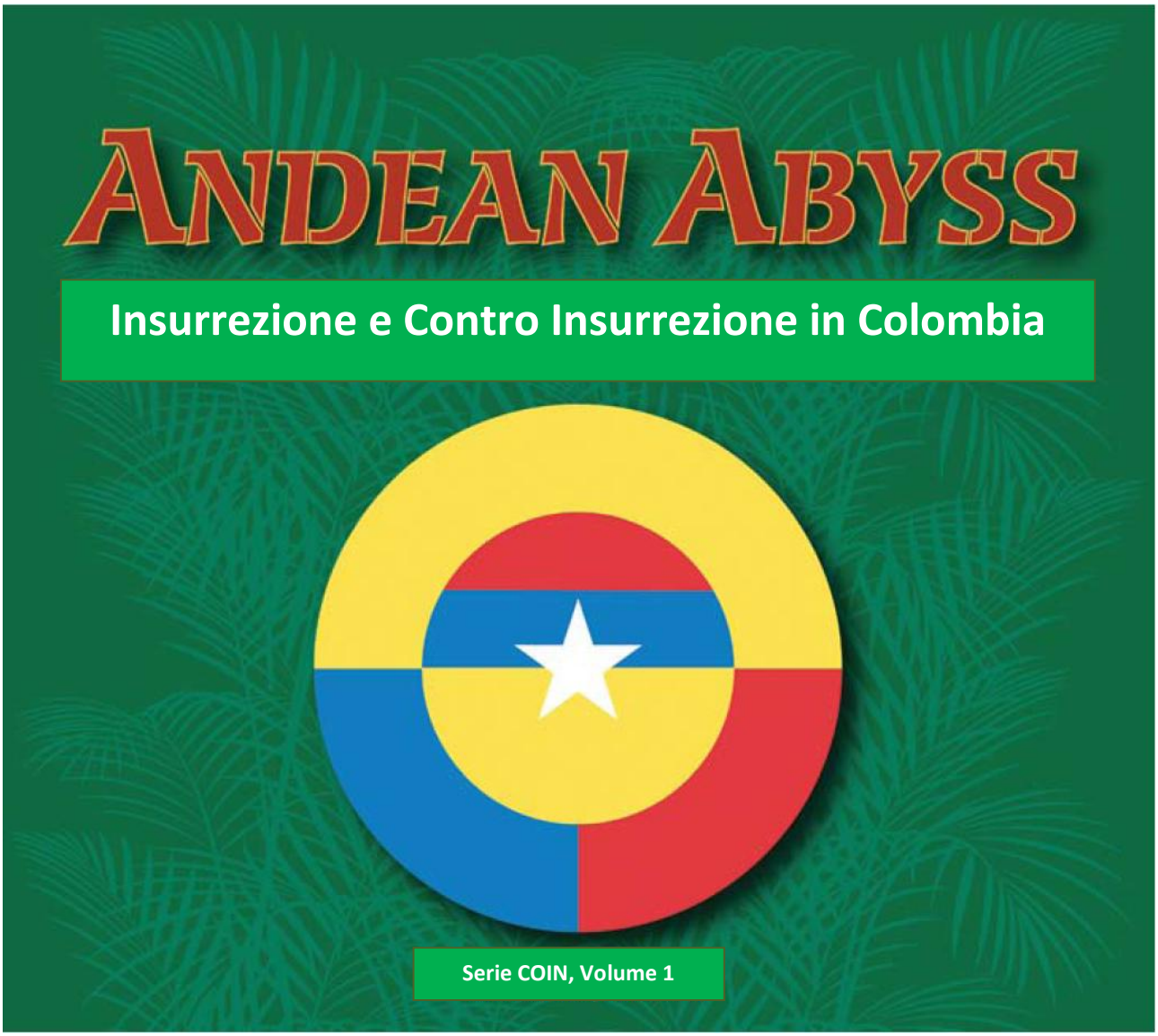



# 1.0 INTRODUZIONE

*Abisso Andino* è un gioco da 1 a 4 giocatori che riproduce il conflitto di insurrezione e contro insurrezione (COIN) in Colombia durante gli anni 90 ed i primi anni del 2000. Ciascun giocatore prende le parti di una Fazione che cerca di guidare gli affari colombiani: il Governo (Govt) o una delle tre fazioni ribelli – il FARC marxista, i "paramilitari" di destra della AUC, o i Cartelli dei narcotrafficanti. Usando azioni militari, politiche ed economiche e sfruttando vari eventi, i giocatori costruiscono e manovrano le forze al fine di influenzare la popolazione, estrarre risorse, o perseguono altrimenti i fini della loro Fazione. Un mazzo di carte regola l'ordine del turno, gli eventi, i controlli per la vittoria ed altri processi. Le regole possono consentire di giocare con Fazioni senza giocatore e quindi consentono il gioco in solitario, consentono di giocare a due o più giocatori sino a quattro.

*Abisso Andino* è il primo volume di una serie di giochi detta "COIN" (acronimo inglese per "Insurrezione e Contro insurrezione") che userà regole similari per riprodurre varie insurrezioni del mondo moderno.

### 1.1 Corso Generale del gioco

*Abisso Andino* – a differenza di gran parte dei giochi di guerra assistiti da carte – non usa una mano di carte. Piuttosto, le carte sono giocate dal mazzo una alla volta, rivelando una carta in anticipo a tutti i giocatori. Ciascuna carta Evento mostra l'ordine nel quale le Fazioni possono scegliere tra l'Evento della carta o una tra una serie di Operazioni o Attività Speciali.

Svolgere un Evento o Operazione dà la penalità di rendere quella Fazione non disponibile a farlo con la carta seguente. Le carte Propaganda, mischiate con le carte Evento, danno opportunità periodiche di vincere istantaneamente e di svolgere attività come la raccolta delle risorse e l'influenza delle simpatie popolari.

### 1.2 Componenti

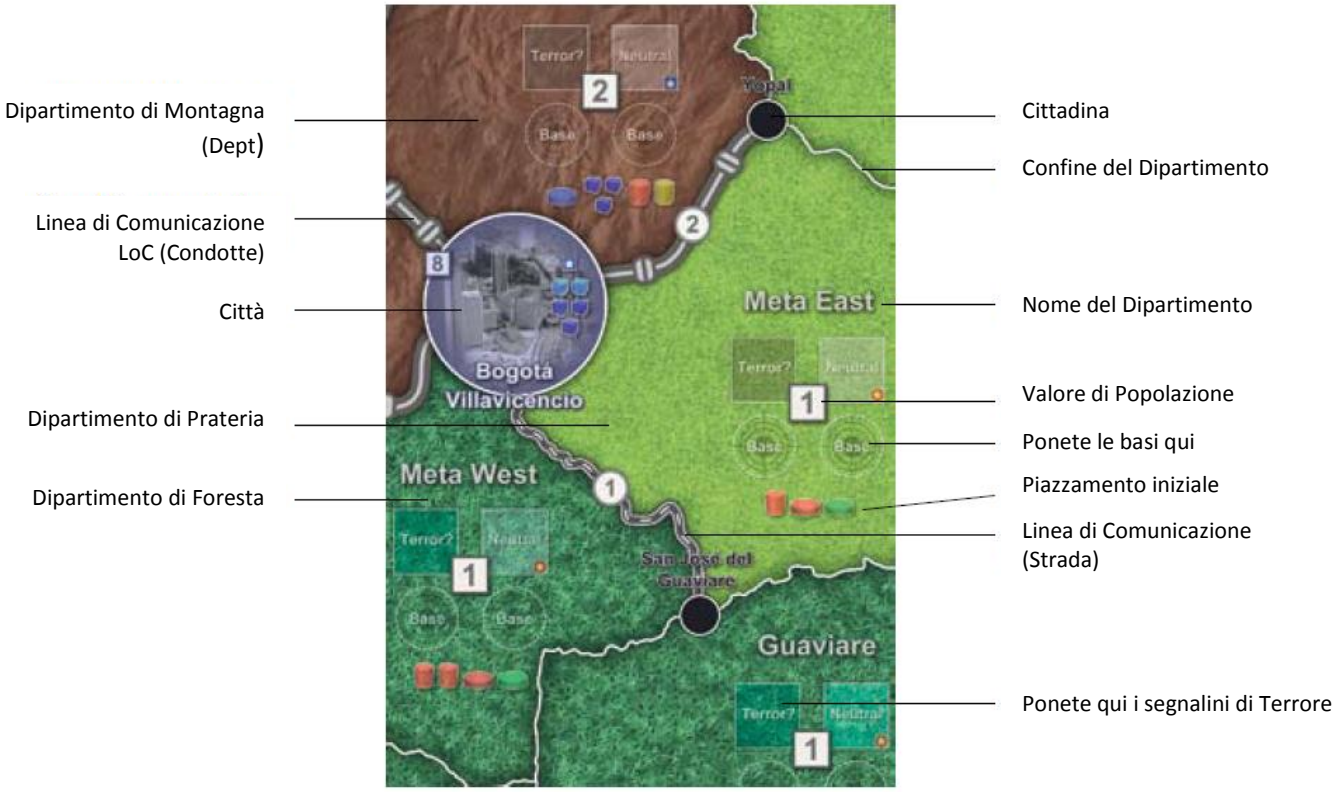
Una copia completa del gioco contiene:

- Una mappa
- Un mazzo di 76 carte
- 153 pezzi di legno rappresentanti le forze, di colore azzurro, rosso, verde e giallo, alcuni più alti (1.4)
- 8 cilindri (1.7, 2.2)
- 6 pedoni neri e 6 bianchi (3.1.1)
- Un foglio con la sequenza di gioco e la mappa di pianificazione
- 4 schede di aiuto al gioco, una per fazione
- 2 schede
- 3 dadi a 6 facce
- Un fascicolo con gli scenari
- Un fascicolo con il regolamento

### 1.3 La Mappa

La mappa mostra il paese della Colombia diviso in vari tipi di spazi, e parte dei paesi confinanti.

**1.3.1 Spazi sulla mappa**. Gli spazi sulla mappa includono i Dipartimenti rurali (Depts), le Città e le Linee di Comunicazione (LoC) tra di essi. Tutti gli spazi – incluse le LoC – possono contenere forze.
**1.3.2 Dipartimenti.** Ciascun Dipartimenti mostra un valore di Popolazione (Pop) di 0, 1 o 2 che influenza la vittoria mediante il Supporto o Opposizione al Governo (1.6) ed alcune Operazioni di Insurrezione (3.3).
I Dipartimenti si distinguono inoltre per terreno come Foresta Tropicale (Foresta), Montagna o Praterie, influenzando alcune Operazioni COIN (3.2) ed eventi (5.0).




**1.3.3 Città.** Ciascuna Città mostra similmente un valore di Popolazione da 1 a 8 (ciascun valore di Popolazione rappresenta un milione di colombiani).

**1.3.4 LoC.** Ciascuna Linea di Comunicazione (LoC) mostra una valore Economico (Econ) da 1 a 3 che influenza le Risorse del Governo (1.7). Le LoC sono distinte inoltre come Strade e Condotte. Le Condotte tendono ad avere un valore Economico superiore ed influenzano alcuni Eventi.
*NOTA: Le LoC rappresentano altre arterie di trasporto ed infrastrutture come linee di energia che sono parallele alle strade ed alle condotte.*
**1.3.5 Paesi stranieri.** La mappa include parte del Brasile, Ecuador, Panama, Perù e Venezuela. No sono spazi (1.3.1) a meno che e sino a che specificato da un evento (5.0).
*ESEMPIO: L'evento "Darién" rende Panama un Dipartimento di Foresta con 0 Popolazione per tutti gli aspetti, eccetto che le Operazioni di Perlustrazione non Attivano lì la Guerriglia (3.2.3).*

**1.3.6 Adiacenza.** L'adiacenza influenza il movimento delle forze e l'implementazione di alcuni Eventi. Due qualsiasi spazi che soddisfano una delle condizioni seguenti sono adiacenti:

- Gli spazi che confinano (si toccano).
- I Dipartimenti separati da LoC.
- Le LoC o i Dipartimenti separati da Cittadine.

*NOTA: le Cittadine non sono spazi; separano semplicemente le LoC o i Dipartimenti.*
**1.3.7 Coste.** Gli spazi adiacenti alle aree blu sono costieri, influenzando l'Evento "Narco - Sottomarini".




*ESEMPIO DI ADIACENZA: I 4 Dipartimenti e 4 LoC attorno alla Cittadina di Ayacucho sono tutti adiacenti gli uni agli altri perché sono separati da una Cittadina. Antioquia ed il Dipartimento di Foresta ad occidente sono adiacenti perché sono separate da una LoC.*

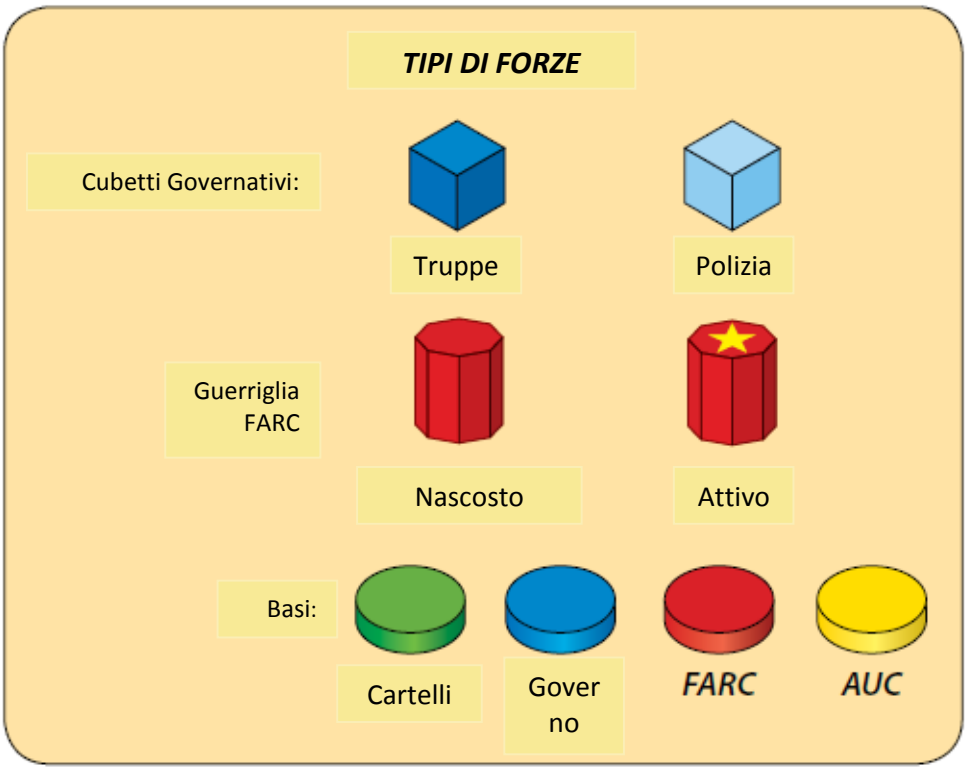
## 1.4 Forze

Le pedine di legno rappresentano le varie forze delle Fazioni: Truppe Governative (cubetti blu scuro) e Polizia (cubetti azzurri), Guerriglia di Insurrezione e le Basi delle Fazioni.
*NOTA: Le Basi rappresentano non solo le strutture di addestramento e le caserme ma anche, per i Ribelli, amministrazione politica ed i campi di cocaina e papaveri ed i laboratori di lavorazione.*
*NOTA: Usate le caselle "Eccesso" [Overflow] per le Forze che eccedono lo spazio in una Città o Dipartimento più piccolo sulla mappa; ponete il corrispondente segnalino di Eccesso in quello spazio.*

**1.4.1 Disponibilità e Rimozione.** L'inventario indicato sulla tabella delle "Forze Disponibili" nel retro del fascicolo con le regole limita il numero di pedine che possono essere in gioco. Tenete le forze non sulla mappa nelle aree con le caselle delle Forze Disponibili (ponete le Basi nei cerchi di numero superiore, rivelando il numero delle Basi sulla mappa per aiutare a calcolare la vittoria, 7.0).

- Le Forze possono essere prese da o rimpiazzate con quelle disponibili nelle aree con le caselle – ignorate qualsiasi istruzione di piazzare forze se il tipo appropriato non è disponibile perché sono tutte già sulla mappa (rimuovete invece che rimpiazzare tali pedine; vedere anche il prossimo punto).

- ***Importante:*** Una Fazione con giocatore, mentre effettua una Operazione, Attività Speciale o Evento può rimuovere le sue pedine ponendole nelle Forze Disponibili. *ESEMPIO: i ribelli senza Guerriglia Disponibile possono rimuovere la Guerriglia durante un Recupero (3.3.1) per porle Nascoste*.
- Una volta che una Fazione nemica viene attaccata, è necessaria la rimozione delle pedine sino ad eseguire l'abilità della Fazione. *ESEMPIO: Un Assalto Governativo (3.2.4) con 3 Truppe in Foresta deve rimuovere 3 pedine Attive se vi sono almeno tante pedine tra quella Fazione attaccata.*





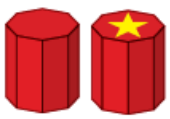


Partita di Droga




Segnalino di Eccesso

**1.4.2 Raggruppamento.** Non più di 2 Basi (indipendentemente dalla Fazione) possono occupare un singolo Dipartimento o Città. Le Basi non possono occupare LoC. Le forze Governative non possono occupare una Zona FARC (6.4.4) (vedere anche l'Evento "*Sucumbíos*" riguardante l'Ecuador). Ignorate le istruzioni (come quelle da Operazioni o Eventi) per piazzare o muovere le forze se si volerebbe il limite di raggruppamento. Eccetto per quanto sopra indicato, un qualsiasi numero di cubetti Governativi e Guerriglia possono occupare uno spazio.



**1.4.3 Nascosto/Attivo.** Le Guerriglie sono Nascoste – il simbolo è coperto – o Attive – simbolo visibile. Alcune azioni ed Eventi li girano da uno all'altro stato. Le Basi, Truppe e Polizia sono sempre Attivi. Piazzate sempre la Guerriglia, sia inizialmente che quando entra in seguito, Nascosta (anche se rimpiazza una pedina).

*NOTA: a meno che le istruzioni specifichino Guerriglia "Nascosta", è sufficiente "Attivare" le Guerriglie già Attive (rimangono Attive).*

### 1.5 Giocatori & Fazioni

*Abisso Andino* è giocabile da 1-4 giocatori. Il primo giocatore tiene il Governo (blu), il secondo il FARC (rosso), il terzo l'AUC (giallo) ed il quarto i Cartelli (verde) (2.1). (Se preferite, il terzo giocatore con una partita a 3 può tenere i Cartelli invece del AUC). Ciascuna di queste Fazioni è nemica a tutte le altre. Le Fazioni rimaste sono quelle senza giocatore; le loro azioni sono governate da regole contenute nel capitolo 8.

**Opzione priva di "Fazione senza giocatore".** Se imparate il gioco con 2 o 3 giocatori, ignorate le regole nel capitolo 8.0. Invece, i giocatori controllano le Fazioni rimaste:

- Con 3 giocatori, il AUC controlla i Cartelli.
- Con 2 giocatori, il Governo controlla AUC; il FARC controlla i Cartelli.

Il gioco termina solamente con un controllo per la vittoria (6.1) se tutte le Fazioni di un giocatore soddisfano le proprie condizioni.

Dopo una Propaganda finale, usate il margine di vittoria inferiore per le Fazioni di ciascun giocatore (7.3). I giocatori non possono trasferire volontariamente (1.5.1) tra le loro Fazioni.

**1.5.1 Negoziati.** I giocatori possono stringere qualsiasi mutuo accordo rispettando le regole ma possono trasferire volontariamente solo le Risorse (1.7) o le Partite (4.5.3). Tutti i negoziati sono aperti. Le regole non vincolano i giocatori a rispettare gli accordi.




*Usateli per indicare il controllo delle Città e Dipartimenti*

*Usateli per indicare le Zone FARC (6.4.4)*

*Capacità Governative*




*Usatela sulla Tabella nel Bordo Mappa: segnalini correlati alla vittoria*

*Usatelo sulla Tabella della Propaganda*




*Segnalini di Supporto ed Opposizione (1.6.2)*

*TERRORISMO (3.3.4)*




*Segnalini di ricordo per Eventi*

*Sabotaggio (3.3.4)*

### 1.6 Supporto ed Opposizione

Il Supporto e la Opposizione influenzano la vittoria ed alcune Operazioni.

**1.6.1** Le Città ed i Dipartimenti con almeno 1 Popolazione (1.3.2-3) mostrano sempre da 1 a 5 livelli del Supporto della sua popolazione per una Opposizione al Governo che può spostarsi durante il gioco a:

- Supporto Attivo
- Supporto Passivo
- Neutrale
- Opposizione Passiva
- Opposizione Attiva

**1.6.2** Mostrate il Supporto Attivo o Passivo o l'Opposizione con segnalini posti in ciascuna Città o Dipartimento. Mostrate gli spazi Neutrali con l'assenza di tali segnalini. Il Supporto/Opposizione Attivo conta il doppio per il Totale di Supporto/Opposizione (1.6.3).
*NOTA: Le LoC (1.3.4) ed i Dipartimenti con Popolazione 0 non hanno mai segnalini di Supporto o Opposizione (sono sempre Neutrali)*



Supporto Attivo



Supporto Passivo



Opposizione Passiva



Opposizione Attiva






**1.6.3 Totale di Supporto e di Opposizione**
La vittoria del Governo o del FARC dipende dal valore totale del Supporto o Opposizione della popolazione (più le Basi FARC, 7.2), rispettivamente.
Variate il "Totale Supporto" o "Opposizione + Basi" sulla tabella a bordo mappa a seconda della tabella sottostante quando si ha una variazione qualsiasi al Supporto, Opposizione, o al numero di Basi FARC.

**Equazioni per il Totale di Supporto ed Opposizione:**

**Il Totale di Supporto è pari a:**
(2 x Popolazione in Supporto Attivo) + (1 x Popolazione in Supporto Passivo)

**Il Totale di Opposizione è pari a:**
(2 x Popolazione in Opposizione Attiva) + (1 x Popolazione in Opposizione Passiva)

**Opposizione + Basi è pari a:**
Totale di Opposizione + Il numero di Basi FARC sulla mappa




**1.7 Risorse ed Aiuti**
In qualsiasi momento, ciascuna Fazione ha tra 0 e 99 Risorse che usa per pagare le Operazioni (3.0). Durante alcuni Round di Propaganda (6.3.1) ed Eventi, un livello di Aiuti (tra 0 e 29) si aggiunge alle Risorse Governative. Indicate le Risorse ed Aiuti sulla tabella a bordo mappa – per le Risorse, con un cilindro del colore della Fazione (1.5).



# 20 LA SEQUENZA DI GIOCO

## 2.1 Piazzamento
Seguite le istruzioni indicate più avanti nel regolamento per decidere su varie opzioni di gioco, assegnare le Fazioni ai giocatori, preparare il mazzo e piazzare i segnalini e le forze.

## 2.2 Inizio
Iniziate a giocare rivelando la prima carta del mazzo di pesca e ponendola sul mazzo delle carte giocate. Rivelate poi la carta seguente sopra al mazzo. La carta nel mazzo di carte giocate viene giocata per prima; quella sopra il mazzo di pesca sarà giocata subito dopo. *NOTA: i giocatori possono vedere una carta in anticipo nel mazzo*. Tutte le carte giocate ed il numero di carte nel mazzo di pesca possono essere esaminate.

FASE DI REGISTRAZIONE: Quando si completano le fasi del gioco di ciascuna carta Evento, ponete un cilindro del colore della Fazione (1.5) nella casella appropriata della tabella della Sequenza di Gioco (o, se si tratta di Round di Propaganda [6.0], avanzate il segnalino di Carta Propaganda [*Prop Card*]).
**Opzione Non Rivelare:** Per giocare inizialmente ed avere meno complessità decisionale, non rivelate la prima carta del mazzo di pesca. Ignorate la restrizione della carta Evento finale (2.3.9).

## 2.3 Carta Evento

Quando giocate una carta Evento, sino a 2 Fazioni effettueranno Operazioni o l'Evento; le altre Fazioni possono Passare o ricevere Risorse.

- Le Fazioni il cui cilindro si trova nella casella "Disponibile" riceve queste opzioni, nell'ordine da sinistra a destra dei simboli della Fazione indicati in alto sulla carta.
- Le Fazioni con cilindri nella casella "non disponibile" non fanno nulla.

**2.3.1 Disponibilità.** Le Fazioni che non hanno effettuato una Operazione o Evento nella precedente carta sono Disponibili (i loro cilindri iniziano la carta nella casella "Disponibile" secondo 2.3.7). Le Fazioni che la hanno effettuata sono Non Disponibili. (Tutte le Fazioni iniziano la partita Disponibili). Vedere anche Operazioni Gratuite, 3.1.2.
**Opzione di Disponibilità A:** Per maggiore varietà ma minore capacità di pianificazione, determinate invece l'ordine delle Fazioni Disponibili per la carta correntemente giocata con i simboli sulla carta Evento che sta sopra il mazzo di pesca. Se questa carta è di Propaganda, rivelate carte aggiuntive sino a che non si arriva ad una carta Evento. Se l'ultima carta del mazzo è di Propaganda, determinate l'ordine delle Fazioni consultando la carta Evento che sta in basso nella casella delle carte giocate. Non usate l'opzione di non rivelare (2.2).
**Opzione di Disponibilità B:** Per anche maggiore confusione, determinate l'ordine delle Fazioni secondo l'Opzione A, ed ignorate l'esecuzione di Eventi o Operazioni per la Non Disponibilità (2.3.7). Solo il testo di un Evento può rendere una Fazione Non Disponibile.

**2.3.2 Ordine delle Fazioni.** La Fazione Disponibile che ha il simbolo più a sinistra nel suo colore (saltando le Fazioni Non Disponibili) è la prima Disponibile per effettuare l'Operazione o Evento, o per Passare. La seguente da sinistra è la seconda Disponibile.




*NOTA: Il simbolo grigio* **2** *su alcune carte influenza le scelte del non giocatore (8.1) non nell'ordine delle Fazioni.*

**2.3.3 Passare.** Se una prima o seconda Fazione Disponibile decide di Passare, riceve +1 Risorsa (o +3 Risorse se Governativa) e rimane Disponibile per la carta seguente. La Fazione Disponibile seguente da sinistra rimpiazza poi la Fazione che Passa come nuova prima o seconda Fazione Disponibile e riceve le stesse opzioni di eseguire o passare. Se l'ultima Fazione Disponibile (la più a destra) Passa, variate la posizione dei cilindri (2.3.7) e giocate la carta seguente.

**2.3.4 Opzioni per le Fazioni Disponibili**

PRIMA DISPONIBILE: Se la prima Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può effettuare:

- Una Operazione (3.0) – con o senza una Attività Speciale (4.0) – oppure:
- L'Evento indicato sulla carta.

OPZIONI PER LA SECONDA DISPONIBILE: Se la seconda Fazione Disponibile non Passa (2.3.3), può anch'essa effettuare una Operazione e forse anche l'Evento, ma le sue opzioni dipendono da cosa la Prima Fazione ha svolto:

- Solo Op: Se la prima Fazione Disponibile ha svolto una Operazione, la seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione Limitata (2.3.5).
- Op & Attività Speciale: Se la prima Fazione Disponibile ha svolto una Operazione con una Attività Speciale, la seconda Fazione Disponibile può invece svolgere l'Evento (vedere anche Carta Evento Finale, 2.3.9).
- Evento: se la prima Fazione Disponibile ha svolto l'Evento, la seconda Fazione Disponibile può svolgere una Operazione, con una Attività Speciale se lo desidera.

*NOTA: Per facilità queste opzioni sono illustrate sulla tabella della Sequenza di Gioco, sulla mappa.*

**2.3.5 Operazione Limitata.** Una Operazione Limitata (LimOp) è l'Operazione svolta da un giocatore in 1 solo spazio, senza Attività Speciale. Se l'Operazione Limitata è una Pattuglia (3.2.2), Perlustrazione (3.2.3) o Marcia (3.3.2(), può coinvolgere perdine provenienti da più spazi ma con 1 solo spazio di destinazione.
Una Operazione Limitata conta come Operazione. Vedere anche Carta Evento Finale (2.3.9) e Operazioni Non del Giocatore (8.1).
**2.3.6 Partita**. Quando la Fazione del Primo o Secondo Giocatore Disponibile paga Risorse per svolgere una Operazione (inclusa una Operazione Limitata, 2.3.5) ma non svolge alcuna Attività Speciale, può rimuovere una Partita che possiede (4.3.5) per svolgere una Operazione Limitata di qualsiasi tipo aggiuntiva e gratuita. In alternativa, una diversa Fazione può rimuovere la sua Partita per consentire alla Prima o Seconda Fazione Disponibile di svolgere una tale Operazione gratuita. Una Fazione può beneficiare solo di 1 tale Partita per carta.
*ESEMPIO: I Cartelli sono la Prima Fazione Disponibile e svolgono una Marcia, rimuovono una Partita, poi svolgono una Riorganizzazione in 1 spazio senza costo in Risorse.*
*NOTA: L'Op aggiuntiva riproduce gli effetti di una grossa Partita di droga che "olia i meccanismi".*
**2.3.7 Variare la Disponibilità.** Dopo che la Prima o Seconda Fazione Disponibile ha completato l'esecuzione di tutte le Operazioni, Attività Speciali ed Eventi (o dopo che sono tutte Passate), variate i cilindri sulla Tabella della Sequenza di Gioco come segue:

- Spostate il cilindro alla casella "Non Disponibile" se la Fazione ha svolto una Operazione (inclusa una Operazione Limitata) o Evento (a meno che non sia altrimenti specificato dall'Evento, vedere anche Operazioni Gratuite, 3.1.2).
- Spostate il cilindro alla casella "Disponibile" se la Fazione non ha svolto alcuna Operazione o Evento (e non è stata resa Non Disponibile da un Evento).

**2.3.8 Carta seguente.** Dopo aver variato la Disponibilità, spostate la prima carta del mazzo di pesca sul mazzo delle carte giocate, a faccia in su, e rivelate la carta seguente del mazzo. Giocate la carta presente nel mazzo delle carte giocate, procedendo con la sequenza appropriata.
**2.3.9 Carta Evento Finale.** Con l'ultima carta Evento prima della Carta Propaganda Finale (2.4.1), le Operazioni di qualsiasi giocatore devono essere Limitate (2.3.5, no Attività Speciali) e non possono includere il Perlustrazione (3.2.3) o la Marcia (3.3.2).

### 2.4 Carta Propaganda

Se si gioca una carta Propaganda, svolgete un Round di Propaganda (6.0).
**2.4.1 Propaganda Finale.** Se il Round della quarta carta Propaganda viene completato senza una vittoria (6.1), la partita termina: determinate la vittoria secondo 7.3.
**Opzione gioco breve**: Accordatevi al piazzamento che il Round della terza carta Propaganda sarà il round finale.
*NOTA: Mettete da parte le carte Propaganda per mostrare quante sono state giocate. Ciascuna serie di carte Evento, sino ad un Round di Propaganda, viene detta "Campagna".*

# 3.0 LE OPERAZIONI

### 3.1 Le Operazioni in Generale

La Fazione che svolge una Operazione (Op) sceglie 1 delle 4 Operazioni elencate per la sua Fazione e, se applicabile, sceglie gli spazi sulla mappa da coinvolgere.
La Fazione solitamente paga un costo in Risorse (non Aiuti, 1.7), spesso per spazio scelto; deve avere Risorse sufficienti per pagare l'Operazione, incluso in ogni spazio scelto.
La Fazione che sta operando sceglie l'ordine di risoluzione dell'Operazione nei vari spazi, le Fazioni o pedine nemiche da influenzare, e le pedine amiche da piazzare o rimpiazzare. Una singola Operazione può coinvolgere una o più Fazioni ed ignorare altre.
**3.1.1 Pedoni.** I giocatori possono indicare gli spazi scelti per le Operazioni (3.0) con pedoni neri e le Attività Speciali (4.0) con pedoni bianchi. (I pedoni sono stati inclusi per comodità, non sono un limite al numero di spazi che possono essere scelti).
**3.1.2 Operazioni Gratuite.** Alcuni Eventi (5.5), fasi (6.4.5) o Partite di droga (2.3.6) danno Operazioni o Attività Speciali gratuite: non costano Risorse e, se svolti da una Fazione che non sia quella che gioca l'Evento, possono lasciarla Disponibile (2.3.7). Altri requisiti e procedure si applicano ancora a meno che non siano superati dal testo dell'Evento (5.1.1, 5.5).



### 3.2 Operazioni COIN

Il Governo sceglie tra Operazioni di Addestramento, Pattuglia, Perlustrazione ed Assalto. *Nota: il Governo non può mai piazzare o muovere le sue pedine in Zone FARC; 6.4.4.*

**3.2.1 Addestramento.** Le Operazioni di Addestramento incrementano le forze del Governo e possono dare Supporto (1.6). scegliete qualsiasi Dipartimento o Città e pagate 3 Risorse per spazio scelto.
PROCEDURA: come prima cosa, in ciascun Dipartimento scelto con una Base Governativa E in ciascuna Città scelta, ponete sino a 6 cubetti (qualsiasi combinazione di Truppe Disponibili e Polizia). Poi, in uno spazio scelto:

- Sostituite qualsiasi 3 cubetti con 1 Base Governativa (rispettando il Raggruppamento, 1.4.2), OPPURE:
- Svolgete un'Azione Civica (6.4.1) per guadagnare Supporto. Come durante la Fase di Supporto, il Governo deve avere Truppe, Polizia e Controllo (la maggioranza delle forze, 6.2) nello spazio e deve pagare Risorse aggiuntive secondo 6.4.1 (anche se l'Addestramento era gratuito).

**3.2.2 Pattuglia.** Le Operazioni di Pattuglia proteggono le LoC muovendo Truppe o Polizia su di esse e cercando e rimuovendo la Guerriglia ivi esistente. Pagate 3 Risorse in totale (non per spazio). Se è un'Operazione Limitata (2.3.5), tutti i cubetti che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione.
PROCEDURA: Muovete un numero qualsiasi di cubetti da qualsiasi spazio. Ciascun cubetto può muovere in qualsiasi LoC o Città adiacente (1.3.6) e può proseguire ad entrare in LoC e Città adiacenti sino a che il giocatore non decide di smettere di muoverlo o entra in uno spazio che contiene 1 o più Guerriglia. Poi, in ciascuna LoC (anche se un cubetto ha mosso lì), Attivate 1 Guerriglia per ciascun cubetto presente. Poi, se desiderate, effettuate un Assalto (3.2.4) in 1 LoC senza alcun costo aggiuntivo. Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), l'Assalto deve avvenire nella LoC di destinazione.

**3.2.3 Perlustrazione.** Le Operazioni di Perlustrazione spostano Truppe (solitamente, in aree contese) e localizzano la Guerriglia nemica. Scegliete qualsiasi Città o Dipartimenti come destinazioni (non Zone FARC, 6.4.4). Pagate 3 Risorse per spazio scelto. Il Perlustrazione non è consentito con la carta Evento finale (2.3.9).
PROCEDURA: Come prima cosa, muovete qualsiasi Truppa adiacente che desiderate negli spazi scelti. Inoltre, le Truppe possono muovere prima in una LoC adiacente (1.3.6) che sia priva di Guerriglia e poi in spazi adiacenti (qualsiasi Truppa che muove deve raggiungere spazi pagati come destinazioni).

- Poi, negli spazi scelti che non siano di Foresta, Attivate 1 Guerriglia (1.4.3) per ciascun cubetto lì (Polizia più Truppe, che abbiano appena mosso o che fossero già lì).
- Negli spazi di Foresta, Attivate 1 Guerriglia soltanto per ogni 2 cubetti (arrotondate per difetto i cubetti dispari).




*ESEMPIO: Il Governo sceglie il Dipartimento Cesar-La Guajira per un Perlustrazione. Non vi sono Guerriglie su alcuna LoC. le Truppe possono muovere da Cúcuta, Bucaramanga, e Sincelejo alla LoC a sud di Baranquilla e da lì a Cesar. Le Truppe già a Baranquilla o qualsiasi dei 3 Dipartimenti o 2 LoC adiacenti a Cesar possono anch'essi entrare a Cesar.*

**3.2.4 Assalto.** Le Operazioni di Assalto eliminano le forze Ribelli. Scegliete qualsiasi spazio e pagate 3 Risorse per spazio scelto.
PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, rimuovete 1 Guerriglia Attiva (1.4.3) per ciascun cubetto di Truppe lì. Una volta che una Fazione attaccata non ha Guerriglia nello spazio, rimuovete invece le sue Basi.

- In una Città o LoC, rimuovete anche 1 pezzo nemico per ciascun cubetto di Polizia lì presente.

- In Montagna, rimuovete un pezzo solo per ogni 2 Truppe (arrotondato per difetto).

NOTA: La Guerriglia sono meno capaci militarmente rispetto alle forze Governative ma hanno il vantaggio informativo in quanto le Operazioni Governative generalmente devono prima fare Perlustrazione per Attivarle (localizzarle) prima di Assaltarle.

*NOTA: Le schede della Fazione usano la frase "le Basi rimangono" per ricordare che una Operazione non può rimuovere una Base nemica fintanto che la Guerriglia (Attiva o Nascosta), Truppe, o Polizia della stessa Fazione rimangono nello stesso spazio. Inoltre, tutta la Guerriglia di una Fazione in uno spazio può essere Nascosta, impedendo ulteriore rimozione con Assalto dei suoi pezzi (incluse le Basi) sino a quando la Guerriglia non viene Attivata.*

**3.2.5 Caccia alla Droga.** Per ciascuna Partita (4.5.3) rimossa da un Assalto, aggiungete +6 Aiuti (ad un massimo di 29).



### 3.3 Operazioni dei ribelli

Le Fazioni dei ribelli (FARC, AUC, e Cartelli) scelgono tra Operazioni di Riorganizzazione, Marcia, Attacco e Terrorismo. Notate che, sulla scheda della Fazione sotto "Operazioni dei ribelli", i termini "Guerriglia" e "Basi" significano quelle della Fazione che svolge l'azione (amica), a meno che non sia specificato diversamente.

**3.3.1 Riorganizzazione.** Le Operazioni di Riorganizzazione incrementano o recuperano le forze amiche. Scegliete qualsiasi Dipartimento o Città. Pagate 1 Risorsa per spazio scelto.

- La FARC può scegliere soltanto spazi Neutrali o con Opposizione, non quelli con Supporto (1.6).
- La AUC può scegliere soltanto spazi Neutrali o con Supporto, non quelli con Opposizione.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, la Fazione che svolge l'operazione pone 1 delle sue Guerriglie disponibili o rimpiazza 2 delle sue Guerriglie con 1 delle sue Basi, entro i limiti di raggruppamento (1.4.2). Se lo spazio ha già almeno 1 Base della Fazione, la Fazione può invece:

- Porre un numero delle sue Guerriglie Disponibili, sino al numero delle sue Basi più il valore di Popolazione dello spazio (1.3.2.-.3), OPPURE:
- Muovere qualsiasi delle sue Guerriglie da qualsiasi spazio sulla mappa a lì e girare tutte le sue Guerriglie lì rendendole Nascoste (che abbiano mosso o no) (1.4.3).

**3.3.2 Marcia.** Le Operazioni di Marcia muovono le Guerriglie amiche. Scegliete qualsiasi spazio come origine delle Guerriglie che muovono. Pagate 1 Risorsa per Città o Dipartimento dove le Guerriglie muovono (0 Risorse per muovere su LoC). Se si tratta di Operazione Limitata (2.3.5), tutte le Guerriglie che muovono devono terminare in un singolo spazio di destinazione. I giocatori non possono Marciare nella carta Evento finale (2.3.9).

PROCEDURA: La Fazione che esegue l'operazione muove qualsiasi sua Guerriglia in spazi adiacenti (1.3.6). Nessuna Guerriglia muove più di una volta. Le Guerriglie che muovono da uno spazio ad un altro lo fanno in gruppo. Passate le Guerriglie di un gruppo che muove ad Attive (1.4.3) se:

- Lo spazio di destinazione è una LoC o Città o Dipartimento con Supporto (1.6) – o per Marcia, Supporto o Opposizione della AUC – E:
- Il numero di Guerriglia del gruppo che muove più il numero di cubetti nello spazio di destinazione eccede 3. Per la Marcia AUC, contate le Guerriglia FARC come cubetti.

*ESEMPIO: Un gruppo di 2 Guerriglie Nascoste FARC Marciano da Meta Est a Santander-Boyacá, che ha Supporto Passivo e dove vi sono 1 cubetto di Polizia ed 1 di Truppe. Dal momento che la destinazione è un Dipartimento con Supporto ed il totale di 4 cubetti e Guerriglia che muove coinvolti eccede 3, le 2 Guerriglia che muovono divengono Attive.*

*NOTA: La Marcia spesso Attiva la Guerriglia, ma i movimenti per Evento (5.0) lo fanno solo se specificato.*

**3.3.3 Attacco.** Le Operazioni di Attacco cercano di eliminare le forze nemiche; gli attacchi che hanno particolare successo incrementano le Guerriglia amiche (catturando armi nemiche, equipaggiamento, razioni, reclute o droghe). Scegliete qualsiasi spazio dove la Fazione che sta operando ha almeno 1 Guerriglia ed 1 pezzo nemico; pagate 1 Risorsa per spazio.

PROCEDURA: In ciascun spazio scelto, Attivate (1.4.3) tutte le Guerriglie della Fazione che sta agendo, poi tirate un dado: se il risultato è pari o inferiore al numero delle Guerriglie della Fazione che sta agendo lì presenti (che abbiano iniziato Attive o no), rimuovete sino a 2 pezzi nemici (a scelta della Fazione che agisce; si possono includere Guerriglie Nascoste). I 2 pezzi possono appartenere a Fazioni diverse. Le Basi della Fazione attaccata non possono essere rimosse prima di tutti i suoi cubetti o Guerriglie nello spazio.

BENI CATTURATI: Se il tiro di dado è stato "1", ponete lì 1 delle Guerriglie Disponibili della Fazione (1.4.1). Se è stata rimossa una Partita (4.5.3), ponetela nello spazio con una Guerriglia della Fazione che sta agendo.




**3.3.4 Terrorismo.** Le Operazioni di Terrorismo nei Dipartimenti o Città neutralizzano (o, per il FARC, aggiungono) Supporto o Opposizione (1.6) e pongono segnalini di Terrore che ostacolano i futuri tentativi di influenzarlo. Nelle LoC, pongono segnalini di Sabotaggio che bloccano le entrate delle Risorse Governative (6.3.1). Il Terrore AUC ostacola gli Aiuti al Governo. Scegliete qualsiasi spazio dove la Fazione che agisce ha almeno 1 Guerriglia Nascosta; pagate 1 Risorsa per Città o Dipartimento (0 per le LoC).
PROCEDURA: Attivate 1 Guerriglia Nascosta amica in ciascun spazio scelto.

- Se lo spazio è un Dipartimento o Città, ponete un segnalino di Terrore e spostate qualsiasi Supporto o Opposizione di 1 livello verso Neutrale (rimuovete Passivo o passate Attivo a Passivo e modificate il Supporto o Opposizione Totale, 1.6) OPPURE, se FARC, verso la Opposizione Attiva.
- Se lo spazio è una LoC senza segnalino di Sabotaggio, ponete un segnalino di Sabotaggio.
- Non ponete un segnalino di Terrore/Sabotaggio se sono tutti già sulla mappa (ve ne sono 40).

TAGLIO AGLI AIUTI: Se la AUC sta operando il Terrore (incluso con Evento, 5.0), diminuite gli Aiuti di -3 se il Terrore si è avuto in un singolo spazio o di -5 se in 2 o più spazi, ad un minimo di zero (1.7). *Nota: gli Aiuti a 0 non bloccano il Terrore AUC.*

# 4.0 ATTIVITA' SPECIALI

### 4.1 Attività Speciali in Generale

Quando una Fazione, secondo la sequenza di gioco della Carta Evento (2.3) svolge una Operazione in almeno 1 spazio (3.0), può anche svolgere 1 tipo delle sue Attività Speciali (Eccezione: Operazioni Limitate, 2.3.5). Alcuni Eventi danno Attività Speciali gratuite (3.1.2).

- Come per le Operazioni, la Fazione che li svolge sceglie gli spazi, Fazioni o pezzi influenzati e l'ordine delle azioni. Una Fazione può svolgere le sue Attività Speciali in un qualsiasi momento immediatamente prima, durante o immediatamente dopo lo svolgimento della sua Operazione.

*ESEMPIO: La FARC con 0 Risorse Estorce o Rapisce quanto sufficiente per pagare le Operazioni da effettuare in seguito (4.1.1).*
*NOTA: Se la 1° Fazione Disponibile usa una Attività Speciale, la 2° Disponibile avrà l'opzione di svolgere l'Evento della carta (2.3.4).*

**4.1.1. Operazioni di Accompagnamento.** Alcune Attività Speciali specificano che possono accompagnare solo alcuni tipi di Operazioni (3.0). Alcune Attività Speciali possono aver luogo solo nelle locazioni delle loro Operazioni di Accompagnamento. Se non viene specificato altrimenti, le Attività Speciali possono accompagnare qualsiasi Operazione ed avvenire in qualsiasi spazio altrimenti valido.



### 4.2 Attività Speciali Governative

Il Governo può scegliere tra Trasporto Aereo, Attacco Aereo, o Distruzione.

**4.2.1 Trasporto Aereo.** Il Trasporto Aereo sposta Truppe, specialmente per ammassarle velocemente per una Operazione.
PROCEDURA: Muovete sino a 3 Truppe da 1 spazio ad un altro (non Zona FARC, 6.4.4).

**4.2.2 Attacco Aereo.** Un Attacco Aereo distrugge una unità Ribelle esposta. Può accompagnare solo una Pattuglia, Perlustrazione, o Assalto (3.2.2-.4) ed avvenire in un singolo Dipartimento o LoC (non Città).
PROCEDURA: Rimuovete 1 Guerriglia Attiva o, se la Fazione attaccata non ha Guerriglia nello spazio, 1 delle sue Basi.

**4.2.3 Distruzione.** Lo Distruzione distrugge le Basi dei Cartelli ed ottiene Aiuti ma al costo di incrementare la simpatia locale per il FARC. Può avvenire in 1 qualsiasi Dipartimento con pezzi dei Cartelli (anche Guerriglia dei Cartelli senza Basi).
PROCEDURA: Incrementate gli Aiuti di +4, ad un massimo di 19 (1.7). Rimuovete tutte le Basi dei Cartelli nello spazio scelto (indipendentemente dalla Guerriglia lì presente). Poi:

- Spostate quel Dipartimento o uno adiacente di 1 livello verso Opposizione Attiva (1.6.1), se possibile.
- O, se non è possibile (perché sono tutti già ad Opposizione Attiva o hanno Popolazione 0), ponete invece 1 Guerriglia FARC disponibile in quel Dipartimento.



### 4.3 Attività Speciali del FARC

Il FARC può scegliere tra Imboscata, Estorsione, o Sequestro.

**4.3.1 Estorsione.** L'Estorsione consente al FARC di ottenere Risorse dalle regioni che dominano. Il FARC può simultaneamente Estorcere da qualsiasi regione che domina, ed in qualsiasi spazio (incluse le LoC) dove le forze FARC includono almeno 1 Guerriglia Nascosta e dove il FARC ha il Controllo (le sue forze sono superiori in numero rispetto a tutti i nemici, 6.2).
PROCEDURA: Per ciascun spazio scelto, Attivate 1 Guerriglia FARC Nascosta lì presente (1.4.3) ed aggiungete +1 alle Risorse FARC (1.7).

**4.3.2 Imboscata.** Un'Imboscata consente al FARC di assicurarsi il successo completo per un Attacco in uno spazio. Deve avvenire in uno spazio scelto per l'Attacco (3.3.3, non ancora risolto) e che ha almeno 1 Guerriglia FARC Nascosta (1.4.3).
PROCEDURA: Invece della solita procedura di Attacco (3.3.3), l'Attacco in quello spazio Attiva 1 Guerriglia Nascosta soltanto ed ha automaticamente successo (non tirate il dado, rimuovete le 2 pedine nemiche normalmente). Ponete una Guerriglia FARC disponibile nello spazio (Sotterraneo, 1.4.3) come se fosse tirato "1".

**4.3.3 Sequestro.** Il Sequestro sottrae un ammontare variabile di Risorse (1.7) dal Governo o o dai Cartelli o da una Partita (4.5.3) dai Cartelli, al piccolo rischio di incrementare la crescita del AUC. Può avvenire sino in 3 spazi che:

- Erano o saranno scelti per il Terrorismo (3.3.4) in questa Operazione, E:
- Sono Città LoC o hanno una Base dei Cartelli, E:
- Hanno più Guerriglia FARC che Polizia.

PROCEDURA: Attaccate il Governo se lo spazio è Città o LoC, o i Cartelli se lo spazio a 1 o 2 Basi dei Cartelli. Tirate un dado per ciascun spazio e trasferite al FARC dalla Fazione attaccata un numero di Risorse pari al tiro di dado. Quando si ottiene "6", il AUC pone 1 pezzo Disponibile in quello spazio (entro i limiti del raggruppamento, 1.4.2). Se una Fazione attaccata termina le Risorse, non ne vengono trasferite altre.
SEQUESTRO DELLA DROGA: Se si attaccano i Cartelli dove hanno una Partita (4.5.3), invece di tirare il dado, ponete la Partita con una Guerriglia FARC lì.
*NOTA: Questa Attività Speciale rappresenta il sequestro potenzialmente lucrativo di membri della famiglia di signori della droga, politici, ed altri personaggi ricchi. I sequestri ordinari sono rappresentati nel gioco nel Terrorismo ed Estorsione.*



### 4.4 Attività Speciali del AUC

Il AUC può scegliere tra Estorsione, Imboscata o Assassinio.

**4.4.1 Estorsione & Imboscata.** Il AUC effettua queste attività allo stesso modo del FARC (4.3.1-.2) ovviamente usando forze AUC.

**4.4.2 Assassinio.** L'Assassinio elimina le unità nemiche – anche le Basi protette. Può avvenire in massimo 3 qualsiasi spazi scelti per il Terrorismo AUC (3.3.4) in questa Operazione, nei quali le Guerriglie AUC sono superiori in numero rispetto alla Polizia.
PROCEDURA: In ciascun tale spazio, rimuovete 1 qualsiasi pezzo nemico.
SU COMMISSIONE: Se un Assassinio obbliga alla rimozione di una Partita (4.5.3), ponetela con qualsiasi Guerriglia AUC nello spazio.



### 4.5 Attività Speciali dei Cartelli

I Cartelli possono scegliere tra Coltivazione, Lavorazione o Taglieggiamento.

**4.5.1 Coltivazione.** Coltivare sposata un'attività di traffico o propaga una nuova area di crescita. Può accompagnare solamente una operazione di Riorganizzazione o Marcia (3.3.1.-.2). La destinazione è 1 Dipartimento o Città con Popolazione superiore a 0 e con più Guerriglie dei Cartelli che Polizia.
PROCEDURA: Spostate 1 Base dei Cartelli da qualsiasi spazio allo spazio scelto (rispettando i limiti del raggruppamento, 1.4.2). Oppure, se lo spazio è un Dipartimento scelto per una Operazione di Riorganizzazione (che abbia ricevuto una Guerriglia o no), se desiderato ponete invece lì 1 Base dei Cartelli.
*NOTA: La Coltivazione rappresenta la capacità dei cartelli della droga di organizzare rapidamente e clandestinamente l'acquisto di nuove coltivazioni e di spostare i laboratori di lavorazione ed i canali di consegna.*

**4.5.2 Raffinazione.** La Raffinazione prepara le Partite di droga maggiori o scambia Basi per Risorse. Deve accompagnare una Operazione di Riorganizzazione o Marcia (3.3.1-.2) e può avvenire in qualsiasi spazio con almeno 1 Base dei Cartelli.
PROCEDURA: Rimuovete qualsiasi Base dei Cartelli che si desidera ed aggiungere +3 Risorse ai Cartelli per ciascuna Base rimossa. In alternativa, ponete un totale di 1 o 2 Partite disponibili (4.5.3) sotto qualsiasi Guerriglia in spazi con Basi dei Cartelli.




**4.5.3 Segnalini di Partita di droga.** I 4 Segnalini di Partita rappresentano carichi importanti di droga che attendono la consegna e sono un limite al gioco. Sulla mappa, sono sempre posti sotto una Guerriglia e muovono assieme ad essa.
La Fazione di quella Guerriglia possiede la Partita. Una Guerriglia può tenere varie Partite. Il possessore può trasferire la Partita ad un'altra Guerriglia nello stesso spazio in qualsiasi momento (anche se la Guerriglia viene rimossa o rimpiazzata ed includendo anche la Guerriglia di un'altra Fazione).
Le Partite sono rimosse soltanto con Evento (5.0) o come segue:

- Se una Guerriglia che ha una Partita viene rimossa, il possessore deve immediatamente trasferire la Partita ad un'altra Guerriglia o rimuoverla.
- I giocatori, dopo aver svolto le Operazioni senza Attività Speciali, possono rimuovere una Partita che possiedono per una Operazione Limitata extra e gratuita (2.3.6).
- Durante la Fase delle Risorse, tutte le Partite sono rimosse e danno al possessore una Base o +6 Risorse (6.3.3).

**4.5.3 Corruzione.** La Corruzione neutralizza le unità delle altre Fazioni o espone o nascondono la Guerriglia ma costano Risorse (1.7). Si può avere in massimo 3 spazi.
PROCEDURA: Per ciascun spazio, diminuite le Risorse dei Cartelli di -3 e rimuovete sino a 2 cubetti lì, rimuovete o girate sino a 2 Guerriglia lì, o rimuovete una Base lì. *NOTA: La Corruzione è l'unica Attività Speciale con un costo in Risorse.*
CONTRABBANDO: Il giocatore dei Cartelli può trasferire qualsiasi Partita (4.5.3) rimossa dalla Corruzione a qualsiasi Guerriglia nello spazio.

# 5.0 EVENTI

*Ciascun Evento ha un titolo, un testo descrittivo in corsivo, ed un testo dell'Evento. Il testo descrittivo è solo per interesse storico e non ha effetti nel gioco.*

## 5.1 Svolgimento degli Eventi

Quando una Fazione svolge un Evento, implementa il testo dell'Evento letteralmente (talvolta coinvolgendo azioni o decisioni di altre Fazioni). A meno che non sia altrimenti specificato, la Fazione che lo implementa effettua tutte le scelte riguardanti l'implementazione del testo, come quali pezzi sono influenzati. Alcuni Eventi con effetti duraturi hanno segnalini per aiutare a ricordarli (per gli Eventi che creano Zone FARC, vedere 6.4.4).
**5.1.1** Dove il testo dell'Evento contraddice le regole, l'Evento ha priorità.
*ESEMPIO: Se l'Evento dice qualsiasi Guerriglia in un dato spazio effettua Terrorismo o Imboscata, anche un Guerriglia Attiva lì presente può farlo.*
Comunque:

- Gli Eventi non pongono mai pezzi che non sono disponibili (1.4.1); rimuovono invece che rimpiazzare se il rimpiazzo non è disponibile.
- Gli Eventi non violano il raggruppamento (1.4.2, incluso no forze Governative nelle Zone FARC, 6.4.4).
- Gli Eventi non possono aumentare gli Aiuti oltre 29 o le Risorse della Fazione oltre 99 (1.7).
- Gli Eventi non consentono mai ad una Fazione di svolgere un tipo di Operazione o Attività Speciale disponibile solo alle altre Fazioni (3.0, 4.0).

**5.1.2** Se due eventi si contraddicono, l'Evento correntemente giocato ha precedenza.
*ESEMPIO: "Ex Militari" potrebbe risultare in un Assalto contro il FARC anche se il FARC ha appena giocato "Senado & Cámara".*
**5.1.3** Se non si può rispettare tutto il testo dell'Evento svolto, implementate solo la parte possibile.

### 5.2 Uso Duplice

Molti Eventi hanno un testo sia in chiaro che ombreggiato. La Fazione che lo svolge può scegliere uno dei due testi (non entrambi). Mentre il testo in chiaro spesso favorisce il Governo, un giocatore può scegliere una delle due opzioni indipendentemente dalla Fazione.




### 5.3 Capacità del Governo

Gli Eventi Duplici con indicazione "CAPACITA' DEL GOVERNO" hanno effetti duraturi che aiutano o penalizzano il Governo. Quando si svolge un tale Evento, ponete il segnalino corrispondente dalla parte appropriata della casella Capacità del Governo. Gli effetti dell'Evento durano per tutta la partita.

### 5.4 Momentum dei ribelli

Il testo ombreggiato degli Eventi Duplici che ha l'indicazione "MOMENTUM RIBELLI" ha effetti duraturi che penalizzano il Governo. Quando si implementa il testo di un tale evento, ponete la carta in una delle caselle del Momentum dei ribelli. L'effetto dura sino alla fase di Sistemazione del round di Propaganda seguente (6.6), quando la carta viene scartata. *Nota: le due caselle sono state inserite per comodità e non sono un limite al numero di Eventi Momentum ribelli che possono essere in gioco.*

#### 5.5 Operazioni Gratuite

Alcuni Eventi consente l'esecuzione o un'altra Fazione una Operazione immediata o Attività Speciale che interrompe la solita sequenza di gioco e tipicamente è gratuita: non ha costo in Risorse e non influenza la Disponibilità (3.1.2, 2.3.1), sebbene rimangano altri requisiti a meno che non siano superati dal testo dell'Evento (5.1.1).
*ESEMPIO: Terrorismo Gratuito deve Attivare una Guerriglia Nascosta secondo 3.3.4, ma il testo dell'Evento specifica il Terrorismo da "qualsiasi Guerriglia" e si potrebbe usare una Guerriglia già attiva.*




# 6.0 ROUND DI PROPAGANDA

Svolgete un Round di Propaganda nella sequenza delle fasi sotto elencate quando viene giocata ciascuna carta Propaganda.

ECCEZIONE: Non svolgete mai più di un Round di Propaganda in fila (senza che si sia giocata una carta Evento a frapporsi) – invece, le carte Propaganda aggiuntive sono giocate senza un Round di Propaganda. Se una tale carta Propaganda è finale (2.4.1), terminate la partita e determinate il vincitore (7.3).

**6.1 Fase di Vittoria**
Se qualsiasi Fazione rispetta le sue condizioni di Vittoria, la partita termina (eccezioni: opzione Non-giocatore [1.5]; 1-giocatore [8.8]). Vedere Vittoria (7.0) per determinare il vincitore e l'ordine dei giocatori. Altrimenti, proseguite con il Round di Propaganda. Dopo aver completato il Round di Propaganda finale (2.4.1), determinate la vittoria secondo 7.3.




**6.2 Fase di Controllo**
Indicate ciascun Dipartimento e Città che ha più pezzi Governativi del totale dei ribelli con la pedina "Controllo Govt", e quelli che hanno più pezzi FARC dei pezzi di tutte le altre Fazioni con la pedina "Controllo FARC".
Poi Sabotate (3.3.4) ciascuna LoC non Sabotata dove la Guerriglia totale eccede i cubetti o per la quale una Città adiacente è sotto Controllo FARC.
*NOTA: Il Controllo influenza l'Azione Civica del Governo e la Ridisposizione, l'Agitazione FARC, e l'Appoggio Elite AUC. Se desiderato, indicate solo quegli spazi dove è necessario ricordare il Controllo.*
*NOTA: Il "Controllo FARC" di una Città potrebbe non rappresentare il completo controllo militare di un'area urbana maggiore ma piuttosto la presenza sufficiente per inibire il commercio ed incoraggiare la resistenza all'autorità governativa.*

## 6.3 Fase delle Risorse
Aggiungete le Risorse alle Fazioni con la sequenza seguente, ad un massimo di 99 (1.7)

**6.3.1 Entrate del Governo.** Sommate il valore Economico totale (1.3.4) di tutte le LoC che non hanno segnalino di Sabotaggio (30 meno le LoC Sabotate) più gli Aiuti. ***Eccezione:*** *se El Presidente (6.4.3) è Camper, non aggiungete Aiuti.*

**6.3.2 Entrate dei ribelli.** Sommate per:
• FARC ed AUC: Il numero delle loro Basi.
• Cartelli: Tre volte il numero delle sue Basi.

**6.3.3 Profitti della Droga.** Il FARC, poi il AUC, poi i Cartelli rimuovono qualsiasi Partita (5.2.2) che possiedono, scegliendo di ricevere per ciascuna o una Base disponibile nella locazione della Partita (entro il raggruppamento, 1.4.2), oppure 6+ Risorse. (Le Basi poste in questo momento non influenzano il Controllo, 6.2)

## 6.4 Fase di Supporto
Il Governo e poi il FARC possono spendere Risorse per influenzare il Supporto popolare e l'Opposizione (1.6), poi si tengono le Elezioni.

**6.4.1 Azione Civica.** Il Governo può spendere un qualsiasi numero di Risorse per avere Supporto nelle Città o Dipartimenti controllato dal Governo che abbiano sia Truppe che Polizia. Ogni 3 Risorse spese consentono di rimuovere 1 segnalino di Terrorismo o – una volta che non vi è più Terrorismo nello spazio – di spostarsi di 1 livello verso il Supporto Attivo (Modifica del Supporto Totale, 1.6.3).
*NOTA: Le Truppe e la Polizia assieme danno la sicurezza necessaria per avanzare nel supporto popolare. Vedere anche Addestramento, 3.2.1.*

**6.4.2 Agitazione.** Similmente, il FARC può spendere Risorse per incoraggiare l'Opposizione nelle Città e Dipartimenti controllate dal FARC stesso. Ogni Risorsa spesa rimuove un segnalino di Terrorismo o – una volta che non vi è più Terrorismo nello spazio – di spostarsi di 1 livello verso l'Opposizione Attiva (modifica della Opposizione+Basi, 1.6.3) (1-giocatore: vedere 8.7.5).

**6.4.3 Elezioni.** Una tabella detta *El Presidente* registra chi correntemente è il Presidente della Colombia ed indica i suoi effetti. Se El Presidente è Samper o Pastrana ed il Supporto Totale è 60 o meno, avanzate il segnalino de El Presidente di 1 casella verso destra ed implementate l'effetto indicato.

- Se è Samper, il Governo non riceve Risorse da Aiuti durante i Round di Propaganda (6.3.1; può farlo però mediante gli Eventi).

- Se Pastrana, il Governo deve immediatamente piazzaare 1 Zona FARC (sotto).
- Se Uribe, rimuovete immediatamente tutte le Zone FARC (gli Eventi possono comunque piazzarle).




**6.4.4 Zone FARC.** Quando Eventi o la tabella de El Presidente (6.4.3) specificano che deve essere piazzata una Zona FARC, il Governo sceglie tra i Dipartimenti con il maggior numero di pezzi FARC che non sia già una Zona FARC per porvi un segnalino di Zona FARC.

- Il Governo deve immediatamente Ridisporre qualsiasi cubetto (6.5; giudicate il Controllo, 6.2, nel momento in cui viene posta la Zona FARC) e rimuovete qualsiasi Base lì presente.
- Le Forze Governative non possono entrare o essere poste in una Dipartimento con Zona FARC (1.4.2), neanche con Evento (5.1.1).

*ESEMPIO: L'Evento "Zona de Convivencia" pone una Zona FARC nel Dipartimento di Montagna con il maggior numero di pezzi FARC. Il giocatore del Governo decide tra quali spazi di Montagna con lo stesso numero di pezzi FARC.*
*NOTA: Le Zone FARC non hanno effetto sugli Attacchi Aerei (4.2.2), sullo Distruzione (4.2.3) o sul movimento o piazzamento delle forze Ribelli.*

**6.4.5 Sostegno delle Elite.** Il AUC ora può Radunarsi (3.3.1) gratuitamente in uno spazio che non abbia Controllo Governativo nè Opposizione, né Controllo FARC (6.2) (il Controllo non cambia).

### 6.5 Fase di Spostamento

Il Governo sposta le sue forze come segue.

**6.5.1** Il Governo *deve* muovere qualsiasi Truppa su LoC o in Dipartimenti privi di Basi Governative a spazi controllati dal Governo (6.2) che siano Città o che abbiano Basi Governative (se non vi sono tali spazi allora a Bogotà).

**6.5.2** Il Governo *può* muovere qualsiasi altra Truppa in tali Città o Basi controllate dal Governo.

**6.5.3** Il Governo *può* muovere qualsiasi Polizia a qualsiasi LoC o spazi Controllati dal Governo (6.2).
*NOTA: Mentre le Truppe sono il mezzo principale del Governo per attaccare i ribelli nelle campagne, la Polizia è il suo mezzo principale per mantenere la presenza costante.*

### 6.6 Fase di Sistemazione

Preparatevi per la carta seguente come segue:

- Indicate tutte le Fazioni Disponibili (2.3.1).
- Rimuovete tutti i segnalini di Terrorismo, Sabotaggio e Controllo.
- Ponete qualsiasi carta nella caselle Momentum dei ribelli sulle carte giocate – gli effetti dei loro Eventi non si applicano più (53.4).
- Girate tutte le guerriglie a Nascoste (1.4.3).
- Giocate la carta seguente dal mazzo di pesca e rivelate la nuova carta che sta sopra al mazzo (2.3.8).

*NOTA: Nel Round finale della partita, i giocatori devono effettuare tante Azioni Civiche ed Agitazioni quante sono possibili (6.4.1-.2) e possono saltare le fasi di Ridisposizione e Sistemazione (6.5-.6).*

# 7.0 VITTORIA

Ogni fazione ha le sue proprie condizioni di vittoria, riportate qui di seguito.

### 7.1 Classifica dei giocatori e risoluzione in caso di parità

Se qualsiasi Fazione non-giocatore (8.0) passa un controllo per la vittoria (7.2), tutti i giocatori perdono allo stesso modo. Altrimenti, quando qualsiasi giocatore lo fa o se nessuno lo fa entro la fine della partita, la Fazione che ha raggiunto il margine di vittoria superiore (7.3) è il primo, quello che ha il margine immediatamente inferiore è secondo, e così via. In caso di parità hanno priorità i non-giocatori, poi i Cartelli, poi AUC, poi FARC (vedere anche vittoria con un giocatore, 8.8).

### 7.2 Durante i Round di Propaganda

Controllate per la vittoria all'inizio di ciascun Round di Propaganda (6.1). Le condizioni di vittoria sono:

• Governo: il Supporto totale eccede 60.
• FARC: L'Opposizione totale più il numero di Basi FARC eccede 25.
• AUC: il AUC ha più Basi del FARC.
• Cartelli: I Cartelli hanno più di 10 Basi ed hanno Risorse oltre 40.

**7.3 Dopo la Propaganda Finale**
Se viene completato il Round di Propaganda finale (2.4.1) senza che vi sia un vincitore nel controllo per la vittoria (7.2), la Fazione che ha il maggiore margine di vittoria vince.
Un Margine di Vittoria è l'ammontare del quale una Fazione è oltre o cui manca alle sue condizioni di vittoria indicate in 7.2.
*NOTA: Il margine di vittoria è positivo se la Fazione ha raggiunto i suoi obiettivi, negativo o zero altrimenti.*
• **Governo:** Supporto Totale – 60.
• **FARC:** Opposizione Totale + Basi FARC – 25.
• **AUC:** Basi AUC – Basi FARC.
• **Cartelli:** Il *minore* tra questi: Basi dei Cartelli - 10, o Risorse dei Cartelli – 40.

***STOP!***
*Avete letto tutte le regole necessarie per 4 giocatori o per l'opzione non-giocatore (1.5, raccomandata se si gioca per la prima volta).*

# 8.0 FAZIONI NON-GIOCATORI

Questo capitolo modifica le regole precedenti con priorità che governano le azioni di qualsiasi Fazione oltre quella rappresentata da un giocatore.
*NOTA: Le Fazioni non-giocatori non possono agire come farebbe un giocatore ma creano piuttosto un ambiente dinamico con il quale il giocatore(i) deve confrontarsi. Come i giocatori, talvolta aiutano, talvolta attaccano, le une le altre.*

**8.1 Sequenza di Gioco non-Giocatore**
• **1° Disponibile.** Le Fazioni non-giocatore 1° Disponibili il sui simbolo è più a sinistra nella carta Evento svolgono l'Evento (2.3), se non più a sinistra, poi le Operazioni.
• **2° Disponibile.** Le Fazioni non-giocatore 2° Disponibili scelgono l'Evento quando hanno tale opzione, a meno che la carta Evento abbia un simbolo **2** grigio, nel quale caso, le Operazioni.
***Eccezione***: Disaccordo tra i ribelli. *In una partita a 2 giocatori* (*soltanto*), il Governo sceglie tra un Evento con effetto o Operazione per qualsiasi Fazione non-giocatore 2° Disponibile con almeno 1 Risorsa.
• **Eventi Inefficaci.** Indipendentemente da quanto sopra esposto, le Fazioni non-giocatore optano solo per gli Eventi che avrebbero effetto (talvolta accade, incluso il Momentum dei ribelli o le Capacità Governative, 5.3-.4).
• **0 Risorse.** Quando una Fazione non-Giocatore deve svolgere Operazioni ma ha 0 Risorse, Passa invece (ottenendo +1 Risorsa, 2.3.3). Se una Fazione non-Giocatore arriva a 0 Risorse mentre svolge un'Operazione, non Opera in ulteriori spazi con quella carta (può svolgere una Attività Speciale).
• **Operazioni non Limitate.** Quando una Fazione non-Giocatore deve svolgere una Operazione Limitata (2.3.5), svolge invece una normale Operazione e (tipicamente) Attività Speciale. Le limitazioni per la Carta Evento Finale (2.3.9) non si applicano.
• **No Partite.** Le Fazioni non-Giocatore non possono ricevere Operazioni da Partite (2.3.6).
*ESEMPIO DI EVENTO INEFFICACE: I Cartelli, fazione non-giocatore, è 1° Disponibile per "Narco-Sub". Non vi sono pezzi dei cartelli in spazi costieri. Dal momento che il testo ombreggiato non avrebbe effetto, i Cartelli effettuano Operazioni ed una Attività Speciale.*

**8.1.1 Operazioni, Attività Speciali ed Eventi.** Per svolgere le Operazioni e le Attività Speciali di una Fazione non-giocatore, o uno specifico Evento, consultate la Sequenza delle azioni del Non-Giocatore e le relative regole qui sotto esposte.
LINEE GUIDA: Svolgete qualsiasi azione completandola il più possibile (come usando il maggior numero di pezzi consentiti e solo fintanto che i pezzi necessari sono disponibili). Si applicano comunque i normali requisiti, costi (solitamente 1 Risorsa per spazio) e procedure.
*ESEMPIO: il Terrorismo del non-giocatore richiede l'Attivazione di una Guerriglia Nascosta e costa 1 Risorsa per Città o Dipartimento, secondo 3.3.4.*

OPERAZIONE NON POSSIBILE: Se nessuna delle Operazioni designate dalle priorità può essere svolta, svolgete l'Operazione discussa in precedenza, (anche se i requisiti non sono stati soddisfatti) e l'Attività Speciale. Se non può essere eseguita un Riorganizzazione, Passate.
*ESEMPIO: i Cartelli devono Marciare la tutte le sue Guerriglie sulla mappa sono divise 1 per spazio con Base; Raduna e Coltiva invece, anche con meno di 10 pezzi disponibili.*

**8.1.2 Linee guida procedurali.** A meno che non sia specificato diversamente, una volta che sono stati scelti gli spazi coinvolti, le Fazioni non-giocatore:

- Piazza le Basi amiche prima delle Guerriglie.
- Piazza le Partite con Guerriglie Nascoste prima di quelle Attive, e con Guerriglie con altre Partite se possibile (4.5.3).
- Rimuove le Basi nemiche, poi la Polizia, Truppe, Guerriglie Nascoste ed infine Guerriglie Attive. Rimuovete i pezzi da rimpiazzare anche se non sono disponibili pezzi per rimpiazzarli (1.4.1).
- Rimuovete le Guerriglie amiche Attive prima di quelle Nascoste. Trasferite le Partite da rimuovere (4.5.3) alla propria, poi ad una Guerriglia Nascosta di un altro non-giocatore, poi Attiva (FARC, poi AUC, poi Cartelli), se possibile. Non trasferite altro volontariamente.
- Trattenete le Partite prima per piazzare le Basi, poi per ottenere +6 Risorse.
- Marciate in modo da muovere tante Guerriglie Nascoste quanto è possibile senza girarle ad Attive (3.3.2). Dove l'Attivazione è inevitabile, muovete quelle Attive per prime. Entro queste priorità, muovete per prime le Partite.

*ESEMPIO DI MARCIA: Un gruppo di Guerriglie Attive e Nascoste di un non-giocatore devono Marciare in uno spazio altrimenti vuoto con Supporto. Per la regola sopra indicata, solo 3 delle Guerriglie del gruppo muovono, la priorità va a quelle Nascoste.*
*NOTA: I giocatori possono trasferire (1.5.1) alle Fazioni non-giocatore normalmente, ad esempio, Governo ad AUC non-giocatore.*

**8.2 Città e Dipartimenti casuali**
Se più Città o Dipartimenti coinvolti hanno pari priorità per una Operazione, Attività Speciale o Evento di non-giocatore, scegliete gli spazi usando la tabella delle Città e Dipartimenti Casuali:

- Tirate i dadi rosso, giallo e verde e consultate la tabella: il rosso indica la colonna, il giallo indica la riga trio di spazi, il verde indica lo spazio entro il trio.
- Se lo spazio risultante non è coinvolto, spostatevi in basso nella colonna sino ad ottenerne uno. Seguite le frecce, spostandovi dal basso di una colonna all'alto della seguente e da Chocó a Cali (o seguite semplicemente le frecce grigie sulla Mappa di Pianificazione).
- Se Panamá o Ecuador è uno spazio (1.3.5), sceglietelo prima dell'altro spazio nella casella.
- Completate la maggior parte possibile dell'azione nello spazio, poi ritirate per sceglierne un altro, se necessario.

*NOTA: usate un tiro di dado se la scelta è fra pochi spazi e tutti i giocatori concordano.*

**8.3 LoC Casuali**
Per scegliere una LoC, scegliete tra quelle possibili:

- Con maggiore valore Economico, poi
- Adiacente ad una Città a caso, poi
- Con tiro di dado avente pari possibilità

Sabotaggio solo le LoC non Sabotate.
*ESEMPIO: Non è disponibile alcuna LoC di valore Econ 3, ma ve ne sono molte di valore Econ 2. La prima Città casuale vicino ad una LoC di valore 2 è Bogotà. Designate le 3 LoC adiacenti con valore Econ 2 come 1-2, 3-4 e 5-6, rispettivamente, e tirate un dado per sceglierne una.*

## 8.4 Eventi del Non-giocatore

*NOTA: Gli Eventi non sempre danno beneficio alla Fazione del Non-giocatore che li svolge.*

**8.4.1 Uso Duplice.** Le Fazioni Non-giocatore implementano la parte di testo ombreggiata se l'evento è Duplice (5.2).
**8.4.2 Piazzamento.** Piazzate o spostate tanti pezzi (secondo 8.1.2) quanti sono consentiti dall'Evento, disponibilità (1.4.1) e raggruppamento (1.4.2).
**8.4.3 Dove.** Scegliete gli spazi a caso (8.2-.3) a meno che non sia specificato diversamente dalle istruzioni speciali dell'Evento (8.4.4). Scegliete gli spazi di spostamento per la possibilità di maggiore variazione nel Totale Supporto ed Opposizione.

**8.4.4 Istruzioni dell'Evento.** Quando una Fazione Non-giocatore sta implementando il testo dell'Evento, controllate per qualsiasi istruzione speciale di quell'Evento sulla scheda del Non-giocatore per la Fazione il cui simbolo è più a sinistra sulla scheda (o la tabella degli Spazi a Caso se è il simbolo del Governo).

**8.5 Azioni dei Cartelli Non-giocatore**

**8.5.1 Riorganizzazione.** Se i Cartelli hanno almeno 10 pezzi (Guerriglia più Basi) disponibili o se con la riorganizzazione dei Cartelli possono rimpiazzare 2 Guerriglie con una Base, Riorganizzate sino in 3 degli spazi seguenti:

- In qualsiasi con almeno 2 Guerriglie dei Cartelli senza Partite e con meno di 2 Basi, rimpiazzate 2 Guerriglie con una Base.
- Poi, in qualsiasi altro con Guerriglie dei Cartelli Attive, una Base dei Cartelli, ed un cubetto, girate le Guerriglie Nascoste.
- Poi, in altri con una Base dei Cartelli e nessuna Guerriglia dei Cartelli, ponete Guerriglie (pari alla Popolazione più le Basi, 3.3.1) oppure – se non sono disponibili Guerriglie – muovetene sino a 3 da spazi senza Basi dei Cartelli e giratele Nascoste.
- Infine, Riorganizzate – ponendo le Guerriglie se disponibili – in 1 altro Dipartimento (scelto a caso) che potrebbe poi Coltivare, per porre una nuova Base (Popolazione superiore a 0, meno di 2 Basi, e Guerriglie dei Cartelli superiori alla Polizia, 4.5.1).

COLTIVARE: Poi, dove la Popolazione > 0 e le Guerriglie dei Cartelli eccedono la Polizia (4.5.1):

- Coltivate per porre una Base in un Dipartimento scelto per la Riorganizzazione, se possibile.
- Altrimenti, Coltivate per spostare una Base dei Cartelli ad una Città o Dipartimento che non ne ha, da uno spazio con 2 Basi dei Cartelli, se possibile.
- Altrimenti, i Cartelli non effettuano alcuna Attività Speciale.

**8.5.2 Marcia.** Se le condizioni di Riorganizzazione (8.5.1) sono rispettate ma è disponibile una Partita, Marciate invece in un Dipartimento o Città che ha meno di 2 Basi (di qualsiasi Fazione) ed è adiacente ad uno spazio con 2 o più Guerriglie dei Cartelli.

- Marciate con tutte le Guerriglie dei Cartelli adiacenti ma l'ultima in qualsiasi spazio con una Base dei Cartelli (e con il limite in 8.1.2) nella destinazione.

RAFFINAZIONE. Poi:

- Ponete 2 Partite (4.5.2), ciascuna in uno spazio (a caso) con una Guerriglia dei Cartelli ed una Base (possibilmente nello stesso spazio).
- Se non esiste un tale spazio, rimuovete invece 1 Base dei Cartelli (per avere +3 Risorse) da uno spazio (a caso) con 2 Basi dei Cartelli.
- Se non esiste un tale spazio, i Cartelli non effettuano alcuna Attività Speciale.

**8.5.3 Terrorismo.** Se non si hanno le condizioni né per la Riorganizzazione (8.5.1) né per la Marcia (8.5.2), svolgete invece il Terrorismo in massimo 3 spazi con almeno 1 Popolazione (e Guerriglie dei Cartelli Nascoste, 3.3.4).

- Scegliete il Supporto, poi l'Opposizione, poi gli spazi Neutrali (1.6).

CORRUZIONE: Poi, Corrompete (4.5.4) in 3 spazi con Cartelli e pezzi nemici: Governo, poi FARC, poi AUC. Rimuovete i pezzi secondo 8.1.2 (pagate 3 Risorse per spazio). Se non vi sono tali spazi (o i Cartelli hanno meno di 3 Risorse), non effettuate alcuna Attività Speciale.

**8.6 Azioni del AUC Non-giocatore**

**8.6.1 Riorganizzazione.** Se il AUC ha almeno 6 Guerriglie disponibili o potrebbe porre una Base con una Riorganizzazione, Riorganizzate in massimo 3 dei seguenti Dipartimenti o Città (senza Opposizione, 3.3.1):

- In qualsiasi con almeno 2 Guerriglie AUC senza Partite e con meno di 2 Basi, rimpiazzate 2 Guerriglie con una Base.
- Poi, in altri con Guerriglie Attive AUC, una Base AUC e qualsiasi cubetto, girate le Guerriglie a Nascoste.
- Poi ponete le Guerriglie in qualsiasi altro con Basi FARC (se qualsiasi senza Opposizione), poi con Basi AUC (Popolazione più Basi, 3.3.1), ed infine in altri Dipartimenti o Città (a caso).

ESTORSIONE: Poi effettuate Estorsione dove possibile (dove le forze AUC includono una Guerriglia Nascosta ed eccedono il nemico, 4.4.1). Se non è possibile Estorcere, il AUC non effettua alcuna Azione Speciale.

SOSTEGNO DELLE ELITE: Durante la Fase di Supporto, Riorganizzazione gratuita (6.4.5) in uno spazio privo di Controllo Governativo o Controllo FARC. Ponete una Base se possibile, altrimenti Guerriglie secondo 8.6.1 sopra.

**8.6.2 Marcia.** Se non si soddisfano le condizioni per la Riorganizzazione (8.6.1) e meno della metà degli spazi con una Base FARC hanno una Guerriglia AUC, Marciate invece in una Città o Dipartimento (a caso) con un pezzo FARC – una Base FARC se possibile – e nessuna Guerriglia AUC.
Tra questi spazi, scegliete prima uno che consentirebbe alle Guerriglie che muovono di rimanere Nascoste.

- Marciate con tutte le Guerriglie AUC adiacenti (limitate da 8.1.2), ma lasciatene 1 per spazio con una Base AUC o qualsiasi pezzo FARC.

ESTORSIONE: Poi fate Estorsione secondo 8.6.1.

**8.6.3 Attacco.** Se non vi sono le condizioni per la Riorganizzazione (8.6.1) e nessuno spazio ha una Base FARC ed una Guerriglia AUC Nascosta, Attaccate invece in massimo 3 spazi (con Guerriglie AUC, 3.3.3).

- Attaccate Guerriglie nemiche in modo da prendere Partite, poi FARC, poi il Governo.
- Attaccate dove tali attacchi (per prendere Partite o colpire il FARC o il Governo) sono possibili e vi è una Guerriglia Nascosta o almeno 3 Guerriglie AUC totali, scegliendo prima quegli spazi con il maggior numero di Guerriglie AUC.

IMBOSCATA: Fate Imboscata (secondo 4.4.1, con Guerriglia AUC Nascosta) nello spazio di Attacco con il totale minore di Guerriglie AUC. In caso di parità, scegliete per primo dove viene attaccata una Partita, poi FARC, poi Governo.

- Se nessuno ha Guerriglia AUC Nascosta, il AUC non effettua alcuna Attività Speciale.

**8.6.4 Terrorismo.** Se non sono rispettate le condizioni per la Riorganizzazione (8.6.1) ed uno spazio ha una Base FARC ed una Guerriglia AUC Nascosta, svolgete il Terrorismo sino in 3 spazi (con Guerriglie AUC Nascoste secondo 3.3.4):

- Primo, in 1 spazio con una Base FARC.
- Poi, in 1 altra Città o Dipartimento con qualsiasi pezzo FARC.
- Infine, in altre Città o Dipartimenti.

ASSASSINIO: Poi svolgete l'Assassinio dove il si è avuto Terrorismo e le Guerriglie AUC sono superiori in numero rispetto alla Polizia (4.4.2). Rimuovete le Guerriglie per ricevere Partite (4.4.3), poi rimuovete FARC, poi Governo, poi Cartelli (secondo 8.1.2).

- Se tutti gli spazi con Terrorismo hanno troppa Polizia, il AUC non effettua alcuna Attività Speciale.

**8.7 Azioni del FARC Non-giocatore**

**8.7.1 Riorganizzazione.** Se il FARC ha almeno 9 Guerriglie disponibili o potrebbe porre una Base con una Riorganizzazione, Riorganizzate in tutti i seguenti Dipartimenti o Città (senza Supporto, 3.3.1):

- In quelle con almeno 2 Guerriglie FARC senza Partite e meno di 2 Basi, rimpiazzate 2 Guerriglie con 1 Base.
- Poi, nelle altre con Guerriglie FARC Attive, una Base FARC, e qualsiasi cubetto, girate le Guerriglie a Nascoste.
- Poi, in altre con una Base FARC, ponete Guerriglie (Popolazione + Basi, 3.3.1).
- Infine, in 1 altro Dipartimento o Città (a caso), ponete una Guerriglia, se possibile.

ESTORSIONE: Poi fate Estorsione (dove le forze FARC eccedono tutte quelle nemiche, 4.3.1):

- In ciascuno spazio con almeno 2 Guerriglie FARC Nascoste, e:
- Su 1 LoC con una Guerriglia FARC Nascosta, minore valore Economico per prima.
- Se non esiste un tale spazio, il FARC non effettua alcuna Attività Speciale.

**8.7.2 Marcia.** Se non le condizioni di Riorganizzazione (8.7.1) non sono rispettate e nessuno spazio con Supporto (1.6) né LoC ha una Guerriglia FARC Nascosta o un totale di almeno 3 pezzi FARC, Marciate invece:

- Prima – a meno che la carta Propaganda seguente giocata sia quella finale (2.4.1) – su tutte le LoC non Sabotate (prima quelle di valore Economico maggiore, 8.3), sino a che 1 qualsiasi Guerriglia si trova su ciascuna LoC adiacente (il costo è 0).
- Poi, in sino a 3 spazi, ciascuno con almeno 1 Popolazione a Supporto o Neutrale o dove il FARC non potrebbe ancora fare Agitazione se fosse la Fase di Supporto – prima negli spazi che consentono alla Guerriglia che muove di rimanere Nascosta.
- Infine, in 1 o più spazi con almeno 1 Popolazione ed adiacenti ad uno spazio con il maggior numero di Guerriglie FARC che potrebbero muovere, secondo i parametri sotto riportati, ma non lo hanno ancora fatto

PARAMETRI: Marciate con tante Guerriglie FARC quante sono possibili (secondo 8.1.2), ma solo da spazi adiacenti che hanno Opposizione Attiva, 0 Popolazione (Dipartimenti), o Sabotaggio (LoC). Lasciate sul posto1 Guerriglia FARC in ciascun spazio di origine se vi è lì qualsiasi Base della Fazione.
*NOTA: Scegliete spazi di origine o destinazione di pari priorità in ordine casuale (8.2 – 8.3).*
ESTORSIONE: Poi fate Estorsione secondo 8.7.1.

**8.7.3 Attacco.** Se non sono valide le condizioni per la Riorganizzazione (8.7.1) e per la Marcia (8.7.2) e il FARC hà più Risorse del Governo, Attaccate invece (con Guerriglie FARC, 3.3.3). Attaccate negli spazi seguenti una Partita che il FARC potrebbe prendere, poi AUC, poi Governo, poi i Cartelli:

- Primo, dovunque con 3 o più Guerriglie FARCC ed un nemico.
- Poi, in 1 Città o Dipartimento – o, se non vi sono, LoC – con una Guerriglia FARC Nascosta ed un bersaglio sopra descritto (cioè, dove il FARC potrebbe fare Imboscata poi secondo le regole sottostanti).

IMBOSCATA: Fate Imboscata (secondo 4.3.2, con una Guerriglia FARC Nascosta) nello spazio di Attacco con il totale minore di Guerriglie FARC.
In caso di parità, scegliete per primo dove viene attaccata una Partita, poi AUC, poi Governo, poi i Cartelli. Se nessuno ha Guerriglie FARC Nascoste, non effettuate alcuna Attività Speciale.

**8.7.4 Terrorismo.** Se non sono valide le condizioni per la Riorganizzazione (8.7.1) e per la Marcia (8.7.2) ed il FARC ha pari o meno Risorse del Governo, effettuate invece il Terrorismo (con Guerriglie FARC Nascoste, 3.3.4):

- Prima, contro tutte le LoC non Sabotate (il costo è 0).
- Poi, in altri spazi dove il Sequestro potrebbe impiegare Risorse o Partite (4.3.3), sino a che non vi sono 3 tali spazi (incluse le LoC).
- Infine, in tutti gli altri spazi con almeno 1 Popolazione non in Opposizione Attiva.

SEQUESTRO: Poi fate Sequestro (4.3.3) in sino a 3 spazi scelti per il Terrorismo (dove le Guerriglie FARC sono superiori in numero alla Polizia):

- Primo, nelle LoC, poi nelle Città (bersaglio Governo), ed infine nei Dipartimenti con Basi dei Cartelli.
- Saltate gli spazi dove il bersaglio ha 0 Risorse e nessuna Partita.

Se non vi sono bersagli, il FARC non svolge alcuna Attività Speciale.

**8.7.5 Agitazioni.** Il FARC non-giocatore effettua Agitazioni (6.4.2) il più possibile.
Se il FARC ha troppo poche Risorse per fare Agitazioni dovunque o se è in gioco “Alfonso Cano”, il FARC effettua Agitazioni per primo dove vi sono meno segnalini di Terrorismo, poi con Supporto, poi con la Popolazione maggiore, poi a caso. Rimuovete il Terrorismo solo se viene ottenuto uno spostamento.

**8.8 Vittoria con 1-Giocatore**
Il giocatore in una partita in solitario (Governo) non vince mai durante i Round di Propaganda (7.2). Per vincere, il giocatore deve evitare la vittoria di qualsiasi Ribelle ed avere il più alto margine di vittoria dopo il Round finale (7.3). Sottraete il margine di vittoria più alto dei non-giocatori da quello del giocatore per determinare il grado di successo:
• **0 o meno — Fallimento COIN.** Il Governo ha ottenuto poca legittimazione; i gruppi armati illegali abbondano e governano territori chiave. La Colombia sta andando nel caos.
• **da 1 a 3 — Stallo.** La marea dei ribelli viene contenuta, ma i gruppi illegali rimangono forti. Si profilano anni di guerra.
• **da 4 a 8 — Progresso COIN.** Il Governo è popolare ed il potere dei ribelli è visibilmente ridotto. Il miglioramento della sicurezza porta alla crescita economica, e si intravede la stabilità.
• **9 o più — Trionfo COIN.** La strategia del Governo ha successo. Le guerriglie disertano o abbandonano la causa in tutto il paese. I narcotrafficanti rimangono ma con poco potere politico.
*ESEMPIO: Un giocatore in solitario ha evitato la vittoria del Non-giocatore per 4 Round di Propaganda. Al termine della partita, con solo 1 Base AUC e 2 FARC sulla mappa, il AUC ha un margine di vittoria -1, il maggiore tra i Non-giocatori. Il Supporto Totale è 61, quindi il margine di vittoria del Governo è +1. Il margine di vittoria del giocatore è 2 sopra quello AUC: “Stallo”.*

## PIAZZAMENTO (2.1)

**In Generale**
Accordatevi per uno Schieramento Standard o Libero (vd. sotto) e sulla presenza di Non-giocatori (1.5), sulle opzioni di non rivelare (2.2), Disponibilità (2.3.1), o gioco breve (2.4.1). date a ciascun giocatore la scheda di un Fazione. Poi assegnate a ciascuno una Fazione:
**1-giocatore**—Gov **2-giocatori**—Gov, FARC **3-giocatori**—Gov, FARC, AUC* **4-giocatori**—Una Fazione ciascuno
*O Gov e 2 qualsiasi Fazioni Ribelli preferite.

**Preparazione del Mazzo**
Separate le 4 carte Propaganda e mescolate le 72 carte Evento. Mettete da parte 12 carte Evento a caso – non possono essere ispezionate e non sono usate. Dividete le rimanenti carte Evento circa (o se desiderate, esattamente) in 4 mazzi. Mescolate 1 carta Propaganda in ciascun mazzo e ponete un mazzo sull'altro per formare il mazzo di pesca.

**Schieramento Standard**
- **Aiuti:** 9
- **Risorse:** Gov 40; FARC, AUC, e Cartelli 10.
- **Totale Supporto:** 50
- **Opposizione + Basi:** 20
- **El Presidente:** Samper
- **Fazioni Disponibili:** Tutte
- **Supporto Attivo:** Atlántico, Santander, e ciascuna Città eccetto Cali. (Cali è neutrale)
- **Opposizione Attiva:** Chocó, Arauca, Meta East, Meta West, Guaviare, Putumayo, e Nariño.
- **Truppe:** 3 ciascuna in Bogotá, Medellín, Cali, e Santander.
- **Polizia:** 2 in Bogotá; 1 in ciascuna altra Città.
- **Base Gov:** 1 in Santander.
- **Guerriglie FARC:** 1 ciascuna in Nariño, Chocó, Santander, Huila, Arauca, e Meta East; 2 ciascuna in Meta West, Guaviare, e Putumayo.
- **Basi FARC:** 1 ciascuna in Chocó, Huila, Arauca, Meta East, Meta West, e Guaviare.
- **Guerriglie AUC:** 1 ciascuna in Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca, Guaviare, e Putumayo.
- **Base AUC:** 1 in Antioquia.
- **Guerriglie dei Cartelli:** 1 each in Cali and Putumayo.
- **Basi dei Cartelli:** 1 ciascuna in Cali, Meta East, Meta West, e Guaviare; 2 in Putumayo.

**Schieramento Libero**
In alternativa, piazzate come prima cosa tutti i segnalini delle forze del Non-giocatore come sopra. Poi piazzate le forze nell'ordine seguente (*nessuna Base in violazione del raggruppamento, 1.4.2*)
- **Cartelli:** 2 Guerriglie e 6 Basi dovunque, almeno 4 Basi in Dipartimenti con Popolazione.
- **AUC:** 6 Guerriglie ed 1 Base dovunque.
- **FARC:** 12 Guerriglie e 6 Basi in qualsiasi Dipartimento.
- **Gov:** 12 Truppe, 12 Polizia, ed 1 Base in Città o Dipartimenti prive di Basi FARC.

## INDICE DEI TERMINI IMPORTANTI

**Accompagnamento (operazione di):** Operazione necessaria per l'Attività Speciale (4.1.1).
**Addestramento:** Operazione governativa per porre pezzi ed effettuare una Azione Civica (3.2.1).
**Adiacente:** Spazi vicino gli uni agli altri per il movimento o Eventi (1.3.3).
**Agitazione:** Azione del FARC durante la Propaganda per incrementare l'Opposizione (6.4.2).
**Aiuti:** Assistenza straniera che aggiunge Risorse al Governo durante I Round di Propaganda o con Evento (1.7, 6.3.1).
**Amiche:** Forze della Fazione che sta agendo.
**Assalto:** Operazione del Governo che rimuove pezzi nemici (3.2.4)
**Assassinio:** Attività Speciale del AUC che rimuove pezzi nemici (4.4.2)
**Attacco:** Operazione dei ribelli che rimuove pezzi nemici (3.3.3)
**Attacco Aereo:** Attività Speciale del Governo che rimuove pezzi nemici (4.2.2).
**Attivare:** Girare o lasciare una Guerriglia Attiva (1.4.3).
**Attività Speciali:** Azioni che accompagnano le Operazioni; gran parte sono gratuite ed uniche per una Fazione (4.0).
**Attivo:** Simbolo della Guerriglia a faccia in su: vulnerabile all'Assalto o Attacco Aereo (1.4.3); Città o Dipartimento in Supporto o Opposizione aperta (1.6.1).
**AUC:** Una Fazione dei ribelli (Autodefensas Unidas de Colombia: Forze Unite di Autodifesa della Colombia). (1.0, 1.5)
**Azione Civica:** Azione del governo per incrementare il Supporto (3.2.1, 6.4.1)
**Base:** Pezzi forza quasi immobili che influenzano il Raduno, le Risorse e la Vittoria, tra le altre funzioni (1.4).
**Basi per Ultime:** Requisito per alcune azioni – una Fazione attaccata non deve avere cubetti o Guerriglie in uno spazio prima che le sue Basi siano rimosse (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2)
**Beni Catturati:** Porre Guerriglia o prendere una Partita con Attacco (3.3.3.2).
**Bersaglio:** Fazione nemica o pezzo che è oggetto di una Operazione, Attività Speciale o Evento (3.1, 4.1)
**Campagna:** Serie di Carte Evento che portano ad un Round di Propaganda (2.4.1).
**Capacità Governative:** Effetti durevoli di un evento che aiutano o ostacolano le azioni del Governo (5.3).
**Cartelli:** Una Fazione dei ribelli: narcotrafficanti colombiani (1.0, 1.5)
**Cilindro:** Pezzo che serve per indicare le Risorse di una Fazione o la sua Disponibilità (1.7, 2.2)
**Città:** Tipo di spazio: aree urbane (1.3.3)
**Cittadina:** Luogo sulla mappa che collega le LoC (non è uno spazio) (1.3.3)
**COIN (Controinsurrezione):** Operazioni governative (3.2)
**Coltivare:** Attività Speciale dei Cartelli per porre o spostare una Base (4.5.1).
**Commissione (su):** Prendere una Partita con l'Assassinio (4.4.3)
**Condotta:** Tipo di LoC che rappresenta condotte di petrolio o gas che corrono parallele a strade o ferrovie (1.3.4).
**Contrabbando:** Trasferimento di una Partita mediante la Corruzione (4.5.4)
**Controllo:** Possesso di più forze in un Dipartimento o Città da parte di una Fazione rispetto a tutte le altre combinate, indicato come Governo o FARC durante la Fase di Controllo (3.2.1, 4.3.1, 6.2)
**Corruzione:** Attività Speciale dei Cartelli che rimuove o gira pezzi (4.5.4).
**Costiero:** Spazio che tocca un'area blu (inclusi Panamá, Ecuador, ed Atlántico). (1.3.4)
**Costo:** Risorse usate per una Operazione (3.1)
**Cubetto:** Pezzo rappresentante Truppe o Polizia (1.4)
**Dipartimento (Dept):** Tipo di spazio che rappresenta aree rurali (1.3.2).
**Discordia tra i ribelli:** Una eccezione nella Sequenza di Gioco nelle partite a 2 giocatori che impedisce la giocatore FARC di determinare l'uso dell'Evento del Non-giocatore (8.1).
**Disponibile:** Fazione in grado di svolgere Eventi o Operazioni: per ordine di Fazione, 1° e 2° Disponibile (2.3.1-.2)
**Disponibili:** Pezzi forze nelle caselle che possono essere posti sulla mappa (1.4.1).
**Distruzione:** Attività Speciale del Governo per rimuovere le Basi dei Cartelli rurali ed aggiungere Aiuti (4.2.3).
**Eccesso:** Caselle e pedine per aiutare a gestire i casi occasionali in cui vi è sovraffollamento di forze (1.4).
**El Presidente:** Tabella che mostra il Presidente della Colombia corrente (6.4.3)
**Eseguire:** Implementare un Evento o condurre una Operazione o Attività Speciale (2.3).
**Estorsione:** Attività Speciale del FARC/AUC che aggiunge Risorse (4.3.1, 4.4.1).
**Eventi Inefficaci:** Evitare gli Eventi senza effetti da parte del Non-giocatore (8.1).
**Evento:** Carta con l'ordine delle Fazioni ed un testo che una Fazione può implementare (2.3, 5.0).
**FARC:** Una Fazione dei ribelli (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia: Forze Armate Rivoluzionarie della Colombia) (1.0, 1.5)
**Fase:** Segmento di un Round di Propaganda (6.0)
**Fazione:** Ruolo del Giocatore o Non-giocatore: Governo, FARC, AUC, Cartelli. (1.5)
**Finale:** 4° (opzionalmente, 3°) round di carta Propaganda, fine della partita (2.4.1, 7.3)

**Foresta (Tropicale):** Tipo di Dipartimento che ostacola la Perlustrazione (1.3.2, 3.2.3)
**Forze:** Truppe, Polizia, Guerriglie, o Basi (pezzi) (1.4)
**Girare:** Passare la Guerriglia da Nascosta ad Attiva (1.4.3)
**Governo (Gov):** La Fazione non Ribelle (1.0, 1.5)
**Gratuito:** Operazione o Attività Speciale per Evento o Partita che non costa Risorse o influenza la Disponibilità (2.3.6, 3.1.2, 5.5)
**Guerriglia:** Pezzo mobile delle forze Ribelli (1.4).
**Imboscata:** Attività Speciale del FARC/AUC che assicura il successo nell'Attacco (4.3.2, 4.4.1)
**Ribelle:** Fazione FARC, AUC, o Cartelli (1.0)
**Livello:** Stato di Supporto/Opposizione di uno spazio (1.6.1)
**LoC:** Linea di Comunicazioni: Condotta o Strada (1.3.4)
**Marcia:** Operazione dei ribelli per muovere le Guerriglie (3.3.2).
**Momentum dei ribelli:** Eventi la cui parte ombreggiata rimane in effetto sino al Round di Propaganda seguente (5.4).
**Montagna:** Tipo di Dipartimento che ostacola l'Assalto (1.3.2, 3.2.4)
**Nascosto:** Guerriglia, simbolo coperto: non soggetto ad Assalto o Attacco Aereo ed in grado di effettuare Terrorismo o Imboscata (1.4.3).
**Nemico:** Forze di un'altra Fazione rispetto a quella che sta agendo (1.5).
**Neutrale:** Spazio non in Supporto o Opposizione (1.6.1)
**Non Disponibile:** Fazione saltata nell'ordine delle Fazioni (2.3.1-.2)
**Non Controllato:** Una Città o Dipartimento privo di Controllo Governativo o FARC (6.2)
**Non-giocatore:** Fazione controllata dal gioco (1.5, 8.0).
**Non ombreggiato:** 1° scelta di testo per gli Eventi Duplici, spesso pro-Governo (5.2)
**Ombreggiato:** Testo di 2° scelta per un Evento Duplice, spesso anti governativo (5.2).
**Operazione (Op):** Azione che la Fazione effettua con le proprie forze (3.0).
**Operazione Limitata (LimOp):** Una Operazione di un giocatore in 1 solo spazio (di destinazione), senza Attività Speciale (2.3.5).
**Opposizione:** Stato della popolazione di uno spazio contro il Governo (1.6)
**Opposizione + Basi:** Totale Opposizione + il numero delle Basi FARC sulla mappa. (1.6.3, 7.2-.3)
**Ordine delle Fazioni:** Simboli sulle Carte che determinano la 1° e 2° Disponibile (2.3.2)
**Paese Straniero:** Stato che confina con la Colombia (1.3.2)
**Partita:** Segnalino che rappresenta grosse partite di droga che attendono di essere smerciate (4.5.3).
**Passare:** Non svolgere un Evento o Operazione quando si è Disponbiili (2.3.3)
**Passivo.** Città o Dipartimento in Supporto o Opposizione non chiari (1.6.1).
**Pastrana:** Andrés Pastrana Arango: El Presidente 1998-2002, dopo Samper. (6.4.3)
**Pattuglia:** Operazione governativa per proteggere le LoC (3.2.2).
**Pedone:** Pezzo che serve per designare gli spazi scelti per Operazioni (nero) o Attività Speciale (bianco) (3.1.1).
**Perlustrazione:** Operazione governativa per spostare Truppe in uno spazio e girare le Guerriglia ad Attive (3.2.3)
**Pezzo:** Unità Forza: cubetto di Truppa o Polizia, Guerriglia o Base (non una pedina come una Partita) (1.4)
**Prateria:** Tipo di Dipartimento che non ostacola le Operazioni (1.3.2)
**Porre:** Spostare una pedina da Disponibile alla mappa (1.4.1)
**Polizia:** Forze governative che mantengono il controllo rurale ed ostacolano il crimine (1.4).
**Popolazione (Pop):** Rappresentazione della popolazione di un Dipartimento o Città, circa 1 milione di persone per punto (1.3.2-.3)
**Priorità:** Regole che guidano le Fazioni Non-giocatore (8.0)
**Propaganda:** Carte che danno inizio a Round con lo stesso nome che includono il controllo per la vittoria, acquisizione di Risorse, e molte altre funzioni periodiche (2.4, 6.0)
**Raffinazione:** Attività Speciale dei Cartelli per preparare le Partite o liquidare una Base (4.5.2).
**Raggruppamento:** Limiti ai pezzi che possono occupare uno spazio (1.4.2)
**Rimuovere:** Togliere dalla mappa (forze che sono poste tra quelle Disponibili) (1.4.1)
**Riorganizzazione:** Operazione dei ribelli per porre o raggruppare pezzi (3.3.1)
**Risorse:** Mezzo delle Fazioni per effettuare Operazioni ed altre azioni (1.7).
**Sabotare:** Porre un segnalino di Sabotaggio su una LoC che non ne ha, danneggiandola temporaneamente al fine di bloccare l'arrivo di altre Risorse al Governo (3.3.4, 6.2, 6.3).
**Samper:** Ernesto Samper Pizano: El Presidente 1994-1998 ed all'inizio del gioco. (2.1, 6.4.3)
**Scegliere:** Scegliere le locazioni o bersagli di una azione (3.1, 3.1.1, 4.1, 5.1)
**Schieramento:** Piazzamento iniziale delle forze
**Schieramento Libero:** Opzione nel piazzamento delle forze del giocatore (2.1).
**Schieramento Standard:** Opzione con piazzamento predeterminato delle forze (2.1).

**Sequestro:** Attività Speciale del FARC che trasferisce le Risorse (4.3.3).
**Sequestro della Droga:** Prendere una Partita mediante Sequestro (4.3.3)
**Sostegno delle Elite:** Opzione per il AUC per effettuare una Riorganizzazione gratuita durante la Fase di Supporto (6.4.5)
**Sistemazione:** Fase di Propaganda per prepararsi per la carta seguente (6.6).
**Sostituire:** Scambiare pezzi tra Disponibili e la mappa (1.4.1).
**Spazio:** Area della mappa che contiene pezzi in gioco: Dipartimento, Città, LoC (1.3.1)
**Spedire:** Consegnare una Partita ed usare procedimenti per una operazione immediata (2.3.6).
**Spostamento:** Fase delle Propaganda nella quale il Governo sposta cubetti (6.5).
**Strada:** LoC che rappresenta una via di trasporto come autostrada o ferrovia (1.3.4).
**Supporto:** Stato della popolazione di uno spazio a favore del Governo (1.6)
**Terrorismo:** Operazione dei ribelli che pone pedine dello stesso nome in Città o Dipartimento o Sabotaggio contro le LoC (3.3.4).
**Totale Oppsizione:** Popolazione in Opposizione Passiva + il doppio della Popolazione in Opposizione Attiva (1.6.3)
**Totale Supporto:** Popolazione in Supporto Passivo + il doppio della Popolazione in Supporto Attivo (1.6.3)
**Trasporto Aereo:** Attività Speciale del Governo che muove Truppe (4.2.1).
**Trasferire:** Dare Risorse o Partita ad un'altra Fazione. (1.5.1)
**Truppe:** Forze mobile governative specializzate nel Rastrellamento ed Assalto rurali (1.4).
**Uribe:** Álvaro Uribe Vélez, El Presidente 2002-2010, dopo Pastrana. (6.4.3)
**Uso Duplice:** Evento con 2 effetti alternativi (5.2)
**Valore Economico (Econ):** Risorse che una LoC non Sabotata dà al Governo in ciascun Round di Propaganda (1.3.4, 6.3.1).
**Variazione (spostare):** Cambiare il Supporto/Opposizione di uno spazio (1.6.1)
**Vittoria, Margine di:** calcolo, unico per una Fazione, di quanto è vicina ad ottenere le sue condizioni di vittoria (7.3)
**Zona FARC:** Dipartimento dove le forze Governative non possono entrare (1.4.2, 6.4.4)

## FORZE DISPONIBILI (1.4.1)

*(Totali, prima del piazzamento)*

| | *Governo* | *FARC* | *AUC* | *Cartelli* |
|---|---|---|---|---|
| Truppe | 30 x | - | - | - |
| Polizia | 30 x | - | - | - |
| Guerriglie | - | 30 x | 18 x | 12 x |
| Basi | 3 x | 9 x | 6 x | 15 x |

# GUIDA AL GIOCO

## Chi gioca per la prima volta dovrebbe iniziare da qui!

Benvenuti ad ABISSO ANDINO! Dal momento che questo gioco utilizza alcuni meccanismi di gioco innovativi, abbiamo ritenuto che fosse più facile impararlo se avessimo incluso una guida interattiva per insegnare ad i nuovi giocatori come giocare minimizzando i disagi. In questa guida interattiva usiamo uno stile di scrittura più da conversazione. In alcuni casi richiediamo di leggere alcune regole prima di proseguire con la guida.
La prima cosa che dovete fare se non lo avete già fatto è aprire la mappa. Ponetela su una superficie piana e pulita, assicurandovi di avere ampio spazio attorno in modo da poter porre i pezzi.
Poi togliete tutti i pezzi in cartone del gioco (le "pedine") e divideteli per tipo. Poneteli accanto alla mappa in modo che sia semplice accedervi. Ora dividete i pezzi di legno per colore e forma. Poneteli in gruppi accanto alla mappa.
Infine, scartate le carte del gioco. Vi sono due tipi diversi di carte: Carte Evento (la grande maggioranza) e Carte Propaganda (ve ne sono 4). Ponete le 4 Carte Propaganda in un mazzo, e tutte quelle Evento in un altro. Comporremo tra poco il mazzo di pesca.

*STOP. Per favore fermatevi un attimo e leggete i paragrafi da 1.1 a 1.3.4. Quando avrete terminato, andremo a piazzare il gioco.*

Fatto? Bene! Ora dovreste aver compreso i simboli sulla mappa. Possiamo così piazzare il gioco.

- Ponete il segnalino "Aiuti" nello spazio "9" della Tabella Generale che corre lungo il perimetro della mappa.
- Ponete il cilindro delle Risorse del Governo (il cilindro grande blu) nello spazio "40", ed i cilindri delle Risorse FARC, AUC, e dei Cartelli (rosso, giallo e verde grandi rispettivamente) nello spazio "10".
- Ponete la pedina di "Totale Supporto" nello spazio "50".
- Ponete la pedina di "Opposizione + Basi" nello spazio "20".
- Ponete la pedina de "El Presidente" nella casella "Samper" della tabella "El Presidente" sulla mappa.
- Ponete i restanti 4 cilindri grandi (di Disponibilità) nella casella "Disponibile" [*Eligible*] sulla Sequenza di Gioco.
- Prendete 2 pedine di "Supporto Attivo" e ponetene una nella casella "Neutrale" nei dipartimenti di Atlántico e Santander, sulla mappa.
- Prendete altri 10 pedine di "Supporto Attivo" e ponetene unain ciascuna città eccetto Cali (che inizia Neutrale).
- Prendete 7 pedine di "Opposizione Attiva" e ponetene una nelle caselle "Neutrali" entro i dipartimenti di Chocó, Arauca, Meta East, Meta West, Guaviare, Putumayo, e Nariño.

OK siamo pronto per partire! La prossima cosa da fare è porre le forze delle quattro fazioni sulla mappa.

*STOP. Per favore fermatevi un attimo e leggete i paragrafi da 1.4 a 1.4.3. Quando avrete terminato proseguiremo con il piazzamento del gioco.*

Ora che avete letto le regole sulle diverse forze disponibili ai giocatori, possiamo iniziare a porre questi pezzi sulla mappa. Ma prima dovremmo fare un inventario dei pezzi in legno che avete diviso in precedenza. È probabile che abbiate qualche pezzo in più, quindi troviamoli e mettiamoli da parte. Il gioco dovrebbe contenere:

• 30 cubetti blu
• 30 cubetti azzurri
• 3 dischi blu
• 12 cilindri ottagonali Verdi
• 15 dischi verdi
• 18 cilindri ottagonali gialli
• 6 dischi gialli
• 30 cilindri ottagonali rossi
• 9 dischi rossi

Ponete qualsiasi pezzo in legno in più nella scatola (ma non gettateli! Questi possono tornare utili se smarrite uno dei pezzi del gioco).
Iniziamo ora il piazzamento (notate che tutte le Guerriglie iniziano a faccia in giù).

- Prendete un totale di 12 cubetti blu scuro, che conoscete come "Truppe". Ponete 3 Truppe ciascuna in Bogotá, Medellín, Cali, e Santander.
- Prendete ora 2 cubetti azzurri – Polizia: poneteli entrambi nella città di Bogotà.
- Prendete altri 10 cubetti di Polizia e ponetene uno in ciascuna delle rimanenti Città che non hanno già la Polizia.

- Prendete un singolo disco blu – una Base Governativa. Ponetela in uno degli spazi di "base" nel dipartimento di Santander.
- Ponete tutti i rimanenti cubetti (18 Polizia e 18 Truppe) nella casella "Truppe & Polizia Governativa".
- Ponete le due rimanenti Basi governative negli spazi circolari "3" e "2" della tabella delle Basi Governative.
- Prendete 12 cilindri rossi – Guerriglie FARC. Ponetene una ciascuna in Nariño, Chocó, Santander, Huila, Arauca, e Meta East; ponetene due in Meta West, Guaviare, e Putumayo.
- Ponete le rimanenti 18 Guerriglie FARC nella casella "Guerriglia FARC" sulla mappa.
- Prendete 6 dischi rossi – le Basi FARC. Ponetene uno in uno spazio "base" in ciascuno dei dipartimenti di Chocó, Huila, Arauca, Meta East, Meta West, e Guaviare.
- Ponete le rimanenti 3 Basi FARC negli spazi circolari "7", "8", e "9" della tabella delle Basi FARC.
- Prendete ora 6 cilindri gialli – le Guerriglie AUC. Ponetene una ciascuna in Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca, Guaviare, e Putumayo.
- Ponete le rimanenti 12 Guerriglie AUC nella casella "Guerriglie AUC" sulla mappa.
- Prendete 1 disco giallo – una Base AUC. Ponetela nello spazio "base" nel dipartimento di Antioquia.
- Ponete le rimanenti 5 Basi AUC negli spazi circolari "6", "5", "4", "3", e "2" della Tabella delle Basi AUC.
- Prendete poi 2 cilindri verdi – Guerriglie dei Cartelli. Ponetene uno ciascuno in Cali e Putumayo.
- Ponete le rimanenti 10 Guerriglie dei Cartelli nella casella "Guerriglie dei Cartelli" sulla mappa.
- Prendete poi 6 dischi verdi – Basi dei Cartelli. Ponetene una in Cali; ponetene una per ciascuno spazio vuoto di "base" a Meta East, Meta West, e Guaviare. Ponete 2 Basi dei Cartelli negli spazi "base" di Putumayo.
- Ponete le rimanenti 9 Basi dei Cartelli negli spazi circolari "7", "8", "9", "10", "11", "12", "13", "14", e "15" sulla Tabella delle Basi dei Cartelli.
- Infine, ponete le 4 pedine circolari di "Partita" negli spazi vuoti disponibili della casella delle "Partite".

Importante: le istruzioni per creazione del mazzo sono spiegate nelle regole. Per questa guida creiamo però un mazzo speciale.

La mappa è ora pronta. Si deve fare un'ultima cosa: costruire il mazzo. Ponete 3 Carte Propaganda a faccia in giù in una fila da sinistra a destra.

Rimuovete ora le seguenti Carte Evento e mettetele da parte: #1 1° Divisione, #12 Piano Colombia, #19 Offensiva Generale, #21 Raúl Reyes, #26 Gramaje, #28 Hugo Chávez, #29 Zona Mortale, #44 Colombia Nueva, #45 Los Derechos Humanos, #48 Unión Sindical Obrera, #50 Carabineros, #68 Narco-Sottomarini, #72 Sicarios, e #76 Propaganda.

Mescolate poi le rimanenti carte Evento, ponetene 15 sopra ciascuna carta Propaganda in modo da creare 3 mazzi da 16 carte. Mescolate ogni mazzo separatamente, poi ponete ogni mazzo l'uno sopra l'altro, creando un singolo mazzo.

Pescate ora due altre carte Evento e ponetele a faccia in giù sopra il mazzo. Infine, ponete le carte che abbiamo messo da parte in precedenza sopra il mazzo. Ponetele in questo ordine ESATTO (dal basso in alto): #21, 45, 76, 44, 50, 19, 26, 72, 1, 48, 68, 29, 28, e 12 (la carta sopra). Notate che 12 carte non si usano in ciascuna partita. Ponete queste carte inutilizzate nella scatola.

*STOP. Per favore fermatevi un attimo e leggete i paragrafi da 1.5 a 1.7. Una volta fatto inizieremo a giocare!*

*Consiglio: Per la vostra prima partita competitiva, vi raccomandiamo di rivelare solo la carta che viene risolta. Essere in grado di vedere le carte seguenti può produrre una "paralisi dell'analisi" per i nuovi giocatori rallentando le partite.*

Ciò che rende ABISSO ANDINO un gioco unico è il ruolo delle carte nel gioco. Le carte sono giocate dal mazzo creato all'inizio della partita. I giocatori non mantengono una "mano" di carte come negli altri giochi con carte, le carte sono invece giocate prendendo la prima del mazzo. Normalmente, due carte sono sempre visibili ai giocatori: quella che viene risolta e la seguente da risolvere. In altre parole, i giocatori possono guardare una carta avanti.

Proseguiamo pescando la prima carta del mazzo: Carta #12, Piano Colombia. Ponetela a faccia in su un mazzo delle carte giocate. Rivelate poi la carta seguente e giratela a faccia in su: Carta #28, Hugo Chávez.




Piano Colombia è la carta da risolvere per prima. Sapere che Hugo Chavez sarà quella seguente può influenzare le decisioni dei giocatori.

Ciascuna Carta Evento ha 4 simboli nella parte alta, uno per fazione in gioco. L'ordine di questi simboli determina quale fazione ha l'iniziativa per la carta.

Per poter svolgere una Operazione o implementare l'Evento della carta, una Fazione deve avere il suo cilindro di Disponibilità nella casella "Disponibile" della scheda della Sequenza di Gioco. Le fazioni disponibili possono giocare o passare. In questo momento, tutte e quattro le fazioni sono disponibili.

Per determinare chi sceglie per primo, guardate i simboli di disponibilità. La fazione con il simbolo più a sinistra sceglie cosa fare e diviene la 1° Fazione Disponibile. Nel caso di Piano Colombia, il giocatore del Governo è la 1° Fazione Disponibile.

Tale fazione può fare una di queste quattro cose: (1) può implementare l'evento della carta; oppure (2) svolgere un singolo tipo di Operazione senza alcuna Attività Speciale supplementare; oppure (3) svolgere un singolo tipo di Operazione con una singola Attività Speciale; oppure (4) può passare.

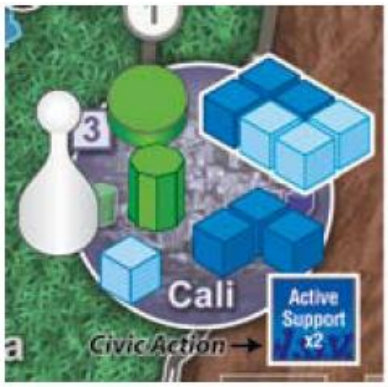
Se la 1° Fazione Disponibile sceglie di Passare, rimane disponibile a giocare nella carta seguente; se fa qualsiasi cosa tranne passare, diviene non disponibile per giocare con la carta seguente. Il corollario è che una fazione solitamente può giocare solo ogni altra carta.

Se la 1° Fazione Disponibile sceglie di passare, allora la fazione il cui simbolo è immediatamente a destra, sulla carta da risolvere, diviene la 1° Fazione Disponibile. Nel caso di Piano Colombia, se il Governo passa, il AUC diviene la 1° Fazione Disponibile. È possibile che tutte le fazioni passino con una data carta e rimangano pertanto disponibili nella carta seguente.

*Suggerimento: gli Eventi nella parte non ombreggiata della carta solitamente favoriscono il Governo; quelli nella parte ombreggiata sono solitamente contro il Governo.*

In questo caso il Governo decide di agire. Alcune Carte Evento hanno un solo evento; altre, come Piano Colombia, hanno due versioni dell'evento – sono detti eventi duplici. Se un giocatore implementa un Evento, deve implementare uno o l'altro, mai entrambi.

Il Governo desidererebbe implementare l'evento, ma in questo momento, essendo Samper El Presidente, gli effetti dell'evento non sono immediatamente favorevoli. Il Governo svolge invece un'Operazione.
Le Operazioni non sono gratuite, costano Punti Risorsa. Inoltre, un giocatore può effettuare UN SOLO tipo di Operazione; non può mescolare due Operazioni diverse.
Il Governo può svolgere le seguenti Operazioni: (1) Addestrare per porre altri cubetti sulla mappa; (2) pattugliare per proteggere le sue LoC vitali per ottenere Risorse; (3) Perlustrare per localizzare le Guerriglie; (4) Assaltare per distruggere le Guerriglie localizzate (cioè Attive). L'Operazione che la fazione attiva svolge determina quali Attività Speciali possono accompagnarla (se è possibile effettuare una Attività Speciale).
Il Governo sceglie di Addestrare. Questa Azione gli consente di scegliere qualsiasi Città o Dipartimento. Ciascuna Città o Dipartimento scelto costa 3 Risorse. In qualsiasi Città o Dipartimento con Base Governativa il giocatore del Governo può porre sino a 6 cubetti di qualsiasi tipo.







Per ora, il Governo scegli Cali e Bucaramanga. Ponete un pedone bianco in ciascuna località per indicarle. A Cali, il Governo pone 3 Polizia e 3 Truppe. Vi sono ora 6 Truppe e 4 Polizia a Cali. A Bucaramanga, il Governo pone 4 Truppe e 2 Polizia.
Entro l'Operazione di Addestramento, il Governo può anche scegliere uno spazio già scelto (quello con il pedone) e rimuovere 3 cubetti da quello spazio per porre una Base Governativa disponibile in quello spazio; oppure può scegliere di effettuare una Azione Civica in quello spazio.
Ricordate: vi possono essere solo 2 basi in qualsiasi combinazione di fazioni in un QUALSIASI Città/Dipartimento.
Nel nostro caso qui, il Governo sceglie di effettuare una Azione Civica a Cali. Una Azione Civica ha due requisiti: il Governo deve avere più pezzi nello spazio rispetto a qualsiasi altra combinazione di fazioni assieme, e deve avere sia Truppe che Polizia. A Cali, i Cartelli hanno2 pezzi, il Governo ne ha 10 (Truppe + Polizia) ed ha quindi il Controllo e la possibilità di effettuare una Azione Civica. Le Azioni Civiche consentono al Governo di spendere 3 Risorse e di spostare di uno il livello di Opposizione e/o Supporto a suo favore. Il Governo spende 6 Risorse in totale per spostare Cali da Neutrale a Supporto Passivo, e da Supporto Passivo a Supporto Attivo (3 Risorse per spostamento).
Modificate le Risorse del Governo da 40 a 34 nella Tabella Generale e ponete una pedina di Supporto Attivo a Cali.
Cali ha un valore di Popolazione di "3". Avendo Supporto Attivo, la Popolazione moltiplicata per 2 viene aggiunta al Supporto Totale del Governo. Modificate la pedina di "Totale Supporto" di +6, da 50 a 56.
Il Governo potrebbe aggiungere alla sua Operazione di Addestramento una Attività Speciale di Attacco Aereo o Distruzione. Questo consentirebbe però alla 2° Fazione Disponibile di svolgere uno degli Eventi della carta. Non volendo dare al AUC la possibilità di implementare l'evento nella parte ombreggiata (che gli sarebbe penalizzante), il Governo sceglie di svolgere solo l'Operazione.
Terminiamo l'Operazione spendendo 3 Risorse per spazio scelto per l'Addestramento (cioè per ciascuno spazio indicato con un pedone bianco). Modificate le Risorse del Governo da 34 a 28. Infine, ponete i, cilindro blu di disponibilità nella casella "Solo Op 1° Fazione" [*"1st Faction Op Only"*] nella scheda della Sequenza di Gioco.
*Consiglio: le Azioni Civiche possono essere effettuate solamente durante una Operazione di Addestramento o durante la Risoluzione di una Carta Propaganda.*

*STOP. Per favore fermatevi e leggete i paragrafi da 3.0 a 3.2.1 per meglio comprendere cosa abbiamo fatto sinora.*

Dopo che la 1° Fazione Disponibile ha agito, la fazione disponibile seguente diviene la 2° Fazione Disponibile. Con Piano Colombia, questa è la AUC. Quello che la 2° Fazione può fare viene determinato da cosa ha fatto la 1° Fazione. Dal momento che la 1° Fazione Disponibile ha effettuato solo una Operazione (no Attività Speciale), la 2° Fazione Disponibile può effettuare una Operazione Limitata – una singola Operazione in UNO ed UNO spazio soltanto; oopure può passare.
Passare ha i suoi benefici. Scegliendo di Passare, il Governo ottiene +3 Risorse; i ribelli +1.

Considerando la carta seguente, Hugo Chávez, il giocatore AUC ritiene che il FARC (1° Fazione Disponibile) sceglierà l'evento. Questo darebbe al AUC più libertà di azione come 2° Fazione Disponibile su quella carta, quindi il AUC decide di Passare. Ponete il cilindro di Disponibilità del AUC nella casella "Passare" nella scheda della Sequenza di Gioco e modificate le Risorse AUC da 10 a 11.




**1° Disponibile**
**Passa**
**2° Disponibile**

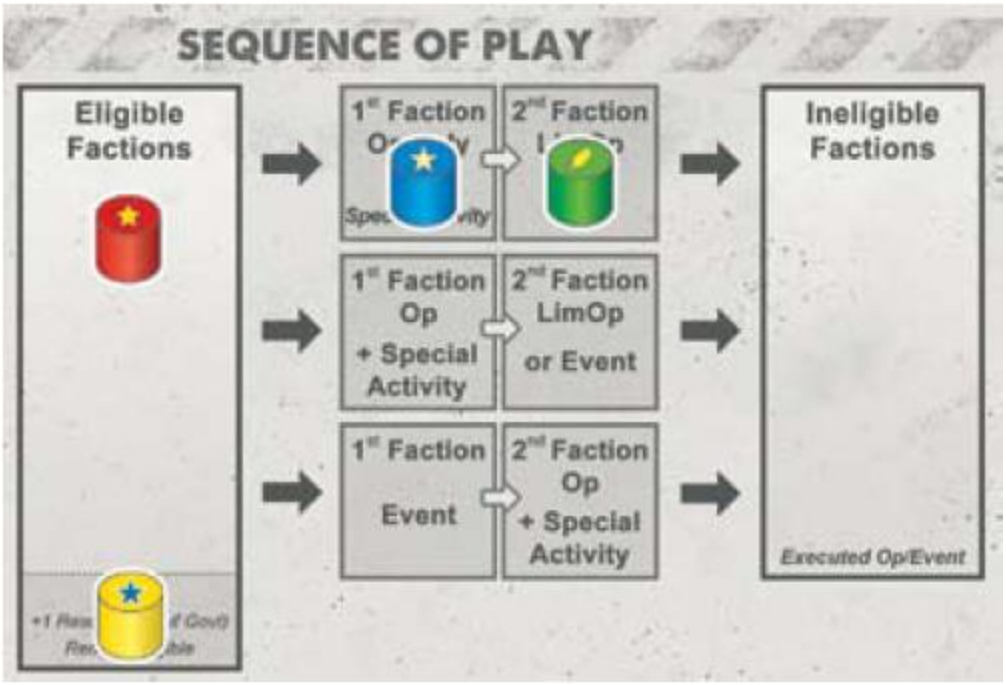
*STOP. Per favore fermatevi e leggete i paragrafi da 2.0 a 2.4.1. Questo vi farà comprendere la sequenza di gioco.*

Fatto? Eccellente! Procediamo: con il AUC che è passato, i Cartelli possono ora divenire la 2° Fazione Disponibile. Considerando la carta seguente, Hugo Chávez, sembra che il FARC ed AUC agiranno entrambi con quella carta lasciando i Cartelli senza azione, in quanto avvengono solo due azioni per carta. Sapendolo, i Cartelli non vedono alcun motivo per non effettuare ora una Azione Limitata.
Tutte e tre le fazioni Ribelli (FARC, AUC e Cartelli) hanno le stesse Operazioni disponibili. Vi sono però alcune sottili ma importanti differenze.
I Cartelli decidono di effettuare una Operazione di Riorganizzazione ad Huila. Dal momento che questo è l'unico spazio dove avverrà l'Operazione non vi è necessità di porvi un pedone. Il costo è 1 Risorsa e si pone 1 Guerriglia dei Cartelli ad Huila. Ponete sempre le nuove Guerriglie a faccia in giù.




*Viene posta 1 Guerriglia ad Huila.*

Le Basi potenziano di molto l'Operazione di Riorganizzazione, ma ci vogliono Guerriglie per creare una Base. Perciò la decisione dei Cartelli di porre una singola Guerriglia ad Huila. In seguito, i Cartelli potranno incrementare la loro presenza nella regione.
Questo conclude l'Operazione Limitata dei Cartelli. Modificate le Risorse dei Cartelli da 10 a 9 e ponete il cilindro di Disponibilità dei Cartelli nella casella "Operazione Limitata 2° Fazione" [*"2nd Faction LimOP"*] alla destra del cilindro dl Governo nella scheda della Sequenza di Gioco.




Poiché sia la 1° che la 2° Fazione Disponibile hanno svolto le loro attività con questa carta, modifichiamo la disponibilità nella scheda della Sequenza di Gioco: tutte le fazioni che hanno svolto un Evento, Operazione o Operazione Limitata pongono il loro cilindro di disponibilità nella casella "Non Disponibile". Le Fazioni che non hanno operato in questo modo rimangono Disponibili.

Nel nostro caso, sia il Governo che i Cartelli passano nella casella "Non Disponibile". Il cilindro FARC rimane nella casella Disponibile. Il cilindro AUC passa nella casella Disponibile.

Pescate Hugo Chávez dal mazzo e ponetelo su Piano Colombia e rivelate la carta seguente da giocare: #27 Zona Mortale.

Il FARC è la 1° Fazione Disponibile con Hugo Chávez e sceglie di svolgere l'evento ombreggiato. Il testo dell'evento dice "Ponete una Base FARC in un Dipartimento vicino al Venezuela. Sabotate ogni LoC vuota che tocca Cúcuta." Procedete e ponete una pedina di "Sabotaggio" nelle due LoC condotte che toccano Cúcuta. Questo limiterà la capacità del Governo di ricevere Risorse quando verrà risolta la carta Propaganda seguente. Poi, prendete la base FARC dallo spazio "7" della tabella delle Basi FARC e ponetela nel Dipartimento di Arauca. Notate che Arauca non può ricevere alcuna altra base in quanto vi sono ora due basi lì.




*L'evento Hugo Chávez consente al FARC di porre due segnalini di Sabotaggio ed una Base.*

Il FARC ha come condizione di vittoria ottenere un livello di Opposizione più basi sulla mappa superiore a 25. Avendo aggiunto una base, modificate la pedina "Opposizione + Basi" da 20 a 21, poi ponete il cilindro di disponibilità del FARC nella casella "Evento 1° Fazione" ["*1st Faction Event*"] nella colonna 1° Disponibile della Sequenza di Gioco.
Ora solo il AUC è disponibile. La carta seguente, però, è un evento molto interessante per il AUC e passa ancora. Modificate le Risorse AUC da 11 a 12.
Con la carta Hugo Chávez pienamente risolta, modifichiamo la disponibilità: tutti i cilindri nella casella Non Disponibile passano a Disponibili, non avendo svolto alcuna Evento, Operazione o Operazione Limitata. Il AUC torna anch'esso a Disponibile. Solo il cilindro del FARC passa a Non Disponibile.
Pescate Zona Mortale dal mazzo e ponetela su Hugo Chávez, rivelate la carta seguente: #68 Narco-Sottomarini.
Il FARC sarebbe la 1° Fazione Disponibile con Zona Mortale, ma non è disponibile, quindi il AUC è la 1° Disponibile. Il AUC desidera effettuare la parte ombreggiata dell'evento. Il testo dell'evento dice "*Il FARC o AUC eseguono 2 Imboscate gratuite in uno spazio e senza attivare le unità se nascoste*."
Una Imboscata è un'Attività Speciale che può accompagnare soltanto una Operazione di Attacco. Solo il FARC ed AUC possono effettuare una Attività Speciale Imboscata. A meno che non sia indicato diversamente dal testo dell'evento, la Fazione che opera decide come svolgere l'Evento. In questo caso, il AUC sceglie di far svolgere le due Imboscate alle Guerriglie AUC (se un'altra fazione come i Cartelli svolgessero questo Evento, potrebbero scegliere il AUC o FARC per fare l'Imboscata – e la Fazione scelta deciderebbe poi dove svolgere l'Imboscata).
La parola "gratuita" sulla carta ci dice che queste Imboscate non costano alcuna Risorsa. Normalmente, un Attacco che accompagna l'Imboscata costa 1 Risorsa. Inoltre, normalmente si può effettuare UNA sola Imboscata per Operazione (quindi anche se state svolgendo 5 Attacchi, un solo Attacco può avere Imboscata). In questo caso, però, è un evento e gli eventi hanno precedenza sulle normali regole.
Il AUC decide di fare Imboscata ad Arauca due volte, quindi non c'è necessità di indicare gli spazi con il pedone. Per svolgere un Attacco di Imboscata, viene attivata una Guerriglia (girata) e due pezzi nemici sono distrutti tornando nelle loro caselle o tabella (basi). Quale bonus, però, il giocatore che fa Imboscata può piazzare una Guerriglia disponibile nello spazio dove si è avuta l'Imboscata. In questa situazione, l'evento ha indicato che non si attiva alcuna Guerriglia pertanto non attiveremo la singola Guerriglia. Il AUC desidererebbe distruggere entrambe le Basi FARC in quanto le sue condizioni di vittoria impongono di avere più basi sulla mappa del FARC. Ma prima di eliminare una base con un Attacco, Imboscata o Assalto, tutte le Guerriglie della stessa fazione delle base devono essere eliminate. Il AUC pertanto elimina la singola Guerriglia FARC ed una delle basi ad Arauca. Riponete la Guerriglia nella casella delle Guerriglie Disponibili e la base nello spazio "7" della tabella delle Basi FARC.
Modificate la pedina "Basi + Opposizione" da 21 a 20. Ponete un'altra Guerriglia ad Arauca. Questo conclude la prima Imboscata dell'evento.




*Il AUC usa l'Evento Zona Mortale per effettuare due Imboscate.*

Per la seconda Imboscata, il AUC colpirà ancora Arauca; la Guerriglia appena posta dalla prima Imboscata sarà quella attaccante. Rimane solo 1 pezzo FARC ad Arauca, una singola base. Ponete questa base nello spazio "6" nella tabella delle Basi FARC. Modificate la pedina "Basi + Opposizione" da 20 a 19. Ponete un'altra Guerriglia AUC disponibile in Arauca.
Questo conclude l'Evento AUC. Ponete il cilindro di disponibilità AUC nella casella Evento nella colonna 1° Fazione nella scheda della Sequenza di Gioco.

*STOP. Per favore fermatevi e leggete i paragrafi 4.4.1 e poi 4.3.2. Questo per approfondire i meccanismi dell'Imboscata.*

Il AUC ha appena terminato di svolgere l'evento Zona Mortale. Ora i Cartelli sono la 2° Fazione Disponibile sulla carta. I Cartelli devono creare basi per ottenere le loro condizioni di vittoria: avere più di 10 basi sulla mappa, ed avere più di 40 Risorse. Con questo scopo in mente, i Cartelli scelgono di svolgere un'Operazione di Riorganizzazione.
Dal momento che il AUC ha svolto un Evento, i Cartelli 2° Disponibili possono svolgere una Operazione ed una Attività Speciale. I Cartelli scelgono di Riorganizzare in Cali, Meta East, Meta West, ed Huila. Ponete un pedone bianco in ciascuno di questi 4 spazi.
Gran parte di questi spazi contengono una base dei Cartelli. In questi spazi, il numero di Guerriglie che possono essere poste è pari al numero di basi dei Cartelli in quello spazio più il valore della Popolazione dello spazio stesso.
Partendo da Cali, i Cartelli pongono 4 Guerriglie dalle loro Forze Disponibili (popolazione 3 + 1 Base dei Cartelli).- Ponete le Guerriglie ora. Poi, ponete 2 Guerriglie a Meta West (popolazione 1 + 1 base) ed altre 2 a Meta East. L'ultima Guerriglia dei Cartelli disponibile viene posta ad Huila.
Poi, dal momento che i Cartelli hanno scelto di Riorganizzare e possono svolgere una Attività Speciale, svolgono l'Attività Speciale "Coltivazione". Per farlo devono scegliere uno spazio con una popolazione superiore a zero e dove le Guerriglie dei Cartelli superano in numero la Polizia. Vi deve anche essere spazio per porre una base. I Cartelli scelgono Huila.
Con lo spazio scelto, il giocatore dei Cartelli può spostare una base da dovunque sulla mappa in quella località (città o dipartimento), oppure porre una nuova base in un dipartimento (non una città) dove svolge una Operazione di Riorganizzazione. Il giocatore dei Cartelli pone una nuova base ad Huila. Prendete una Base dei Cartelli dallo spazio "7" della tabella delle Basi dei Cartelli e ponetela nello spazio vuoto "base" ad Huila.
Questa Operazione costa 4 Risorse quindi diminuite le Risorse dei Cartelli da 9 a 5 e rimuovete i pedoni bianchi. Ponete il cilindro di disponibilità dei Cartelli nella casella "2° Fazione Operazione + Attività Speciale" della Sequenza di Gioco.
Modifichiamo poi la Disponibilità: il AUC e Cartelli sono ora non disponibili; il Governo e FARC sono Disponibili. Pescate la carta Narco-Sottomarini e ponetela su Zona Mortale rivelando la carta seguente: #48 Unión Sindical Obrera.

*STOP. Per favore fermatevi qui e leggete i paragrafi da 3.3 a 3.3.1. Questo per approfondire l'Operazione di Riorganizzazione e l'Attività Speciale Coltivazione.*



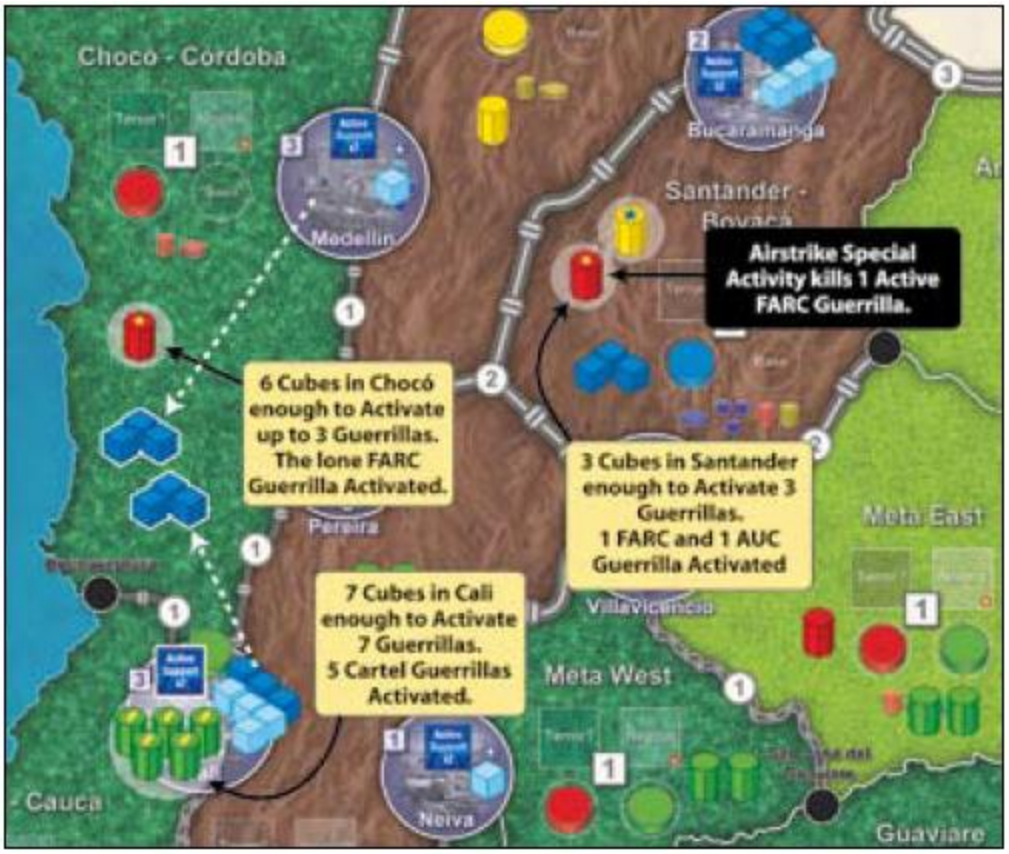

*I Cartelli pongono 9 Guerriglie con l'Operazione di Riorganizzazione ed usano poi una Attività Speciale per "Coltivare" una Base ad Huila.*

Pronti a proseguire? Andiamo! L'evento Narco-Sottomarini è alquanto inutile in questo momento – sia la parte ombreggiata che non ombreggiata non hanno effetti non essendovi pezzi dei Cartelli in spazi costieri. Il Governo è il 1° Disponibile in quanto sia i Cartelli che il AUC sono nella casella non disponibili. Il Governo decide di effettuare una Operazione di Perlustrazione ed un Attacco Aereo come Attività Speciale,.

*STOP. Per favore leggete il paragrafo 3.2.3 prima di proseguire.*

Le aree bersaglio per le Perlustrazioni saranno Cali, Santander, e Chocó. Indicate ciascun spazio con un pedone bianco.
Per la Perlustrazione a Chocò, spostate tutte le 3 Truppe da Medellìn e 3 cubetti di Truppe da Cali a Chocò.
Poichè Chocó è uno spazio di Foresta, ci vogliono 2 cubetti per Attivare 1 Guerriglia. Il Governo ha inviato cubetti più che sufficienti per completare il compito. Girate la singola Guerriglia FARC a Chocò ad Attiva.
Per la Perlustrazione a Santander, le Truppe Governative nel dipartimento fanno Perlustrazione sul posto. Vi sono 3 cubetti a Santander, più che sufficienti per Attivare sia le Guerriglie AUC che FARC. Girate entrambe le Guerriglie ad Attive.
Per la Perlustrazione a Cali, il Governo ancora Perlustra sul posto. Notate che mentre solo le Truppe possono muovere in una Perlustrazione – le Truppe a Cali ad esempio possono muovere sino a Pasto, mediante la LoC Cali-Pasto se Pasto fosse il bersaglio di una Operazione di Perlustrazione – QUALSIASI cubetto nello spazio bersaglio si conta per implementare gli effetti della Perlustrazione. Il Governo ha 3 Truppe e 4 Polizia. I 7 cubetti a Cali saranno sufficienti per Attivare tutte e 5 le Guerriglie dei Cartelli.
Poi, il Governo svolge la sua Attività Speciale. Abbiamo già effettuato una Attività Speciale in questa guida, ma vi sono alcune cose che dovete comprendere sulle Attività Speciali prima di proseguire.

*STOP. Per favore fermatevi qui e leggete i paragrafi da 4.1 a 4.2.3 prima di proseguire.*




*Il Governo Perlustra ed un Attacco Aereo elimina le Guerriglie.*

Ok, ora dovreste sapere come funzionano le Attività Speciali e come possono essere abbinate ad un'Operazione. In teoria, il Governo potrebbe aver effettuato l'Attacco Aereo all'inizio dell'Operazione invece che al termine della stessa. Ma come avrete senza dubbio letto, un Attacco Aereo può distruggere solo le Guerriglie Attive o una base non protetta.
Delle Guerriglie Attive sulla mappa, quella FARC nelle montagne di Santander è quella più appetibile. Ci vogliono 2 cubetti di Truppe per distruggere 1 Guerriglia nelle montagne. Distruggere la Guerriglia FARC con un Attacco Aereo è molto efficiente. Il Governo sceglie di farlo, quindi rimuove la Guerriglia FARC da Santander (anche la Guerriglia AUC avrebbe potuto essere attaccata, ma il AUC può Riorganizzare in Santander quindi non sarebbe stata eliminata per molto, mentre il FARC non può Riorganizzare a Santander per il Supporto del dipartimento a favore del Governo).
Modificate le Risorse del Governo di -9 (costa 3 Risorse per ciascuna Perlustrazione), da 28 a 19. Ponete il cilindro di Disponibilità del Governo nella casella "Operazione + Attività Speciale" nella colonna della 1° Fazione della Sequenza di Gioco.

Al FARC rimane una dura decisione: o effettuare una Azione Limitata o svolgere l'evento Narco-Sottomarini (che è inutile). Non desiderando sprecare una Operazione, il FARC Passa. Modificate le Risorse FARC da 10 a 11. Il FARC sarà 2° Disponibile, ed avrà migliori opportunità con la carta seguente, Unión Sindical Obrera.
**Modificate la Disponibilità:** Il Governo non è disponibile; tutte le altre fazioni sono Disponibili. Pescate Unión Sindical Obrera dal mazzo, rivelate la carta seguente: #1 1° Divisione.




Il AUC è la 1° Fazione Disponibile con Unión Sindical Obrera. Il AUC per poter Riorganizzare in uno spazio, questo non deve avere Opposizione. Il AUC desidererebbe sfruttare il suo momentum nel dipartimento di Arauca, ma non può Riorganizzare lì in questo momento per la presenza della pedina di "Opposizione Attiva". La parte non ombreggiata dell'evento Unión Sindical Obrera sembra essere però di aiuto. Il testo dice "Rimuovete 1 Opposizione o Base FARC adiacente ad una condotta di valore Economico 3". Arauca è adiacente ad una LoC condotte di 3 Econ che collega la cittadina di Arauca con la città di Cúcuta, rendendolo uno spazio disponibile per risolvere l'evento. Non vi è più alcuna base FARC ad Arauca, ma vi è una pedina di Opposizione nel dipartimento. Il AUC sceglie di rimuovere la pedina di "Opposizione Attiva", rendendo così Arauca Neutrale – e quindi disponibile per le Operazioni di Riorganizzazione AUC in un momento seguente. Notate che il AUC potrebbe anche aver rimosso una pedina di Opposizione se fosse dalla parte "Opposizione Passiva" dal momento che l'evento non specifica se sia Opposizione Passiva o Attiva.
Gli effetti di questo evento causano anche lo spostamento della pedina "Opposizione + Basi" da 19 a 17 poiché la Popolazione di Arauca di 1 non è più in alcun livello di Opposizione (con Opposizione Attiva uno spazio con Popolazione "1" contribuirebbe con un fattore di 2 Opposizione sulla tabella).



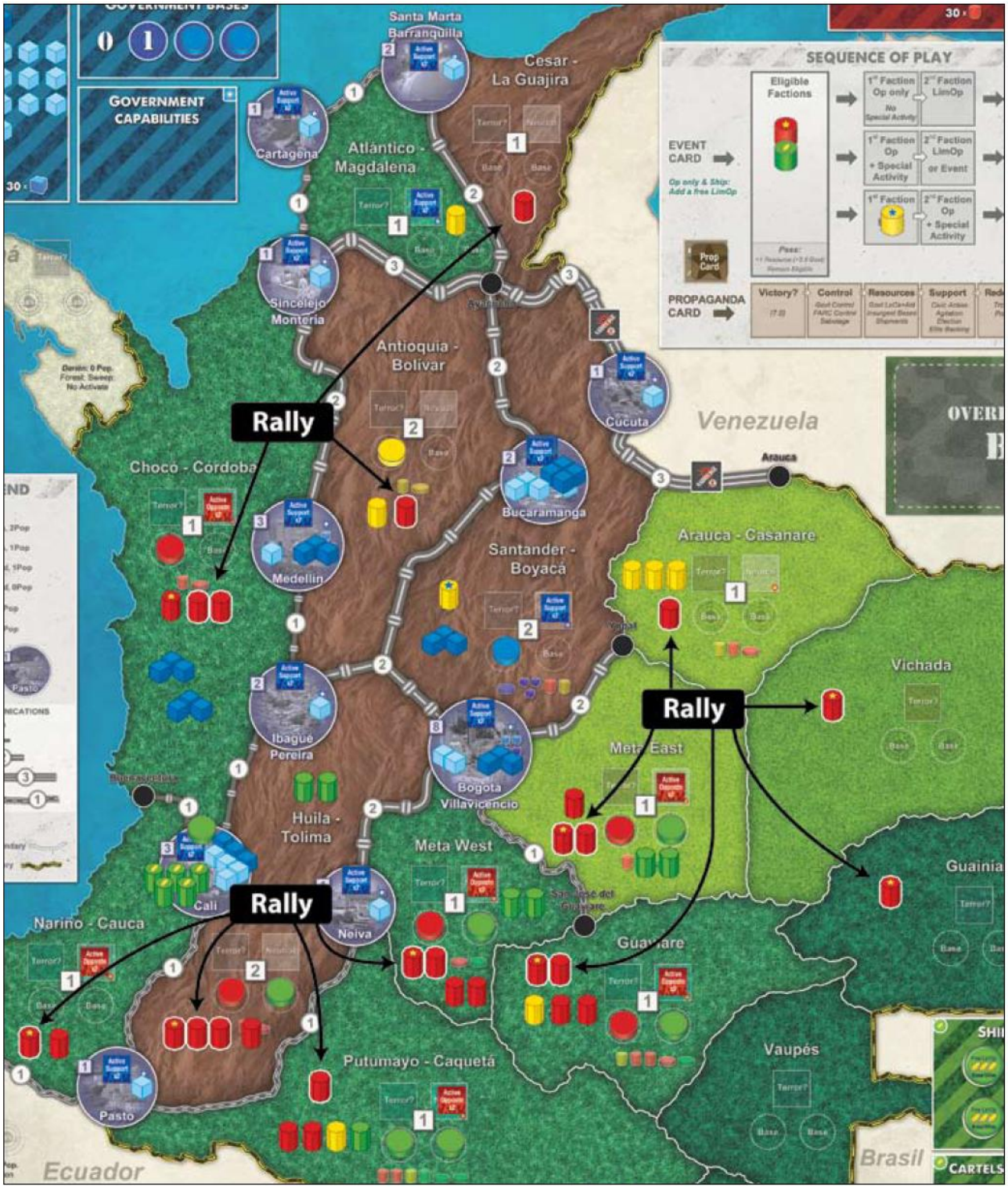
Ponete il cilindro di Disponibilità del AUC nella casella Evento della colonna 1° Fazione nella scheda della Sequenza di Gioco. Ora il FARC è la 2° Fazione Disponibile.
Il FARC necessita di porre guerriglie sulla mappa, quindi sfrutterà l'occasione di Riorganizzare su tutta la mappa. Come avete letto in precedenza, il FARC può Riorganizzare solo in città/dipartimenti senza Supporto Governativo. Questo significa che non può Riorganizzare a Santander per rimpiazzare la guerriglia eliminata dall'Attacco Aereo del Governo.
Il FARC sceglie di Riorganizzare nei seguenti dipartimenti: Cesar, Antioquia, Chocó, Arauca, Huila, Nariño, Meta West, Meta East, Guaviare, Putumayo, Vichada, e Guainía — 12 spazi. Ponete un pedone in ciascun spazio per indicare le locazioni.
Ma aspettate! Noterete che non vi sono Risorse sufficienti disponibili al FARC per Riorganizzare il 12 spazi! Il FARC ha solo 11 Risorse. Fortunatamente però, poiché la 1° Fazione Disponibile ha svolto un Evento, la 2° Fazione Disponibile può svolgere una Attività Speciale. Le Attività Speciali, come già detto, possono essere svolte una in qualsiasi momento durante una Operazione. Il FARC esegue "Estorsione" mentre Riorganizza per ottenere le Risorse necessarie per svolgere l'Operazione.

*STOP. Per favore fermatevi qui e leggete i paragrafi da 4.3 a 4.3.3 prima di proseguire.*

Ora che sapete di più sulle Attività Speciali FARC, possiamo proseguire. Per questa Operazione, pagheremo le Risorse necessarie mentre proseguiamo.
Il FARC inizia a Riorganizzare a Cesar: pone 1 guerriglia FARC disponibile nel dipartimento. Il FARC potrebbe scegliere di fare Estorsione qui dal momento che il FARC ha una guerriglia nascosta ora e supera in numero tutti i pezzi nemici, ma sceglie di non farlo ora. Modificate le Risorse FARC da 11 a 10.
Poi, il FARC effettua una Riorganizzazione sia in Antioquia che Arauca, ponendo 1 guerriglia disponibile in ciascun dipartimento. Il FARC non potrà fare Estorsione in questi spazi in quanto non supera in numero tutti i pezzi nemici. Modificate le Risorse del FARC da 10 a 8.
Il FARC effettua poi una Riorganizzazione a Nariño e pone 1 guerriglia disponibile in quello spazio. Qui, il FARC ha ora due guerriglie nascoste e supera in numero tutti i pezzi nemici, quindi farà Estorsione. Girate una delle due guerriglie FARC sul lato attivo. Il costo in Risorse per l'Operazione di Riorganizzazione viene compensato dalla Risorsa ottenuta dall'Attività Speciale Estorsione.
A Putumayo, il FARC potrebbe rimuovere due Guerriglie per porre una base, ma la nuova base sarebbe vulnerabile all'attacco nemico o attacco aereo del Governo. Il FARC pone quindi 1 guerriglia disponibile. Il FARC supera in numero il AUC a Putumayo, ma non tutti i nemici messi assieme, quindi non può fare Estorsione. Modificate le Risorse FARC da 8 a 7.
A Chocó, il FARC ha una singola base ed il dipartimento ha Popolazione 1. Il FARC, pertanto, pone 2 guerriglie disponibili nel dipartimento. Questo protegge la base FARC dalle truppe governative. Anche qui il FARC non può fare Estorsione, quindi modificate le Risorse FARC da 7 a 6.
Huila ha una popolazione di 2 ed una singola base FARC. Il FARC pertanto pone 3 guerriglie disponibili ad Huila. Ora supera in numero tutti i nemici a Huila, quindi farà Estorsione. Girate una guerriglia FARC a Huila dalla parte Attiva. Il costo in Risorse per l'Operazione di Riorganizzazione viene compensato dalla Risorsa ottenuta dall'Attività Speciale Estorsione.
Meta East, Meta West, e Guaviare hanno ciascuna una Popolazione di 1 ed una singola base FARC. Il FARC pone 2 guerriglie disponibili in ciascun dipartimento. Ciascuno di questi spazi ora si qualifica per l'Attività Speciale Estorsione, quindi girate 1 guerriglia FARC in ciascun spazio dalla parte Attiva. Il costo in Risorse per ciascun spazio verrà quindi compensato dalla Risorsa ottenuta dall'Attività Speciale Estorsione.
Vichada e Guainía sono dipartimenti a popolazione zero. Questo fatto non preclude la Riorganizzazione o l'Estorsione. Il FARC Riorganizza in ciascun dipartimento e fa Estorsione. Ponete 1 guerriglia FARC disponibile in ciascuno spazio e giratela dalla parte Attiva. Il costo in Risorse per ciascuno spazio viene pertanto compensato dalla Risorsa ottenuta dall'Attività Speciale Estorsione.
Il FARC termina l'Operazione con solo 2 guerriglie nella casella "Guerriglie Disponibili". Grazie all'Attività Speciale Estorsione termina l'Operazione con 6 Risorse. Rimuovete i pedoni dalla mappa.
Terminiamo la carta modificando la Disponibilità. I cilindri del FARC ed AUC passano alla casella Non Disponibile. Il Governo ed i Cartelli rimangono disponibili ad agire con 1° Divisione. Perscate 1° Divisione dal mazzo e rivelate la carta seguente, #72 Sicarios.
La 1° Divisione è una delle molte Carte Evento che quando viene giocata come evento produce effetti duraturi conosciuti come "Capacità Governative". Oltre a queste, vi sono anche carte con "Momentum dei ribelli".

*STOP. Per favore fermatevi qui e leggete i paragrafi da 5.3 a 5.4 prima di proseguire.*

Ora che sapete tutto sulle Capacità Governative e sul Momentum dei ribelli possiamo proseguire.




*Il FARC Riorganizza 18 Guerriglie in 12 dipartimenti diversi*

Il Governo ora ha un dilemma: può svolgere l'evento, ma perderebbe la possibilità di proseguire la sua Perlustrazione a Cali – i cartelli quasi certamente nasconderanno le loro guerriglie a Cali. D'altra parte, se il governo spazza via i Cartelli da Cali e prosegue l'Operazione con una Attività Speciale, i Cartelli potrebbero giocare l'evento contro il Governo. La versione non ombreggiata dell'evento della 1° Divisione dà al Governo la potente capacità di effettuare Azioni Civiche senza la necessità di avere Polizia o Truppe – è necessario solo un cubetto ed il controllo! Ma se viene giocata la parte ombreggiata, il Governo necessiterà di 2 Truppe e 2 Polizia per le Azioni Civiche – un compito molto duro!

Nonostante gli attraenti effetti dell'evento. Il Governo decide di non perdere la possibilità di causare un danno terribile ai Cartelli a Cali e quindi opta per una Operazione di Assalto. Per proteggersi dal fatto che 1° Divisione sia

giocata contro di lui, il Governo decide di non effettuare alcuna Azione Speciale – lasciando ai Cartelli (2° Disponibile) l'unica opzione di effettuare una Operazione Limitata con questa carta.

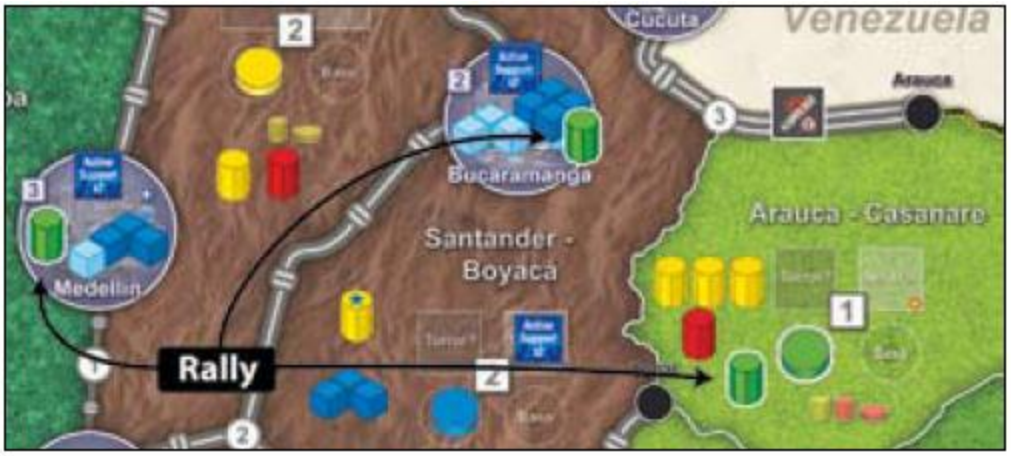
*STOP. Per favore fermatevi e leggete il paragrafo 3.2.4 prima di proseguire.*

Ok, ora che conoscete le regole sulle Operazioni di Assalto procediamo con l'operazione del Governo. Attualmente vi sono tre spazi che il Governo potrebbe Assaltare: Chocó, Santander, e Cali. Ma poiché costa 3 Risorse per spazio, il Governo conserverà le sue Risorse Assaltando solo Cali.




Dal momento che Cali è uno spazio di città, qualsiasi cubetto può essere usato per eliminare un pezzo nemico. Il Governo ha 3 Truppe e 4 Polizia, un totale di 7 cubetti. Questi eliminano ciascuno un pezzo dei cartelli, quindi eliminano tutte e 5 le guerriglie dei Cartelli e la singola loro base. Ponete le guerriglie nella casella disponibili. Ponete la base nello spazio "7" della Tabella delle Basi dei Cartelli. Modificate le Risorse del Governo da 19 a 16. Ponete il cilindro di disponibilità del Governo nella casella "Solo Operazione" della scheda della Sequenza di Gioco.

Il giocatore dei Cartelli ha ora un dilemma simile a quello del Governo. L'evento successivo, Sicaorios, potrebbe essere giocatori contro di lui. I Cartelli, essendo 1° Disponibile con Sicarios, pertanto, opta di Passare. Modificate le Ruosrse dei Cartelli da 5 a 6.




*Il Cartello usa l'Azione di Riorganizzazione per porre altre 3 Guerriglie ed usa l'Azione Speciale Coltivare per porre una Base.*

Questo conclude la carta 1° Divisione. Il cilindro di Disponibilità del Governo passa nella casella Non Disponibile mentre tutte le altre Fazioni divengono Disponibili. Pescate Sicaorios dal mazzo e rivelate la carta seguente, #26 Gramaje.




Vedendo la carta Gramaje, il giocatore dei Cartelli decide di non essere più parco con le sue Risorse. Desidera tornare a stabilirsi in una Città per avere più possibilità contro il Governo (e mettersi al sicuro dalle Attività Speciali di Distruzione). Decide pertanto di Riorganizzare a Medellín, Bucaramanga, ed Arauca, ponendo una singola guerriglia disponibile in ciascun spazio. I Cartelli inoltre svolgeranno l'Attività Speciale Coltivare per porre una base (dallo spazio 7 della tabella delle Basi dei Cartelli) ad Arauca.

Notate che né Medellín né Bucaramanga sono disponibili per una Attività Speciale Coltivare dal momento che il numero di guerriglie dei Cartelli non eccede il numero di Polizia in questi spazi.

Modificate le Risorse dei Cartelli da 6 a 3 e ponete il cilindro di Disponibilità dei Cartelli nella casella "Attività Speciale + Operazione" nella scheda della Sequenza di Gioco.

Nora il AUC è la 2° Fazione Disponibile per giocare con Sicarios. Il AUC opta di

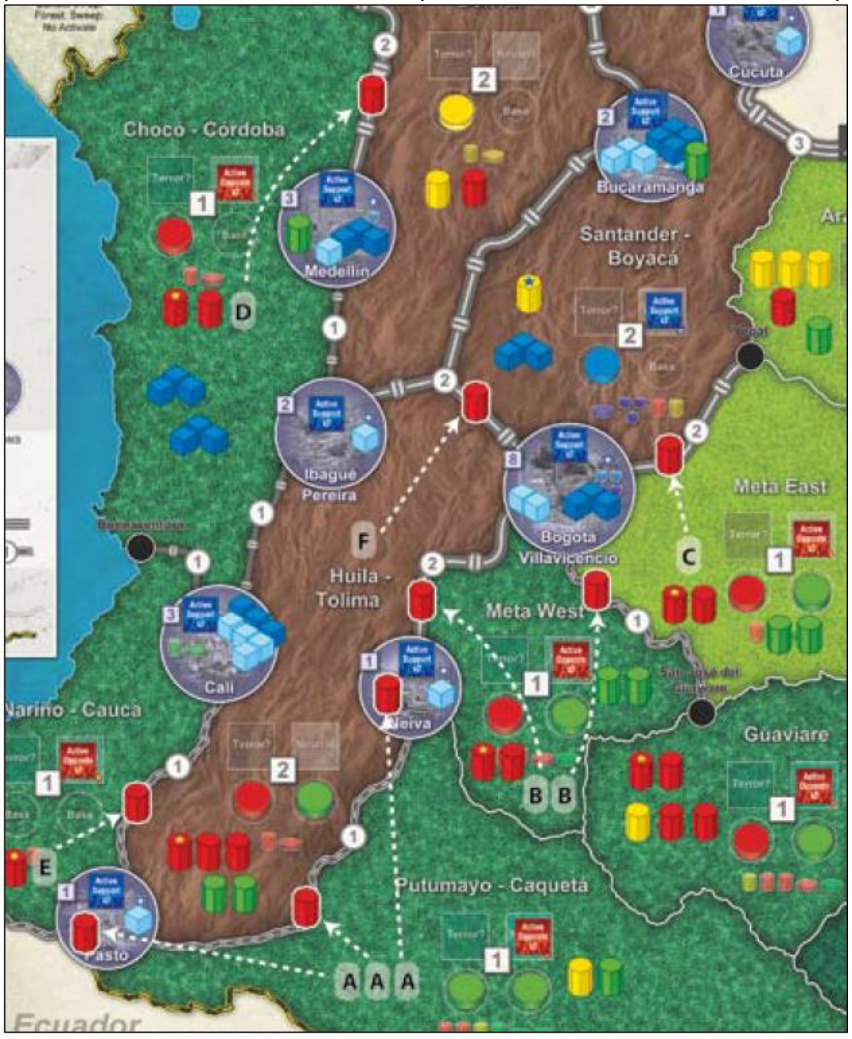
svolgere la parte non ombreggiata dell'evento. Due guerriglie dei Cartelli sono rimosse da Meta West e rimpiazzate da 2 guerriglie AUC. Altre due guerriglie dei Cartelli sono rimosse da Meta East e rimpiazzate da 2 guerriglie AUC. Il AUC ha ora guerriglie in due altre aree di Opposizione dove possono causare altri danni al FARC. Questo conclude la carta Sicarios. I cilindri di Disponibilità dei Cartelli e del AUC sono posti nella casella Non Disponibili. Togliete Gramaje dal mazzo e rivelate la carta seguente, #19 Offensiva Generale.
Il FARC è la 1° Fazione Disponibile con Gramaje e decide di effettuare una Operazione di Marcia senza una Attività Speciale. Ponete il Pedone del FARC nella casella appropriata della Sequenza di Gioco.

*STOP. Per favore fermatevi e leggete il paragrafo 3.3.2 prima di proseguire.*

Ora che sapete come funziona l'Operazione di Marcia, procediamo:

A) Il FARC Marcia con tutte e 3 le guerriglie a Putumayo. Una va a Pasto; 1 va a Neiva; ed 1 va nella strada Pasto-Neiva. Nessuna di queste si attiva in quanto non vi sono sufficienti cubetti+guerriglia in movimento in questi spazi per causare l'attivazione (il totale deve eccedere 3 per causare l'attivazione). Modificate le Risorse FARC da 6 a 4 – questo costa 2 Risorse (Marciare sulle LoC non costa alcuna Risorsa).
B) Due guerriglie nascoste Marciano da Meta West; una nella condotta Neiva-Bogotá ed una suòòa strada Bogotá-San José.
C) Una guerriglia nascosta da Meta East Marcia nella condotta Bogotá-Yopal.
D) Una guerriglia nascosta da Chocó marcia nella condotta Sincelejo-Medellín.
E) Una guerriglia nascosta da Nariño Marcia sulla strada Cali-Pasto.
F) Infine, una guerriglia da Huila Marcia nella condotta Ibagué- Bogotá-Bucaramanga.

Il Governo ora può giocare, ma necessiterà più di una Operazione Limitata per confrontarsi con le molteplici minacce sulle sue LoC e Città! Il Governo, pertanto, passa e raccoglie 3 Risorse, passando da 16 a 19.
Modificate ora la Disponibilità: solo il FARC diviene Non Disponibile, tutte le altre Fazioni sono Disponibili.



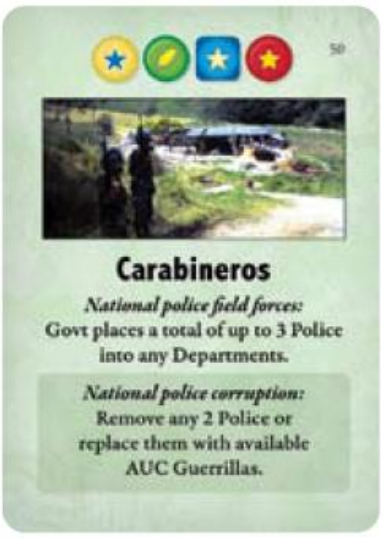

*Azioni di Marcia del FARC*

Pescate la carta Offensiva Generale e rivelate la carta seguente #50, Carabineros.

Il Governo è la 1° Fazione Disponibile per giocare Offensiva Generale. Con così tante Guerriglie FARC sulle LoC, il Governo decide di lanciare una Operazione di Pattuglia.

*STOP. Per favore, fermatevi qui e leggete il paragrafo 3.2.2 prima di proseguire.*

Ora conoscete come funziona l'Operazione di Pattuglia. Il Governo la inizia con il cubetto di Polizia a Cartagena che muove nella condotta Cartagena-Sincelejo. Dal momento che non vi sono guerriglie su questa LoC, il cubetto di Polizia prosegue e muove a Sincelejo (anch'essa priva di guerriglie) e poi nella condotta Sincelejo-Medellín dove si deve fermare. Il cubetto di Polizia attiva poi una guerriglia – l'unica sulla LoC che appartiene al FARC.
Poi, il cubetto di Polizia a Cúcuta muove sulla condotta Cúcuta-Ayacucho. Il fatto che questa LoC sia sabotata non ostacola il cubetto di Polizia nella sua capacità di Pattugliare quindi prosegue sulla condotta Ayacucho-Santa Marta dove si ferma. Proteggerà questa importante condotta per qualsiasi futura minaccia del FARC.
Un cubetto di Polizia da Bucaramanga muove sulla condotta Bucaramanga-Ibagué-Bogotá dove si ferma ed attiva la guerriglia FARC. Notate che la guerriglia dei Cartelli non impedisce al cubetto di lasciare lo spazio durante una Pattuglia.
A Bogotà, un cubetto di Truppe muoverà nella condotta Bogotá-Neiva attivando la guerriglia FARC.
Un altro cubetto di Truppe muove da Bogotà sulla condotta Bogotá-Yopal attivando la guerriglia FARC. Un altro cubetto di Truppe muoverà da Bogotá sulla strada Bogotá-San José attivando la guerriglia FARC.
La Polizia a Neiva potrebbe Pattugliare sulla strada Neiva-Pasto, ma questo lascerebbe Neiva vulnerabile al Sequestro da parte del FARC, pertanto il cubetto di Polizia lì rimarrà dove si trova. L'unico tipo di spazio dove le guerriglie possono essere attivate durante una Pattuglia è una LoC.
Poi, un cubetto di Polizia a Cali muoverà sulla strada Cali-Pasto attivando la guerriglia FARC.
Pertanto il Governo è riuscito ad attivare tutte le guerriglie FARC sulle LoC eccetto una: quella sulla strada Neiva-Pasto.
Il Governo svolge allora una Attività Speciale di Trasporto Aereo a metà dell'Operazione di Pattuglia. 3 cubetti di Truppe sono trasportati da Chocó a Neiva. Poi un cubetto di Truppe a Neiva muove sulla strada Neiva-Pasto ed attiva la guerriglia FARC.
Infine, sempre nella Operazione di Pattuglia, il Governo può effettuare un Assalto gratuito contro una qualsiasi LoC: sceglie di eliminare la Guerriglia FARC sulla condotta Ibagué-Bogotá-Bucaramanga. Questa Operazione costa al Governo 3 Risorse quindi modificate le risorse governative da 19 a 16 e ponete il cilindro di disponibilità del Governo sulla casella "Operazione + Attività Speciale" nella Sequenza di Gioco.
Il AUC è ora il 2° Giocatore Disponibile con Offensiva Generale. Il AUC, però, non ritiene che l'evento gli sia molto utile, pertanto passa. Modificate le sue Risorse da 12 a 13 e ponete il cilindro di disponibilità del AUC nella casella Passare della Sequenza di Gioco.
I Cartelli decidono anch'essi che l'evento della carta Offensiva Generale non è utile, pertanto passano ottenendo una Risorsa – da 3 a 4.
Modificate la Disponibilità: solo il Governo diviene Non Disponibile. Pescate Carabineros e rivelate la carta successiva, #44 Colombia Nueva.




Il AUC è il 1° Giocatore Disponibile con Carabineros. Il AUC ha due finalità: distruggere le basi FARC, e costruire le sue basi. E quindi il AUC, pieno di Risorse, opta di rinunciare all'evento e Riorganizzare su tutta la mappa. Ponete pedoni bianchi nei dipartimenti di Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca, ed Huila.
Pone 1 guerriglia AUC disponibile in Atlántico. Pone 3 guerriglie AUC disponibili ad Antioquia (base + Popolazione). Pone 1 guerriglia disponibile AUC a Santander. Pone l'ultima guerriglia disponibile AUC ad Huila.
Ad Arauca, il AUC ha un paio di scelte: potrebbe rimpiazzare due guerriglie con una base; oppure potrebbe rimuovere una delle sue guerriglie da dovunque sulla mappa e porla tra quelle disponibili, in modo da poterla riorganizzare ad Arauca. Non necessitando di una guerriglia a Putumayo, il AUC rimuove questa guerriglia. Completa poi la sua azione di Riorganizzazione ponendo la guerriglia ora disponibile ad Arauca.
Per attenuare il costo di questa Operazione, il AUC effettua Estorsione ad Atlántico, Antioquia, ed Arauca (non dimenticate di porre 1 guerriglia Attiva in ogni spazio di Estorsione). Questo porta il costo totale dell'Operazione a -3 Risorse. Modificate le Risorse AUC da 13 a 10. Ponete il cilindro di Disponibilità AUC nella casella "Operazione + Attività Speciale" nella scheda della Sequenza di Gioco.
I Cartelli sono ora la 2° Fazione Disponibile. I Cartelli scelgono di effettuare una Operazione Limitata per Riorganizzare a Medellín. Ponete 1 guerriglia dei Cartelli disponibile a Medellín. Modificate le Risorse dei Cartelli da 4 a 3.

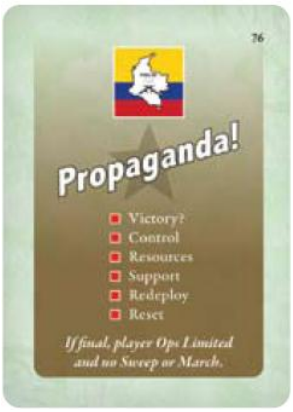
Sia il cilindro dei Cartelli che del AUC vanno nella casella Non Disponibile. Quello FARC torna Disponibile. Rivelate la carta seguente: una carta Propaganda!
Solo il Governo ed il FARC possono avere immediato vantaggio dalla futura carta Propaganda. Il FARC è il 1° Giocatore Disponibile con Colombia Nueva e sceglie di effettuare una Operazione di Terrorismo.

*STOP! Per favore fermatevi qui e leggete i paragrafi 3.3.4 e 4.3.3 prima di proseguire.*

Pronti per proseguire? Eccellente! Come avete senza dubbio letto, il Terrorismo è un'arma potente nelle mani dei ribelli. È utile specialmente al FARC in quanto riduce il Supporto o incrementa l'Opposizione.
Tutto il Terrorismo degli altri Ribelli causa lo spostamento verso Neutrale del Supporto o della Opposizione.
Qui, il FARC effettua il Terrorismo e lo combina con l'Attività Speciale Sequestro! Ponete un pedone a Cesar, Antioquia, Huila, Arauca, e nelle città di Pasto e Neiva.
Il FARC desidererebbe usare il Terrorismo contro le LoC in quanto è gratuito e causa il Sabotaggio, ma non può farlo in quanto il Terrorismo necessita di guerriglie nascoste e tutte le guerriglie sulle LoC sono state Attivate dall'operazione di Pattuglia del Governo.
Il FARC inizia la sua Operazione di Terrorismo a Huila. Girate una guerriglia a mostrare il suo lato Attivo. Trovate e ponete un segnalino di "Terrorismo" nel dipartimento. Poi, ponete una pedina di "Opposizione Passiva" a coprire la casella "Neutrale"ad Huila. Modificate "Opposizione + Basi" da 17 a 19 (Huila ha una popolazione di 2). Poi, per l'Attività Speciale di Sequestro a Huila, il FARC attacca la base dei Cartelli e tira un dado – il primo tiro di dadi della partita! Il risultato è "2". Sottraete 2 Risorse dei Cartelli (da 3 a 1) ed aggiungete 2 Risorse al FARC (da 4 a 6). Sottraete poi 1 Risorsa FARC per il costo dell'Operazione in quello spazio (da 6 a 5).
Il bersaglio seguente del FARC per il Terrorismo è il dipartimento di Cesar. Girate la guerriglia dalla sua parte Attiva, ponete una pedina di Terrorismo e di Opposizione Passiva. Modificate "Opposizione + Basi" da 19 a 20 e le Risorse FARC da 5 a 4.
Il FARC attacca poi Antioquia. Girate la guerriglia dalla sua parte Attiva, ponete una pedina di Terrorismo e di Opposizione Passiva. Modificate "Opposizione + Basi" da 20 a 22 e le Risorse FARC da 4 a 3.
Il FARC passa poi ad Arauca. Girate la guerriglia dalla sua parte Attiva, ponete una pedina di Terrorismo e di Opposizione Passiva. Modificate "Opposizione + Basi" da 22 a 23 e le Risorse FARC da 3 a 2. Il FARC effettuerà poi Sequestro ad Arauca, attaccando la base dei Cartelli. Si tira ancora un dado anche se i Cartelli hanno 1 sola Risorsa in quanto se si ottiene "6" si può porre una guerriglia AUC nell'area. Il tiro di dado è però 4, quindi l'unico effetto è che i Cartelli perdono la loro ultima Risorsa ed il FARC ottiene una Risorsa (da 2 a 3).
Il FARC sposta ora la sua attenzione alla città di Neiva. Girate la guerriglia dalla sua parte Attiva, ponete una pedina di Terrorismo e girate la pedina di Supporto Attivo dalla parte Supporto Passivo. Modificate "Totale Supporto" da 56 a 55 e le Risorse FARC da 3 a 2.
Infine, il FARC risolve l'Operazione di Terrorismo a Pasto. Girate la guerriglia dalla sua parte Attiva, ponete una pedina di Terrorismo e girate la pedina di Supporto Attivo dalla parte Supporto Passivo. Modificate "Totale Supporto" da 55 a 54 e le Risorse FARC da 2 a 1.
Il FRAC vorrebbe effettuare Sequestro contro il Governo, ma lo può fare solo in una Città o LoC dove le guerriglie FARC superano in numero la Polizia. Né Pasto né Neiva hanno tali caratteristiche. Ponete la pedina di Disponibilità del FARC nella casella "Operazione + Attività Speciale" nella scheda della Sequenza di Gioco.




*Terrorismo FARC nelle città di Pasto e Neiva, e nel Dipartimento di Huila.*




Il Governo svolge ora la parte non ombreggiata dell'evento Colombia Nueva. Fa tornare Pasto da Supporto Passivo a Supporto Attivo ed ottiene +3 Risorse (da 16 a 19). Modificate il "Totale Supporto" da 54 a 55. Ponete il cilindro di Disponibilità del Governo nella casella "Operazione Limitata o Evento" nella scheda della Sequenza di Gioco.
Prendete Propaganda! e rivelate la carta seguente, #45, I Diritti Umani!

***Importante**: a meno che usiate l'opzione "Non Rivelare" (2.2), si possono effettuare solo Operazioni Limitate quando si risolve la carta immediatamente precedente la Carta Propaganda finale della partita (2.3.9).*

*STOP. Per favore fermatevi qui e leggete i paragrafi da 6.0 a 7.3 prima di proseguire.*

## TABELLA DELLA PROPAGANDA

| **CARTA PROPAGANDA** | **Vittoria**? | **Controllo**<br>Controllo Gov<br>Controllo FARC<br>Sabotaggio | **Risorse**<br>LoC Governative<br>+ Aiuti<br>Basi Ribelli<br>Partite | **Supporto**<br>Azione Civica<br>Agitazione<br>Elezioni<br>Supporto delle Elite | **Riorganizzazione**<br>Truppe<br>Polizia | **Sistemazione**<br>Disponibilità<br>Terrorsimo,<br>Sabotaggio<br>Controllo<br>Momentum<br>Nascosto |
|---|---|---|---|---|---|---|

Ponete la pedina Carta Propaganda sullo spazio "Vittoria?" della tabella della Propaganda nella scheda della Sequenza di Gioco. In questa fase, controlliamo per determinare se una fazione ha vinto la partita. In questo momento nessuna fazione ha raggiunto le sue condizioni di vittoria. Controlliamo per scrupolo il margine di vittoria di ciascuna fazione (quanto sono vicine a vincere):
Il Governo ha Supporto Totale 55 per un margine di vittoria di -5 (55-60 = -5). I Cartelli hanno 0 Risorse e solo 7 basi sulla mappa per un margine di vittoria di -40 (0 – 40 = -40).
Il AUC ha 1 base sulla mappa confrontata con le 5 basi FARC per un margine di vittoria di -4 (1 – 5 = -4). Il FARC ha 23 Opposizione + Basi per margine di vittoria di -2 (23 – 25 = -2). Quindi in questo momento il FARC è al primo posto, il AUC è secondo, il Governo terzo ed i Cartelli sono all'ultimo posto.
Spostate la pedina "Carta Propaganda" nello spazio successivo della tabella della Propaganda, lo spazio "Controllo". Il controllo importa solo al FARC ed al Governo. Il FARC controlla uno spazio che ha più pezzi FARC di tutte le altre fazioni messe assieme. Allo stesso modo, il Governo controlla tutti gli spazi dove ha più pezzi di tutte le altre fazioni. Inoltre, il controllo si applica principalmente ai dipartimenti e città con una popolazione di 1 o più – non alle LoC o ai dipartimenti con Popolazione zero.
Correntemente il Governo controlla gli spazi seguenti: Santa Marta, Sincelejo, Bucaramanga, Santander, Bogotá, Ibagué, Neiva, e Cali. Ponete un segnalino di controllo del Governo in ciascuno di questi spazi.
Il FARC controlla correntemente: Cesar, Nariño, e Guaviare. Ponete un segnalino di controllo del FARC in ciascuno di questi spazi. Poi, se il FARC controlla qualsiasi città, viene posta una pedina di Sabotaggio su ciascuna LoC non sabotata collegata a queste città. Il FARC, comunque, non controlla alcuna città in questo momento. Similmente, viene posta una pedina di Sabotaggio su ciascuna LoC non sabotata con più guerriglie (una combinazione di fazioni qualsiasi) che cubetti. Proprio ora non vi è alcuna di queste LoC.
Spostate la pedina "Carta Propaganda" nello spazio successivo della tabella della Propaganda, quello "Risorse". In questa fase ciascuna fazione riceve Risorse.
Il Governo ottiene 1 Risorsa per ciascuna LoC non sabotata. La somma del valore economico totale di tutte le LoC è 30 quindi il modo più semplice per calcolarlo è di sottrarre il valore economico di ciascuna LoC sabotata da 30. Vi sono due LoC di valore Econ 3 che hanno una pedina di Sabotaggio, pertanto il Governo ottiene +24 Risorse. Incrementate le Risorse da 19 a 43. Normalmente il Governo otterrebbe anche un numero di Risorse pari al numero della casella su cui vi è la pedina "Aiuti" (attualmente 9), ma quando Samper è El Presidente il Governo non riceve Aiuti.
Il FARC ed AUC ricevono 1 Risorsa per ciascuna base che hanno sulla mappa. Il AUC, pertanto, riceve 1 Risorsa (passano ad 11), il FARC 5 (passa a 6 Risorse).
I Cartelli ottengono 3 Risorse per ciascuna base che hanno sulla mappa. Hanno 7 basi sulla mappa quindi ottengono 21 Risorse, queste passano da zero a 21.
Spostate la pedina "Carta Propaganda" nello spazio successivo della tabella della Propaganda, quello "Supporto". In questa fase, il Governo ed il FARC possono effettuare Azioni Civiche ed Agitazione (rispettivamente) per incrementare

il Supporto e diminuire l'Opposizione (Governo) o per diminuire il Supporto ed aumentare l'Opposizione (FARC). Per effettuare Azioni Civiche, il Governo deve avere controllo, truppe e polizia. Per poter effettuare Agitazione, il FARC deve avere il controllo.
Come prima cosa, il Governo effettua Azione Civica a Neiva. Costa 3 Risorse (da 43 a 40) rimuovere la pedina di Terrorismo. Una volta rimosse tutte le pedine di Terrorismo, il Governo può spendere altre Risorse per modificare il Supporto. Il Governo spende altre 3 Risorse (da 40 a 37) per migliorare il Supporto a Neiva da Passivo ad Attivo. Modificate il "Totale Supporto" da 55 a 56.
Poi, il FARC effettua Agitazione a Cesar. Costa 1 Risorsa al FARC rimuovere ciascuna pedina di Terrorismo. Il FARC spende 1 Risorsa (da 6 a 5) per rimuovere la pedina di Terrorismo da Cesar. Ne spende un'altra (da 5 a 4) per migliorare l'Opposizione da Passiva ad Attiva. Modificate la pedina di "Opposizione + Basi" da 23 a 24.




La cosa seguente che facciamo nella fase di Supporto è svolgere le Elezioni. Il Supporto è inferiore a 60, quindi spostate la pedina de El Presidente di una casella a destra ad indicare che El Presidente nuovo è Pastrana. Un effetto dell'elezione di Pastrana e che si deve porre una pedina di Zona FARC. Le pedine di Zona FARC devono essere poste nello spazio che contiene il maggior numero di pezzi FARC. Guaviare ha il maggior numero di pezzi FARC, pertanto viene posto in quel dipartimento la pedina di Zona FARC. Qualsiasi pezzo governativo nello spazio che riceve la Zona FARC deve immediatamente spostarsi. Non vi sono pezzi governativi a Guaviare, quindi non è necessario alcun spostamento. Il Governo non potrà porre suoi pezzi nel dipartimento di Guaviare fintanto che la pedina di Zona FARC rimane in quello spazio.
L'ultima cosa da fare nella Fase di Supporto è di risolvere il "Supporto delle Elite" (6.4.4). Il AUC ha ora la possibilità di effettuare una Riorganizzazione gratuita in uno spazio che non ha indicazione di Opposizione (Attiva o Passiva) né una pedina di Controllo (Governo o FARC).
Il AUC opta di rimuovere due delle sue Guerriglie da Atlántico e di porre una Base AUC in uno dei due spazi vuoti di base in quel dipartimento. Prendete la Base AUC dallo spazio "2" della tabella delle Basi AUC. Ponete le Guerriglie rimosse nella casella delle Guerriglie AUC disponibili. Questo non costa alcuna Risorsa essendo una operazione gratuita.
Spostate la pedina "Carta Propaganda" nello spazio successivo della tabella della Propaganda, quello "Riorganizzazione". In questa fase tutte le Truppe governative (non la Polizia) sulle LoC o in dipartimenti privi di base governativa devono spostarsi o in una città controllata dal Governo o in un dipartimento controllato dal Governo che contiene una base governativa. Se non esiste un tale spazio, le Truppe possono riorganizzare in Bogotà. Tutte e 3 le Truppe a Chocò si riorganizzano ad Ibagué. Il cubetto di Truppa sulla strada Pasto-Neiva si riorganizza a Neiva. Tutte e 3 le Truppe nella LoC collegata a Bogotà si riorganizzano a Bogotà. Infine, un cubetto di Truppe da Bucaramanga si riorganizza a Santander (questo è opzionale, non obbligatorio come i precedenti spostamenti).
Durante la fase di Riorganizzazione, qualsiasi cubetto di Polizia sulla mappa può riorganizzarsi in qualsiasi LoC o spazio controllati dal Governo. Un cubetto di Polizia a Calì si sposta sulla strada Pasto-Neiva. Un cubetto di Polizia a Calì si sposta sulla condotta Neiva-Bogotá. Un cubetto di Polizia a Calì si sposta sulla condotta Bogotá-Yopal. Tutta la restante Polizia rimane sul posto.

Spostate la pedina "Carta Propaganda" sullo spazio "Sistemazione" della scheda della Carta Propaganda. In questa fase tutte le fazioni pongono il loro cilindro di Disponibilità nella casella Disponibile della Sequenza di Gioco. Tutte le pedine di Terrorismo, Sabotaggio, e Controllo sono rimosse dalla mappa. Qualsiasi carta Momentum dei ribelli in gioco viene scartata (non ve ne è alcuna). Infine, tutte le guerriglie sulla mappa sono girate dalla parte nascosta.

Rivelate ora la carta seguente: #45, Raúl Reyes.
Concludiamo questo esempio risolvendo la carta I Diritti Umani. Il AUC è la 1° Fazione Disponibile con questa carta. Desiderando ristabilire la neutralità in molti spazi e minacciare le basi FARC, il AUC decide di effettuare una Operazione di Terrorismo ad Antioquia, Arauca ed Huila. Il AUC effettuerà anche una Attività Speciale Assassinio.

*STOP. Per favore fermatevi e leggete il paragrafo 4.4.2 prima di proseguire.*

Il primo bersaglio del AUC è Antioquia. Girate 1 guerriglia AUC lì presente dalla parte Attiva. Ponete 1 segnalino di Terrorismo e rimuovete la pedina di Opposizione Passiva dal dipartimento. Modificate "Opposizioni + Basi" da 24 a 22. Poi il AUC Assassina ad Antioquia, distruggendo l'unica guerriglia FARC.
Poi, il AUC risolve il Terrorismo ad Arauca. Girate 1 guerriglia AUC nel dipartimento dalla parte Attiva. Ponete 1 pedina di Terrorismo e rimuovete la pedina di Opposizione Passiva dal dipartimento. Modificate "Opposizioni + Basi" da 22 a 21. Poi il AUC Assassina ad Arauca, distruggendo l'unica guerriglia FARC.
Infine, il AUC risolve il Terrorismo ad Huila. Girate 1 guerriglia AUC nel dipartimento dalla parte Attiva. Ponete 1 pedina di Terrorismo e rimuovete la pedina di Opposizione Passiva dal dipartimento. Modificate "Opposizioni + Basi" da 21 a 19. Poi il AUC Assassina ad Huila, distruggendo l'unica base FARC. Notate che questo è possibile anche se vi sono guerriglie FARC nello spazio – QUALSIASI pezzo nemico nella locazione dove si ha Assassinio può essere eliminato!
Ponete la base FARC nello spazio "5" della tabella delle Basi FARC. Modificate "Opposizioni + Basi" da 19 a 18.
Dal momento che il AUC ha effettuato Terrorismo in più di 1 spazio, il Governo perde 5 punti Aiuti (modificati da 9 a 4). Infine, il AUC deve pagare per tutta questa distruzione! Modificate le Risorse AUC da 11 a 8. Ponete il cilindro di Disponibilità AUC nella casella "Operazione + Attività Speciale" nella scheda della Sequenza di Gioco.
Ora dovreste aver meglio compreso lo sviluppo del gioco. Vi sono alcune regole, però, che non siamo riusciti ad includere in questo esempio. Vi raccomandiamo di leggere i paragrafi da 4.5 a 4.5.3 e tutto il capitolo 5.
Il capitolo 8 del regolamento contiene le regole Non Giocatore per il gioco in solitario o per le partite con meno di 4 giocatori. Vi raccomandiamo caldamente di imparare i meccanismi base del gioco prima di tentare di usare le regole in solitario.

FINITO! Provate pure a proseguire la partita da questo punto! Il FARC è la 2° Fazione Disponibile con "I Diritti Umani". Divertitevi!

# ESEMPIO DI GIOCO CON 1 GIOCATORE

*Una volta che avete terminato il precedente esempio di gioco, vi raccomandiamo di tentare questo approccio passo dopo passo in una partita in solitario: vi aiuterà anche ad imparare come funzionano le Fazioni Non Giocatore nelle partite con 2 e 3 giocatori. Seguite l'esempio, disponendo la mappa ed i pezzi ed usando le carte indicate.*
***NOTA: tutte le istruzioni per le azioni delle Fazioni non-Giocatore sono esposte nel capitolo 8.0.***

Il giocatore decide di non usare alcuna regola opzionale e piazza la mappa, prende il mazzo di carte. Il giocatore tiene il Governo e tenta di battere le Fazioni Ribelli guidate dalle regole sui Non Giocatori (capitolo 8).

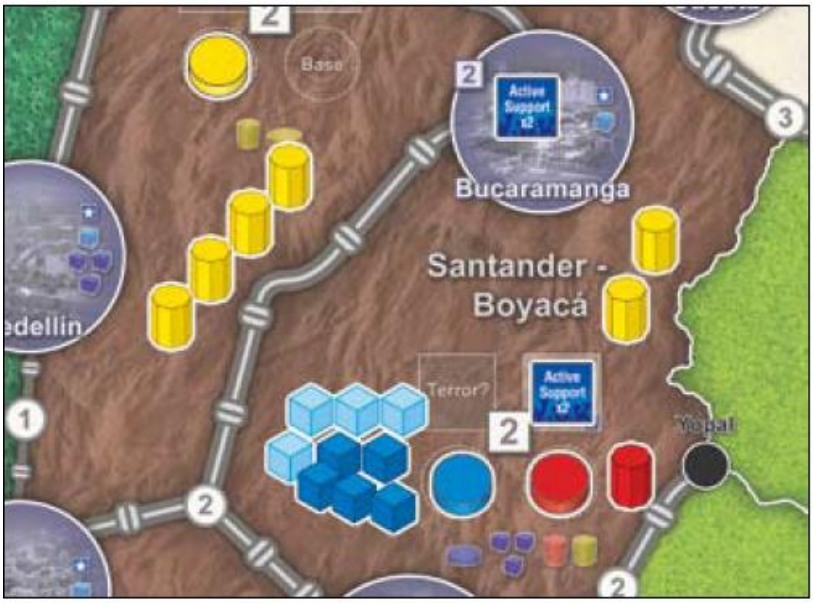
1) Il giocatore gira la prima carta da giocare e rivela la seguente: sono Op Milennium e Raúl Reyes. I Cartelli sono la 1° Fazione Disponibile con questa carta, quindi il giocatore consulta il testo in grigio (Non Giocatore) nella Sequenza di Gioco, indica che la 1° Fazione Disponibile Non Giocatore svolge una Operazione, a meno che non abbia il simbolo più a sinistra della carta (8.1, primo punto). I Cartelli su questa carta sono i più a sinistra, quindi giocheranno l'Evento. I Non Giocatori usano sempre la parte ombreggiata negli Eventi duplici (8.4.1). Questo testo dice di rimpiazzare 2 Polizie con 2 pezzi dei Cartelli: dal momento che vi sono alcune Polizie da rimpiazzare ed alcuni pezzi dei Cartelli disponibili, l'Evento avrà un effetto e quindi viene implementato. (Per un Evento senza effetto, i Cartelli sarebbero tornati alle Operazioni, secondo il terzo punto di 8.1). il giocatore per determinare se vi sono istruzioni speciali per lo svolgimento del Non Giocatore dell'evento (8.4.4). Ve ne sono: la Polizia in Città a caso viene rimpiazzata prima che in qualsiasi Dipartimento. Il giocatore deve poi determinare le 2 Città a caso dove i pezzi dei Cartelli rimpiazzeranno la Polizia. Tira 3 dadi colorati ed ottiene un 1 rosso, 3 giallo e 1 verde. Consultando la tabella delle Città o Dipartimenti Casuali, il 1 rosso dà la colonna a sinistra di caselle, io 3 giallo la riga centrale, ed il 1 verde lo spazio sopra quella casella, Medellín. Questa è una Città con Polizia, quindi è il primo luogo influenzato dall'evento. Ha 1 sola Polizia, quindi non è necessario un secondo spazio.
   Il tiro di dado per il secondo spazio è rosso 6, giallo 1, verde 2 – il Dipartimento di Amazonas. Amazonas non vale però in quanto non è una Città, quindi il giocatore scorre la colonna sulla tabella sino a trovare una Città con Polizia: Neiva. Quindi i Cartelli rimpiazzano 1 cubetto di Polizia a Medellín ed a Neiva. Il Non Giocatore piazza sempre una Base invece di Guerriglia, se possibile (8.1.2, 1° capoverso). I Cartelli non hanno Basi disponibili, e vi è spazio per porre Basi in ciascuna Città. I cubetti di Polizia a Medellín e Neiva sono posti nella casella delle Forze Disponibili del Governo e viene posta in ciascuna Città una Base disponibile dei Cartelli, portando il numero di Basi dei Cartelli ad 8. Il Governo è 2° Disponibile e può svolgere una Operazione ed una Attività Speciale. Il giocatore decide di rispondere alla minaccia dei Cartelli Addestrando per aggiungere 3 Truppe e Polizia ciascuno a Medellín e Cali, 4 Truppe e 2 Polizie a Neiva, e 2 Truppe e 4 Polizia a Santander-Boyacá. Facendo seguire una Azione Civica per portare Cali a Supporto Attivo, il Governo porta il Totale Supporto a 56 ed ha speso 18 Risorse, riducendole a 22. Posizionandosi per future operazioni nell'Interno Llanos, il giocatore poi fa Trasporto Aereo con 3 delle Truppe da Cali a Guaviare.




*L'addestramento del Governo risponde all'Infiltrazione di Medellín e Neiva.*

2) Viene ora giocata Raúl Reyes (la prima carta del mazzo, da giocare poi, viene rivelata: *Soldados Campesinos*). Il FARC Non Giocatore è 1° Disponibile e svolge l'Evento (8.1). Vi sono istruzioni di porre la Base FARC in uno spazio con Guerriglie FARC e con Supporto, se possibile. Santander-Boyacá ha sia Guerriglia FARC che Supporto (Attivo) ed ha spazio per una Base, quindi il FARC vi pone una nuova Base: Opposizioni + Basi = 21. Inoltre, l'Evento dà al FARC +6 Risorse, a 16.
   Rimane Disponibile solo il AUC. Poiché la 1° Fazione Disponibile (FARC) ha implementato l'Evento, il AUC deve eseguire Operazioni. Il giocatore consulta la tabella AUC non giocatore (8.6). La prima domanda è se il AUC abbia 6 o più Guerriglie disponibili o se possa porre una Base (se ha Riorganizzato). Non potrebbe porre una Base, il che comporterebbe la rimozione di 2 Guerriglie da uno spazio, ma ha almeno 6 Guerriglie disponibili. Il AUC Riorganizza. Secondo l'operazione Riroganizzazione (8.6.1), il AUC Riorganizza in massimo 3 spazi non di Opposizione con le seguenti priorità:
   - Primo, ponendo Basi dove vi sono almeno 2 Guerriglie. Non ve ne sono.
   - Poi, girando le Guerriglie a Nascoste in alcuni spazi con Guerriglie AUC Attive. Non vi sono Guerriglie AUC Attive, quindi ancora niente.
   - Infine, ponendo Guerriglie AUC dove possibile con Basi FARC, poi con Basi AUC, poi a caso. Santander-Boyacá ed Huila-Tolima hanno ciascuna una Base FARC ma non Opposizione, quindi ciascuno di questi 2 spazi riceve una Guerriglia AUC. Solo Antioquia-Bolívar ha una Base AUC, quindi è il terzo spazio di Riorganizzazione del AUC e riceve 3 Guerriglie AUC. Il AUC ha speso 3 Risorse e va a 7.

   Si passa poi alla casella Estorsione per l'Attività Speciale del Non Giocatore AUC (8.6.1). Si deve fare Estorsione dovunque il AUC supera in numero i nemici ed ha Guerriglie Nascoste – in altre parole, dovunque possibile. Solo Antioquia-Bolívar e Atlántico-Magdalena sono possibili: una Guerriglia AUC viene girata ad Attiva in ciascuna e il AUC riceve +2 Risorse, torna a 9.

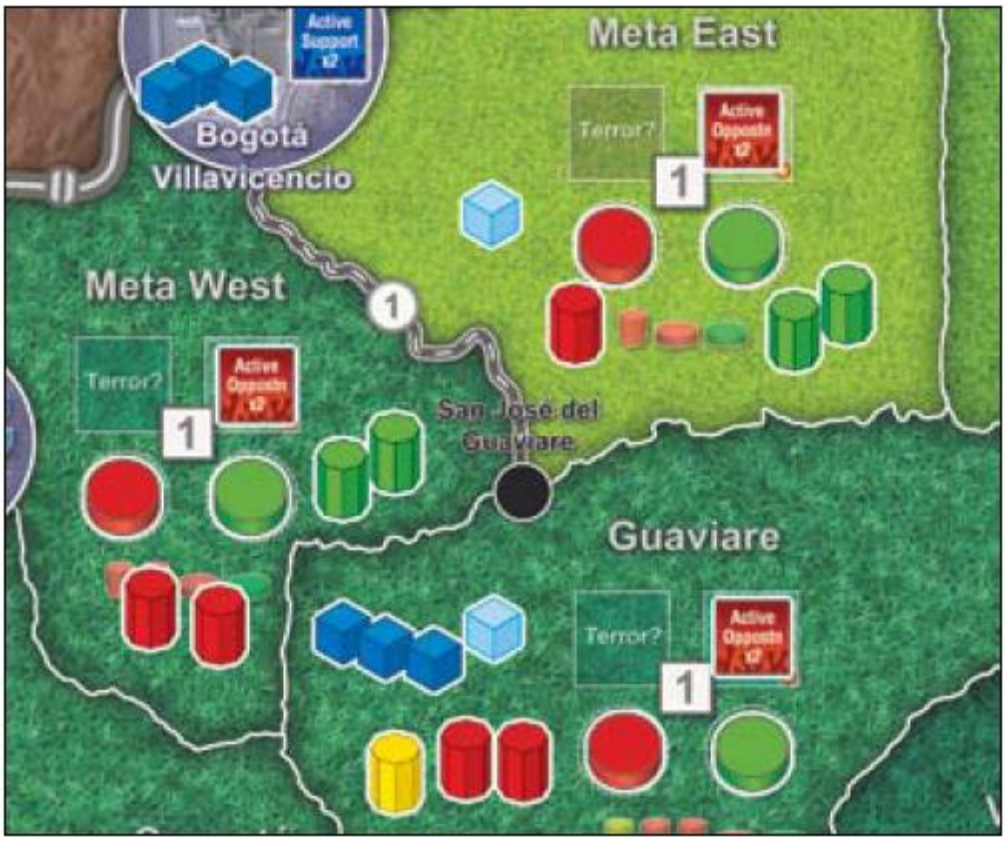



3) La carta seguente è Soldados Campesinos, e l'evento seguente Gramaje. Con il AUC Non Disponibile, il giocatore decide di avvantaggiarsi di Soldados Campesions per rafforzarsi nelle campagne. Il Governo pone 1 Polizia ciascuno a Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Putumayo-Caquetá, Guaviare, Meta East, e Cesar-La Guajira. Rimangono Disponibili solo i Cartelli e quindi, dopo l'Evento del Governo, svolgono Operazioni ed una Attività Speciale. I Cartelli con almeno 10 pezzi – Guerriglia + Basi – disponibili fanno Riorganizzazione (8.5). Consultando tale regola, i Cartelli iniziano i 3 spazi di Riorganizzazione dove le Basi dei Cartelli non hanno Guerriglie dei Cartelli. Vi sono 5 tali spazi, quindi quelli che riceveranno la Guerriglia sono determinati a caso. Il primo tiro di dadi – 2 rosso, 4 giallo, 2 verde – colpisce Medellín, dove si trova una Base dei Cartelli da sola. Il tiro seguente di 6, 3, 6 dà Huila, che non ha una Base dei Cartelli. Quindi il giocatore prosegue sino a trovare uno spazio adeguato per la Riorganizzazione: da Huila a Pasto, Ecuador, Nariño, Chocó, Cali, Ibagué, Antioquia, poi Medellín. Medellín ha una Base ma è già stata scelta per la Riorganizzazione, quindi prosegue arrivando infine a Meta East per la seconda Riorganizzazione.
   Si potrebbe determinare il terzo spazio di Riorganizzazione con lo stesso procedimento, ma è più semplice decidere tra i 3 rimanenti candidati con un singolo tiro di dado con pari possibilità: assegna 1-2 a Neiva, 3-4 a Meta West e 5-6 a Guaviare. Tira un 3: la terza base dei Cartelli viene posta a Meta West. Per ricordarlo, il giocatore pone pedoni bianchi di Operazione a Medellín, Meta East, e Meta West (3.1.1). Medellín riceve 4 Guerriglie dei

Cartelli e Meta East e Meta West ne ottengono 2 guerriglie ciascuna. I Cartelli hanno speso 3 Risorse per la Riorganizzazione, vanno a 7.

I Cartelli ora Coltivano in uno spazio con Popolazione superiore a zero e più Guerriglie dei Cartelli che Polizia. La prima priorità (primo capoverso nella Coltivazione) è di porre una Base in un Dipartimento dove i Cartelli hanno appena fatto Riorganizzazione. Medellín non è un Dipartimento, e nemmeno Meta East e Meta West hanno spazio per contenere una Base. La priorità seguente è di spostare una Base dei Cartelli in uno spazio privo di Base dei Cartelli. Dal momento che uno spazio di Coltivazione deve avere più Guerriglie dei Cartelli che Polizia, e tutti gli spazi con Guerriglie dei Cartelli hanno già una Base dei Cartelli, questo non si applica.

Per l'ultimo capoverso, i Cartelli non svolgono pertanto una Attività Speciale. Le azioni dei Cartelli e la carta sono completati, ed il giocatore rimuove i 3 pedoni di Operazioni.




4) Viene giocata Gramaje, rivelando Ponte Aereo. Il FARC, il più a sinistra su Gramaje, svolge l'Evento, prendendo le rimanenti 7 Risorse dei Cartelli per arrivare a 23 Risorse. Il FARC ha molte risorse nel lungo termine, ma privare i Cartelli di Risorse può rallentarne la crescita ed allentare la pressione sul Governo nel breve termine.

   Poi si effettuano le Operazioni ed Attività Speciale del AUC. Con 7 Guerriglie AUC disponibili (e la possibilità di piazzare una Base in ogni caso), il AUC Riorganizza. Il AUC rimpiazza 2 Guerriglie ad Antioquia-Bolívar con una nuova Base (vi sono 2 Guerriglie AUC a Santander-Boyacá, ma non vi è spazio per una Base).

   I Non Giocatori rimuovono le loro Guerriglie Attive prima di quelle Nascoste (8.1.2, quarto capoverso), quindi la Guerriglia Attiva AUC ad Antioquia è una di quelle rimpiazzate.

   Il secondo capoverso non si applica, perché il rimanente spazio con una Guerriglia AUC Attiva – Atlántico – non ha cubetti. Il terzo capoverso risulta nel piazzamento di Guerriglie AUC ancora a Santander ed Huila – gli unici 2 spazi con Basi FARC dove il AUC può Riorganizzare.

   Il AUC poi fa Estorsione ancora ad Antioquia – l'unico spazio dove può farlo – avendo speso 3 Risorse ed ottenuta 1, termina con 7.

5) Ponte Aereo giocato rivela Ex Militari. I Cartelli svolgono l'Evento di Ponte Aereo per porre 3 Basi, una ciascuna in un Dipartimento privo di pezzi dei Cartelli (i Cartelli hanno terminato le Risorse e non impediscono l'Evento). Con molti spazi possibili, il giocatore tira sulla tabella degli spazi casuali: 4, 3, 6 dà Meta East – che già ha pezzi dei Cartelli e comunque è pienamente occupato, quindi la prima Base dei Cartelli va a Vichada. Poi, tira 1, 4, 5 ottenendo Santander, ancora con 2 Basi, quindi si deve piazzare la Base dei Cartelli nel Dipartimento disponibile seguente lungo la sequenza della tabella, Atlántico. Infine, 1, 2, 1 dà Cesar per la terza Base dei Cartelli. Il giocatore

del Governo, cogliendo la possibilità di chiudere il FARC con la carta seguente e di intascare delle Risorse, decide di passare (le Risorse del Governo vanno a 25).

6) Quando viene giocata Ex Militari si rivela Fuerza Aérea Colombiana. Svolgendo l'Evento di Ex Militari, il AUC farà una Marcia e poi Imboscata. Il AUC Non Giocatore deve usare le priorità Marcia ed Attacco per l'Evento, quindi il AUC farà Marcia gratuita nello spazio 1 del pannello AUC Non Giocatore. Lo spazio candidato deve avere FARC – una Base FARC se possibile – e nessuna Guerriglia AUC. Deve essere scelto per primo uno spazio nel quale la Guerriglia AUC potrebbe Marciare e rimanere Nascosta. Inoltre, gli spazi candidati devono avere Guerriglie AUC adiacenti che Marciano, anche se solo le Guerriglie oltre 1 lasceranno gli spazi con Basi AUC o con qualsiasi pezzo FARC (8.6.2). Uno tiro di dadi per determinare lo spazio casuale di 5, 3, 2 dà Meta West. Lo spazio ha una Base FARC, non ha Guerriglie AUC, e consente ad 1 Guerriglia AUC di andare Nascosta. Le Guerriglie AUC adiacenti a Guaviare e Putumayo non Marciano perchè sono da sole con pezzi FARC, ma vi sono 2 Guerriglie AUC a Huila – una delle quali potrebbe Marciare a Meta West, Nascosta. Sono soddisfatte tutte le priorità, quindi non è necessario cercare oltre: la Guerriglia AUC Marcia da Huila a Meta West.
   Poi, seguendo l'Evento, il AUC fa Imboscata a Meta West secondo le sue priorità di Attacco (8.6.3). Non vi sono Partite da attaccare, quindi fa Imboscata contro il FARC, che perde 2 Guerriglie a Meta West. La Guerriglia AUC che ha fatto imboscata diviene poi Attiva e viene raggiunta da una nuova Guerriglia AUC Nascosta (4.3.2, 4.4.1).



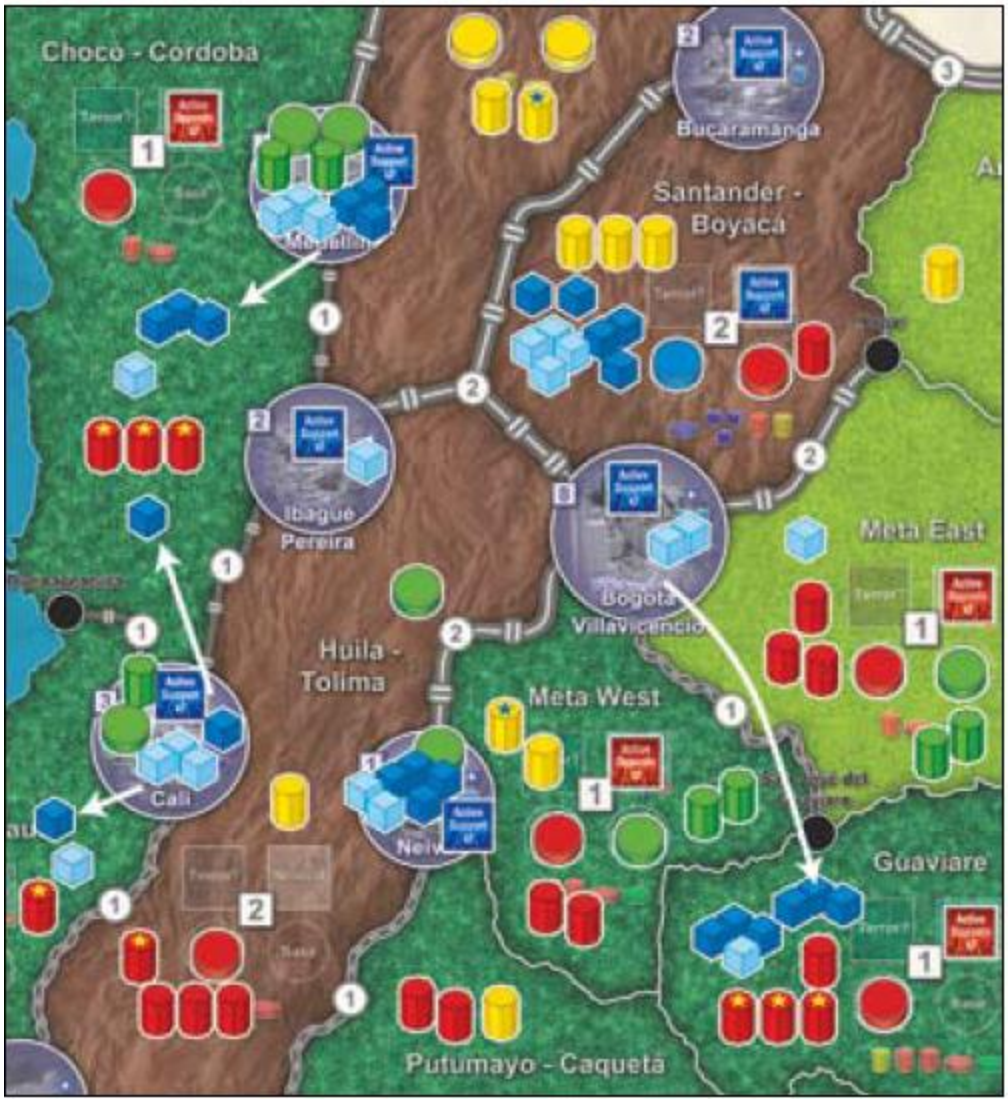

*Guidata da ex ufficiali military, la Guerriglia AUC colpisce a Meta West*

Il giocatore, notando vari bersagli interessanti per gli Attacchi Aerei gratuiti con l'Evento seguente, passa ancora e consegna la FARC la sua mossa. Le Risorse del Governo vanno a 28. Il FARC Non Giocatore farà Riorganizzazione perché almeno 9 Guerriglie disponibili (8.7.1). I primi due punti nella casella Riorganizzazione non si applicano – il FARC non può porre Basi né Riorganizzare, né vi sono Guerriglie FARC Attive. Quindi come prima cosa il FARC farà Riorganizzazione per porre Guerriglie dove ha Basi (e non vi è Supporto). Appaiono un totale di 13 Guerriglie FARC tra i 6 Dipartimenti: 2 ciascuna in Chocó, Arauca, Meta East, Meta West, e Guaviare, e 3 a Huila.
Ma il FARC non ha terminato. La sua ultima priorità di Riorganizzazione è di porre una Guerriglia in 1 spazio aggiuntivo casuale. Un tiro di dado di 4, 1 e 2 designa Atlántico — non possibile per la Riorganizzazione FARC avendo Supporto – e porta quindi a Cesar, che riceve una Guerriglia FARC.
Secondo 8.7.1, il FARC fa ora Estorsione dove può ed ha almeno 2 Guerriglie Nascoste: a Chocó-Córdoba, Arauca-Casanare, ed Huila-Tolima. Ha speso 7 Risorse per Riorganizzare ed ha ottenuto 3 dall'Estorsione, terminando la carta con un totale di 19.

7) Tocca ora a Fuerza Aérea Colombiana; Senado & Cámara sarà la prossima. Il Governo decide di impiegare la Forza Aerea Colombiana per colpire le Basi dei Cartelli esposte a Cesar-La Guajira, Atlántico-Magdalena, e Guaviare. L'unica altra Fazione Disponibile è i Cartelli. Devono fare Operazioni ma hanno 0 Risorse, quindi Passano (8.1, quarto capoverso) ottenendo 1 Risorsa.
8) Il AUC svolge Senado & Cámara, proteggendosi dal Pattugliamento ed Assalto del Governo. I Cartelli fanno Operazioni: hanno meno di 10 pezzi disponibili, ma possono usare Riorganizzazione per porre una Base a Medellín, rimpiazzando 2 delle loro Guerriglie per farlo (8.5.1). Dal momento che i Cartelli hanno ancora 0 Risorse, non

effettuano altra Riorganizzazione (8.1, quarto capoverso). Non si soddisfano le priorità per la Coltivazione, quindi i Cartelli non svolgono alcuna Attività Speciale (8.5.1).

9) Missile Antiaereo è la carta seguente, rivela Propaganda! Il FARC svolge l'Evento, limitando pesantemente seppure temporaneamente le Attività Speciali del Governo (secondo 8.1, il Momentum dei ribelli conta sempre come effetto per lo svolgimento da parte del Non Giocatore, indipendentemente da quanto brevemente rimanga in gioco). Il giocatore si avvantaggia di avere la mossa finale prima del Round di Propaganda per posizionarsi per una Azione Civica in 3 Dipartimenti: 3 Truppe da Bogotà usano la strada vuota a Guaviare; 1 Truppa Cali Pattuglia Nariño-Cauca; ed 1 altra Truppa da Cali e 3 da Medellín Pattugliano Chocó-Córdoba. Il Governo poi Distrugge la Base dei Cartelli a Vichada, ponendo lì una Guerriglia FARC. Le Risorse del Governo scendono a 19 e gli Aiuti aumentano a 13.



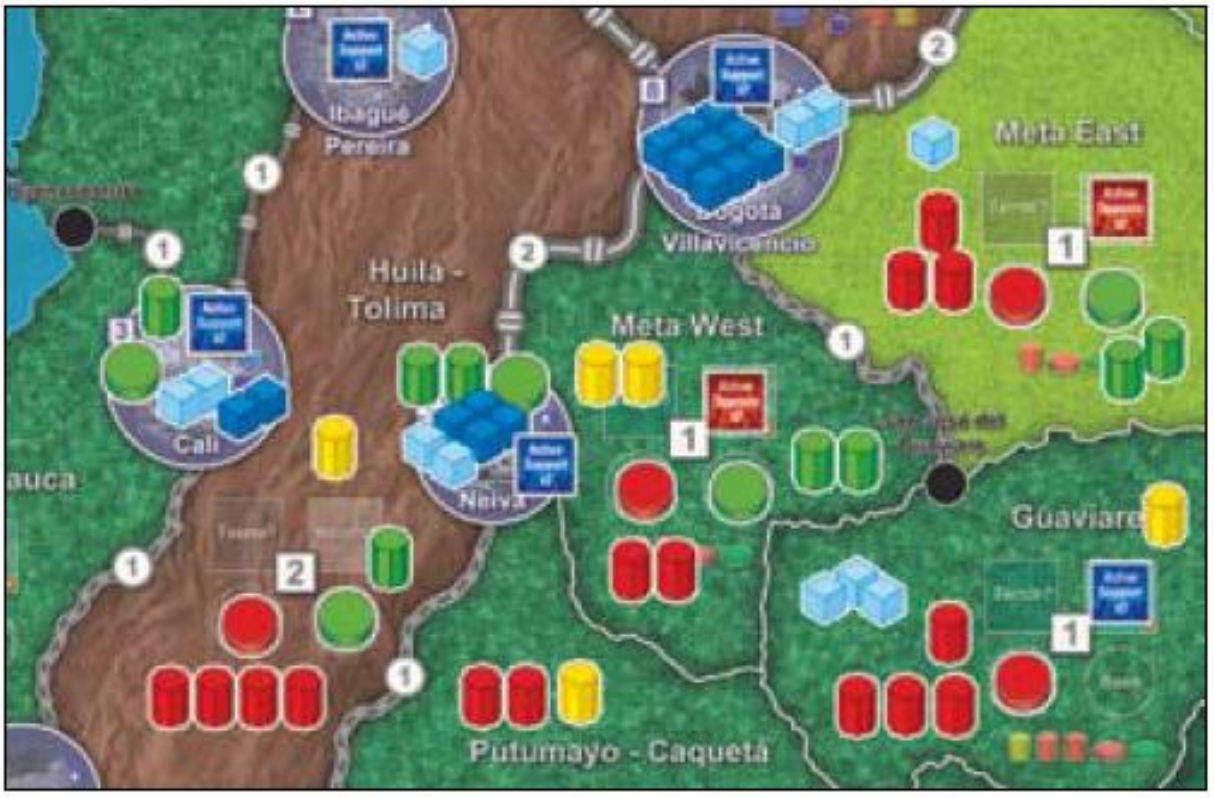

*Truppe governative pattugliano le regioni FARC ad occidente ed oriente*

10) La prima carta Propaganda! Procede come segue:

- VITTORIA: Nessuna Fazione ha raggiunto le sue condizioni di Vittoria (ed anche se il Governo lo avesse fatto, secondo 8.8, questa partita con un giocatore proseguirebbe).
- CONTROLLO: Il giocatore pone i segnalini di Controllo Governativo a Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Guaviare, e Santander-Boyacá (e tutte le Città sono anch'esse sotto il Controllo governativo). Il giocatore indica Controllo FARC a Huila-Tolima, Arauca-Casanare, e Vichada.
- RISORSE: Le Risorse del Governo incrementano a 49, le FARC a 26, le AUC a 9 ed i Cartelli a 24.
- SUPPORTO: Il giocatore decide di incrementare il Supporto con il maggior numero possibile di Azioni Civiche – ottenendo 4 spostamenti ciascuno a Chocó, Nariño, e Guaviare, per una spesa di ben 36 Risorse, che calano a 13.
- Con molto denaro, il FARC similmente fa Agitazione il più possibile (8.7.5). Sposta Huila-Tolima ad Opposizione Attiva, spendendo 2 Risorse che calano a 24.

- Tra l'Azione Civica e l'Agitazione, il Totale Opposizione + Basi FARC scende di 2, a 19. Il Supporto Totale è 62, Samper rimane in carica.
- La Riorganizzazione gratuita con Supporto delle Elite del AUC non può avvenire in una Base, quindi pone Guerriglia come priorità, aggiungendo 4 Guerriglie alle sue Basi ad Antioquia-Bolívar (8.6.1).
- SPOSTAMENTO; Il giocatore sposta 2 Polizia ciascuna da Cali a Nariño, da Medellín a Chocó, e da Santander a Guaviare, e le Truppe da ciascuno di questi 3 Dipartimenti di destinazione 1 ciascuna a Medellín e Cali e le rimanenti 9 a Bogotá-Villavicencio. Il Governo ha rischiato di impiegare gran parte delle sue risorse nelle campagne mentre vi sono ancora sostanziali forze ribelli. E con Samper ancora in carica, gli aiuti stranieri rimangono scarsi.
- SISTEMAZIONE: La mappa viene sistemata. I due Eventi Momentum sono scartati, tutte le Guerriglie tornano Nascoste, e tutte le Fazioni sono Disponibili.

11) La carta seguente giocata è Riparazione degli Oleodotti, rivelando dopo Sucumbíos. Il AUC gioca l'Evento (indipendentemente se farlo o meno benefici direttamente quella Fazione). Riparazione degli Oleodotti sabota 3 Condotte con o adiacenti a Guerriglie FARC. Le Condotte di valore Economico maggiore sono scelte per prime (8.3, primo capoverso). Tutte e tre le Condotte di valore Economico 3 sono adiacenti a Guerriglie FARC, pertanto ciascuna viene Sabotata, limitando ulteriormente le future Risorse del Governo.
I Cartelli hanno 11 pezzi disponibili, quindi Riorganizza. Non può porre una Base, né ha alcuna Guerriglia Attiva. Ma hanno una Base non protetta a Neiva, quindi Riorganizza per porre 2 Guerriglie lì (8.5.1, 3° capoverso).
I Cartelli Riorganizzano in 1 altro spazio (solo; 8.5.1, quarto capoverso), in un Dipartimento dove potrebbero poi Coltivare. Un tiro di 6 rosso, 1 giallo, 3 verde inizia la ricerca per un Dipartimento candidato a Putumayo, già a pieno raggruppamento. Poi tocca a Guaviare – dove vi è troppa Polizia per Coltivare con 1 Guerriglia che i Cartelli riceverebbero lì – Meta West, Neiva, ed infine Huila, dove la Coltivazione sarà possibile. I Cartelli Riorganizzano per porre 1 Guerriglia a Huila-Tolima e poi Coltivano lì per porre una Base (8.5.1). I Cartelli hanno speso 2 Risorse e vanno a 22.




12) Il FARC svolge Sucumbíos, ponendo entrambe le sue Basi disponibili in Ecuador (8.4.2) ed incrementando Opposizione + Basi FARC a 21. La carta seguente che viene rivelata è Guerra tra Narcos. Sapendo che Guerra tra Narcos sta arrivando ed il Governo è in difficoltà, il giocatore decide di Passare, essendo così Disponibile per causare un Evento che indebolirà le reti dei Cartelli avversari.




*Il FARC trova un santuario*

13) Viene giocata Guerra tra Narcos, e la carta seguente sarà Centro di Coordinazione Nazionale. I Cartelli sono i più a sinistra e svolgeranno l'evento secondo 8.1. Comunque, controllando le istruzioni per Guerra tra Narcos, risulta che le Fazioni non Giocatore scelgono sempre Operazioni con quella carta. La Riorganizzazione da parte dei Cartelli potrebbe porre una Base a Neiva, ed è ciò che fanno, rimpiazzando le 2 Guerriglie lì presenti. Uno tiro di dado casuale per lo spazio determina che Riorganizzano e Coltivano in Atlántico-Magdalena, che riceve una Guerriglia dei Cartelli ed una Base. Il costo per la Riorganizzazione in 2 spazi fa scendere le Risorse dei Cartelli a 20.
Il Governo gioca poi l'Evento, sperando che una nuova guerra tra i cartelli di Cali e Medellín li penalizzerà. Ciascuno dei molti spazi che contengono 2 Guerriglie dei Cartelli scende a solo 1. Tutte le Guerriglie dei Cartelli svolgono Terrorismo gratuitamente, andando Attive, e facendo scendere il Totale Supporto a 55 e l'Opposizione + Basi FARC a 16.
Il Governo dovrà approfittare dell'occasione per colpire i Cartelli Assaltando i loro collegamenti esposti prima che tornino Nascosti.




14) Il AUC deve svolgere l'Evento Centro di Coordinazione Nazionale (il prossimo sarà Limipeza), ma l'evento non avrebbe alcun effetto in quanto le Guerriglie AUC sono già Nascoste. Pertanto, il AUC svolgerà OPS (8.1, terzo capoverso).

Il AUC non ha 6 Guerriglie disponibili, né è in posizione per porre una Base, quindi non Riorganizza (8.6.1). Poi si controlla per determinare se il AUC ha Guerriglie in almeno la metà degli spazi con Basi FARC. Vi sono 8 spazi con Basi FARC (Chocó, Santander, Huila, Arauca, Meta West, Meta East, Guaviare, ed Ecuador). Cinque di questi hanno Guerriglia AUC, quindi il AUC non Marcia (8.6.2).

Infine si controlla se qualsiasi Guerriglia AUC Nascosta si trova in uno spazio con una Base FARC. Ve ne sono molti, pertanto il AUC svolgerà Terrorismo invece che Attaccare (8.6.3-.4).

Il AUC svolgerà Terrorismo in massimo 3 spazi con le sue Guerriglie Nascoste. Il primo spazio è uno con una Base FARC. Vi sono 5 spazi candidati, quindi il giocatore tira i dadi e con 1 rosso, 3 giallo e 2 verde ottiene Medellín, Bucaramanga, e poi Santander – dove vi sono Guerriglie Nascoste ed una Base FARC.

La priorità seguente è 1 Città o Dipartimento con qualsiasi pezzo FARC. Un tiro di 6, 4, 5 dà Huila, che va bene.

L'ultima priorità è una Città o Dipartimento a caso. Un tiro di 3, 6 e 2 dà Vichada, portando infine a Putumayo – dove vi è un a Guerriglia AUC Nascosta – come terzo spazio per il Terrorismo.

Per la sua Attività Speciale, il AUC farà Assassinio in ciascuno degli spazi di Terrorismo dove le sue Guerriglie eccedono la Polizia (8.6.4). Quindi Assassinerà a Santander-Boyacá e Huila-Tolima e svolgerà Terrorsimo senza Assassinio in Putumayo-Caquetá.

Il Terrorismo-Assassinio a Santander rimuove la Base FARC (8.6.4 e 8.1.2) e fa passare lo spazio a Supporto Passivo, ed a Huila rimuove un'altra Base FARC e lo spazio passa a Neutrale.

Il Terrore a Putumayo lo fa passare a Neutrale. Il Supporto Totale scende a 53, l'Opposizione + Basi FARC ad 11, e gli Aiuti ad 8. Il AUC ha speso 3 Risorse, scende a 6.

L'unica Fazione Disponibile rimanente è il FARC. L'Evento ombreggiato può essere scelto in quanto eseguibile (8.1, terzo capoverso). Il FARC svolge però OPS invece dell'evento perché la carta ha un simbolo "2" grigio, a significare che le Fazioni non Giocatore 2° Disponibili sceglieranno OPS invece che l'Evento (8.1, secondo capoverso). Il FARC non userà la sua azione semplicemente per aiutare il suo avversario AUC!

Il FARC può porre Basi, quindi Riorganizza (8.7.1). Mentre se la Fazione del giocatore svolgesse OPS dopo le OPS AUC sarebbe Limitato, il FARC Non Giocatore non ha questa restrizione (8.1, quinto capoverso).

Il FARC prima rimpiazza le Guerriglie con Basi. Vi sono 2 spazi, Huila-Tolima e Arauca-Casanare, dove il FARC potrebbe porre Basi, ed il FARC ha 2 Basi disponibili da piazzare lì. L'Opposizione + Basi sale a 13.

Proseguendo con l'azione, il FARC Riorganizza poi dove può piazzare Guerriglie con Basi: a Meta West e Meta East, ponendo 4 Guerriglie in totale (non può porre altri pezzi ad Ecuador per il testo dell'Evento Sucumbios),

infine, il FARC Riorganizza per porre una Guerriglia in uno spazio a caso. Un tiro di 4, 4, 1 dà Vichada, dove la nuova Guerriglia si unisce ad una Guerriglia FARC già presente. Il FARC ha speso 5 Risorse, scende a 19.




Per la sua Attività Speciale, il FARC fa ora Estorsione in ciascuno spazio dove ha più forze di tutte quelle nemiche ed almeno 2 Guerriglie Nascoste (solamente, non avendo forze su LoC: 8.7.1). Le sue Risorse salgono ancora a 24.

15) Giocando Limpieza (la carta seguente sarà Perdita di Petrolio), i Cartelli sono la 1° Fazione Disponibile ma non la più a sinistra, quindi svolgerà OPS (8.1, primo capoverso). Vi sono meno di 10 pezzi disponibili e non si può rimpiazzare 2 Guerriglie con una Base, quindi essendoci una Partita disponibile, i Cartelli dovrebbero Marciare. Ma

i Cartelli dovrebbero farlo solo con Guerriglie oltre 1 in ciascuno spazio con Base dei Cartelli. Il giocatore si rende conto che i Cartelli non sarebbero in grado di svolgere alcuna Marcia, avendo 1 sola Guerriglia per spazio a protezione delle Basi. Quindi il giocatore dovrà fare Riorganizzazione (8.1.1).

La Riorganizzazione non può porre Basi (primo capoverso) ma passa le Guerriglie a Nascoste (secondo capoverso) in 3 dei 4 spazi con Guerriglie, cubetti ed una Base dei Cartelli: Medellín, Cali, Putumayo e Meta East. I tiri di dadi determinano che la Riorganizzazione gira le Guerriglie a Medellín, Cali, e Meta East. I Cartelli spendono 3 Risorse, scendendo a 17.

I Cartelli poi Coltivano. Ma mancando presupposti per farlo, non svolgono alcuna Attività Speciale.

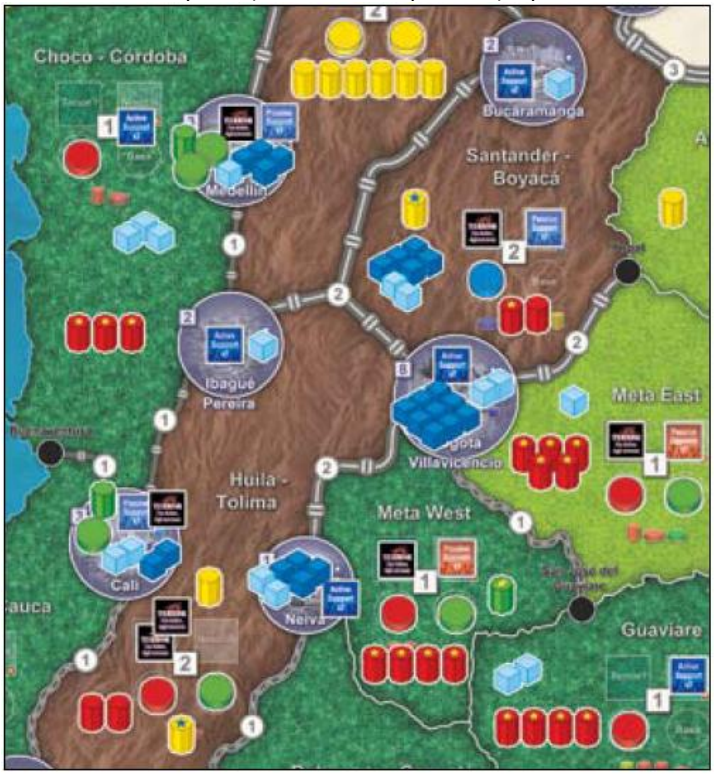
Il Governo è 2° Disponibile e – dal momento che la 1° Fazione Disponibile ha effettuato solo OPS – possono effettuare solo una Operazione Limitata o Passare. Il giocatore decide almeno di Assaltare e rimuove le 2 Basi dei Cartelli non protette a Neiva. Il Governo spende 3 Risorse, scendendo a 13.




16) Tocca al FARC, 1° Fazione Disponibile con Perdita di Petrolio (la prossima sarà Disertori & Pentiti). Non è la più a sinistra, quindi svolge OPS. Mentre il FARC ha Guerriglie posizionate per porre una Base a Vichada, non ha Basi disponibili, quindi non Riorganizza (8.7.1). Avendo più Risorse (24) del Governo (13), Attacca (8.7.3).

Secondo la casella di Attacco, il FARC Attacca i nemici in tutti gli spazi con almeno 3 Guerriglie FARC, più 1 altro spazio dove il FARC potrebbe fare Imboscata. Il giocatore indica Chocó-Córdoba, Meta West, Meta East, e Guaviare con Pedoni OPS, poi tira 2, 3, 3 per determinare che Santander sarà l'altro spazio – un totale di 5 spazi di Attacco. Le Risorse FARC scendono a 19. Per la sua Attività Speciale, il FARC farà Imboscata nello spazio di Attacco con il minor numero di Guerriglie FARC: Santander-Boyacá.

Tutte le Guerriglie FARC attaccanti divengono Attive. Non vi sono Partite da attaccare, quindi gli attacchi rimuoveranno pezzi del AUC, poi del Governo, poi dei Cartelli (8.7.3). I tiri di attacco e risultato sono: 6 a Chocó—fallisce; 2 a Meta West—rimuove 2 Guerriglie AUC; 2° Meta East—rimuove 1 Polizia e 1 Guerriglia dei Cartelli; e 4 a Guaviare – rimuove 1 Guerriglia AUC ed 1 Polizia. L'Imboscata a Santander rimuove 2 Guerriglie AUC Nascoste, lasciando 1 Guerriglia AUC Attiva nello spazio (8.1.2, terzo capoverso) e pone una nuova Guerriglia FARC Nascosta.




*La Colombia Centrale dopo la controffensiva FARC*

Gli attacchi del FARC hanno anticipato potenziali Assassinii AUC ed hanno migliorato il controllo delle proprie forze su molti Dipartimenti dove una Agitazione può rigenerare l'Opposizione.

Il AUC è la 2° Fazione Disponibile. Dal momento che il FARC ha usato una Attività Speciale (Imboscata) – e dal momento che la carta Perdita di Petrolio non ha un simbolo grigio "2°: OPS" – il AUC svolge l'Evento ombreggiato (8.1, secondo capoverso).

La prima istruzione dell'Evento è di Sabotare una Condotta. La Selezione casuale delle LoC (8.3) inizia con quella di valore Economico maggiore: tutte quelle da 3 sono già Sabotate, quindi si devono scegliere quelle da 2. Poi si deve trovare una LoC possibile adiacente ad una Città a caso (8.3, secondo capoverso). Un tiro di 6, 6, 3 dà la Città di Cali – non ha LoC di valore Economico 2 adiacenti – e porta poi a Ibagué – che la ha. Il giocatore pone un segnalino di Sabotaggio sulla Condotta centrale Ibagué-Bucaramanga-Bogotá.

L'Evento dice poi di far passare di 1 livello verso l'Opposizione Attiva un Dipartimento adiacente alla Condotta scelta; si devono prima scegliere spazi con il maggiore impatto sul Supporto Totale ed Opposizione Totale (8.4.3). Tutti e tre i Dipartimenti adiacenti alla condotta hanno Popolazione 2, quindi si deve scegliere uno di questi spazi a caso. 6, 6, 6 dà da Chocó ad Antioquia che passa ad Opposizione Passiva. Opposizione Totale + Basi FARC è ora 15.

17) Si gioca Disertori & Pentiti rivelando Turismo di Ayahuasca. I Cartelli Riorganizzano girando la loro Guerriglia Attiva a Putumayo e per porre 2 Guerriglie ciascuna in Meta East – a copertura della loro Base esposta – e ad Atlántico-Magdalena scelta a caso, per creare una Coltivazione che pone lì anche una seconda Base. Le Risorse dei Cartelli scendono a 14.

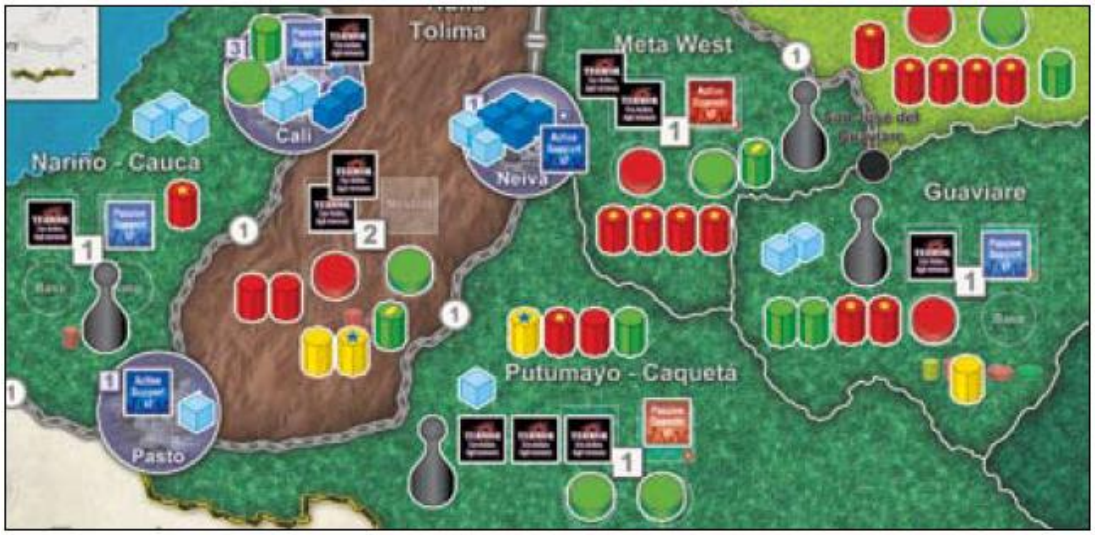
Il giocatore considera una Operazione Limitata, ma desidera conservare le minori Risorse del Governo per una Operazione con Attività Speciale. Senza alcuna opzione nella carta successiva, anche Passare non è il massimo. Quindi il Governo svolge l'Evento della carta per avere il Supporto Attivo a Guaviare. Il giocatore rimpiazza 2 Guerriglie FARC a Guaviare con Guerriglie (Nascoste) dei Cartelli, togliendo alle forze FARC il controllo.

18) Il gioco di Turismo di Ayahuasca rivela una carta Propaganda! Il AUC, 1° Disponibile ma non la più sinistra sulla carta, svolgerà OPS. Il AUC ha ancora 6 Guerriglie disponibili, quindi Riorganizza in massimo 3 spazi (8.6.1). La prima priorità possibile è quella del terzo capoverso – porre Guerriglie in tutte le Basi FARC – che si applica a 4 spazi dove il AUC potrebbe Riorganizzare: Chocó-Córdoba, Huila-Tolima, Ecuador, e Guaviare. I tiri di dado per la determinazione causale degli spazi danno Huila, Ecuador, e Guaviare, che ricevono ciascuno 1 Guerriglia AUC Nascosta.

Il AUC poi fa Estorsione (8.6.1) ad Antioquia. Le Risorse AUC a fine mossa sono 4.

Il FARC, 2° Fazione Disponibile, svolge poi l'Evento, dal momento che Turismo di Ayahuasca non ha il simbolo di 2°: OPS. Sebbene sia il FARC a svolgere l'Evento, le istruzioni speciali sono quelle dei Cartelli (Non Giocatore) in quanto il simbolo dei Cartelli è il più a sinistra sulla carta. Secondo le istruzioni, saranno le Guerriglie FARC a svolgere il Terrorismo gratuito, Guerriglie Attive prima di quelle Nascoste (dal momento che si possono usare qualsiasi Guerriglie).

Il Terrorismo FARC colpisce Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Putumayo-Caquetá, Meta West, e Guaviare. Ciascuno di questi Dipartimenti di Foresta aggiunge un segnalino di Terrorismo e si sposta di 1 livello verso Opposizione Attiva. Il Supporto Totale scende a 50, e le Opposizioni + Basi sale a 17. La Guerriglia FARC Nascosta a Nariño-Cauca diviene Attiva. Il FARC aggiunge +15 Risorse andando a 34.




*Il "Terrorismo di Ayahuasca" colpisce le foreste meridionali*

19) La seconda carta Propaganda! procede come segue:

VITTORIA: Nessuna Fazione ha raggiunto le sue Condizioni di Vittoria.

CONTROLLO: il giocatore pone segnalini di Controllo Governativo a Santander-Boyacá, Nariño-Cauca e nelle 2 Città dove l'Azione Civica sarà possibile: Medellín e Cali. Il giocatore indica il Controllo FARC dove sarà possibile l'Agitazione: Chocó-Córdoba e Meta East.

RISORSE: Le Risorse del Governo – penalizzate dall'interruzione delle condotte e dalla mancanza di aiuti – aumentano solo di 19, passando a 32. Quelle del FARC crescono a 43, quelle AUC a 6, quelle dei Cartelli a 44.

SUPPORTO: Il giocatore decide che il Governo è troppo povero per creare Supporto ovunque ha stabilito il Controllo – specialmente prima che svaniscano gli effetti politici del terrorismo. L'Azione Civica incrementerebbe il supporto a Santander-Boyacá, ma le Guerriglie FARC e specialmente AUC lì probabilmente svolgeranno ancora Terrorismo, quindi il giocatore decide di attendere. Nariño-Cauca è Controllata dalla Polizia ma non ha Truppe posizionate per l'Azione Civica. Solo le popolose Medellín e Cali sembrano essere difendibili per l'Azione Civica, portando il Supporto Totale da 50 a 56 spendendo 12 Risorse, che ora sono 20.

Il FARC fa Agitazione dove possibile (8.7.5), spendendo 6 Risorse (giù a 38) e rimuovendo il Terrorismo e spostando Chocó-Córdoba e Meta East ad Opposizione Attiva. L'Opposizione + Basi sale a 20, mentre il Supporto Totale scende a 55.

Le Elezioni infine rimuovono Samper a favore di Pastrana. Il giocatore pone una Zona FARC dove il FARC hà più pezzi, a Meta East.

Il Supporto delle Elite non può porre una Base, ma il AUC può porre una Guerriglia con una Base FARC (8.6.1). Scegliendo a caso, la nuova Guerriglia AUC viene posta a Guaviare.

I Cartelli stanno diventando forti nonostante la guerra tra narcotrafficanti sponsorizzata dal Governo, ed il FARC si è rinforzato.

Se questo fosse il Round di Propaganda finale, il risultato sarebbe stato il seguente. Margini di Vittoria:

Governo –5

FARC –5

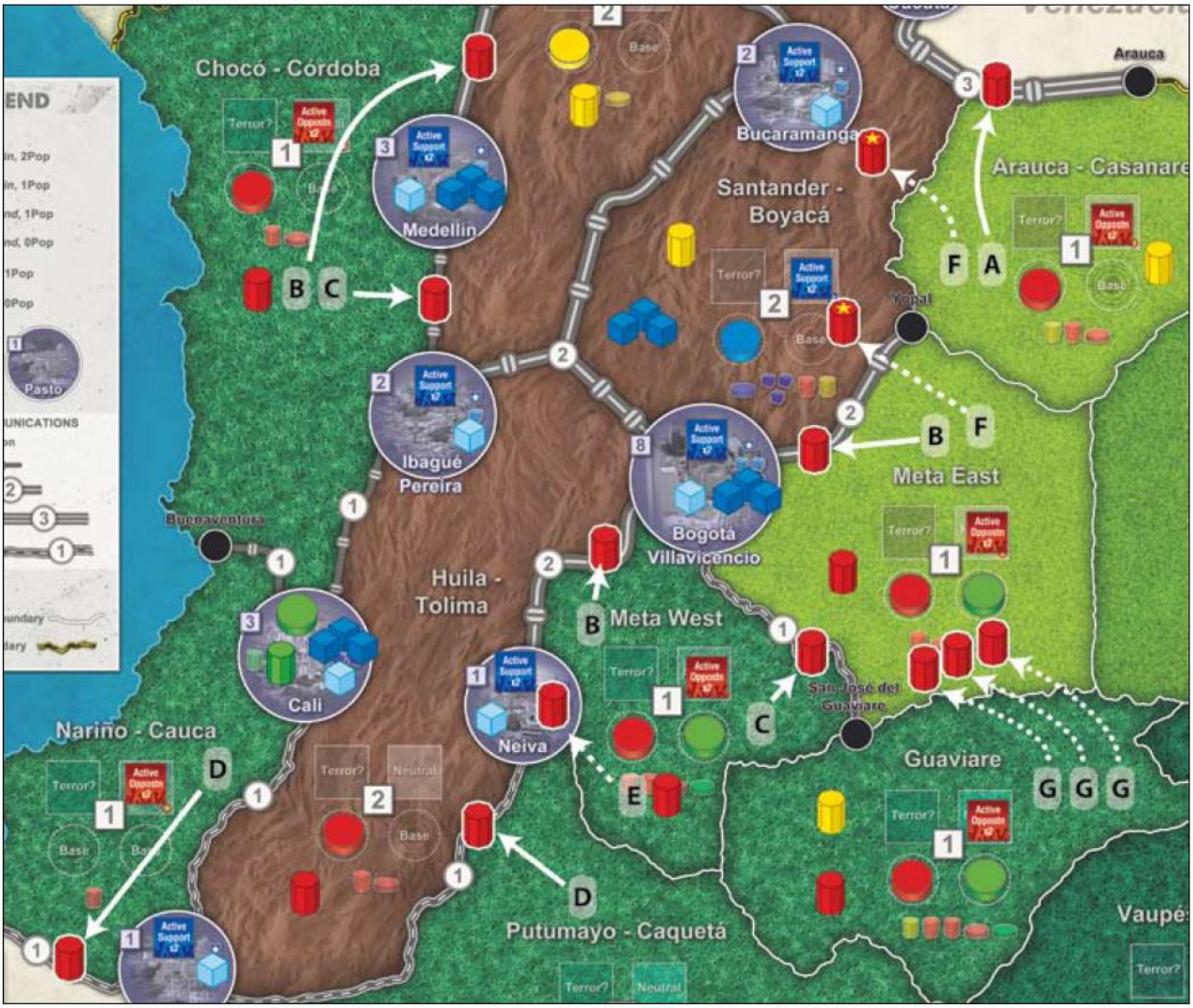
AUC –7

Cartelli 0

Il margine del Governo sarebbe 5 sotto il maggior margine dei ribelli, i cartelli – un punteggio inferiore a zero per un "Fallimento COIN" (8.8).

# Esempio di Marcia del FARC Non-Giocatore

La Marcia occasionale da parte del FARC può essere l'Operazione del Non-Giocatore più intricate da svolgere. Per seguire questo esempio, prima piazzate la mappa per una nuova partita (2.1), poi ponete 2 altre Guerriglie FARC in ciascun spazio con una Base FARC eccetto Huila-Tolima (5 spazi). O semplicemente fate riferimento all'illustrazione qui sotto.




Siamo agli inizi di una partita in solitario, ed il FARC deve Marciare. Seguite l'elenco delle priorità per la Marcia:

**8.7.2 Marcia.** Se non le condizioni di Riorganizzazione (8.7.1) non sono rispettate e nessuno spazio con Supporto (1.6) né LoC ha una Guerriglia FARC Nascosta o un totale di almeno 3 pezzi FARC, Marciate invece:

- Prima – a meno che la carta Propaganda seguente giocata sia quella finale (2.4.1) – su tutte le LoC non Sabotate (prima quelle di valore Economico maggiore, 8.3), sino a che 1 qualsiasi Guerriglia si trova su ciascuna LoC adiacente (il costo è 0).
- Poi, in sino a 3 spazi, ciascuno con almeno 1 Popolazione a Supporto o Neutrale o dove il FARC non potrebbe ancora fare Agitazione se fosse la Fase di Supporto – prima negli spazi che consentono alla Guerriglia che muove di rimanere Nascosta.
- Infine, in 1 o più spazi con almeno 1 Popolazione ed adiacenti ad uno spazio con il maggior numero di Guerriglie FARC che potrebbero muovere, secondo i parametri sotto riportati, ma non lo hanno ancora fatto

PARAMETRI: Marciate con tante Guerriglie FARC quante sono possibili (secondo 8.1.2), ma solo da spazi adiacenti che hanno Opposizione Attiva, 0 Popolazione (Dipartimenti), o Sabotaggio (LoC). Lasciate sul posto1 Guerriglia FARC in ciascun spazio di origine se vi è lì qualsiasi Base della Fazione.
*NOTA: Scegliete spazi di origine o destinazione di pari priorità in ordine casuale (8.2 – 8.3).*

Dapprima il FARC Marcia tra tutti gli spazi possibili adiacenti sino a quando non termina le Risorse o le Guerriglie possibili. È più facile iniziare determinando quali spazi hanno Guerriglie FARC che possono Marciare. Il FARC farà marcia solamente da spazi già in Opposizione Attiva, spazi con 0 Popolazione, o LoC già Sabotati. Quale ulteriore restrizione, il FARC deve lasciare 1 Guerriglia in ciascuno spazio dove qualsiasi Fazione ha una Base. Nell'esempio, tutti gli spazi con Guerriglia FARC si qualificano come spazi di origine della Marcia eccetto Santander-Boyacá e Huila- Tolima (ciascuno con Popolazione non in Opposizione Attiva, ed aventi solo 1 Guerriglia FARC con una Base).
Dal momento che la prossima Propaganda non sarà quella finale, il FARC fa Marcia con 1 Guerriglia su ciascuna LoC non Sabotata che il FARC può raggiungere e che non ha già una Guerriglia.

A. Il FARC sceglie prima le LoC con Valore Economico maggiore (8.3), quindi 1 Guerriglia Marcia da Arauca-Casanare nella Condotta adiacente di valore 3 – l'unica di tale valore che il FARC può raggiungere.
B. Tra le LoC di Valore Economico 2, il FARC può raggiungere solo Sincelejo-Medellín, Bogotá-Neiva, e Bogotá-Yopal. Una Guerriglia in Chocò marcia nella Condotta di Sincelejo, ed una Guerriglia da Meta West su Bogotá-Neiva. Il FARC può raggiungere Bogotá-Yopal da Arauca o Meta East: un tiro di dadi con pari probabilità (8.7.2, nota) determina che una Guerriglia FARC Marcia da Meta East.
C. Le Guerriglie possono raggiungere molte LoC di Valore Economico 1, quindi il giocatore sceglie le LoC di destinazione in ordine casuale: la Città determinata a caso di Medellín ha una LoC di valore 1 al sud, sulla quale una Guerriglia Marcia arrivando da Chocò. Con un altro tiro di dadi casuale per la Città, la prima Città adiacente ad una LoC di valore Economico 1 non occupata e che il FARC può raggiungere è Bogotá, quindi una Guerriglia Marcia sulla strada San José del Guaviare. Un tiro di dado determina che la Guerriglia FARC muove da Meta West.
D. Le uniche altre LoC raggiungibili che non hanno già Guerriglie FARC sono quelle adiacenti a Nariño e Putumayo. (la Guerriglia rimanente a Chocó non si allontana dalla Base lì presente). Una delle 2 Guerriglie a Putumayo entra sulla strada Neiva-Pasto (l'unico modo per il FARC per raggiungere quella LoC). Un tiro di dado sceglie la strada Pasto-Tumaco quale destinazione per l'unica Guerriglia da Nariño (dove non vi è base).
E. Secondo 8.7.2, il FARC ora Marcia in sino 3 spazi a Supporto o Neutrali dove non è ancora possibile l'Agitazione (6.4.2(), scegliendo prima quegli spazi dove è possibile una Marcia che mantiene Nascoste le Guerriglie (3.3.2). Gli spazi che soddisfano queste priorità includono Antioquia-Bolívar e tutte le Città con1 solo cubetto – un buon motivo per presidiare le vostre Città quale Governo! (Huila-Tolima – sebbene sia neutrale – non risponde ai requisiti perché l'Agitazione è già possibile; Santander-Boyacá e le Città più grandi sono meno prioritarie perché qualsiasi Guerriglia FARC che Marciano in essere diventerebbero Attive). Non rimane alcuna Guerriglia per la Marcia adiacente ad Antioquia, a qualsiasi Città del nord, né a Pasto. Quindi la rimanente destinazione di alta priorità – Neiva – riceve una Guerriglia FARC Nascosta da Meta West, lasciando un'ultima Guerriglia FARC con le Basi lì (costa al FARC 1 Risorsa, scende a 9).
F. Rimangono solo 3 spazi di origine: Arauca-Casanare, Meta East, e Guaviare. Arauca può raggiungere la destinazione di bassa priorità Santander-Boyacá, e Meta East o Santander o Bogotá. Un tiro di dado sceglie Santander: una Gueriglia da Arauca e Meta East entrano a Santander e divengono Attive (Risorse a 8).
G. Rimane solo Guaviare quale origine, e non può raggiungere un terzo spazio. Quindi il giocatore deve Marciare ad uno spazio con 0 Popolazione dallo spazio con il maggior numero di Guerriglie FARC che possono ancora muovere. Guaviare sarà l'origine e Meta East, Meta West, o Putumayo-Caquetá la destinazione. Un tiro di dado sceglie Meta East; quindi 3 Guerriglie Marciano lì da Guaviare (Risorse a 7). Le priorità di Marcia sono terminate – il FARC farà ora Estorsione (8.7.1).

# Cosa accade se una Fazione Non-Giocatore non può svolgere la sua Operazione Assegnata?

Raramente, le priorità indicate nelle regole porteranno ad una Operazione che quella Fazione non potrà svolgere nella situazione creata dal gioco, anche se ha Risorse. In tale caso, entra la regola 8.1.1 "OP NON POSSIBILE": effettuate l'operazione di priorità maggiore (e poi l'Attività Speciale)

*OPERAZIONE NON POSSIBILE: Se nessuna delle Operazioni designate dalle priorità può essere svolta, svolgete l'Operazione discussa in precedenza, (anche se i requisiti non sono stati soddisfatti) e l'Attività Speciale. Se non può essere eseguita un Riorganizzazione, Passate.*

Gli esempi possono essere:

- Marcia dei Cartelli quando le Guerriglie dei Cartelli sono divise 1 per spazio con Base dei Cartelli.
- Attacco del AUC quando il AUC ha solo 1 o 2 Guerriglie Attive in ciascun spazio bersaglio.
- Terrorismo FARC quando le Guerriglie FARC sono tutte Attive o occupano LoC già Sabotate e non vi sono bersagli per il Sequestro o spazi che possono essere passati ad Opposizione Attiva.

# ELENCO DEGLI SPAZI

| Città | Popolazione |
|---|---|
| Bogotá & Villavicencio | 8 |
| Cali | 3 |
| Medellín | 3 |
| Bucaramanga | 2 |
| Ibagué & Pereira | 2 |
| Santa Marta & Barranquilla | 2 |
| Cartagena | 1 |
| Cúcuta | 1 |
| Neiva | 1 |
| Pasto | 1 |
| Sincelejo & Montería | 1 |

**Popolazione Totale: 25**

| Dipartimenti | Tipo | Popolazione |
|---|---|---|
| Antioquia - Bolívar | Mont | 2 |
| Huila - Tolima | Mont | 2 |
| Santander - Boyacá | Mont | 2 |
| Arauca - Casanare | Prateria | 1 |
| Atlántico - Magdalena | Foresta | 1 |
| Cesar - La Guajira | Mont | 1 |
| Chocó - Córdoba | Foresta | 1 |
| Guaviare | Foresta | 1 |
| Meta East | Prateria | 1 |
| Meta West | Foresta | 1 |
| Nariño - Cauca | Foresta | 1 |
| Putumayo - Caquetá | Foresta | 1 |
| Amazonas | Foresta | 0 |
| Guainía | Foresta | 0 |
| Vaupés | Foresta | 0 |
| Vichada | Prateria | 0 |

**Popolazione Totale: 15**

| Linea di Comunicazione | Tipo | Valore Economico |
|---|---|---|
| Arauca - Cúcuta | Condotta | 3 |
| Cúcuta - Ayacucho | Condotta | 3 |
| Ayachucho - Sincelejo | Condotta | 3 |
| Bucaramanga - Ayacucho | Condotta | 2 |
| Ayacucho - Barranquilla | Condotta | 2 |
| Medellín - Sincelejo | Condotta | 2 |
| Neiva - Bogotá | Condotta | 2 |
| Yopal - Bogotá | Condotta | 2 |
| Bogotá-Ibagué-Bucaramanga | Condotta | 2 |
| Cartagena - Sincelejo | Condotta | 1 |
| Medellín - Ibagué | Condotta | 1 |
| Ibagué - Cali | Condotta | 1 |
| Cali - Buenaventura | Condotta | 1 |
| Cartagena - Barranquilla | Strada | 1 |
| Bogotá - San José | Strada | 1 |
| Cali - Pasto | Strada | 1 |
| Neiva - Pasto | Strada | 1 |
| Pasto - Tumaco | Strada | 1 |

**Valore Economico Totale: 30**

# LE CARTE

| | |
|---|---|
| 1 | **1a Divisione GFAC**<br>**CAPACITA' GOVERNATIVA**<br>*Rafforzamento:* **Durante la Fase Supporto (PROPAGANDA), l'Azione Civica potrà essere eseguita negli spazi sotto controllo governativo (come sempre) e con qualunque tipo di unità governativa (non necessariamente Polizia ed Esercito).**<br>*Provincialismo del servizio:* **L'Azione Civica richiede almeno 2 Truppe e 2 Polizia.** |
| 2 | **Ospina & Mora GFAC**<br>**CAPACITA' GOVERNATIVA**<br>*Esperti COIN assumono l'incarico:* **La Perlustrazione costa 1 Risorsa per spazio**<br>*Strategie COIN eludono l'Esercito:* ***Si può eseguire 1 sola operazione di Perlustrazione contro 1 solo spazio per carta.*** |
| 3 | **Tapias GFAC**<br>**CAPACITA' GOVERNATIVA**<br>*Stretti legami tra Istituzioni Civili e Militari:* **l'Assalto costa 1 Risorsa per spazio.**<br>*Inasprimento delle rivalità Civili e Militari:* **Le Operazioni di Assalto possono essere eseguite solo 1 per carta.** |
| 4 | **Cano Limòn-Covenas GFCA**<br>*Profitti dall'Oleodotto:* **Aggiungere il doppio del valore Economico di 3 oleodotti non sabotati alle Risorse del Governo.**<br>*Oleodotti sotto attacco:* **Sabotare 3 oleodotti con il più alto valore in cui non siano presenti cubetti..** |
| 5 | **Occidentali & Ecopetrolio GFCA**<br>*Sicurezza per le Compagnie di petrolio:* **Aggiungere immediatamente 6 unità di Polizia sugli Oleodotti, 3 Guerriglieri tra quelli lì presenti o adiacenti diventano attivi.**<br>*Sfruttamento petrolifero delle Compagnie:* **Modifica l'appoggio popolare in uno spazio adiacente ad una LoC di valore 3 di 2 livelli verso l'Opposizione Attiva.** |
| 6 | **Perdita di Petrolio GFCA**<br>*Incolpati i Ribelli:* **Trasforma 2 Dipartimenti con Opposizione o Neutrali in Supporto Passivo.**<br>*Le Multinazionali creano danni:* **Sabotaggio di 1 oleodotto. Successivamente, sposta 1 Dipartimento adiacente all'oleodotto di 1 livello verso l'Opposizione Attiva.** |
| 7 | **7a Forza Speciale GAFC**<br>**CAPACITA' GOVERNATIVA**<br>*Addestramento militare a protezione delle infrastrutture:* **Durante la Fase Controllo (PROPAGANDA), il Governo rimuove fino a 3 indicatori Terrore e/o Sabotaggio.**<br>*Inefficienza dell'addestramento USA:* **Durante la Fase Controllo (PROPAGANDA) – Il Sabotaggio avviene anche con unità ribelli pari alle unità governative.** |
| 8 | **Fuerza Aérea Colombiana GAFC**<br>*Attacco aereo COIN:* **Il Governo esegue subito 3 Incursioni Aeree.**<br>*Investimenti in jet costosi:* **Risorse del Governo -9.** |
| 9 | **Battaglioni di Alta Montagna GAFC**<br>**CAPACITA' GOVERNATIVA**<br>*Squadroni d'Elite per controllare i passi di montagna ad elevate altitudini:* **Le Operazioni di Assalto in Montagna vengono trattate come Città.**<br>*Equipaggiamento non consegnato:* **L'Assalto in Montagna rimuove 1 unità ribelle ogni 4 Truppe.** |
| 10 | **Elicotteri Blackhawks GACF**<br>**CAPACITA' GOVERNATIVA**<br>*Consegna di elicotteri USA:* **Il Ponte Aereo trasporta numero illimitato di Truppe (decade la limitazione di 3 Truppe).**<br>*Ritardo nella consegna di elicotteri USA:* **Il Ponte Aereo trasporta solo 1 cubetto di Truppe.** |
| 11 | **Difesa Nazionale & Consiglio di Sicurezza GACF**<br>**CAPACITA' GOVERNATIVA** |

| | |
|---|---|
| | *Stretti legami tra reparti di Polizia ed Esercito:* **1 unità di Polizia può unirsi alle Truppe per eseguire un'operazione di Perlustrazione.**<br>*Rivalità tra Polizia ed Esercito:* **Quando il Governo esegue operazioni di Perlustrazione attiva i guerriglieri o con le sole unità di Polizia o con quelle delle Truppe (non con entrambi).** |
| 12 | **Piano Colombia GACF**<br>*USA "Guerra alla Droga":* **Aggiungi il minor valore tra "Aiuti" e +20 alle Risorse del Governo. Quindi aumenta gli Aiuti di +10.**<br>*Gli aiuti USA vengono dirottati nella Lotta alla Droga:* **Non è possibile alcuna Incursione Aerea o Attivazione di unità ribelli durante l'operazione Pattugliamento fino alla prossima carta PROPAGANDA.**<br>**MOMENTUM DEI RIBELLI** |
| 13 | **Piano Meteoro GCFA**<br>**CAPACITA' GOVERNATIVA**<br>*Unità di protezione al trasporto:* **Dopo aver eseguito una operazione di Pattugliamento è possibile condurre un Assalto gratuito in tutte le LoC (non solamente in 1).**<br>*Ridotta sicurezza durante i trasporti:* **Il Pattugliamento non consente più alcun Assalto gratuito.** |
| 14 | **Tres Equinas GCFA**<br>*Modernizzazione delle Basi:* **Il Governo piazza 1 Base e 3 Truppe in un Dipartimento.**<br>*Sovrannumero di Basi:* **Rimuovere 1 Base e 1 unità governativa da un Dipartimento.** |
| 15 | **Tassa di Guerra GCFA**<br>*Incremento del Budget per la Difesa:* **Tirare un dado ed aggiungere 4 volte il suo valore alle Risorse del Governo.**<br>*La classe borghese indignata dai costi della guerra:* **Una città Neutrale o con Supporto Passivo sposta di 1 livello l'appoggio popolare verso Opposizione Passiva.** |
| 16 | **Prezzo del Caffè GCAF**<br>*Sale:* **In ogni Zona di Montagna verificare il numero delle unità presenti: la Fazione con maggiori unità riceve +5 Risorse. In caso di parità le Risorse sono assegnate al Governo.**<br>*Scende:* **Risorse del Governo -10.** |
| 17 | **Finanziamenti da Madrid GCAF**<br>*Generosi contributi:*<br>**Aggiungi il minor valore tra gli Aiuti e +20 alle Risorse del Governo. Quindi aumenta gli Aiuti di +6.**<br>*Gli Aiuti EU si concentrano sulla ricostruzione:* **Non è possibile alcuna operazione di Perlustrazione o Assalto nei Dipartimenti fino alla fase PROPAGANDA seguente.**<br>**MOMENTUM DEI RIBELLI** |
| 18 | **NSPD-18 GCAF**<br>*La Guerra al Terrorismo USA si concentra sul FARC:* **Aggiungi il minor valore tra gli Aiuti e +20 alle Risorse del Governo. Quindi aumenta gli Aiuti di +20.**<br>*La Guerra al Terrorismo USA si concentra in Medioriente e Sud Asia:* **Risorse del Governo -6. Sottrai 1d6 dagli Aiuti.** |
| 19 | **Offensiva generale FGAC**<br>In ogni spazio possibile scegli ed esegui:<br>**se Governo:** una operazione gratuita di Perlustrazione senza movimento *oppure* un Assalto;<br>**se Ribelli:** una operazione gratuita di Attacco *oppure* Terrorismo. |
| 20 | **Mono Jojoy FGAC**<br>*La sua uccisione crea disordine nel FARC:* **Il Governo riposiziona un massimo di 6 guerriglieri FARC in spazi adiacenti rispetto alle loro posizioni.**<br>*Strateghi Militari:* **La fazione FARC esegue una Marcia gratuita con qualsiasi sua Guerriglia e poi gira sino a 3 delle sue Guerriglie Nascoste.** |
| 21 | **Raul Reyes FGAC**<br>*Deputato FARC assassinato:* **Risorse FARC -6. Rimuovi 1 Base FARC**<br>*Deputato FARC riceve sostegno estero:* **Risorse FARC +6. Piazza una Base FARC in una Città o Dipartimento.** |
| 22 | **Alfonso Cano FGCA**<br>*Leader FARC ucciso in un raid militare:* **Modifica in uno spazio l'appoggio popolare da Opposizione a Neutrale.**<br>*Ideologo:* **Puoi eseguire Agitazione in un massimo di 3 spazi senza Controllo Governativo in cui siano presenti pezzi FARC.**<br>**MOMENTUM DEI RIBELLI** |

| | |
|---|---|
| 23 | **Appaltatori del Dipartimento della Difesa FGCA**<br>*Gli USA provvedono equipaggi dell'aeronautica:* **In un Dipartimento attiva tutti i Ribelli e rimuovi tutte le Basi Cartelli.**<br>*Aereo abbattuto – ostaggi, ricerca ed evasione:* **Il Governo rimuove 3 Truppe. Sia il Governo che le FARC sono Non Disponibili per la prossima carta.** |
| 24 | **Operazione Jaque FGCA**<br>*Spettacolare recupero di ostaggi:* **Una Città passa a Supporto Attivo. Il FARC non è Disponibile per la prossima carta.**<br>*Il recupero di ostaggi finisce male:* **Rimuovi 2 Truppe da uno spazio in cui siano presenti anche unità FARC. Modifica l'appoggio popolare di una città con Supporto a Neutrale.** |
| 25 | **Ejército de Liberacion Nacional FAGC**<br>*ELN e FARC traditi:* **Rimuovi tutte le unità FARC da una zona di Montagna.**<br>*ELN e FARC coordinano le operazioni:* **Piazza 3 unità FARC in Antioquia o in un Dipartimento adiacente.** |
| 26 | **Gramaje FAGC**<br>*Il FARC protegge i fuggitivi:* **Tutte le Guerriglie dei Cartelli che occupano spazi con unità FARC ricevono un immediato attacco contro il FARC.**<br>*Regolamento di conti:* **I Cartelli trasferiscono 3 Risorse al FARC per ogni spazio in cui siano presenti Basi Cartelli e Guerriglie FARC** |
| 27 | **Missile Antiaereo**<br>*I missili MANPAD sono irraggiungibili per le FARC:* **Il Governo esegue 3 Attività Speciali.**<br>*Missili MANPAD incutono timore:* **Fino alla prossima fase Propaganda, il Governo non può eseguire alcuna Attività Speciale in spazi con unità Ribelli.**<br>**MOMENTUM DEI RIBELLI** |
| 28 | **Hugo Chavez FACG**<br>*Caracas pattuglia i confini:* **Rimuovi fino a 3 unità Ribelli da uno spazio adiacente al Venezuela.**<br>*Caracas aiuta i ribelli* **Piazza una Base FARC in un Dipartimento confinante con il Venezuela. Effettuate Sabotaggio in ogni LoC vuota confinante con Cùcuta.** |
| 29 | **Zona Mortale FACG**<br>*L'Esercito fiuta trappole FARC:* **Il Governo attiva in uno spazio tutte le unità FARC ed esegue un Assalto gratuito.**<br>*Abili tattiche attirano il nemico:* **Il FARC o AUC eseguono 2 Imboscate gratuite in uno spazio e senza Attivare le unità se nascoste.** |
| 30 | **Commissione di Pace FACG**<br>*FARC accusato di commissionare delitti:* **Rimuovi 1 Zona FARC.**<br>*Trattativa di Pace:* **Il Governo piazza 1 Zona FARC (ved.6.4.3)** |
| 31 | **Betancourt FCGA**<br>*Simpatia verso un ostaggio famoso.* **Modifica l'appoggio popolare in 2 città e in 1 Dipartimento di 1 livello verso Supporto Attivo.**<br>*Le FARC si avvantaggiano dalle trattative sugli ostaggi:* **Modifica 3 spazi con Opposizione Passiva ad Opposizione Attiva** |
| 32 | **Secuestrados FCGA**<br>*Stanchi dei rapimenti:* **Modifica l'appoggio popolare da Neutrale o Opposizione Passiva in Supporto Passivo, in 2 spazi a scelta.**<br>*Rapimenti estremamente proficui:* **Risorse FARC +12.** |
| 33 | **Sucumbios FCGA**<br>*Zona cuscinetto in Ecuador:* **Rimuovi fino a 3 unità Guerriglia da una zona di confine con l'Ecuador.**<br>*Guerra di confine:* **Piazza 2 unità in Ecuador. Questa zona è considerato un Dipartimento con 0 Popolazione. Non vi si può porre più di 2 unità per Fazione.** |
| 34 | **Fucili Mitragliatori AK paracadutati FCAG**<br>*Ribelli truffati da criminali Russi:* **Una fazione ribelle perde 5 Risorse.**<br>*Consegna segreta di armi illegali:* **Una fazione ribelle piazza 2 Guerriglieri e 1 Base in un Dipartimento con 0 Popolazione.** |
| 35 | **Riconversione delle colture FCAG**<br>*Iniziativa del Governo:* **In un Dipartimento sostituisci le Basi Cartelli con 1 Polizia ciascuna. Aiuti +3.**<br>*Proposta FARC gradita:* **Modifica il gradimento popolare di un Dipartimento con Base Cartelli di 2 livelli verso Opposizione Attiva.** |

| | |
|---|---|
| 36 | **Zona de Convivencia FCAG**<br>*Il ELN prende la DMZ:* **Il Governo piazza una Zona FARC in Montagna (ved. 6.4.3). Quindi, se possibile, trasforma 2 zone adiacenti Neutrali in Supporto Passivo. Ed inoltre, la Fazione che esegue l'Evento rimane Disponibile anche per la successiva carta.** |
| 37 | **Ex Militari AGFC**<br>*Legami stretti:*<br>**Il Governo esegue Perlustrazioni o Assalti gratuiti contro unità FARC in ogni spazio possibile, senza movimento. I guerriglieri AUC fungono da truppe per combattere a fianco del Governo.**<br>*Ex ufficiali addestrano i paramilitari:* **I Ribelli AUC eseguono gratuitamente operazioni di Marcia in ogni spazio desiderato ed una operazione Imboscata in uno spazio di destinazione.** |
| 38 | **Centro di Coordinamento Nazionale AGFC**<br>*Il Nuovo Comando combatte i paramilitari:* **Rimuovere tutti i guerriglieri AUC in un massimo di 3 spazi in cui vi sia la presenza di unità governative oppure che abbiano appoggio popolare su Supporto.**<br>*Simpatizzanti di destra avvertono le AUC:* **Tutte le Guerriglie AUC in spazi con unità governative o con appoggio popolare indicante Supporto tornano Nascoste.** |
| 39 | **Soldados Campesinos AGFC**<br>*Plotoni di Forze Locali:* **Piazza 1 unità di Polizia in 6 Dipartimenti.**<br>*Forze locali investono in unità di autodifesa:* **In un massimo di 3 Dipartimenti, sostituisci 1 Polizia con 1 Guerriglia AUC.** |
| 40 | **Smobilitazione AGCF**<br>*Reinserimento negoziato:* **Sostituisci 3 Guerriglie AUC con unità di Polizia disponibili.**<br>*Cambio di Strategia e combattenti riciclati:* **Sposta tutte le unità governative presenti in un Dipartimento con forze AUC verso qualunque città. Piazza 1 unità AUC in 2 Città.** |
| 41 | **Mancuso AGCF**<br>*Il numero 2 del AUC viene estradato:* **Risorse AUC -6. Rimuovi tutte le unità AUC da uno spazio.**<br>*Signore della droga AUC:* **Aggiungi 3 Risorse AUC per ogni spazio in cui siano presenti unità AUC e pezzi dei Cartelli.** |
| 42 | **Senado & Càmara AGCF**<br>*Appoggio alla Politica militare del Presidente:* **2 spazi Neutrali modificano l'appoggio popolare in Supporto Passivo. Risorse del Governo +3.**<br>*Simpatizzanti dei ribelli:* **Nessuna Perlustrazione o Assalto è permessa contro la Fazione che esegue l'Evento fino alla prossima fase di Propaganda.**<br>**MOMENTUM DEI RIBELLI** |
| 43 | **Fronte Calima AFGC**<br>*Sospettati di sinistra massacrati:* **Seleziona un Dipartimento con Truppe, piazza 2 segnalini di Terrorismo e rimuovi tutte la Basi FARC.** *Brutalità dell'Esercito:*<br>**Seleziona un Dipartimento con Truppe, piazza 2 segnalini di Terrorismo e riduci gli Aiuti di -9.** |
| 44 | **Colombia Nueva AFGC**<br>*Campagna Anti-corruzione:* **Modifica l'appoggio popolare di una città senza Opposizione in Supporto Attivo. Risorse del Governo +3.**<br>*Campagna politica divisa:* **Modifica l'appoggio popolare di una città con Supporto in Neutrale. Risorse del Governo -3.** |
| 45 | **Los Derechos Humanos AFGC**<br>*(I Diritti Umani)*<br>*Disciplina militare:* **In ogni spazio con unità governative e Terrorismo spostare di 1 livello l'appoggio popolare verso il Supporto Attivo.**<br>*Dichiarazione Internazionale dei Diritti Umani:* **-1 di Aiuti per ogni spazio con unità AUC. Sottrai 1d6 Risorse al Governo.** |
| 46 | **Limpieza AFCG**<br>*Eliminazione senza tregua:*<br>**Una Fazione Ribelle esegue gratuitamente un'operazione di Terrorismo in ogni spazio possibile e desiderato, rimuove 2 unità nemiche in quello spazio e modifica l'appoggio popolare in Supporto Passivo o Opposizione Passiva a scelta (purchè non sia indicata Pop 0). Inoltre, il Terrorismo piazza 2 segnalini invece di 1.** |
| 47 | **Pinto & del Rosario AFCG**<br>*Ispettori dei diritti umani:* **Tutte le Guerriglie AUC presenti sulla mappa diventano Attive. Tutte le unità di Polizia sono considerate al momento Truppe ed eseguono un Assalto gratuito contro le unità AUC.** |

| | |
|---|---|
| | *Magistrati uccisi:* **La fazione AUC piazza 2 unità in Cùcuta, esegue lì un'operazione di Terrorismo e nasconde 2 Guerriglie attive.** |
| 48 | **Uniòn Sindical Obrera AFCG**<br>*(Unione Sindacale Operaia)*<br>*Il AUC prende di mira gli operai petroliferi:* **Rimuovi 1 indicatore Opposizione oppure una Base FARC adiacente ad un oleodotto**<br>*I lavoratori appoggiano le FARC:* **Scegli 2 città (tranne Bogotà) e sposta di 1 livello l'appoggio popolare verso Opposizione Attiva.** |
| 49 | **Blocchi ACGF**<br>*I Militari sfidano Castano:* **Rimuovi permanentemente 3 unità AUC disponibili.**<br>*Milizia Indipendente si unisce alle AUC:* **Piazza 1 unità AUC e 1 Base in un qualsiasi Dipartimento.** |
| 50 | **Carabineros ACGF**<br>*Rinforzi alla Polizia nazionale:* **Il Governo piazza un totale di 3 Polizie in un qualsiasi Dipartimento.**<br>*Corruzione della Polizia Nazionale:* **Rimuovi 2 unità di Polizia oppure rimpiazzali con Guerriglie AUC disponibili.** |
| 51 | **Riparazione degli Oleodotti ACGF**<br>*Manutenzione rapida:* **Rimuovi tutti gli indicatori di Sabotaggio sugli oleodotti o, se non sono presenti, aggiungi +12 Risorse al Governo.**<br>*Problemi di sicurezza ostacolano la manutenzione:* **Porre la pedina di Sabotaggio in 3 Oleodotti confinanti con zone aventi guerriglieri FARC.** |
| 52 | **Castano ACFG**<br>*Le memorie di un leader AUC diventano un Best seller:* **Seleziona 2 zone Città e/o Montagna e sposta di 1 livello l'appoggio popolare verso Supporto Attivo.**<br>*Carisma di un leader politico AUC:* **Piazza 1 Base AUC in uno spazio aventi unità AUC, quindi aggiungi +1 Risorse per ogni Base AUC posseduta.** |
| 53 | **Forza Aerea Criminale ACFG**<br>*Accesso dei ribelli a piccoli velivoli:* **Una Fazione ribelle muove 1 o 2 Guerriglie tra 2 qualsiasi Dipartimenti e li pone Nascoste.** |
| 54 | **Disertori e Pentiti ACFG**<br>**Rimuovi 2 guerriglieri nemici o rimpiazzali con guerriglieri disponibili di altre fazioni.** |
| 55 | **Agenti DEA CGFA**<br>*Sostegno alle Forze dell'Ordine:* **Rimuovi una Partita di Droga e 5 affiliati ai Cartelli, ovunque sulla mappa.**<br>*Màs Yanquis:* **Scegli 3 spazi in cui siano presenti unità affiliate ai Cartelli e sposta di 1 livello l'appoggio popolare verso Opposizione Attiva.** |
| 56 | **Drogas La Rebaja CGFA**<br>*Catena di drogherie del cartello di Cali:* **Trasferisci 9 Risorse dai Cartelli al Governo.**<br>*Impero di negozi al dettaglio:* **Aggiungi il doppio delle unità dei Cartelli presenti in città alle Risorse. Poi, piazza 1 Base dei Cartelli in 2 Città.** |
| 57 | **Operazione Millenium CGFA**<br>*Forze Colombiana e USA colpiscono la Mafia di Bernal:* **Sostituisci 3 pezzi dei Cartelli con unità di Polizia disponibili.**<br>*Indagine accurata fa emergere fatti inquietanti:* **In 2 spazi, sostituisci una unità di Polizia con una dei Cartelli disponibile.** |
| 58 | **Generale Serrano CGAF**<br>*La Polizia Nazionale colpisce duramente i Cartelli* **Risorse dei Cartelli -6. Rimuovi tutte le unità dei Cartelli.**<br>*Ufficiali sul Libro paga dei Cartelli:* **I Cartelli riposizionano 4 unità di Polizia ovunque.** |
| 59 | **Salcedo CGAF**<br>*Informatore sulle attività dei Cartelli:* **Tutte le Guerriglie dei Cartelli diventano Attive. Assalto immediato contro i Cartelli in ciascuno spazio.**<br>*Vertice di sicurezza dei cartelli:* **Tutte le Guerriglie dei Cartelli tornano Nascoste e 3 di loro possono essere riposizionate ovunque.** |
| 60 | **Il giocatore di Scacchi CGAF**<br>*Perno della strategia del punteggio:* **Rimuovi tutte le unità dei Cartelli da 2 città oppure da 1 Dipartimento. Risorse del Governo +6.** |

| | |
|---|---|
| | *Gilberto Rodriguez Orejuela di Cali espande l'impero:* **I Cartelli piazzano una Base disponibile in 2 città ed eseguono un'operazione di Corruzione in 1 spazio.** |
| 61 | **Ponte Aereo CFGA**<br>*Sotto controllo il traffico di droga peruviano:* **Rimuovi tutte le unità dei Cartelli da 1 città oppure da 1 Dipartimento. Risorse dei Cartelli -6.**<br>*I coltivatori di coca colombiani riempiono il vuoto dei coltivatori peruviani:* **Piazza 1 Base Cartelli in 3 Dipartimenti senza unità dei Cartelli.** |
| 62 | **Amazonia CFGA**<br>*L'Operazione Cobra di Brasilia blocca i confini:* **Rimuovi massimo 3 pezzi Ribelli da zone di foresta con Popolazione 0.**<br>*Piste di atterraggio nella Giungla:* **Piazza 1 Base Cartelli in Guainìa, Vaupés e Amazonas.** |
| 63 | **Guerra tra Narcos CFGA**<br>*Clan rivali si azzannano alla gola:* **In ogni spazio dove siano presenti Guerriglie dei Cartelli, elimina tutte le relative unità tranne 1. Inoltre, i Cartelli eseguono gratuitamente un'operazione di Terrorismo con quella unica unità. Infine, la Fazione dei Cartelli è considerata non Disponibile nella prossima carta** |
| 64 | **Laboratori di Cocaina CFAG**<br>*Le FARC controllano i rifornitori:* **Piazza 1 Partita di Droga e una unità FARC in uno spazio con Base Cartelli.**<br>*Industria ben oliata:* **Per ogni Base Cartelli, Risorse Cartelli +2 se in città, +1 se Dipartimento.** |
| 65 | **Papaveri CFAG**<br>*Braccio di ferro tra coltivatori e Governo sulle risorse di eroina:* **Piazza o rimuovi 1 Partita di Droga o 1 Base Ribelle in un Dipartimento di Montagna.** |
| 66 | **Tingo Maria CFAG**<br>*Scarsa produzione di cocaina:* **Rimuovi 3 Basi Cartelli dalle Foreste.**<br>*Ricca varietà di cocaina:* **Se possibile, aggiungi una Base dei Cartelli in ogni zona Foresta che ne abbia già una** |
| 67 | **Trafficanti Messicani CAGF**<br>*Grossa partita di droga persa per strada:* **Risorse Cartelli -10.**<br>*Nuove vie verso il mercato USA:* **Nella prossima Fase di Propaganda, i Cartelli ricevono Risorse pari al numero delle Basi x 4.** |
| 68 | **Narco sottomarini CAGF**<br>*Sottomarini sequestrati:* **Rimuovi in ogni spazio costiero 2 unità Cartelli o 2 Partite di Droga.**<br>*Furtività costiera:* **Risorse Cartelli +2 per ogni pezzo dei Cartelli situato in zone costiere.** |
| 69 | **Gommoni e Barche veloci CAGF**<br>**Sposta unità governative o guerriglieri da uno spazio ad un altro distante massimo 3 Dipartimenti.**<br>**Quindi, puoi eseguire un'operazione gratuita nello spazio di destinazione che non sia però Pattugliamento o Marcia.** |
| 70 | **Turismo di Ayahuasca CAFG**<br>*Il turismo naturalistico aiuta la bilancia commerciale:* **Risorse Governo + 6 per ogni Dipartimento Forestale senza ribelli.**<br>*Turisti rapiti:* **Una Fazione esegue un'operazione di Terrorismo con 1 guerrigliero in ogni zona Foresta in cui abbia unità disponibili ricevendo +3 Risorse per ogni Terrorismo** |
| 71 | **Darién CAFG**<br>*Interdetto il traffico di armi:* **Rimuovi un guerrigliero da Chocò. La sua fazione soffre una penalità di -5 Risorse.**<br>*Santuari di confine:* **Piazza 1 o 2 Basi a Panama. Considera Panama come zona Foresta con Popolazione 0. Le operazioni di Perlustrazione eseguite qui non attivano alcun Guerrigliero.** |
| 72 | **Sicarios CAFG**<br>*Assassini inaffidabili:* **Sostituisci tutte le Guerriglie dei Cartelli con guerriglieri di altra fazione in 2 spazi a scelta.**<br>*Disoccupati pronti a lavorare per i trafficanti:* **Piazza tutte le Guerriglie dei Cartelli disponibili in spazi con Base dei Cartelli.** |

# PROPAGANDA

- **VITTORIA ?**
- **CONTROLLO**
- **RISORSE**
- **SUPPORTO**
- **RIDISTRIBUZIONE**
- **SISTEMAZIONE**

***Se finale, il giocatore può eseguire solo Operazioni limitate e nessuna Perlustrazione o Marcia.***

## SCHEDA DELLA SEQUENZA DI GIOCO

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Fazioni Disponibili** | → | **1° Fazione Solo Operazione** | **2° Fazione Operazione Limitata** | → | **Fazioni non Disponibili** |
| | → | **1° Fazione Operazione + Azione Speciale** | **2° Fazione Operazione Limitata o Evento** | → | |
| | → | **1° Fazione Evento** | **2° Fazione Operazione + Attività Speciale** | → | *Op/Evento Svolto* |
| **Passare**: *+3 Risorse Governo / +1 Ribelli* | | | | | |