

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.  
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

## ***Traduzione a cura di***

***Fabrizio "Fabmat" Mattei  
Damiano "Ramsey" Ferraro  
Alessandro "Galandil" Cingolani  
Simonpietro "Pnnsnp" Penne***

## ***Grafica a cura di***

***Rolando "Rolli" Gallotti***

---

***"approvata dall'autore Volko Ruhnke".***



1



## 1a Divisione

### Operazioni congiunte:

Durante la Fase Supporto (Propaganda), in 1 spazio, l'Azione Civica richiede il Controllo Governativo ed un qualsiasi cubetto (non è necessario che vi siano sia Truppe che Polizia).

#### CAPACITA' GOVERNATIVA

### Scarsa professionalità:

L'Azione Civica necessita di almeno 2 Truppe e 2 Polizia.



2



## Ospina & Mora

### Ingaggiati esperti COIN:

La Perlustrazione costa 1 Risorsa per spazio.

#### CAPACITA' GOVERNATIVA

### La strategia COIN sfugge all'Esercito:

Le Operazioni di Perlustrazione possono essere eseguite solo in 1 spazio per carta.



3



## Tapias

### Stretta collaborazione tra Istituzioni Civili e Militari:

L'Assalto costa 1 Risorsa per spazio.

#### CAPACITA' GOVERNATIVA

### Inasprimento delle tensioni tra Civili e Militari:

Le Operazioni di Assalto possono essere eseguite solo in 1 spazio per carta.



4



## Cano Limòn-Covenas

### Oleodotto redditizio:

Aggiungi il doppio dell'Econ di 3 Oleodotti non Sabotati alle Risorse del Governo.

### Oleodotti sotto attacco:

Sabotare i 3 Oleodotti con il più alto Econ e privi di cubetti.



5



## Compagnie Petrolifere

### Sicurezza per le Compagnie petrolifere:

Aggiungi 6 unità di Polizia sugli Oleodotti. 3 Guerriglieri ivi presenti o adiacenti diventano attivi.

### Sfruttamento petrolifero delle Compagnie:

In 1 spazio adiacente ad una LoC di Econ 3, sposta l'appoggio popolare di 2 livelli verso l'Opposizione Attiva.



6



## Fuoriuscita di Petrolio

### Accusati i Ribelli:

In 2 Dipartimenti con Opposizione o Neutrali e adiacenti ad un Sabotaggio, sposta l'appoggio popolare a Supporto Passivo.

### Le Multinazionali creano scompiglio:

Sabotaggio di 1 Oleodotto. In un Dipartimento adiacente, sposta l'appoggio popolare di 1 livello verso l'Opposizione Attiva.



7



## 7a Forza Speciale

### Addestramento alla protezione delle infrastrutture:

In ogni Fase Controllo (Propaganda), il Governo può rimuovere 1 - 3 Terrore e/o Sabotaggio.

#### CAPACITA' GOVERNATIVA

### Inefficienza dell'addestramento USA:

Durante la Fase Controllo (Propaganda) - Il Sabotaggio nelle LoC avviene anche con un numero di Guerriglieri pari ai cubetti.



8



## Forza Aerea Colombiana

### Attacco aereo COIN:

Il Governo esegue 3 Attacchi Aerei gratuiti.

### Budget impiegato per l'acquisto di jet costosi:

-9 alle Risorse del Governo



9



## Battaglioni di Alta Montagna

### Squadroni specializzati controllano i passi di montagna:

L'Assalto in Montagna si risolve come se lo spazio fosse una Città.

#### CAPACITA' GOVERNATIVA

### Equipaggiamento non consegnato:

L'Assalto in Montagna rimuove solo 1 unità Ribelle ogni 4 Truppe.



10



## Blackhawks

**Consegnati gli elicotteri USA:**  
Il Ponte Aereo trasporta un qualsiasi numero di Truppe.

### CAPACITA' GOVERNATIVA

**Ritardo nella consegna di elicotteri USA:**  
Il Ponte Aereo trasporta solo 1 cubetto Truppa.



11



## Difesa Nazionale & Consiglio di Sicurezza

**Cooperazione tra Polizia ed Esercito:**  
1 Polizia può entrare in ogni spazio scelto durante una Perlustrazione.

### CAPACITA' GOVERNATIVA

**Rivalità tra Polizia ed Esercito:**  
Durante una Perlustrazione, il Governo Attiva i Guerriglieri usando solo Polizia o Truppe (non entrambi).



12



## Piano Colombia

**"Guerra alla Droga" degli USA:**  
Aggiungere il valore più basso tra Aiuti o +20 alle Risorse del Governo.  
Dopodichè +10 agli Aiuti.

### Aiuti USA focalizzati alla lotta alla droga:

Nessun Attacco Aereo o Attivazione di unità Ribelli durante il Pattugliamento fino alla prossima carta Propaganda.  
**INSURGENT MOMENTUM**



13



## Piano Meteoro

**Unità di scorta ai trasporti:**  
Durante il Pattugliamento è possibile eseguire un Assalto gratuito in ogni LoC.

### CAPACITA' GOVERNATIVA

**Scarsa sicurezza durante i trasporti:**  
Il Pattugliamento non consente nessun Assalto gratuito.



14



## Tres Esquinas

**Base in prima linea:**  
Il Governo piazza 1 Base e 3 Truppe in un qualsiasi Dipartimento.

### Base soverchiata:

Rimuovere 1 Base e 1 un cubetto Governativo da un Dipartimento.



15



## Tassa di Guerra

**Incremento del Budget per la Difesa:**  
Tirare un dado e aggiungere 4 volte il risultato alle Risorse del Governo.

### La borghesia protesta per i costi della guerra:

Sposta l'appoggio popolare in una Città da Neutrale o Supporto Passivo in Opposizione Passiva.



16



## Prezzo del Caffè

**Aumenta:**  
Per ogni Dipartimento di Montagna +5 Risorse alla Fazione con il maggior numero di unità presenti, in caso di parità le Risorse vanno al Governo.

**Diminuisce:**  
-10 alle Risorse del Governo.



17



## Finanziamenti da Madrid

**Generosi contributi dal congresso:**  
Aggiungere il valore più basso tra Aiuti o +20 alle Risorse del Governo.  
Dopodichè +6 agli Aiuti.

### Gli Aiuti EU si concentrano sulla ricostruzione:

Nessuna Perlustrazione o Assalto nei Dipartimenti fino alla prossima carta Propaganda.  
**INSURGENT MOMENTUM**



18



## NSPD-18

**La "Guerra al Terrorismo" USA si concentra sulle EARC:**  
Aggiungere il valore più basso tra Aiuti o +20 alle Risorse del Governo.  
Dopodichè +20 agli Aiuti.

### Gli USA si concentrano in Medio Oriente e Asia del Sud:

-6 alle Risorse del Governo.  
Tira un dado e sottrai il risultato dagli Aiuti.



19

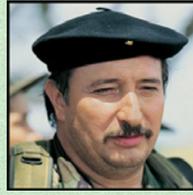


## Offensiva Generale

*In ogni spazio possibile scegli ed esegui:*  
 se **Governo**: una Perlustrazione gratuita senza movimento  
**oppure**  
 un Assalto gratuito;  
 se **Ribelli**: un Attacco gratuito  
**oppure**  
 un'Operazione di Terrorismo gratuita.

2  
2nd:  
Ops

20



## Mono Jojoy

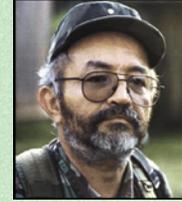
*Confusione nelle FARC dopo la sua morte:*  
 Il Governo riposiziona fino a 6 Guerriglieri FARC in spazi adiacenti.

### Stratega Militare:

Le FARC eseguono una Marcia gratuita con un numero qualsiasi di suoi Guerriglieri e poi girano fino a 3 dei suoi Guerriglieri da Attivi a Nascosti.

2  
2nd:  
Ops

21



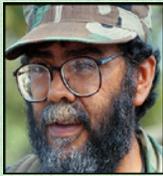
## Raul Reyes

*Il vice delle FARC assassinato:*  
 -6 alle Risorse FARC.  
 Rimuovi 1 Base FARC.

*Il vice delle FARC attrae supporto straniero:*  
 +6 alle Risorse FARC.  
 Piazza una Base FARC in una Città o in un Dipartimento.



22



## Alfonso Cano

*Il Leader delle FARC ucciso in un raid militare:*  
 Modifica l'appoggio popolare in uno spazio da Opposizione a Neutrale.

### Ideologo:

Puoi eseguire operazioni di Agitazione in un massimo di 3 spazi con almeno una unità FARC e senza Controllo Governativo.

**INSURGENT MOMENTUM**

23



## Appalti del Dipartimento della Difesa

*Gli USA forniscono equipaggi aerei:*  
 In un Dipartimento, Attiva tutti i Guerriglieri e rimuovi tutte le Basi dei Cartelli.

### Aereo abbattuto – ostaggi, ricerca ed evasione:

Il Governo rimuove 3 Truppe.  
 Il Governo e le FARC diventano Non Disponibili fino alla prossima carta (inclusa).



24



## Operazione Jaque

*Spettacolare liberazione di ostaggi:*  
 Sposta l'appoggio popolare di 1 Città in Supporto Attivo.  
 Le FARC sono Non Disponibili fino alla prossima carta (inclusa).

*La liberazione degli ostaggi fallisce:*  
 Rimuovi 2 Truppe da uno spazio in cui sono presenti unità FARC.  
 Sposta l'appoggio popolare di una Città con Supporto in Neutrale.

2  
2nd:  
Ops

25



## Ejército de Liberacion Nacional

*ELN e FARC competono:*  
 Rimuovi tutte le unità FARC da un Dipartimento di Montagna.

*ELN e FARC coordinano le operazioni:*  
 Piazza 3 unità FARC in Antioquia o in un Dipartimento adiacente.

2  
2nd:  
Ops

26



## Gramaje

*Protezione FARC rifiutata:*  
 Tutti i Guerriglieri dei Cartelli che si trovano in spazi con unità FARC eseguono un Attacco gratuito contro le FARC.

### Pagamento della protezione:

I Cartelli trasferiscono 3 Risorse alle FARC per ogni spazio in cui siano presenti Basi dei Cartelli e Guerriglieri FARC.



27



## Missile Antiaereo

*I MANPAD FARC considerati un falso mito:*  
 Il Governo esegue gratuitamente 3 Attività Speciali.

*I missili MANPAD incutono timore:*  
 Fino alla prossima fase Propaganda, il Governo non può eseguire alcuna Attività Speciale in spazi contenenti Guerriglieri.

**INSURGENT MOMENTUM**



28



## Hugo Chàvez

*Caracas controlla i confini:*

Rimuovi fino a 3 unità Ribelli da uno spazio adiacente al Venezuela.

*Caracas aiuta i ribelli:*

Piazza una Base FARC in un Dipartimento adiacente al Venezuela. Esegui un Sabotaggio in ogni LoC vuota adiacente a Cùcuta.



29



## Zona Mortale

*L'Esercito fiuta trappole FARC:*

Il Governo Attiva in uno spazio tutte le unità FARC ed esegue un Assalto gratuito.

*Il nemico viene attirato in trappola:*

Le FARC o l'AUC eseguono in uno spazio 2 Imboscate gratuite con qualunque dei propri Guerriglieri senza Attivarli.

2  
2nd:  
Ops

30



## Commissione di Pace

*FARC accusate dell'omicidio del Commissario:*

Rimuovi 1 Zona FARC.

*Offerta di Pace:*

Il Governo piazza 1 Zona FARC. (vedi 6.4.3)



31



## Betancourt

*Simpatia verso un ostaggio famoso:*

Sposta l'appoggio popolare in ciascuna di 2 Città e 1 Dipartimento di 1 livello verso Supporto Attivo.

*Trattative sugli ostaggi con le FARC:*

In 3 spazi sposta l'appoggio popolare da Opposizione Passiva a Opposizione Attiva.

2  
2nd:  
Ops

32



## Riscatti

*Stanchi dei riscatti:*

In 2 spazi sposta il livello di appoggio popolare da Neutrale od Opposizione Passiva a Supporto Passivo.

*Riscatti estremamente redditizi:*  
+12 alle Risorse FARC.



33



## Sucumbios

*Zona cuscinetto ecuadoregna:*

Rimuovi fino a 3 unità Ribelli da una zona confinante con l'Ecuador.

*Guerra di confine:*

Piazza 2 unità in Ecuador. Questo spazio ha Valore di Popolazione 0 e un limite di 2 unità per Fazione.



34



## AK paracadutati

*Ribelli truffati da criminali Russi:*

Una Fazione Ribelle perde -5 Risorse.

*Consegna segreta di armi:*

Una Fazione Ribelle piazza 2 Guerriglieri e 1 Base in un Dipartimento con Valore 0 di Popolazione.



35



## Riconversione delle culture

*Iniziativa del Governo:*

In un Dipartimento sostituisci ciascuna Base dei Cartelli con 1 unità di Polizia. +3 agli Aiuti.

*La proposta FARC è benaccolta:*

In un Dipartimento con una Base dei Cartelli sposta l'appoggio popolare di 2 livelli verso l'Opposizione Attiva.



36



## Zona de Convivencia

*L'ELN riceve la sua Zona Demilitarizzata:*

Il Governo piazza una Zona FARC in Montagna (vedi 6.4.3). Quindi, se possibile, in 2 spazi adiacenti sposta l'appoggio popolare da Neutrale a Supporto Passivo. La Fazione che esegue questo Evento rimane Disponibile dopo questa carta.

2  
2nd:  
Ops



37



## Ex Militari

*Legami che uniscono:*

Il Governo esegue Perlestrazioni o Assalti gratuiti contro unità FARC in ogni spazio possibile, senza movimento; I Guerriglieri AUC fungono da Truppe.

**Paramilitari consigliati da ex-ufficiali:**  
L'AUC esegue una Marcia gratuita con un numero qualsiasi di suoi Guerriglieri e quindi, in una sola delle destinazioni, esegue un'Imboscata gratuita.

2  
2nd:  
Ops



38



## Centro di Coordinamento Nazionale

*Il nuovo comando combatte i paramilitari:*

Rimuovere tutti i Guerriglieri AUC. Attivi da un massimo di 3 spazi in cui vi sia la presenza di cubetti o Supporto.

**Simpatizzanti avvertono le AUC:**  
Tutti i Guerriglieri AUC in spazi con cubetti o Supporto tornano Nascosti.



39



## Soldados Campesinos

*Plotoni di Forze Locali:*

Piazza 1 Polizia in ciascuno di 6 Dipartimenti.

**Forze locali rafforzano le Autodefensas:**  
In un massimo di 3 Dipartimenti, sostituisci 1 Polizia con 1 Guerrigliero AUC disponibile.



40



## Smobilitazione

*Reintegrazione negoziata:*

Sostituisci 3 Guerriglieri AUC con unità di Polizia disponibili.

**Trattative truccate, combattenti riciclati:**  
Sposta tutti i cubetti presenti in un Dipartimento contenente forze AUC in qualsiasi Città (non necessariamente un'unica Città).  
Piazza 1 unità AUC in ciascuna di 2 Città.

2  
2nd:  
Ops



41



## Mancuso

*N° 2 AUC estradato:*

-6 alle Risorse AUC.

Rimuovi tutte le unità AUC da uno spazio.

**L' AUC Signore della droga:**  
+3 alle Risorse AUC per ogni spazio con unità AUC e dei Cartelli.



42



## Senato & Camera

*Appoggio alla Politica militare del Presidente:*

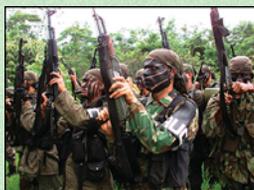
Sposta l'appoggio popolare in 2 spazi da Neutrale a Supporto Passivo.  
+3 alle Risorse del Governo.

**Simpatie verso i ribelli:**  
Nessuna Operazione di Perlestrazione o Assalto è permessa contro la Fazione che esegue l'Evento fino alla prossima fase Propaganda.

**INSURGENT MOMENTUM**



43



## Fronte Calima

*Sospetti simpatizzanti di sinistra massacrati:*

In un Dipartimento con Truppe, piazza 2 segnalini Terrore e rimuovi tutte la Basi FARC.

**Esercito accusato di brutalità:**  
In un Dipartimento con Truppe, piazza 2 segnalini Terrore.  
-9 agli Aiuti.



44



## Colombia Nueva

*Campagna Anti-corruzione:*

In una Città senza Opposizione, sposta l'appoggio popolare a Supporto Attivo.  
+3 alle Risorse del Governo.

**La campagna politica divide:**  
In una Città con Supporto, sposta l'appoggio popolare a Neutrale.  
-3 alle Risorse del Governo.



45



## Los Derechos Humanos

*Gli ufficiali vengono disciplinati:*

In ogni spazio con cubetti e Terrore sposta l'appoggio popolare di 1 livello verso il Supporto Attivo.

**Dichiarazione Internazionale dei Diritti Umani:**

-1 agli Aiuti per ogni spazio con unità AUC.

Lancia un dado e sottrai il risultato ottenuto alle Risorse del Governo.



46



## Limpieza

### *Esecuzione spietata:*

Una Fazione Ribelle esegue gratuitamente un'Operazione di Terrorismo con uno dei suoi Guerriglieri; rimuove 2 unità nemiche qualsiasi dallo spazio e sposta l'appoggio popolare a Supporto Passivo o Opposizione Passiva (tranne se il Valore di Popolazione è 0). Piazzare 2 segnalini Terrore invece di 1.

2  
2nd:  
Ops

47



## Pinto & del Rosario

### *Investigazione sui diritti umani:*

Attivare tutti i Guerriglieri AUC. Tutte le unità di Polizia eseguono Operazioni di Assalto gratuite contro l'AUC come se fossero Truppe.

### *Magistrati uccisi:*

L'AUC piazza 2 Guerriglieri in Cùcuta in cui esegue un'Operazione gratuita di Terrore. Inoltre, gira 2 Guerriglieri qualsiasi da Attivi a Nascosti.



48



## Unión Sindical Obrera

### *L'AUC prende di mira le organizzazioni sindacali petrolifere:*

Rimuovi 1 Opposizione oppure una Base FARC in uno spazio adiacente ad un Oleodotto di Valore Econ 3.

### *I lavoratori appoggiano le FARC:*

In 2 città (esclusa Bogotà) sposta l'appoggio popolare di 1 livello verso l'Opposizione Attiva.

2  
2nd:  
Ops

49



## Blocchi

### *I militari sfidano Castano:*

Rimuovi permanentemente 3 Guerriglieri AUC disponibili.

### *Milizie Indipendenti si uniscono alla AUC:*

Piazza 1 Guerrigliero e 1 Base AUC in un qualsiasi Dipartimento.



50



## Carabineros

### *Impiego delle Forze di Polizia Nazionale:*

Il Governo piazza un totale di 3 unità di Polizia in uno o più Dipartimenti.

### *Corruzione nella Polizia Nazionale:*

Rimuovi 2 qualsiasi unità di Polizia oppure rimpiazzale con Guerriglieri AUC disponibili.



51



## Riparazione degli Oleodotti

### *Riparazione veloce:*

Rimuovi tutti i segnalini Sabotaggio dagli Oleodotti o, se non ce sono, +12 alle Risorse del Governo.

### *Problemi di sicurezza ostacolano la manutenzione:*

Sabotaggio in 3 Oleodotti con, o adiacenti a, Guerriglieri FARC.

2  
2nd:  
Ops

52



## Castano

### *Le memorie del leader AUC diventano un best seller:*

In 2 Città e/o spazi di Montagna sposta l'appoggio popolare di 1 livello verso Supporto Attivo.

### *Un carismatico leader politico AUC:*

Piazza 1 Base AUC in uno spazio con unità AUC, quindi aggiungi +1 alle Risorse AUC per ogni Base AUC sulla mappa.



53



## Forza Aerea Criminale

### *I ribelli si dotano di piccoli aereoplani:*

Una Fazione Ribelle muove 1 o 2 Guerriglieri tra 2 Dipartimenti qualsiasi e poi cambia il loro stato in Nascosti.



54



## Disertori e Traditori

Rimuovi fino a 2 Guerriglieri o sostituiscili con Guerriglieri disponibili di altre fazioni.



55



## Agenti DEA

*Sostegno alle Forze dell'Ordine:*  
Rimuovi una Partita di Droga e  
5 Guerriglieri dei Cartelli  
qualsiasi.

*Màs Yanquis:*  
In 3 spazi con unità dei Cartelli sposta  
di 1 livello l'appoggio popolare  
verso l'Opposizione Attiva.

2  
2nd:  
Ops

56



## Drogas La Rebaja

*Sequestrata catena di empori del  
cartello di Cali:*  
Trasferisci 9 Risorse dai Cartelli  
al Governo.

*Impero dei negozi al dettaglio:*  
Aggiungi il doppio delle unità dei  
Cartelli nelle Città alle Risorse dei  
Cartelli.  
Poi, piazza 1 Base dei Cartelli in  
ciascuna di 2 Città.



57



## Operazione Millenium

*Forze Colombiana e USA  
attaccano la cosca di Bernal:*  
Sostituisci fino a 3 unità dei Cartelli  
con unità di Polizia disponibili.

*Investigazione infiltrata:*  
In ciascuno di 2 spazi, sostituisci una  
unità di Polizia con un'unità  
disponibile dei Cartelli.



58



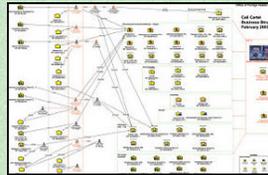
## Generale Serrano

*La Polizia Nazionale infligge un duro  
colpo ai Cartelli:*  
-6 alle Risorse dei Cartelli.  
Rimuovi tutti i Guerriglieri  
dei Cartelli.

*Ufficiali sul Libro paga dei Cartelli:*  
I Cartelli riposizionano fino a 4  
unità di Polizia in uno o più spazi.

2  
2nd:  
Ops

59



## Salcedo

*Informatore sulle attività dei Cartelli:*  
Attivare tutti i Guerriglieri dei Cartelli.  
Assalto gratuito contro i Cartelli in  
ogni spazio.

*Capo della sicurezza del cartello di Cali:*  
Tutti i Guerriglieri dei Cartelli  
diventano Nascosti e fino a 3 di  
essi possono essere riposizionati  
ovunque.



60



## Il giocatore di Scacchi

*La strategia contro il Boss paga:*  
Rimuovi tutte le unità dei Cartelli da  
2 Città oppure da 1 Dipartimento.  
+6 alle Risorse del Governo.

*Gilberto Rodríguez Orejuela di Cali  
espande l'impero:*  
I Cartelli piazzano una Base disponibile  
in ciascuna di 2 Città ed eseguono una  
Corruzione gratuita in 1 spazio.

2  
2nd:  
Ops

61



## Ponte Aereo

*Sotto controllo i rifornimenti di coca  
peruviana:*  
Rimuovi tutte le unità dei  
Cartelli da 1 Città.  
-6 alle Risorse dei Cartelli.

*I coltivatori di coca colombiani  
riempiono il vuoto peruviano:*  
Piazza 1 Base dei Cartelli in ciascuno  
di 3 Dipartimenti privi di unità  
dei Cartelli.

2  
2nd:  
Ops

62



## Amazonia

*L'Operazione Cobra di Brasilia  
blocca i confini:*  
Rimuovi fino a 3 unità Ribelli da  
Dipartimenti di Foresta con  
Valore di Popolazione 0.

*Piste di atterraggio nella Giungla:*  
Piazza 1 Base dei Cartelli in ciascuno  
di questi spazi: Guainia, Vaupés  
e Amazonas.

2  
2nd:  
Ops

63



## Guerra tra Narcos

*Cosche rivali si azzannano alla gola:*  
In ogni spazio contenente Guerriglieri  
dei Cartelli, rimuoverli tutti tranne 1;  
i Cartelli eseguono gratuitamente  
un'operazione di Terrorismo con  
quel Guerrigliero rimasto.  
La Fazione dei Cartelli diventa  
Non Disponibile fino alla prossima  
carta (inclusa).

2  
2nd:  
Ops



64



## Laboratori di Coca

*Le FARC controllano i rifornimenti:*  
Piazza 1 Partita di Droga con un Guerrigliero FARC in uno spazio contenente una Base dei Cartelli.

### *Industria ben avviata:*

Per ogni Base dei Cartelli, +2 alle Risorse dei Cartelli se in Città, +1 se in Dipartimento.



65



## Papaveri

*I coltivatori e lo sradicamento Governativo si concentrano sull'eroina:*

Piazza o rimuovi 1 Partita di Droga o 1 Base Ribelle in un Dipartimento di Montagna.

2  
2nd:  
Ops



66



## Tingo Maria

*Scarsa produzione di coca:*  
Rimuovi 3 Basi dei Cartelli dalle Foreste.

### *Abbondante varietà di coca:*

Rispettando i limiti di raggruppamento, piazza una Base dei Cartelli disponibile in ogni Foresta che ne abbia già una.



67



## Trafficcanti Messicani

*Grossa partita di droga catturata lungo il tragitto:*  
-10 alle Risorse dei Cartelli.

### *Nuovi percorsi verso il mercato USA:*

Nella prossima Fase Risorse (Propaganda), i Cartelli ricevono Risorse pari a 4 volte il numero delle loro Basi.

**INSURGENT MOMENTUM**

2  
2nd:  
Ops



68



## Sottomarini dei Narcos

### *Sequestro di sottomarini:*

Rimuovi dagli spazi costieri 2 unità dei Cartelli o fino a 2 Partite di Droga.

### *Gli invisibili della costa:*

+2 alle Risorse dei Cartelli per ogni unità dei Cartelli in spazi costieri.



69



## Gommoni e Motoscafi

Muovi un numero qualsiasi di cubetti o Guerriglieri da 1 spazio ad un altro, distante al massimo 3 Dipartimenti adiacenti.

Puoi quindi eseguire un'Operazione gratuita diversa da Pattugliamento o Marcia nello spazio di destinazione.



70



## Turismo di Ayahuasca

### *Il turismo naturalistico aiuta il bilancio commerciale:*

+6 alle Risorse del Governo per ogni Dipartimento di Foresta senza Guerriglieri.

### *Turisti rapiti:*

Una Fazione esegue un'Operazione di Terrorismo gratuita con 1 Guerrigliero qualsiasi in ogni Foresta e riceve +3 Risorse per ogni Operazione di Terrorismo.



71



## Darién

### *Bloccato il traffico di armi:*

Rimuovi un Guerrigliero da Chocò; la sua Fazione subisce una penalità di -5 Risorse.

### *Santuari di confine:*

Piazza 1-2 Basi a Panama. Considera Panama come Dipartimento di Foresta con Valore di Popolazione 0. Le Perlustrazioni eseguite qui non Attivano alcun Guerrigliero.

2  
2nd:  
Ops



72



## Sicari

### *Assassini prezzolati inaffidabili:*

In 2 spazi, sostituisci tutti i Guerriglieri dei Cartelli con Guerriglieri di altre fazioni.

### *Disoccupati pronti a lavorare per i trafficanti:*

Piazza tutti i Guerriglieri dei Cartelli disponibili in spazi contenenti Basi dei Cartelli.



# Propaganda!

- Vittoria?
- Controllo
- Risorse
- Supporto
- Riposizionamento
- Reset

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



# Propaganda!

- Vittoria?
- Controllo
- Risorse
- Supporto
- Riposizionamento
- Reset

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



# Propaganda!

- Vittoria?
- Controllo
- Risorse
- Supporto
- Riposizionamento
- Reset

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



# Propaganda!

- Vittoria?
- Controllo
- Risorse
- Supporto
- Riposizionamento
- Reset

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



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**



VOLKO RUHNKE  
**ANDEAN  
ABYSS**

