GOUVERNEMENT

Opération

Entrainement (Train) (3.2.1)
+ Déployer ou Transport de troupe

avec | **x2**/Espace/Piste

PLACER (x4/Espace)

OU **DEPLACER** d'**UNE** case *Que si sont indépendant*

OU **DEPLACER** d'**UNE** case

Alors, dans **UN** espace choisi avec :

PACIFIER: retirer et déplacer d'un niveau vers | Terreur ou **x2** / niveau

SI RECALL DE GAULLE est en jeu : *avec* + ET *peut être choisi*

Garnison (Garrison) (3.2.2)
+ Transport de troupe ou Neutraliser

Tout 0 espaces *(y compris les secteurs repeupler)* | **x2**

DEPLACER jusqu'à 6 entre espaces peuplés et repeupler

(Doit se terminer dans une seule destination si l'opération est limitée)

Ensuite, dans l'**UN** des espaces choisie :

ACTIVER → par cube (Police uniquement)

(UN)

(UN *arrondi en dessous* pour chaque **2** cubes dans la **Montagne**)

Fouiller (Sweep) (3.2.3)
+ Transport de troupe ou Neutraliser

Tous les Espaces | **x2** / Espace d'arrivé

DEPLACER tout /ou une partie dans les espaces adjacents choisis

Ensuite, dans **CHAQUE** espaces choisie :

ACTIVER → par cube (Police ou Troupe)

(UN *arrondi en dessous* pour chaque **2** cubes dans la **Montagne**)

Assaut (Assault) (3.2.4)
+ Transport de troupe

Tous espaces avec ET | **x2** / Espace

SUPRIMME (UN) par cube (Troupes uniquement)@

(UN *arrondi en dessous* pour chaque **2** cubes dans la **Montagne**)

ne sont pas affectés et protègent

(→) *Si pas de*

(+1 pour chaque enlever)

@ Dans et secteur frontalier (si) la police compte pour des troupes

Activité Spéciale

Déployer (Deploy) (4.2.1)
+ Entrainement

avec ou | Available Box | **(max 3 espaces)**

DEPLACER jusqu'à 6 parmi Available Box et **3** espaces choisis

OU

***UNIQUEMENT** si la MOBILIZATION a été jouée*

REPEUPLER un 1 secteur avec ou → Pop 0

Ajuster Resettled Sectors | Enlever tout ou → Neutral

(Le gouvernement peut faire Garnison, mais le FLN ne peut plus Extorquer ou faire Terreur)

Transport de troupe (Troop lift) (4.2.2)
+ Tout

N'importe quels **3** Espaces | **(max 3 espaces)**

DEPLACER tout parmi les 3 espaces choisis (exclu)

(Certains événements peuvent augmenter ou diminuer le nombre d'espaces)

Neutraliser (Neutralize) (4.3.2)
+ Garnison ou Fouiller

Jusqu'à **2** Espaces avec ET | **(max 2 espaces)**

ENLEVER (x2 au TOTAL, pas par Espace)

ne sont pas affectés et protègent

(+1 pour chaque enlever) (-1 si TORTURE) *Si pas de*

Décaler chaque espace d'un niveau vers Oppose

(Si déjà sur Oppose placer TERROR si aucun)

O.A.S (5.3.1) *SEULEMENT si O.A.S. a été joué*
+ Tout

Un 0 espace sans TERROR | **1 espace unique**

PLACER TERROR → Neutral

= X ET = 2 x X

Supprimer alternativement dans les cases **Available** et **Casualtie**, **Available** d'abord.

toujours mettre dans la case **Available**.

- Ressource
- Clandestin
- Actif
- Actif ou Clandestin
- Tout Type d'unités montrées
- Secteur
- Ville
- Population du secteur
- Maroc, Tunisie, UNIQUEMENT si **INDEPENDANT**

*Les secteurs frontaliers sont des secteurs adjacents à / *

F.L.N.

Opération

Rallier (Rally) (3.3.1) + Extorquer ou Corrompre

si Support / / / x2/Espace/Piste

AJOUTER (x1 / Espace)
OU
REMPLACER →
OU
DECALER UNE case

SI
AJOUTER (xN) (N= + X)
OU
CHANGER (TOUS) →

Alors, dans UN espace choisi avec FLN Control OU :
AGITER : Enlever d'abord Terror et déplacer d'un niveau vers Oppose
Terreur ou niveau x1 /

Marcher (March) (3.3.2) + Extorquer ou Corrompre

Tous Espaces — *Les Fellaghas se déplaçant d'un espace à un autre doivent se déplacer en un seul groupe* — x1 / Espace d'arrivé

DEPLACER tout /ou une partie dans des espaces adjacents
(Si même Wilaya, peut marcher à nouveau)

ACTIVER → SI :
(tous ceux déplacer)

Si l'espace d'arriver a Support ou entrer / sortir
ET
Déplacement + > 3
(Ajouter Border Status si vous bougez de/vers)

Attaquer (Attack) (3.3.3) + Extorquer ou Embuscade

Tous espaces avec ET — x1 / Espace

ACTIVER →
(TOUS)

≤ → Supprimer 2
= → Ajouter (x1)

(Supprime 1 pour chaque supprimer)
(-1 Commit pour chaque enlever)
(→ →)
(→ Casualties)

Terreur (Terror) (3.3.4) + Extorquer ou Corrompre

Tous espaces avec — x1 / Espace

ACTIVER →
(UN)

Placer si aucun ET Changer → Neutral

(L'opérations terreur n'ajoutent pas aux espaces qui en ont déjà)

Activité Spéciale

Extorquer (Extort) (4.3.1) + Tout

Tous 0 espaces avec ET FLN Control — (Tous Espaces)

ACTIVER →
(UN)
AJOUTER 1

Corrompre (Subvert) (4.3.2) + Rallier ou Marcher ou Terreur

Jusqu'à 2 Espaces avec ET — (max 2 espaces)

SUPPRIMER (x2 TOTAL, pas par espace)
OU
REMPLACER (x1 TOTAL, pas par espace) Avec (1)

n'est pas activer → Available

Embuscade (Ambush) (4.3.3) + Attaque

Jusqu'à 2 Espaces **Attaquer** avec — (max 2 espaces)
(remplace Attaquer dans ses espaces)

ACTIVER →
(UN)

Supprimer 1
(→ →)

NE SUPPRIMER aucun

(-1 Commit pour chaque enlever)
(→ Casualties)

O.A.S (5.3.1) *SEULEMENT si O.A.S. a été joué* + Tout

Un 0 espace sans Terror — 1 espace unique

PLACER Terror Commit X ET X

Supprimer alternativement dans les cases **Available** et **Casualtie**, **Available** d'abord. toujours mettre dans la case **Available**.

- Ressource
- Clandestin
- Actif
- Actif ou Clandestin
- Tout Type d'unités montrées
- Secteur
- Ville
- Population du secteur
- Maroc, Tunisie, UNIQUEMENT si **INDEPENDANT**

*Les secteurs frontaliers sont des secteurs adjacents à / *

TOUR DE PROPAGANDE

1. Phase de Victoire

(Pas lors du premier tour de propagande)

> 35 OU > 30

2a. Ajustement des Ressources

(Gouvernement en premier)

Valeur

(pas des villes)

X Par avec ET

Available — Nombre de pièces

***PAS** si RECALL DE GAULLE est en jeu*

***UNIQUEMENT** si RECALL DE GAULLE est en jeu*

(xN)

«**Ressources +**» de la piste

Valeur

2b. Ajustement de l'Engagement

Available ← Out of Play — **1/3** des déplacer *(Arrondie **au dessus**)*

Available → Out of Play — **1/3** des déplacer *(Arrondie **en dessous**)*

Casualties Box — **1/3** *(Arrondie **en dessous**)* — ***NE PAS** appliquer si RECALL DE GAULLE est en jeu*

«**Engagement -**» de la piste de

3. Phase de Soutien

(Gouvernement en premier)

Pacification dans un espace avec + ET

Retirer et déplacer d'un ou deux niveau vers

Terreur ou **x2** / niveau

Peut pas dépenser plus de ressources dans cette phase que le niveau

PUIS

Agiter dans un espace avec ET

Retirer et déplacer d'un ou deux niveau vers

Terreur ou **x1** / niveau

4. Phase de Redéploiement

(Gouvernement en premier)

avec

PUIS

(dans la même Wilaya)

5. Phase de Réinitialisation

Available ← Tous les Algériens

Available ← Autres Pertes

Casualties Box — 1 sur 3 *(arrondie en dessous)* → Out of Play

Casualties Box — 1 sur 3 *(arrondie en dessous)* → Out of Play

«**A**» 1 case

«**0**» 1 case

Retirer **1** de chaque espace

TOUS →

→ Premier éligible