



# GOVERNMENT

## COIN OP

**TRAIN** (Addestramento) segue **Transporto** (2,3,4 risorse x Spazio)

**Provincia con Base Govt - Citta**

Piazza fino a 4 Cubi **AND** in 1 spazio Sostitui 2 Cubi x 1 Base Govt

**OPPURE**

CIVIC ACTION (se Controllo Govt, Truppe, Polizia)

[4 risorse x 1 terrore - **SE NO** - 4 risorse x +1 liv. vs **Active Supp.** ]

**GARRISON** (Mobilitazione) segue **Tutte** (2,3,4 risorse x Totale)

**EC - Citta**

Muovi Cubi verso qualunque **EC - Citta** (facoltativo)

In **EC**: Attiva 1 Guerrigliero x 1 Cubo presente **AND** ASSAULT free

**SWEEP** (Perlustrazione) segue **Tutte** (2,3,4 risorse x Spazio)

**Provincia - Citta**

In ogni **Spazio** adiacente selezionato:

Muovi SOLO Truppe (facoltativo)

Attiva 1 Guerrigliero x 1 Cubo presente

Attiva 1 Guerrigliero x 2 Cubi presente [**Foresta**]

**ASSAULT** (Assalto) segue **Tutte** (2,3,4 risorse x Spazio)

**Qualsiasi Spazio**

In **EC - Citta**:

Rimuovi 1 guerrigliero attivo/pezzo x 1 **Cubo** presente

In **Pianura - Foresta**:

Rimuovi 1 guerrigliero attivo/pezzo x 1 **Truppa** presente

In **Montagna**:

Rimuovi 1 guerrigliero attivo/pezzo x 2 **Truppe** presente

Piazza eventuali "Cash Markers" rimossi

## SPECIAL ACTIVITIES

**TRANSPORTO** segue **Tutte** Da 1 Spazio a 1 Spazio

**Qualunque Spazio**

Sposta fino a 3 **Truppe** da **Citta** o da **Base Govt** in 1 spazio qualsiasi

**INCURSIONE AEREE** segue **Garrison, Sweep, Assault**

**NO**, se **Imbargo** Max 1 Spazio

**1 Provincia - 1 EC**

Rimuovi: 1 **Guerrigliero Attivo/pezzi**

**RAPPRESAGLIA** segue **Garrison, Sweep, Assault** Max 1 Spazio

**1 Spazio con Controllo Govt**

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

Sposta 1 **Guerriglio** da qui a uno **Spazio** adiacente

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

**M26 : Opposizione totale + Basi = 16+**

**DR: Popolazione controllata + Basi = 10+**

**SYNDICATE: Casinò aperti = 8+ E Risorse = 31+**

Dopo l'ultima "Propaganda", vince la fazione + vicino a Obiettivo. **GOV=18, M26=15,**

**DR=9, SYN=7/=30 PAREGGIO:** Vince in ordine **SYN, DR, M26**



# SYNDICATE

## INSURGENT OP

**RALLY** segue **Tutte** (1 risorsa x Spazio)

**Qualunque Provincia - Citta**

Piazza 1 **Guerrigliero** **OPPURE SE** **Casino** aperto:

Gira tutti i **Guerriglieri** sul lato **Underground**

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

**Qualunque Spazio**

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

**Attiva i Guerriglieri** se **destinazione**:

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

**CONSTRUCT** segue **Tutte** (5 risorse x **Casino/Spazio**)

**Qualunque Spazio Controllato da Syn/Govt**

Piazza 1 **Casino** chiuso **OPPURE** Riapri 1 **Casino** chiuso

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

**Qualsiasi Spazio, con =>1 Guerrigliero Underground**

In **Provincia - Citta**:

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

In **EC**:

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

Attiva 1 **Guerrigliero** x **Spazio** selezionato

## SPECIAL ACTIVITIES

**PROFITTO** segue **Rally, March, Construct** Max 2 Spazi

**Fino a 2 Spazi con Casino aperto**

Piazza 1 **Cash** disponibile a **Guerriglieri Syndacate** o **Cubi**

**OPPURE**

Guadagni 3 risorse X ogni **Casino** che chiudi

(max 12 risorse)

Guadagni 3 risorse X ogni "Cash" scartato

**MUSCLE** segue **Rally, March, Construct** Max 1 Spazio

**1 Spazio destinazione con Casino aperto - EC**

In **Provincia - EC**: Sposta 1-2 **Truppe**

In **Citta**: Sposta 1-2 **Polizia**

**CORROMPERE** segue **Tutte** (3 risorse x Max 1 Spazio)

**1 Spazio qualsiasi**

Spendi 3 risorse **AND** scegli 1 tra:

Elimina fino a 2 **Cubi**

Rimuovi e/o Attiva fino a 2 **Guerriglieri**

Rimuovi max 1 **Base**

Piazza ogni "Cash Markers" rimossi

**LAUDER:** Se esegui OP senza SA/LIMOP, puoi rimuovere un Cash per compiere MAX 1 LIMOP FREE (NO CONSTRUCT). Altri giocatori possono rimuovere un proprio Cash per far eseguire alla 1\* o 2\* fazione attiva, MAX 1 LIMOP FREE forzata. **LIMOP:** OP max 1 Spazio e senza SA  
**SA:** Prima/Durante/Dopo OP **SPAZIO:** Attivato 1 sola volta x OP  
**STACKING:** Ogni spazio max 2 Basi + 2 **Casino** **EC:** No Basi No **Casino**  
**RIMUOVI:** **Guerriglieri /Cubi** (polizia-truppe) poi **Base/Casino**  
**CASINO:** No rimossi ma Chiusi. Contano x **Controllo** se **APERTI**  
**CONTROLLO SPAZIO:** N\* tuoi pezzi > N\* **Pezzi Totali** nemici  
**CASH:** sono posti sotto una **Guerriglia /cubo** e muovono con loro. Un pezzo può tenere più **Cash**. Il possessore può trasferire **Cash** ad un'altra **Guerriglia/cubo** nello stesso spazio in qualsiasi momento.  
Se un pezzo con il **Cash** viene rimosso, il possessore deve trasferire il **Cash** ad un'altra **Guerriglia/cubo** se possibile, altrimenti lo rimuove.