GOUVERNEMENT

Opération

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

Objectif : ajouter des cubes Algériens, renforcer le Support, affecter la piste de France ou de la Zone Frontalière
Emplacement : Ville, Secteur avec Base, piste de France ou de Zone Frontalière[2]
Coût : 2 Ressources par lieu sélectionné
Procédure : placer jusqu'à 4 cubes Algériens. Puis, dans 1 espace sélectionné avec le contrôle du Gouvernement, supprimer Terreur et Pacifier[3] jusqu'à 1 niveau. Si piste de France ou Zone Frontalière, déplacer la marqueur de 1 case

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

Objectif : déplacer la Police, Activer les Fellaghas
Emplacement : tous les espaces Pop1+ (y compris les Secteurs Repeupler)
Coût : 2 Ressources
Procédure : déplacer jusqu'à 6 cubes de Police entre les emplacements. Ensuite, dans 1 espace, Activer 1 Fellagha pour chaque cube de Police présent (1 pour 2 en Montagne)

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

Objectif : déplacer des Troupes, Activer des Fellaghas
Emplacement : tout espace
Coût : 2 Ressources par espace sélectionner
Procédure : déplacer les Troupes (pas la Police) dans des espaces adjacents. Puis Activer 1 Fellagha pour chaque cube présent (1 pour 2 dans la Montagne)

Assaut (Assault) (3.2.4)
+ Transport de troupe

Objectif : éliminer l'ennemie
Emplacement : espaces avec des Troupes et des pièces ennemie
Coût : 2 Ressources par espace sélectionner
Procédure : dans chaque espace sélectionné, retirer 1 Fellaghas Actif ou Base pour chaque cube de Troupe (1 pour 2 dans la Montagne, dans une Ville ou secteur Frontalier, la Police compte comme Troupes). Les Fellaghas retirés vont alternativement dans les cases Disponible et Perte, Disponible d'abord. Les Bases en dernier, ne pas enlever si il reste des Fellaghas Clandestins. +1 Engagement pour chaque Base supprimée.

Activité Spéciale[1]

Déployer (Deploy) (4.2.1)
(max 3 espaces)

Objectif : déplacer des pièces Françaises entre Disponible et des espaces, ou Repeupler 1 Secteur Pop1
Accompagne OP : Entrainement
Emplacement : jusqu'à 3 espaces (Ville, Secteur avec une Base ou le Control du Gouvernement) et la case Disponible
Procédure : déplacer jusqu'à 6 pièces Françaises parmi les espaces sélectionnés et Disponibles. Ou, dans 1 Secteur Pop1 avec une Base ou un Contrôle Gouvernement, Repeupler (place Pop0, mettre l'espace sur Neutre)

Transport de troupe (Troop lift)(4.2.2) (max 3 espaces)

Objectif : masser rapidement les Troupes Françaises pour une Opération
Accompagne OP : tout
Emplacement : n'importe quels 3 espaces
Procédure : redistribuer les Troupes Françaises entre les 3 espaces sélectionnés

Neutraliser (Neutralize) (4.3.2)
(max 2 espaces)

Objectif : détruire les pièces FLN exposées
Accompagne OP : Garnison ou Fouiller
Emplacement : jusqu'à 2 espaces avec des Troupes et de la Police
Procédure : supprimer un total de 2 Fellaghas actifs ou Bases parmi tous les espaces sélectionnés. Les Fellaghas retirés vont alternativement dans les cases Disponible et Pertes, Disponible d'abord. Les Bases en dernier, ne pas les enlever si il reste des Fellaghas Clandestins. Décaler le niveau de chaque espace de 1 vers Opposition (placer 1 Terreur si déjà sur Opposition). +1 Engagement pour chaque base supprimée

Victoire (7)

Gouvernement : Total de Soutien + Engagement supérieur à **35**
FLN : Total de l'Opposition + Bases supérieures à **30**
Après la dernière Propagande, le plus proche gagne (7.3)

Remarques :
1. Si l'Evénement OAS est en jeu, peut mettre en œuvre cette capacité au lieu d'une Activité Spéciale : voir 5.3.1
2. Si l'Evénement Recall De Gaulle est en jeu : peut sélectionner n'importe quel espace Pop1+ avec le Contrôle du Gouvernement et des Troupes et de la Police (5.1.7)
3. **Pacifier :** enlever d'abord le ou les marqueur Terreur, puis déplacer le niveau de l'espace de 1 vers Support. L'espace doit avoir le Contrôle du Gouvernement. Coûts 2 Ressources par Terreur supprimées ou changement de niveau, même si l'opération était gratuite (3.1.2, 5.5)

© 2017 GMT Games LLC · P.O. Box 1308, CA 93292 · www.GMTGames.com

FLN

Opération

Rallier (Rally) (3.3.1) + Extorquer ou Corrompre

Objectif : ajouter des forces, construire l'Opposition, affecter la piste de France
Emplacement : tout Secteur, Ville pas en Soutien, Maroc/Tunisie *(si indépendant)*, piste de France
Coût : 1 Ressource par Espace/Action/Piste sélectionner
Procédure : placer 1 Fellagha ou remplacer 2 par une Base. Si Base, à la place peut placer autan de Fellaghas que la Population + Bases, ou retourner tous les Fellaghas en Clandestins. Si 1 espace sélectionné avec un control FLN ou une Base, supprimer la Terreur et Agiter[2] jusqu'à 1 niveau. Si piste de France, changer le marqueur de 1 case.

Marcher (March) (3.3.2) + Extorquer ou Corrompre

Objectif : déplacer des Fellaghas
Emplacement : tout Espace
Coût : 1 Ressource par destination
Procédure : déplacer les Fellaghas dans des espaces adjacents. Si l'espace d'arrivé est en Support OU les Fellaghas se sont déplacés à travers une frontière international, ET les pièces bouger + les cubes du Gouv dépassent 3, Activer les Fellaghas bouger (si traversant la frontière internat, ajouter le statut de la zone frontalière + nombre de cubes du Gouv) . Si même Wilaya, peut encore Marcher.

Attaquer (Attack) (3.3.3) + Extorquer ou Embuscade

Objectif : éliminer l'ennemie
Emplacement : tout espace avec des Fellaghas et des ennemies
Coût : 1 Ressource par espace sélectionner
Procédure : activer tous les Fellaghas. Lancer 1d6: si ≤ # Fellaghas, enlever 2 pièces vers Pertes (Police d'abord, puis Troupe, puis Base); Retirer 1 Fellagha attaquant pour chaque pièce Française enlevée. -1 Engagement pour chaque Base enlever. Les Fellaghas enlevés vont alternativement dans les cases Disponible et Perte, Disponible d'abord. Si obtenue "1", placer 1 Fellagha Clandestin.

Terreur (Terror) (3.3.4) + Extorquer ou Corrompre

Objectif : neutralise Support
Emplacement : espaces avec Fellagha Clandestin (pas Pop0)
Coût : 1 Ressource par espace sélectionner
Procédure : dans chaque espace sélectionné, Active 1 Fellagha. Ajouter un marqueur Terreur (si aucun n'y est déjà), placer l'espace sur Neutre.

Activité Spéciale[1]

Extorquer (Extort) (4.3.1) (Tous Espaces)

Objectif : gagner des Ressources
Accompagne OP : tous
Emplacement : tout espace Pop1+ avec Fellagha Clandestin et contrôle FLN
Procédure : dans chaque espace : Activer un Fellagha et ajouter 1 Ressource.

Corrompre (Subvert) (4.3.2) (max 2 espaces)

Objectif : enlever ou remplacer des cubes Algériens
Accompagne OP : Rallier, Marcher et Terreur
Emplacement : jusqu'à 2 espaces avec des Fellaghas Clandestins et des cubes Algériens.
Procédure : enlever au total 2 cubes Algériens (Troupes ou Police) des espaces, ou remplacer 1 Police Algérienne par un Fellagha Clandestin. Cubes enlever vers Disponible.

Embuscade (Ambush) (4.3.3) (max 2 espaces)

Objectif : assure le succès d'une Attaque
Accompagne OP : Attaquer
Emplacement : jusqu'à 2 espaces avec des Fellaghas Clandestins
Procédure : chacune de ces Attaques active seulement 1 Fellagha Clandestin, réussit automatiquement (ne lancer pas de dès). Enlever 1 pièce ennemie; ne pas enlever de Fellagha si la pièce enlevée est Française. -1 Engagement si une Base a été enlevée.

Victoire (7)

Gouvernement : Total de Soutien + Engagement supérieur à **35**
FLN : Total de l'Opposition + Bases supérieures à **30**
Après la dernière Propagande, le plus proche gagne (7.3)

Remarques :

1. Si l'Evénement OAS est en jeu, peut mettre en œuvre cette capacité au lieu d'une Activité Spéciale : voir 5.3.1

2. **Agiter.** Retirer d'abord le ou les marqueurs Terreur, puis déplacer de 1 niveau vers Opposition. L'espace doit avoir un contrôle FLN ou une Base. Coût 1 marqueur ressource par terreur enlevé ou décalage de niveau, même si l'Opération était gratuite (3.1.2, 5.5).

© 2017 GMT Games LLC · P.O. Box 1308, CA 93292 · www.GMTGames.com