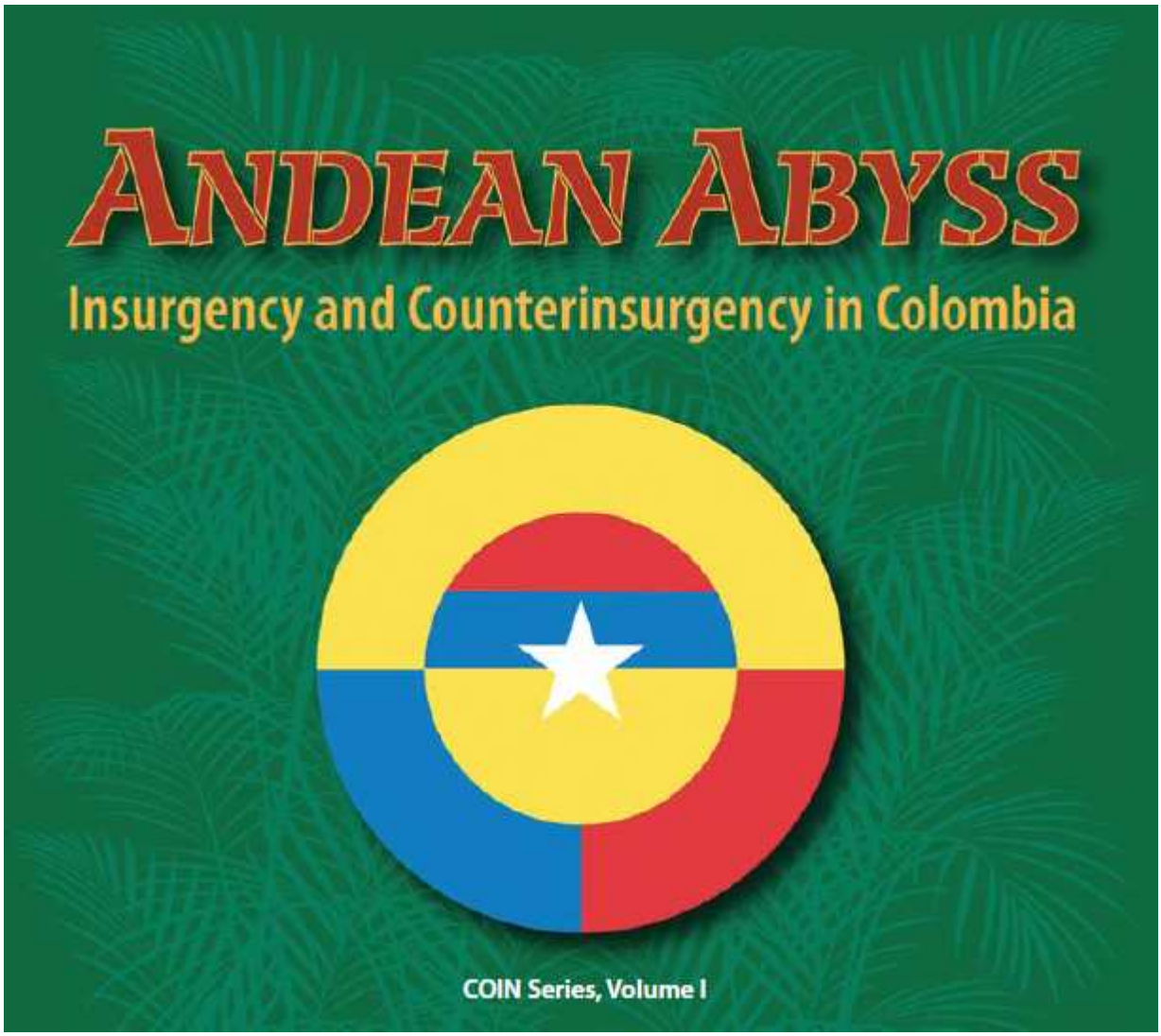


REGLES DU JEU *v1.0*

Par Volko Ruhnke

(Traduction : Stéphane Renard – Relectures : Philippe Jaranton, Fabrice Gadoux)

TABLE DES MATIERES

1. Introduction…… 2
2. Séquence de jeu…….. 5
3. Opérations……... 6
4. Activités Spéciales…….. 8
5. Évènements……. 10
6. Phase de Propagande…….. 11
7. Victoire…… 12
8. Factions Non-Joueur…….. 12
Mise en place…….. 16
Glossaire…….. 17
Forces disponibles……... 19

©2012 GMT Games, LCC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

1.0 INTRODUCTION

Andean Abyss est un jeu pour 1 à 4 joueurs qui retrace les opérations d'insurrection et de contre-insurrection ***(COIN)*** en Colombie depuis les années 1990 jusqu'au début des années 2000. Chaque joueur prend le contrôle d'une *Faction* cherchant à dominer les affaires colombiennes: le *gouvernement (Govt)* ou 1 des 3 Factions *insurgées*—le groupe marxiste des *FARC*, l'aile droite paramilitaire des *AUC*, ou les *cartels* des narcotrafiquants. Par l'utilisation d'actions militaires, politiques, économiques et en exploitant divers événements, les joueurs construiront et manœuvreront leurs forces pour influencer la population, extraire des ressources, ou autre afin d'atteindre les objectifs de leur Faction. Une pile de cartes régule l'ordre des tours, les événements, les conditions de victoire et d'autres mécanismes. Ces règles permettent le contrôle des Factions non-joueur, autorisant de jouer tout aussi bien des parties en solitaire, à 2 joueurs ou plus.

Andean Abyss est le premier volume de la collection *"COIN Series"* qui utilisera des règles similaires pour couvrir la variété des insurrections modernes.

Ce livret de règles liste et définit les termes clés dans l'index pages 15-16. Les principales actions à réaliser dans une partie sont résumées dans plusieurs aides de jeu. La mise en place est expliquée en page 14 de ce livret.

1.1 Déroulement d'une partie

Andean Abyss—contrairement à la plupart des jeux à cartes d'activation—ne se base pas sur l'utilisation de cartes en main. A la place, les cartes sont jouées une à la fois depuis une pioche commune, avec la carte suivante révélée à tous les joueurs. Chaque carte événement définit l'ordre dans lequel les Factions deviennent éligibles pour choisir entre jouer l'événement de la carte et une des opérations et/ou des activités spéciales. Exécuter un événement ou une opération rend cette Faction inéligible pour la carte suivante. Les cartes Propagande mélangées avec les cartes événements fournissent des opportunités récurrentes aux joueurs de remporter une victoire automatique et de réaliser des actions telles que collecter des ressources et d'influencer la sympathie de la population envers une Faction.

1.2 Composants

Un jeu complet d'*Andean Abyss* comprend:

- Un plateau de jeu cartonné de 55 par 86 cm.
- 76 cartes.
- 153 pièces en bois bleu clair et foncé, rouge, vert, et jaune, certaines avec un marquage (1.4; voir "Forces disponibles" au dos du livret de règles pour le détail complet).
- 8 cylindres avec marquage (1.7, 2.2).
- 6 pions noirs et 6 pions blancs (3.1.1).
- Une série de marqueurs.
- Une fiche de séquence de jeu et une carte de planification.
- 4 aides de jeu pour les Factions contrôlées par les joueurs.
- 2 aides de jeu pour les Factions Non Joueur.
- 3 dés à 6 faces: 1 rouge, 1 jaune, 1 vert.
- Un livret de jeu.
- Ce livret de règles.

1.3 La carte

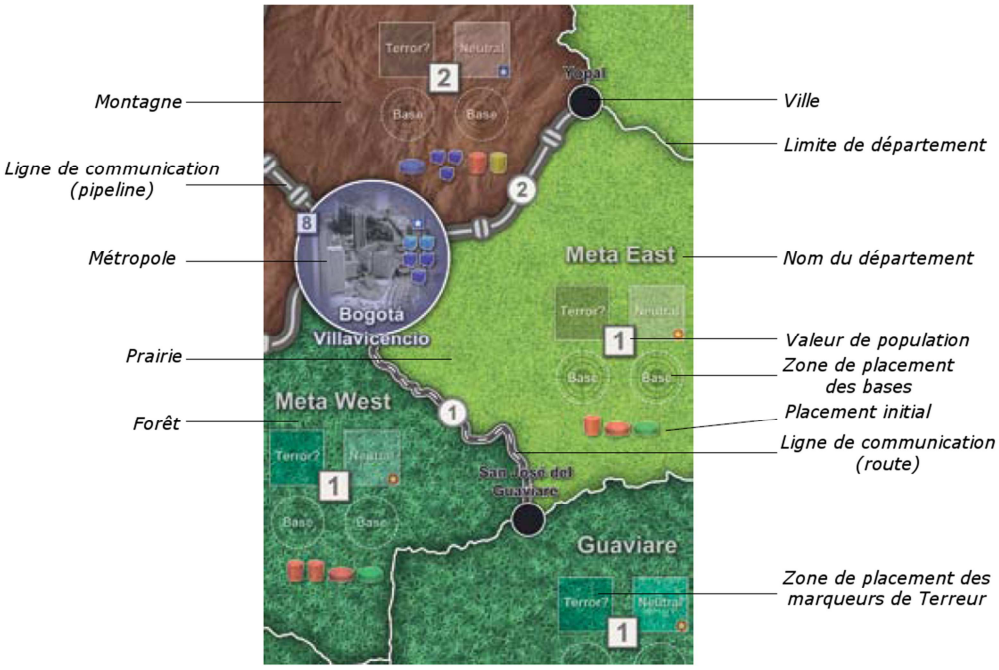
La carte représentant la Colombie est divisée en divers types de zones ainsi qu'en portions de pays limitrophes.

1.3.1 Zones de la carte. Les zones de la carte se composent de Départements ruraux (Depts), de Métropoles, et de Lignes de Communication (LdC) qui les relient.

Toutes les zones—incluant les LdC—peuvent contenir des forces.

1.3.2 Départements. Chaque Département possède une valeur de population (Pop) de 0, 1, ou 2 qui affecte les conditions de victoire via le soutien ou l'opposition au Gouvernement (1.6) et certaines opérations des insurgés (3.3). Les Départements sont également représentés par des terrains tels que de la forêt tropicale (Forêt), des montagnes, ou des prairies affectant certaines opérations de contre-insurrection (3.2) et certains événements (5.0).

1.3.3 Métropoles. Chaque Métropole possède de façon similaire une valeur de population allant de 1 à 8 (chaque unité de population représente un million d'habitants).



1.3.4 LdC. Chaque ligne de communication (LdC) possède une valeur économique (Econ) allant de 1 à 3 qui affecte les ressources du gouvernement (1.7). On distingue comme LdC soit des routes soit des pipelines. Les pipelines ont en général une valeur économique plus grande et affectent certains événements.

NOTE DE DESIGN: Les LdC représentent également les autres axes de transport et infrastructures telles que les lignes à haute tension en bordure de routes ou de pipelines.

1.3.5 Pays étrangers. La carte inclut une partie du Brésil, de l'Equateur, du Panama, du Pérou, et du Vénézuéla. Ils ne sont pas considérés comme des zones (1.3.1) sauf si spécifié par un événement et tant que celui-ci est en jeu (5.0).

EXEMPLE: L'événement "Darién" demande de considérer le Panama comme une zone de forêt avec 0 population pour toutes les actions à l'exception des opérations de Ratissage (Sweep) qui n'activent pas de guérillas dans cette zone (3.2.3).

NOTE: Le Vénézuéla se trouve à côté de Guainía mais, pas de Vaupés, ce qui affecte l'événement "Hugo Chávez".

1.3.6 Adjacence. L'adjacence affecte le déplacement des forces et la réalisation de certains événements. 2 zones remplissant au moins une des conditions suivantes sont considérées comme adjacentes:

- Zones dont la limite en touche une autre.
- Les Départements sont séparés par des LdC.
- LdC ou Départements séparés par des villes (Towns).

NOTE: Les villes ne sont pas des zones; elles séparent simplement les LdC ou les Départements.

1.3.7 Zones côtières. Les zones adjacentes à des sections de mer (en bleu) sont considérées comme des zones côtières, ce qui affecte l'événement "Narco-Subs".

EXEMPLE DE ZONES ADJACENTES : les4 Départements et les 4 LdC autours de la Vile d'Ayacucho sont adjacents les uns aux autres car ils sont séparés par une Ville. Antioquia et le Département Forêt à l'ouest sont adjacents car ils sont séparés par une LdC.

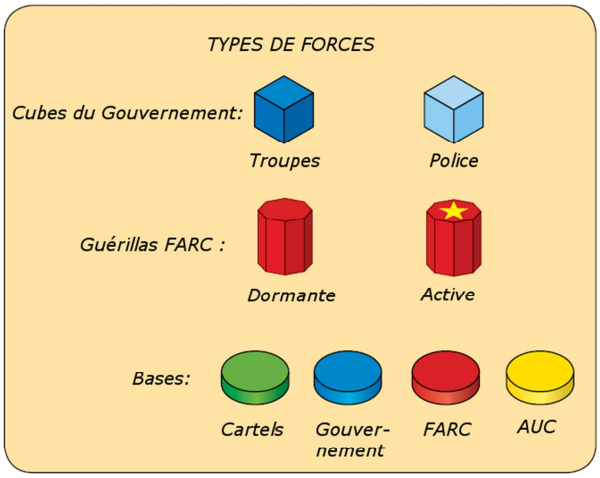
1.4 Forces

Les pièces en bois représentent les forces des diverses Factions: troupes gouvernementales (cubes bleu foncé) et police (cubes bleu clair), unités de guérillas insurgées, et toutes les bases des Factions.

NOTE DE CONCEPTION : les bases ne représentent pas seulement les bivouacs et camps d'entrainement mais aussi pour les insurgés, l'administration, les champs de coca ou de pavot et les laboratoires de transformation.

NOTE DE JEU: Utilisez les sections "Overflow" du plateau de jeu pour les forces débordant de l'espace disponible sur une Métropole ou un petit Département de la carte; utilisez à la place le marqueur "Overflow" dans la zone.

1.4.1 Disponibilité et suppression. Le résumé des forces disponibles décrit à la fin de ce livret de règles le nombre limite de pièces pouvant entrer en jeu. Conservez les forces qui ne sont pas déployées sur la carte dans les réserves de forces disponibles (Available Forces). Placez les bases sur le numéro le plus grand parmi les cercles vides, permettant ainsi de déterminer pour le calcul des conditions de victoire le nombre de bases sur la carte (7.0)



Cargaison de drogue

Marqueur de "Trop plein"

- Les Forces peuvent seulement être placées ou remplacées parmi celles disponibles en réserve—ignorer les instructions demandant de placer des forces si le type approprié n'est pas disponible car déjà sur la carte (supprimez plutôt que remplacer de telles pièces; voir section suivante).
- ***Important:*** Lors de l'exécution d'une opération d'une Faction, d'une activité spéciale ou d'un événement, un joueur peut enlever de la carte ses propres pièces pour les mettre dans sa réserve des forces disponibles. *EXEMPLE: des insurgés sans guérilla disponible peuvent enlever des guérillas actives pendant une opération de ralliement (3.3.1) afin de pouvoir placer des guérillas dormantes.*
- Une fois une Faction ennemie ciblée, supprimez les pièces jusqu'à atteindre le nombre requis. *EXEMPLE: Un assaut du gouvernement (3.2.4) avec 3 troupes dans une forêt doit supprimer 3 pièces actives s'il y a au moins ce nombre parmi les Factions ciblées.*

1.4.2 Empilement. 2 Bases au maximum (quelle que soit la Faction) peuvent occuper un Département ou une Métropole. Les Bases ne peuvent pas être placées sur les LdC. Les forces du Gouvernement ne peuvent pas occuper une Zone FARC (6.4.4). (voir aussi l'Évènement "Sucumbíos" concernant l'Equateur.) Ignorez toute instruction d'une opération d'un événement demandant de placer ou de déplacer des forces si la limite d'empilement devait être dépassée. Un nombre illimité de cubes du gouvernement et de guérillas peuvent occuper une même zone.

1.4.3 Dormante/Active. Les guérillas sont soit dormantes—symbole masqué—ou actives—symbole visible. Certaines actions et événements font permuter l'état de l'un vers l'autre. Les bases, troupes, et police sont toujours actives. Placez toujours de nouvelles guérillas à l'état dormant (y compris pour le remplacement d'une pièce).

NOTE : *Sauf si des instructions spécifient guérilla "dormante", il est possible d'"activer" des guérillas déjà actives (elles restent actives).*

1.5 Joueurs & Factions

Andean Abyss peut se jouer de 1 à 4 joueurs. Le 1er joueur prend le contrôle du gouvernement (bleu), le 2nd les FARC (rouge), le 3ème l'AUC (jaunes), et le 4ème les Cartels (vert) (2.1). (si vous le préférez, le 3ème joueur dans une partie à 3 joueurs peut contrôler les Cartels à la place des AUC.) Chacune de ces Factions est l'adversaire de toutes les autres. Les Factions laissées de côté sont non-joueur; leurs actions sont régies par les règles de la section 8. Référez-vous au livret de jeu pour avoir un résumé des rôles de chaque Faction.

Option sans Faction non-joueur : Pour des parties d'apprentissage à 2 ou 3 joueurs, ignorez les règles Non-Joueur (8.0). A la place, les joueurs contrôlent les Factions restantes :

- A 3 joueurs, le joueur AUC contrôle les Cartels.
- A 2 joueurs, le gouvernement contrôle les AUC; les FARC contrôle les Cartels.

La partie s'achève après vérification des conditions de victoire (6.1) seulement si toutes les Factions d'un joueur ont rempli leurs conditions de victoire.

Après le round final de Propagande, utilisez la plus petite marge de victoire des Factions contrôlées par un joueur (7.3). Les joueurs ne peuvent pas faire d'arrangement (1.5.1) volontaire entre leurs Factions.

1.5.1 Négociation. Les joueurs peuvent convenir entre eux de n'importes quels arrangements en respectant les règles, mais ne peuvent que transférer volontairement leurs ressources (1.7) ou leurs cargaisons (4.5.3). Toutes les négociations sont possibles. Les règles ne brident pas les joueurs dans leurs arrangements.

1.6 Soutien et Opposition

Soutien et Opposition affectent les conditions de victoire et certaines opérations.

1.6.1 Les Métropoles et Départements avec au moins 1 population (1.3.2-3) possèdent toujours 1 des 5 niveaux de soutien ou d'opposition au gouvernement, pouvant évoluer durant le cours du jeu:

- Soutien actif.
- Soutien passif.
- Neutre.
- Opposition passive.
- Opposition active.

1.6.2 Le Soutien et l'opposition (actifs ou passifs) sont représentés par des marqueurs placés dans chaque Métropole ou Département. Les zones neutres sont représentées par l'absence de marqueur. Le soutien ou l'opposition actifs comptent double dans l'évaluation du total des valeurs de soutien/opposition (1.6.3).

NOTE: Les LdC (1.3.4) et les départements avec 0 population ne possèdent pas de marqueur de soutien ou d'opposition (ils restent toujours neutres).

1.6.3 Soutien total et opposition totale. La victoire du gouvernement ou des FARC dépend de la valeur totale du soutien ou de l'opposition de la population (plus les bases FARC, 7.2). Ajustez les valeurs du "soutien total" ou de l'"opposition + bases" sur la piste des scores dès qu'un changement de soutien, d'opposition, ou du nombre de bases FARC se produit.

Calcul - Soutien et Opposition

Le soutien total est égal à:
(2 x Population au niveau Soutien actif) + (1 x Population au niveau Soutien passif)

L'opposition totale est égale à:
(2 x Population au niveau d'Opposition active) + (1 x Population au niveau d'Opposition passive)

Opposition + Bases est égal à:
Total Opposition + nombre de Bases FARC sur la carte

1.7 Ressources et aide

A tout moment, chaque Faction possède entre 0 et 99 ressources qu'elle utilise pour payer le coût des opérations (3.0). Lors de certains rounds de Propagande (6.3.1) et événements, une valeur d'aide (entre 0 et 29) est ajoutée aux ressources du gouvernement.

Marquez le niveau de ressources et d'aide sur la piste des scores — pour les ressources, avec un cylindre de la couleur de la Faction (1.5).

2.0 SEQUENCE DE JEU

2.1 Mise en place

Suivez les instructions page 14 de ce livret de règles afin de décider des différentes options de jeu, d'assigner les Factions aux joueurs, de préparer la pile de cartes, et de placer les marqueurs et les forces.

2.2 Début de partie

Commencez la partie en révélant la carte du dessus de la pioche et placez-la sur la pile des cartes jouées. Ensuite, révélez la carte suivante de la pioche. La carte de la pile des cartes jouées est résolue en premier; la carte sur le dessus de la pioche sera la prochaine carte résolue. *Note: les joueurs voient ainsi la carte entrant en jeu au tour suivant.* Le nombre de cartes dans la pioche peut être vérifié.

ETAPES D'ENREGISTREMENT : A mesure que chaque étape des cartes événement est résolue, placez un cylindre de la Faction concernée (1.5) dans la case appropriée de la Piste de Séquence de Jeu [Sequence of Play track] (ou bien, lors des rounds de Propagande [6.0], avancez le marqueur "Prop Card").

Option carte non révélée: pour un apprentissage du jeu et pour réduire la complexité des choix à prendre, ne révélez pas la carte sur le sommet de la pile de pioche. Ignorez la restriction concernant la carte précédant la dernière carte Propagande (2.3.9).

2.3 Carte événement

Lors de la résolution d'une carte événement, jusqu'à 2 Factions pourront exécuter des opérations ou l'événement; certaines Factions pourront passer et collecter des ressources.

- Les Factions dont le cylindre est dans la section "Éligible" auront la possibilité d'agir dans l'ordre allant de la gauche vers la droite des symboles Faction représentés sur le haut de la carte.
- Les Factions dont les cylindres sont dans la section "Inéligible" ne joueront pas.

2.3.1 Éligibilité. Les Factions n'ayant pas exécuté d'opération ou d'événement lors de la résolution de la carte précédente sont éligibles (leurs cylindres seront placés dans la section "Éligible", voir 2.3.7). Les Factions ayant agi précédemment sont inéligibles (toutes les Factions débutent le jeu en étant éligibles). Voir aussi «Opérations Gratuites», 3.1.2.

Éligibilité Option A: pour plus de variété mais moins de possibilité de planification, déterminez l'ordre des Factions éligibles pour la carte en cours en suivant l'ordre défini sur le haut de la carte de la pioche. Si cette carte est une carte Propagande, révélez des cartes supplémentaires jusqu'à ce qu'une carte événement soit piochée. Si la dernière carte de la pioche se trouve être une carte Propagande, déterminez l'ordre des Factions en fonction de la carte du bas de la pile de cartes jouées. Ne révélez pas les cartes à l'avance (2.2).

Éligibilité Option B: pour encore plus de chaos, déterminez l'ordre des Factions suivant l'option A, et ignorez l'exécution des événements ou des opérations rendant une Faction inéligible (2.3.7). Seul le texte d'une carte évènement peut rendre une Faction inéligible.

2.3.2 Ordre des Faction. La Faction éligible ayant son symbole le plus à gauche (ne tenez pas compte des Factions inéligibles) est la 1ère éligible pour exécuter une opération ou un événement ou pour passer son tour. La Faction suivante la plus à gauche est la 2nde éligible.

*NOTE: Le symbole gris "**2**" sur certaines cartes affecte les choix des non-joueurs (8.1) mais pas l'ordre des Factions.*

2.3.3 Passer son tour. Si la 1ère ou 2nde Faction éligible choisit de passer son tour, elle reçoit +1 ressource (ou +3 pour le gouvernement) et reste éligible pour la prochaine carte. La Faction suivante la plus à gauche remplace alors la Faction ayant passé en tant que nouvelle 1ère ou 2nde Faction éligible et reçoit les mêmes options à savoir exécuter une des options ou passer son tour. Si la dernière Faction éligible (la plus à droite) passe, ajustez les cylindres (2.3.7) et jouez la carte suivante.

2.3.4 Options pour les Factions éligibles.

1ERE ELIGIBLE : Si la 1ère Faction Éligible ne passe pas *(2.3.3)*, elle peut exécuter soit :

- Une opération (3.0) — avec ou sans activité spéciale (4.0) — ou
- L'événement décrit sur la carte.

OPTIONS POUR LA 2NDE ELIGIBLE : Si la 2nde Faction éligible ne passe pas *(2.3.3)*, elle peut exécuter une opération ou l'événement, mais son option dépend du choix effectué par la 1ère Faction éligible:

- Opération uniquement ("Op Only") : si la 1ère Faction éligible a réalisé une opération, la 2nde Faction éligible peut exécuter une Opération Limitée (2.3.5).
- Opération et activité spéciale ("Op & Special Activity") : si la 1ère Faction éligible a réalisé une opération avec une activité spéciale, la 2nde Faction éligible peut à la place exécuter l'événement (voir aussi dernière carte événement, 2.3.9).
- Évènement : si la 1ère Faction éligible a résolu l'événement, la 2nde Faction éligible peut exécuter une opération, avec une activité spéciale si elle le souhaite.

NOTE: Afin de s'y référer facilement, ces options sont illustrées sur la fiche de séquence de jeu et sur le plateau de jeu.

2.3.5 Opérations limitées. Une Opération Limitée (LimOp) est une opération se déroulant dans 1 seule zone, sans activité spéciale. Si l'Opération Limitée est une patrouille (Patrol) *(3.2.2)*, un Ratissage (Sweep) *(3.2.3)*, ou une Marche (March) *(3.3.2)*, elle peut concerner des pièces venant de plusieurs zones mais pour 1 seule destination. Une Opération Limitée compte comme une opération. *Voir aussi la dernière carte événement (2.3.9) et les opérations des Non-joueurs (8.1).*

2.3.6 Expédition ("Ship"). Chaque fois que la 1ère ou 2nde Faction éligible dépense des ressources pour exécuter une opération *(incluant une Opération Limitée, 2.3.5)* mais ne réalise pas d'activité spéciale, elle peut supprimer une cargaison qu'elle possède *(4.5.2.2)* pour exécuter immédiatement une Opération Limitée supplémentaire de n'importe quel type et *gratuite*. De plus, une Faction différente peut supprimer une de ses propres cargaisons pour permettre à la 1ère ou

2nde Faction éligible d'exécuter une telle opération gratuite. Une Faction peut seulement profiter d'une seule cargaison par carte.

EXEMPLE : les Cartels sont la 1ert Faction éligible et exécutent une marche (March), suppriment une cargaison, et ensuite exécutent gratuitement un ralliement (Rally) dans 1 zone.

NOTE DE CONCEPTION : L'opération gagnée reflète les gains et la corruption provenant de la production de drogue.

2.3.7 Ajustement de l'éligibilité. Une fois que les 1ère et 2nde Factions éligibles ont résolu leurs opérations, activités spéciales, et événements *(ou une fois que toutes les Factions éligibles ont passé)*, ajuster les cylindres sur la piste de séquence de jeu de la façon suivante:

- Lorsqu'une Faction a exécuté une opération (incluant une Opération Limitée) ou un événement ce tour-ci, positionnez son cylindre dans la section "Inéligible" (sauf si spécifié par un événement; voir aussi opérations gratuites, 3.1.2.).
- Pour toute Faction n'ayant pas exécuté d'opération ou d'événement ce tour-ci (et n'étant pas devenue inéligible suite à un événement), positionnez le cylindre dans la section "Éligible".

2.3.8 Carte suivante. Après avoir ajusté le marqueur d'éligibilité, placez la carte visible du haut de la pile de pioche sur la pile des cartes déjà jouées et révélez la prochaine carte de la pile de pioche. Réalisez la séquence de la nouvelle carte mise en jeu.

2.3.9 Dernière carte événement. Lors de la résolution de la carte événement précédant la dernière carte Propagande (2.4.1), toutes les opérations des joueurs doivent être limitées (2.3.5, pas d'activité spéciale) et ne peuvent pas inclure de Ratissage (Sweep) (3.2.3) ou de marche (March) (3.3.2).

2.4 Carte Propagande

Si la carte en cours de jeu est une carte Propagande, réalisez un round de Propagande (6.0).

2.4.1 Carte Propagande finale. Si le 4ème round de Propagande s'achève sans une victoire instantanée d'un joueur (6.1), le jeu se termine : déterminez le vainqueur d'après le chapitre 7.3.

Option pour une partie courte : considérez le 3ème round de Propagande comme le dernier round.

NOTE DE JEU : placez les cartes Propagande de côté afin de voir combien ont déjà été jouées. Chaque série de cartes événement précédant un round de Propagande est appelée «campagne»

3.0 OPERATIONS

3.1 Opérations - généralités

La Faction exécutant une opération *(Op)* choisit 1 des 4 opérations listées sur son aide de jeu et, si c'est applicable, sélectionne les zones de la carte concernées. La Faction paie en général un coût en ressources (pas avec l'Aide, 1.7), souvent par zone sélectionnée; elle doit avoir assez de ressources pour payer le coût de l'opération pour chaque zone sélectionnée.

La Faction active choisit l'ordre des zones pour lequel est résolue l'Opération, l'ordre des Factions ennemies ou les pièces affectées (ciblées), et l'ordre de ses pièces à placer ou replacer. Une opération peut cibler une ou plusieurs Factions et ignorer les autres.

3.1.1 Pions. Les joueurs peuvent marquer les espaces sélectionnés pour des opérations (3.0) avec des pions noirs et pour des activités spéciales (4.0) avec des pions blancs (les pions sont utilisés pour faciliter le déroulement de la partie et ne sont pas une limite au nombre de zones pouvant être sélectionnées).

3.1.2 Opérations gratuites. Certains événements (5.5), phases (6.4.5), or expéditions de drogue (2.3.6) permettent de réaliser des opérations gratuites ou des activités spéciales : elles ne coûtent aucune ressource et si elles sont réalisées par une Faction autre que celle jouant l'événement, cette dernière reste éligible (2.3.7). Les autres contraintes et procédures s'appliquent toujours sauf si spécifié par le texte de l'événement (5.1.1, 5.5.).

3.2 Opérations de COntre INsurrection

Le gouvernement choisit ses opérations parmi Entrainement (Train), Patrouille (Patrol), Ratissage (Sweep), et Assaut (Assault). *Note : Le gouvernement ne peut jamais placer ou déplacer ses pièces dans des zones FARC; voir 6.4.4*

3.2.1 Entraînement (Train). Les opérations d'Entrainement augmentent le niveau des forces du gouvernement et donnent la possibilité d'obtenir du soutien *(1.6)*. Sélectionnez n'importe quel Département ou Métropole et payez 3 ressources par zone sélectionnée.

PROCEDURE : Dans un premier temps, dans chaque Département sélectionné ayant une base du gouvernement ET dans chaque Métropole sélectionnée, placez jusqu'à 6 cubes (de n'importe quelle combinaison de troupes ou police disponibles). Puis, dans 1 zone sélectionnée, soit :

- Remplacez 3 cubes par 1 base du gouvernement (en respectant les limites d'empilement, 1.4.2), OU
- Réalisez un Action Civique (6.4.1) pour gagner du soutien. Comme durant la phase de soutien, le gouvernement doit avoir des troupes, des unités de police et le contrôle de la zone (la majorité des forces, 6.2) et doit payer un coût en ressources supplémentaire, voir 6.4.1 (même si l'opération d'Entrainement était gratuite).

3.2.2 Patrouille (Patrol). Une opération de Patrouille permet de protéger les LdC en y plaçant des troupes ou unités de police, en cherchant et en éliminant les guérillas présentes. Payer 3 ressources au total (pas par espace). Si une Opération Limitée est réalisée (2.3.5), tous les cubes se déplaçant doivent terminer leur mouvement dans un seul et même espace.

PROCEDURE : Déplacez n'importe quel nombre de cubes depuis n'importe quelle zone. Chaque cube peut se déplacer vers n'importe quelle LdC ou Métropole adjacente (1.3.6) et peut poursuivre vers d'autres LdC ou Métropoles adjacentes jusqu'à ce que le joueur choisisse de stopper le mouvement ou s'il entre dans une zone contenant 1 ou plusieurs guérillas. Ensuite, dans chaque LdC (qu'un cube vienne d'y être placé ou non), activez 1 guérilla pour chaque cube présent. Enfin, si le joueur le désire, conduisez un assaut (3.2.4) dans 1 LdC sans coût supplémentaire. Dans le cas d'une Opération Limitée (2.3.5), l'assaut doit être conduit dans la LdC de destination.

3.2.3 Ratissage (Sweep). Les opérations de Ratissage permettent de déplacer des troupes (typiquement dans des zones contestées) et de localiser des guérillas ennemies. Sélectionnez n'importe quel Métropole ou Département comme destination (qui ne soit pas une zone FARC, 6.4.4). Payez 3 ressources par zone sélectionnée. Il n'est pas autorisé de faire une opération de Ratissage lors de la résolution de la dernière carte (2.3.9).

PROCEDURE : Premièrement, déplacez vers les zones sélectionnées n'importe quel nombre de troupes adjacentes. De plus, les troupes peuvent se déplacer tout d'abord sur des LdC adjacentes (1.3.6) qui sont libres de toute guérilla puis de se déplacer vers les zones adjacentes. (toutes les troupes qui se déplacent doivent avoir pour destination les zones pour lesquelles le joueur a payé)

- Puis dans les zones sélectionnées autres que des forêts, activez 1 guérilla (1.4.3) pour chaque cube présent (police plus troupes, qu'elles viennent de se déplacer ou qu'elles soient déjà présentes).
- Dans les zones de forêt, activez seulement 1 guérilla pour chaque groupe de 2 cubes (arrondissez un nombre impair à l'inférieur).

EXEMPLE : Le gouvernement sélectionne le Département Cesar-La Guajira pour un Ratissage. Il n'y a aucune guérilla sur les LdC. Des troupes peuvent se déplacer depuis Cúcuta, Bucaramanga, et Sincelejo vers les LdC au sud de Baranquilla et depuis là vers Cesar. Des troupes déjà à Baranquilla ou dans n'importe lequel des 3 Départements ou des 2 LdC adjacents à Cesar peuvent aussi entrer dans Cesar.

3.2.4 Assaut (Assault). Un assaut permet d'éliminer des forces insurgées. Choisissez autant de zones que souhaité et payez 3 ressources par zone sélectionnée.

PROCEDURE : Dans chaque zone, éliminez 1 guérilla active (1.4.3) pour chaque cube de troupe présent. Lorsque qu'une Faction ciblée n'a plus de guérilla dans la zone, éliminez ses bases à la place.

- Dans une Métropole ou sur une LdC, éliminez également 1 pièce ennemie pour chaque cube police présent.
- Dans les montagnes, éliminez seulement 1 pièce pour chaque groupe de 2 troupes (arrondi à l'inférieur).

NOTE DE CONCEPTION : Les unités de guérilla sont militairement moins efficaces que les forces du gouvernement mais bénéficient de meilleurs renseignements ce qui oblige généralement le gouvernement à d'abord effectuer du Ratissage afin de les activer (localiser) avant de conduire un Assaut.

NOTE : Les aides de jeu des Factions utilisent la phrase "bases en dernier" afin de se souvenir qu'une opération ne peut pas éliminer une base ennemie tant que des unités de guérilla (actives or dormantes), des troupes, ou de police de la même Faction sont toujours présentes dans la même zone. De plus, toutes les guérillas d'une Faction dans une zone peuvent être dormantes, empêchant ainsi de futures suppressions via des assauts contre ses pièces (incluant les bases) jusqu'à ce que les guérillas soient actives.

3.2.5 Saisie de drogue. Pour chaque cargaison (4.5.3) éliminée par un assaut, ajoutez +6 à l'Aide (jusqu'à un maximum de 29).

3.3 Opérations des insurgés

Les Factions insurgées (FARC, AUC et Cartels) choisissent leurs opérations parmi Ralliement (Rally), Marche (March), Attaque (Attack) et Terreur (Terror).

Notez que dans l'aide de jeu des Faction sous la partie "Opération des Insurgés" [Insurgent Operations], les termes "guérillas" et "bases" concernent la Faction active (amie) sauf si le contraire est spécifié.

3.3.1 Ralliement (Rally). Une opération de Ralliement permet d'augmenter ou de récupérer des forces. Sélectionnez n'importe quel Département ou Métropole. Payez 1 ressource par zone sélectionnée.

- Les FARC ne peuvent seulement choisir que des zones neutres ou avec de l'opposition, pas celles avec du soutien (1.6).
- Les AUC ne peuvent seulement choisir que des zones neutres ou avec du soutien, pas celles avec de l'opposition.

PROCEDURE : dans chaque zone sélectionnée, la Faction active place 1 de ses guérillas disponibles ou remplace 2 de ses guérillas avec 1 de ses bases, en respectant les limites d'empilement (1.4.2). Si la zone choisie possède déjà au moins 1 base de cette Faction, elle peut à la place :

- Placer au maximum un nombre de guérillas disponibles égal au nombre de ses bases présentes plus la valeur de population de la zone (1.3.2-.3) OU
- Déplacer n'importe quelles guérillas de la carte vers la zone sélectionnée et retourner les guérillas présentes sur leur face dormante (qu'elles se soient déplacées ou non) (1.4.3).

3.3.2 Marche (March). Une Marche permet de déplacer des guérillas amies. Sélectionnez n'importe quelle zone comme origine du mouvement. Payez 1 ressource par destination, Métropole ou Département (0 ressource pour se déplacer sur des LdC). Dans le cas d'une Opération Limitée (2.3.5), toutes les guérillas se déplaçant doivent terminer leur mouvement dans une seule et même zone de destination. Les joueurs ne peuvent pas effectuer de marche lors de la résolution de la dernière carte événement (2.3.9).

PROCEDURE : La Faction active peut déplacer n'importe quel nombre de ses guérillas vers des zones adjacentes (1.3.6). Aucune Guérilla ne peut se déplacer plus d'une fois. Les guérillas se déplaçant depuis 1 zone vers une autre se déplace en tant que groupe unique. Rendez actives les guérillas qui se déplacent au sein d'un groupe (1.4.3) si :

- La zone destination est une LdC ou une Métropole ou un Département avec du soutien (1.6) — ou, dans le cas des AUC, soutien ou opposition — ET
- Le nombre de guérillas du groupe se déplaçant plus le nombre de cubes dans la zone de destination est supérieur à 3. Dans le cas des AUC, comptez les guérillas FARC comme des cubes.

EXEMPLE : Un groupe de 2 guérillas FARC dormantes marchent de Meta East vers Santander-Boyacá qui a un soutien passif et où il y a 1 cube police et 1 cube troupe. Parce que la destination est un Département avec du support et que le total des cubes plus les guérillas se déplaçant dépasse 3 (total 4), les 2 guérillas sont retournées sur leur face active.

NOTE: Une Marche active souvent des guérillas, mais les déplacements suite à un événement (5.0) ne les activent que si cela est spécifié.

3.3.3 Attaque (Attack). Une attaque vise à éliminer des forces ennemies; des attaques particulièrement efficaces permettent d'augmenter également le nombre de guérillas amies (en capturant les armes, les équipements, les rations, les recrues ou la drogue). Sélectionnez n'importe quelle zone où la Faction a au moins 1 guérilla et où il y a au moins 1 pièce ennemie; payez 1 ressource par zone.

PROCEDURE : Dans chaque zone sélectionnée, activez (1.4.3) toutes les guérillas de la Faction active et lancez ensuite un dé : si le dé indique un chiffre inférieur ou égal au nombre de guérillas de la Faction active (qu'elles viennent d'être activées ou non), supprimez jusqu'à 2 pièces ennemies (le choix de la Faction active peut inclure des guérillas dormantes). Les 2 pièces peuvent appartenir à différentes Factions. Une base appartenant à une Faction ciblée ne peut être supprimée avant que tous ses cubes ou guérillas dans la zone soient éliminés.

CAPTURE DE BIENS : Si le jet de dé indique un "1", placez 1 guérilla disponible de la Faction active (1.4.1) dans la zone en question. Si une cargaison (4.5.3) a été supprimée, replacez-la dans la zone avec une guérilla de la Faction active.

3.3.4 Terreur (Terror). Une opération de Terreur dans des Départements ou des Métropoles neutralisent (ou produisent, en ce qui concerne les FARC) du soutien ou de l'opposition (1.6) et place des marqueurs "Terror" qui diminuent les futurs efforts d'influence dans la zone. Sur les LdC, positionnez un marqueur "Sabotage" qui empêche le gain de ressources pour le gouvernement (6.3.1). Des opérations de Terreur faites par les AUC réduisent l'Aide au gouvernement. Sélectionnez n'importe quelle zone où la Faction possède au moins 1 guérilla dormante; payez 1 ressource par Métropole ou Département (0 pour les LdC).

PROCEDURE : Activez 1 guérilla amie dormante dans chaque zone sélectionnée.

- Si l'espace est un Département ou une Métropole, placez un marqueur "Terror" et réduisez le soutien ou l'opposition d'1 niveau vers neutre ("Neutral") (supprimez le marqueur passif ou passez d'actif à passif et ajustez le niveau de soutien ou d'opposition total, §1.6) OU, pour les FARC, vers opposition active ("Active Opposition").
- Si la zone est une LdC sans marqueur "Sabotage", placez un marqueur "Sabotage".
- Ne placez pas de marqueur "Terror/Sabotage" s'ils sont déjà tous positionnés sur le plateau de jeu. (il y en a 40)

AIDE COUPEE : Si les AUC exécutent une opération de Terreur (y compris via un événement, 5.0), diminuez le niveau de l'Aide de –3 si l'opération a eu lieu dans une seule zone ou de –5 si c'est dans au moins 2 zones, jusqu'à un minimum de 0 (1.7). *Note: l'Aide au niveau 0 n'empêche pas les AUC de réaliser des opérations de Terreur ("Terror").*

4.0 ACTIVITES SPECIALES

4.1 Activités Spéciales - description générale

Lorsqu'une Faction exécute au travers de la séquence de jeu de la carte événement en cours (2.3) une opération dans au moins une zone (3.0), elle peut également exécuter une de ses Activités Spéciales (exception: opérations limitées, 2.3.5). Certains événements permettent d'obtenir des Activités Spéciales "gratuites" (3.1.2).

- Comme pour les opérations, la Faction active sélectionne des zones, des Factions, ou des pièces affectées et choisit l'ordre des actions. Une Faction peut exécuter ses Activités Spéciales à n'importe quel moment avant, après, ou pendant l'exécution de ses opérations.

EXEMPLE : les FARC avec 0 ressource réalisent suffisamment d'activités spéciales d'Extorsion ("Extort") ou de Kidnapping ("Kidnap") pour payer ensuite la réalisation d'opérations conjointes (4.1.1).

NOTE DE JEU : Si la 1ère Faction éligible utilise une Activité Spéciale, la 2nde éligible aura l'option d'exécuter l'événement de la carte (2.3.4).

4.1.1. Opérations conjointes. Certaines Activités Spéciales ne peuvent accompagner que certains types d'opérations *(3.0)*. Certaines Activités Spéciales ne peuvent avoir lieu que dans la même zone que leur opération conjointe. Sauf si cela est spécifié, des activités spéciales peuvent avoir lieu dans une autre zone valide que celui de l'opération conjointe.

4.2 Activités Spéciales du gouvernement

Le gouvernement peut choisir ses Activités Spéciales parmi Transport Aérien ("Air Lift"), Attaque Aérienne ("Air Strike ") ou Eradication ("Eradicate").

4.2.1 Transport aérien (Air Lift). Le Transport Aérien permet de déplacer rapidement des troupes, en particulier pour les grouper rapidement en vue d'une opération.

PROCEDURE : Déplacez jusqu'à 3 troupes d'1 zone vers une autre (mais qui n'est pas une zone FARC, 6.4.4).

4.2.2 Attaque aérienne (Air Strike). Une Attaque Aérienne détruit une unité insurgée exposée. Elle peut accompagner seulement une opération de patrouille ("Patrol"), de Ratissage ("Sweep"), ou un Assaut ("Assault") (3.2.2-.4) et a lieu dans un seul Département ou une seule LdC (pas dans une Métropole).

PROCEDURE : Supprimez 1 guérilla active ou, si la Faction ciblée n'a pas de guérilla dans la zone choisie, 1 de ses bases.

4.2.3 Eradication (Eradicate). L'Eradication permet la destruction des bases rurales des Cartels et de gagner de l'Aide, mais en contrepartie augmente la sympathie pour les FARC. Elle a lieu dans 1 Département possédant des pièces des Cartels (même des unités de guérillas sans base).

PROCEDURE : Augmentez l'Aide de +4, jusqu'à un maximum de 29 (1.7). Supprimez toutes les bases des Cartels dans la zone sélectionnée (que des guérillas soient présentent ou non). Puis :

- Déplacez si possible le niveau de soutien de ce Département ou d'un Département adjacent d'1 niveau vers opposition active ("Active Opposition") (1.6.1).
- Ou, si ce n'est pas possible (car déjà tous en opposition active ("Active Opposition") ou ont 0 population), placez à la place 1 guérilla FARC disponible dans ce Département.

NOTE DE CONCEPTION : Les producteurs de coca et d'autres cultures en veulent au gouvernement suite à ses actions.

4.3 Activités Spéciales des FARC

Les FARC peuvent choisir pour leurs Activités Spéciales parmi Embuscade (“Ambush”), Extorsion (“Extort”), ou Kidnapping (“Kidnap”).

4.3.1 Extorsion (Extort). Une Extorsion permet aux FARC de gagner des ressources des régions qu'ils dominent. Les FARC peuvent extorquer simultanément dans n’importe quelles zones *(incluant les LdC)* où les forces des FARC ont au moins 1 unité de guérilla dormante et dont ils ont le contrôle *(leurs forces étant plus nombreuses que celles de tous leurs ennemis, 6.2).*

PROCEDURE : Pour chaque zone sélectionnée, activez 1 guérilla FARC dormante de cette zone (1.4.3) et ajoutez +1 ressource aux FARC (1.7).

4.3.2 Embuscade (Ambush). Une Embuscade permet aux FARC d’assurer le succès d’une attaque dans 1 zone. Elle doit avoir lieu dans une zone déjà sélectionnée pour une attaque (“Attack”) (3.3.3, pas encore résolue) et qui a au moins 1 unité de guérilla FARC dormante (1.4.3).

PROCEDURE : A la place de la procédure habituelle pour une attaque (“Attack”) (3.3.3.1), l’attaque dans cette zone active seulement 1 unité de guérilla dormante et réussit automatiquement (ne pas lancer le dé; supprimez normalement les 2 pièces ennemies). Placer une unité de guérilla FARC dormante disponible dans cette zone (1.4.3.1) comme si un “1” avait été obtenu au dé.

4.3.3 Kidnapping (Kidnap). Le Kidnapping subtilise un nombre variable de ressources *(1.7)* au gouvernement ou aux Cartels ou une cargaison *(4.5.2.2)* des Cartels, et entraine un faible risque d’ajout de pièces AUC. Il peut avoir lieu dans un maximum de 3 zones qui :

- ont été ou seront sélectionnées pour une opération de Terreur (“Terror”) (3.3.4), ET
- sont des Métropoles, LdC, ou ont des bases des Cartels, ET
- ont plus de guérillas FARC que de police.

PROCEDURE : Dans chaque Métropole ou LdC choisie, les FARC peuvent cibler le gouvernement. Lancez un dé pour chaque espace et transférez aux FARC depuis la Faction ciblée un nombre de ressources égal au score du dé. Si un “6” est obtenu, les AUC placent 1 pièce disponible dans cette zone (en respectant les limites d’empilement, 1.4.2). Si une Faction ciblée ne possède plus de ressources, le transfert s’interrompt.

RANCON DE DROGUE : si la cible est les Cartels et que ceux-ci possèdent une/des cargaison(s) (“Shipment”) (4.5.3), à la place de lancer le dé, placez la cargaison avec une guérilla FARC présente dans cette zone.

NOTE DE CONCEPTION : cette activité spéciale représente le potentiel lucratif d'un kidnapping d'un membre de la famille des barons de la drogue, de politiciens, ou d'autres personnes riches. L'action de kidnapping est représentée dans le jeu au travers des opérations de Terreur (“Terror”) et d'Extorsion (“Extort”).

4.4 Activités Spéciales des AUC

Les AUC peuvent choisir pour leurs Activités Spéciales parmi Extorsion (“Extort”), Embuscade (“Ambush”), ou Assassinat (“Assassinate “).

4.4.1 Extorsion (Extort) & Embuscade (Ambush). Les AUC réalisent des activités d'Extorsion ou d'Embuscade de la même façon que les FARC (4.3.1-2) mais utilisent les forces des AUC à la place des forces des FARC.

4.4.2 Assassinat (Assassinate). L'Assassinat élimine de façon efficace les unités ennemies—même des bases protégées. Il peut se dérouler dans 3 zones maximum sélectionnées pour des opérations de Terreur de la part des AUC (3.3.4) et pour laquelle/lesquelles les guérillas AUC sont plus nombreuses que la police.

PROCEDURE : Dans chaque zone, supprimez 1 pièce ennemie.

REQUISITION : Si un Assassinat supprime une cargaison (“Shipment”) (4.5.3), placez-la avec une guérilla AUC dans cette zone.

4.5 Activités Spéciales des Cartels

Les Cartels peuvent choisir pour leurs Activités Spéciales parmi Culture (“Cultivate”), Production (“Process”), ou Corruption (“Bribe”).

4.5.1 Culture (Cultivate). La Culture permet de relocaliser les activités des trafiquants ou d'étendre une nouvelle zone de culture. Elle ne peut accompagner qu'une opération de Ralliement (“Rally”) ou de Marche (“March”) (3.3.1-.2). La destination est 1 Département ou une Métropole avec un niveau de population supérieur à 0 et avec plus de guérillas des Cartels que d'unités de police.

PROCEDURE : Relocalisez 1 base des Cartels depuis n'importe qu'elle zone vers la zone sélectionnée (en respectant les limites d'empilement, 1.4.2). Ou, si la zone est un Département sélectionné pour une opération de Ralliement (“Rally”) (qu'il vienne de recevoir ou non une guérilla), vous pouvez à la place y placer 1 base des Cartels.

NOTE DE CONCEPTION : la Culture représente la capacité des barons de la drogue à acheter rapidement et clandestinement de la marchandise à de nouveaux producteurs et à déplacer les laboratoires de transformation et les voies de livraison.

4.5.2 Production (Process). La Production permet de préparer de grosses cargaisons (“Shipments“) de drogue ou d'échanger des bases contre des ressources. Elle doit accompagner une opération de Ralliement (“Rally”) ou de Marche (“March”) (3.3.1-.2) et peut avoir lieu dans n'importe quelle zone avec au moins 1 base des Cartels.

PROCEDURE : Supprimez autant de bases des Cartels que désiré et ajoutez +3 ressources aux Cartels pour chaque base supprimée. Alternativement, placez un total de 1 ou 2 cargaisons (“Shipments”) disponibles (4.5.3) sous n'importe quelles guérillas dans des zones contenant des bases des Cartels.

4.5.3 Marqueurs de cargaisons (Shipment Markers). Les 4 marqueurs de cargaison représentent de grandes productions de drogue attendant d'être livrées et sont en jeu en nombre limité. Sur la carte, ils sont toujours placés sous une guérilla et se déplacent avec elle. Cette guérilla de la Faction correspondante possède la cargaison. Une guérilla peut posséder plusieurs cargaisons. Le propriétaire peut transférer la cargaison vers une autre guérilla de la même zone à n'importe quel moment (même au moment où la guérilla est supprimée ou remplacée et même vers une guérilla d'une Faction d'un autre joueur). Les cargaisons sont seulement supprimées par un événement (5.0) ou comme suit :

- Si une guérilla possédant une cargaison est supprimée, le propriétaire doit immédiatement la transférer vers une autre guérilla ou la supprimer.
- Un joueur, après avoir réalisé une opération sans Activité Spéciale, peut supprimer une cargaison qu'il possède pour bénéficier d'une Opération Limitée (“Limited Operation “) gratuite (2.3.6).
- Durant la Phase de Ressources, toutes les cargaisons sont supprimées et fournissent à leur propriétaire soit une base soit +6 ressources (6.3.3).

4.5.4 Corruption (Bribe). La Corruption neutralise les unités des autres Factions ou expose ou cache des guérillas mais pour un certain coût en ressources (1.7). Elle peut être réalisée jusque dans 3 zones.

PROCEDURE : Pour chaque zone, réduisez les ressources des Cartels de -3 et supprimez y jusqu'à 2 cubes, supprimez ou retournez y jusqu'à 2 guérillas, ou supprimez y une base. *NOTE : la corruption est la seule Activité Spéciale qui a un coût en ressources.*

CONTREBANDE : Le joueur des Cartels peut transférer autant de cargaisons (4.5.3) supprimées par l'action de corruption vers n'importe quelle guérilla dans la zone.

5.0 EVENEMENTS

Chaque Évènement se compose d’un titre, un texte d’ambiance en italique et le texte de l’Évènement. Le texte d’ambiance décrit le contexte historique et n’a aucune incidence sur le jeu.

Numéro de la carte
Ordre des Factions
Titre
Texte d'ambiance
Texte de l'Evènement
Indication d'effet durable
Texte grisé (voir Double Usage 5.2)

5.1 Réalisation des Évènements

Lorsqu'une Faction exécute un Évènement, elle réalise le texte de l'Évènement dans son intégralité (parfois incluant des actions ou des décisions d'autres Factions). Sauf si cela est spécifié, la Faction active doit sélectionner toutes les actions et pièces affectées décrites par le texte. Certains Effets durables possèdent des marqueurs pour aider à mémoriser leur entrée en jeu. (pour les Évènements plaçant des Zones FARC, voir 6.4.4.)

5.1.1 Lorsque le texte de l'Évènement contredit les règles, l'Évènement est prioritaire. *EXEMPLE : Si l'Évènement demande que n'importe quelle Guérilla dans une zone particulière exécute des actions de Terreur ou des Embuscades, même une unité déjà Active de cette zone pourra réaliser ces actions.* Néanmoins :

- les Évènements ne permettent pas de placer des pièces qui ne sont pas disponibles (1.4.1); Si des remplacements ne sont pas disponibles, supprimez les pièces situées sur la carte et utilisez les pour les placer.
- les Évènements ne violent pas les règles d'empilement (1.4.2, incluant l'interdiction d'avoir des forces du Gouvernement dans des Zones FARC, 6.4.4).
- les Évènements ne peuvent pas augmenter le niveau de l'Aide au-dessus de 29 ou les Ressources d'une Faction au-dessus de 99 (1.7).
- les Évènements ne permettent jamais à une Faction d'exécuter un type d'Opération ou une Activité Spéciale disponibles uniquement pour les autres Factions (3.0, 4.0).

5.1.2 Si deux Évènements se contredisent, la carte Évènement courante est prioritaire.

EXEMPLE : la carte “Former Military” provoque un Assaut contre les FARC même si les FARC venaient juste de jouer la carte “Senado & Cámara”.

5.1.3 Si le texte d’un Évènement ne peut être joué intégralement, implémentez tout ce qui peut l’être.

5.2 Double usage

La plupart des événements ont une zone de texte de couleur foncée ou claire. La Faction active peut choisir de réaliser l'un ou l'autre de ces textes (pas les deux). Bien qu'un texte dans une zone claire favorise souvent le Gouvernement, un joueur peut choisir n'importe quelle zone de texte quelle que soit sa Faction.

NOTE DE CONCEPTION : Les événements à double usage représentent les effets opposés d'une même cause, des croisements sur la route de l'histoire, ou des cas sujets à des interprétations historiques différentes.

5.3 Capacités du Gouvernement

Les Évènements à double-usage qualifiés de Capacité du Gouvernement (“GOVT CAPABILITIES”) ont un effet durable qui aide ou handicape le Gouvernement. Lors de l’exécution d’un tel Évènement, placez dans la case Capacités du Gouvernement (“Govt Capabilities”) le marqueur correspondant sur la face appropriée. L’effet de l’Évènement reste applicable jusqu’à la fin de la partie.

5.4 Élan Insurrectionnel

Les Évènements à double-usage qualifiés d’Elan Insurrectionnel (“INSURGENT MOMENTUM”) ont un effet durable qui handicape le Gouvernement. Lors de l’exécution du texte grisé correspondant, placez la carte dans une des sections de l’Elan Insurrectionnel du plateau de jeu (“Insurgent Momentum”). Les effets durent jusqu’à la défausse de la carte Propagande lors de la Réinitialisation (6.6). Note : les 2 sections dédiées à ces cartes sont là pour faciliter le jeu mais ne sont pas une limite au nombre de cartes Elan Insurrectionnel pouvant être en jeu au même moment.

5.5 Opérations Gratuites

Certains Évènements permettent à la Faction active ou à une autre Faction de réaliser immédiatement une Opération ou une Activité Spéciale qui interrompt la séquence de jeu en cours et qui sont généralement gratuites : cela ne coûte aucune Ressource et n’affecte pas l’Éligibilité (3.1.2, 2.3.1), bien que les autres exigences restent effectives sauf si elles sont préemptées par le texte de l’Évènement (5.1.1).

EXEMPLE : Une Opération gratuite de Terreur doit activer une Guérilla Dormante suivant 3.3.4, mais si le texte d'un Évènement précise que des Opérations de Terreur peuvent être réalisées par n'importe quelle unité de Guérilla ("any Guerrilla"), cela inclut donc également toute unité déjà Active.

6.0 PHASE DE PROPAGANDE

Procédez à une Phase de Propagande selon les phases décrites ci-dessous à chaque fois qu'une carte Propagande est jouée. Cette séquence est également décrite dans l'aide de jeu et sur le plateau de jeu.

EXCEPTION : Ne résolvez jamais plus d'1 Phase Propagande à la suite sans avoir au moins 1 carte Évènement entre deux Phases Propagande — à la place, les cartes Propagande supplémentaires sont défaussées sans que la phase ne soit jouée. Si l'une des cartes supplémentaires est la carte finale (2.4.1), terminez la partie et déterminez le vainqueur (7.3).

6.1 Phase de Victoire

Si l'une des Factions remplit ses conditions de victoire, le jeu se termine (exceptions : option Non-Joueur [1.5]; 1-Joueur [8.8]). Voir le chapitre Victoire (7.0) pour déterminer le vainqueur et le classement. Sinon, continuez avec une Phase de Propagande. Après résolution de la phase Propagande de la carte finale (2.4.1), déterminez le vainqueur selon 7.3.

6.2 Phase de Contrôle

Identifiez avec un marqueur de contrôle du Gouvernement chaque Département et chaque Métropole possédant plus de pièces du Gouvernement que de pièces Insurgées, et identifiez avec un marqueur de contrôle des FARC ceux qui possèdent plus de pièces FARC que de pièces des autres Factions.

Puis sabotez (3.3.4) chaque LdC non sabotée pour laquelle soit le nombre total de Guérillas dépasse le nombre de cubes présents soit est adjacente à une Métropole sous contrôle des FARC.

NOTE DE JEU : Le contrôle affecte les Actions Civiques du Gouvernement, le Redéploiement, l'agitation par les FARC et le Soutien des Elites aux AUC. Si vous le souhaitez, identifiez seulement les zones où un marqueur est nécessaire.

NOTE DE CONCEPTION: le contrôle d'une Métropole par les FARC ne représente pas nécessairement un contrôle militaire de la zone urbaine mais plutôt une présence suffisamment importante pour gêner le commerce et encourager la résistance à l'autorité gouvernementale.

6.3 Phase de Ressources

Ajoutez les Ressources à chaque Faction en suivant la séquence ci-dessous jusqu'à un maximum de 99 (1.7).

6.3.1 Gains du Gouvernement. Ajoutez le total des Valeurs Economiques (1.3.4) de toutes les LdCs qui n'ont pas de marqueur Sabotage (30 moins la Valeur Economique des LdCs Sabotées) à la valeur de l'Aide. Exception : Si "El Presidente" (6.4.3) est Samper, n'ajoutez pas l'Aide.

6.3.2 Gains des Insurgés. Ajoutez aux :

- FARC et AUC : le nombre de leurs Bases.
- Cartels : Trois fois le nombre de leurs Bases.

6.3.3 Profits de la drogue. Les FARC, puis les AUC et enfin les Cartels suppriment toutes les Cargaisons (5.2.2) qu'ils possèdent, et choisissent de recevoir pour chaque zone correspondante soit une Base disponible (en respectant les limites d'empilement, 1.4.2) soit +6 Ressources. (les Bases placées lors de cette phase n'affectent pas le contrôle, 6.2).

6.4 Phase de Soutien

Le Gouvernement puis les FARC peuvent dépenser des Ressources afin d'affecter le Soutien et l'Opposition de la population (1.6), puis une Election se produit.

6.4.1 Action Civique. Le Gouvernement peut dépenser un nombre quelconque de Ressources afin d'obtenir du Soutien dans les Métropoles ou les Départements sous son contrôle possédant à la fois des Troupes et des unités de Police. Pour chaque multiple de 3 Ressources dépensées, éliminez 1 marqueur Terreur ou — une fois la zone libre de tout marqueur Terreur — augmentez la zone d'1 niveau vers le Soutien Actif. (ajustez la valeur totale de Soutien, 1.6.3.)

NOTE DE CONCEPTION : Les Troupes et la Police assurent ensemble la sécurité nécessaire pour gagner le soutien de la population. Voir également la section Entrainement, 3.2.1.

6.4.2 Agitation. Les FARC peuvent de manière similaire dépenser des Ressources afin d'encourager l'Opposition dans des Métropoles ou Départements qu'ils contrôlent. Pour chaque Ressource dépensée, éliminez 1 marqueur de Terreur ou — une fois la zone libre de tout marqueur Terreur — augmentez d'1 niveau l'Opposition vers Active. (ajustez la valeur Opposition + Bases, 1.6.3.) (1 joueur : voir 8.7.5.)

6.4.3 Élection. Une piste appelée "El Presidente" permet de suivre quel Président de la Colombie est en fonction et décrit ses effets. Si "El Presidente" est Samper ou Pastrana et que le total du Soutien est de 60 ou moins, avancez le marqueur de la piste d'1 case vers la droite et appliquez l'effet décrit.

- Si Samper est président, le Gouvernement n'obtient pas de Ressources issue de l'Aide lors de la Phase Propagande (6.3.1; mais il est toujours possible d'en obtenir via les Évènements).
- Si Pastrana est président, le Gouvernement doit immédiatement placer 1 Zone FARC (voir ci-dessous).
- Si Uribe est président, éliminez immédiatement toutes les Zones FARC. (les Évènements peuvent toujours en placer)

6.4.4 Zone FARC. Lorsque des Évènements ou la piste "El Presidente" (6.4.3) requièrent le placement d'une Zone FARC, le Gouvernement sélectionne une zone parmi les Départements contenant le plus de pièces FARC et ne possédant pas déjà un marqueur de Zone FARC.

- Le Gouvernement doit immédiatement réaliser le Redéploiement de ses cubes (6.5; évaluez le contrôle d'une zone (6.2) au moment où la Zone FARC est placée) et éliminez toutes ses Bases présentes.
- Les Forces du Gouvernement ne peuvent pas pénétrer ou être placées dans un Département déclaré en Zone FARC (1.4.2), même suite à la réalisation d'un Évènement (5.1.1).

EXEMPLE : L'Évènement "Zona de Convivencia" place une Zone FARC dans un Département montagneux possédant le plus de pièces

FARC. En cas d'égalité, le joueur qui contrôle le Gouvernement choisit parmi les différentes zones de Montagne possibles.

NOTE DE JEU : Les Zones FARC n'ont pas d'effet sur les Frappes Aériennes (4.2.2), l'Eradication (4.2.3), le mouvement ou le placement des forces Insurgées.

6.4.5 Soutien des Elites. Les AUC peuvent ensuite effectuer un Ralliement gratuit (3.3.1) dans 1 zone ne possédant ni Opposition ni contrôle du Gouvernement ni contrôle des FARC (6.2). (le contrôle n'est pas affecté)

6.5 Phase de Redéploiement

Le Gouvernement doit repositionner ses forces tel que décrit ci-dessous:

6.5.1 Le Gouvernement *doit* déplacer toutes ses Troupes situées sur les LdCs ou dans un Département sans Bases du Gouvernement vers des zones qu'il contrôle (6.2) et qui sont soit des Métropoles soit possédant des Bases du Gouvernement (s'il n'existe pas de telles zones, choisissez Bogotá).

6.5.2 Le Gouvernement *peut* déplacer n'importe quel nombre de Troupes dans ses zones sous contrôle (Métropoles ou zones avec Bases du Gouvernement).

6.5.3 Le Gouvernement *peut* déplacer n'importe quel nombre d'unités de Police vers n'importe quelles LdC ou vers ses zones sous contrôle (6.2).

NOTE DE CONCEPTION ET DE JEU : Alors que les Troupes permettent l'attaque des Insurgés à travers le pays, la Police est son principal moyen pour maintenir une présence dans le temps.

6.6 Phase de Réinitialisation

Préparez le prochain tour tel que décrit ci-dessous:

- Marquez toutes les Factions comme Éligibles (2.3.1).
- Éliminez tous les marqueurs de Terreur ("Terror"), Sabotage, et de Contrôle ("Control").
- Placez toutes les cartes de la section Elan Insurrectionnel ("Insurgent Momentum") dans la pile des cartes jouées — leurs Évènements ne s'appliquent plus (5.4).
- Retournez toutes les Guérillas sur leur face Dormante (1.4.3).
- Mettez en jeu la prochaine carte de la pioche et révélez la carte suivante en la laissant sur le haut de la pile (2.3.8).

NOTE DE JEU: Lors du dernier tour de jeu de la partie, les joueurs peuvent réaliser autant d'Actions Civiques et d'Agitation que possible (6.4.1-2) et peuvent passer la phase de Redéploiement ainsi que la Phase de Réinitialisation (6.5-6).

7.0 VICTOIRE

Chaque faction possède des conditions de victoire uniques, récapitulées ci-dessous et sur l'aide de jeu de chaque faction.

7.1 Classement et égalités

Si n'importe qu'elle faction Non-Joueur (8.0) remplit ses conditions de victoires (7.2), tous les joueurs perdent. Sinon, lorsqu'un ou plusieurs joueurs atteignent leurs objectifs ou qu'aucun n'y parvient à la fin de la partie, la faction ayant obtenu la plus grande marge (7.3) remporte la 1ère place, la 2nde plus haute la 2nde place, etc. En cas d'égalité, ce sont les factions Non-Joueurs qui l'emportent, puis les Cartels, puis les AUC, puis les FARC. (voir aussi les conditions de victoire pour les parties à 1 joueur, 8.8.)

7.2 Durant la phase de propagande

Vérifiez les conditions de victoire au début de chaque phase de propagande (6.1) :

- Gouvernement : le Soutien total dépasse 60.
- FARC : l'Opposition totale plus le nombre de bases FARC dépasse 25.
- AUC : les AUC ont plus de bases que les FARC.
- Cartels : les Cartels ont plus de 10 bases et plus de 40 ressources.

7.3 Après la dernière phase de propagande

Si la dernière phase de propagande (2.4.1) se termine sans la victoire d'une faction (7.2), c'est la faction avec le plus grand niveau de victoire qui l'emporte. Le niveau de victoire est le nombre de points au-delà ou proche des conditions de victoire de la faction décrites au paragraphe 7.2.

NOTE : Le niveau de victoire sera positif si la faction a atteint ses objectifs, négatif ou égal à zéro si ce n'est pas le cas. Voir le tutoriel du livret de jeu pour un exemple complet de calcul de la victoire.

- **Gouvernement :** Soutien total > 60.
- **FARC :** Opposition total + bases FARC > 25.
- **AUC :** bases AUC > bases FARC.
- **Cartels :** Prendre la valeur la plus *petite* entre : bases des Cartels > 10 ou ressources des Cartels > 40.

STOP!

Vous avez lu toutes les règles nécessaires pour jouer à 4 joueurs ou avec l'option "Pas de Non-Joueur" (1.5, recommandé si vous jouez pour la première fois).

8.0 FACTIONS NON JOUEUR

Cette section modifie les règles précédentes par des priorités qui gouvernent les actions des factions. Le Livret de Jeu fournit un exemple détaillé de partie à un joueur qui illustre ces règles.

NOTE DE CONCEPTION : Les Factions Non Joueur peuvent ne pas agir tel qu'un joueur le ferait mais créent néanmoins des conditions de jeu dynamiques auxquelles le(s) joueur(s) devra (devront) faire face. Comme avec des joueurs réels, elles se soutiendront ou s'attaqueront les unes les autres.

8.1 Séquence de jeu Non Joueur

La Séquence de Jeu de l'aide décrit ces règles en texte grisé.

- **1er Éligible.** La 1ère Faction Non-Joueur Éligible dont le symbole est le plus à gauche de la carte Évènement en cours exécute l'Évènement (2.3), sinon une Opération.
- **2ème Éligible.** La 2nde Faction Non-Joueur Éligible choisit de jouer l'Évènement si elle le peut, sauf si la carte Évènement possède le symbole **2** en gris, auquel cas elle exécute une Opération.

Exception: Désaccord entre Insurgés. *Dans une partie à 2 joueurs (et seulement),* le Gouvernement choisit entre une Évènement avec

effet ou une Opération pour n'importe quelle 2nde Faction Non-joueur Éligible ayant au moins 1 Ressource.

- **Évènement sans effet.** Quelle que soit la situation ci-dessus, les Factions Non-Joueurs optent seulement pour les Évènements qui auront un effet (quelque chose se produit, même si cela est dû à un Élan Insurrectionnel ("Insurgent Momentum") ou une Capacité du Gouvernement, 5.3-.4.)
- **0 Ressource.** Lorsqu'une Faction Non-Joueur doit réaliser une Opération mais a 0 Ressource, elle passe (en gagnant +1 Ressource, 2.3.3). Si une Faction Non-Joueur atteint 0 Ressource lors de l'exécution d'une Opération, elle n'en effectue plus pour la carte Évènement en cours (elle peut quand même exécuter une Activité Spéciale).
- **Opération non Limitée.** Dans le cas où une Faction Non-Joueur doit exécuter une Opération Limitée (2.3.5), elle réalise à la place une Opération normale et (en général) une Activité Spéciale. Les restrictions de la carte Évènement finale (2.3.9) ne s'appliquent pas.
- **Pas d'Expédition.** Les Factions Non Joueur ne peuvent pas réaliser d'Opérations suite à des Expéditions (2.3.6).

EXEMPLE D'EVENEMENT SANS EFFET : La Faction Non-Joueur des Cartels est la 1ère Éligible d'après la carte "Narco-Subs". Il n'y a aucune pièce des Cartels dans des zones côtières. Puisque le texte grisé n'a pas d'effet, les Cartels exécutent une Opération et une Activité Spéciale.

8.1.1 Opérations, Activités Spéciales et Évènements. Pour exécuter une Opération, une Activité Spéciale ou un Évènement d'une Faction Non-Joueur, référez-vous au diagramme Non-Joueur et aux règles correspondantes ci-dessous.

CONSEILS : Effectuez le maximum d'actions possibles (par exemple avec le maximum de pièces autorisées tant que celles-ci sont disponibles). Les conditions de réalisation, les coûts (généralement 1 Ressource par zone), et les procédures s'appliquent toujours.

EXEMPLE : Une action de Terreur par un Non-Joueur requiert l'activation d'une Guérilla Dormante et un coût de 1 Ressource par Métropole ou Département, voir 3.3.4.

OP IMPOSSIBLE : Si aucune des Opérations décrites dans le diagramme ne peut être réalisée, exécutez l'Opération et l'Activité Spéciale précédentes dans l'ordre des priorités (celles situées en haut dans le diagramme, même si les conditions ne correspondent pas). Si un Ralliement ne peut pas être joué, Passez.

EXEMPLE : Les Cartels doivent effectuer une Marche mais toutes leurs unités de Guérillas sur la carte sont réparties 1 par zone avec Base; ils Rallient et Cultivent à la place, même si il leur reste moins de 10 pièces disponibles.

8.1.2 Procédures. Sauf si autre chose est spécifié, une fois les zones sélectionnées, pour les Factions Non-Joueur :

- Placez des Bases amies avant de placer des Guérillas.
- Placez des Cargaisons avec des Guérillas Dormantes avant de choisir des Actives, et avec des Guérillas possédant déjà des Cargaisons si possible (4.5.3).
- Éliminez les Bases ennemies, puis les unités de Police, puis les Troupes, puis les Guérillas Dormantes, et enfin les Guérillas Actives. Éliminez des pièces devant être remplacées même si aucune autre pièce n'est disponible pour cela (1.4.1).
- Éliminez les Guérillas alliées Actives avant les Guérillas Dormantes. Transférez les Cargaisons devant être enlevées (4.5.3) vers une Guérilla Dormante de leur propre Faction puis d'une autre Faction Non-joueur puis vers des Guérillas Actives (FARC, puis AUC, puis Cartels), si possible. Ne transférez rien d'autre volontairement.
- Utilisez les Cargaisons conservées pour placer tout d'abord des Bases, puis pour obtenir +6 Ressources.
- Pour les Marches, déplacez autant de Guérillas Dormantes que possible sans les retourner sur leur face Active (3.3.2). Lorsqu'une Activation ne peut pas être évitée, déplacez d'abord les pièces Actives. En respectant ces priorités, déplacez les Cargaisons en premier.

EXEMPLE DE MARCHE : Un groupe de Guérillas Actives et Dormantes d'une Faction Non-Joueur doit effectuer une Marche vers une zone vide avec du Soutien. D'après les règles ci-dessus, seules 3 de ces Guérillas dans le groupe peuvent faire le mouvement, la priorité étant donnée aux unités de Guérillas Dormantes.

NOTE DE JEU : Les joueurs peuvent faire normalement des transferts (1.5.1) vers des Factions Non-Joueurs, par exemple le Gouvernement vers le Non-Joueur représentant les AUC.

8.2 Métropoles et Départements aléatoires

Si plusieurs Métropoles ou Départements sont candidats et s'ils ont le même niveau de priorité pour une opération NJ, une Activité Spéciale ou un Évènement, sélectionnez l'espace à l'aide de la table de choix aléatoire :

- Lancez les dés rouge, jaune et vert et référez-vous à la table : le rouge indique la colonne, le jaune indique une ligne composées de 3 choix, et le vert indique lequel des trois choisir.
- Si l'espace ainsi identifié n'est pas adéquat, parcourez la colonne vers le bas jusqu'à trouver un choix valide. Suivez les flèches allant du bas de la dernière colonne vers le haut de la première et de Chocó vers Cali (ou suivez simplement les flèches grises de la carte de planification).
- Si le Panamá ou l'Équateur (Ecuador) est l'un des espaces possibles (1.3.5), sélectionnez le avant tout autre espace dans la table.
- Exécutez le maximum d'actions possibles dans l'espace candidat ainsi trouvé, puis lancez de nouveau les dés pour en sélectionner un nouveau si nécessaire.

NOTE DE JEU : Utilisez un simple jet de dé si le choix doit se faire avec peu d'espaces candidats et si tous les joueurs se mettent d'accord.

8.3 LdC aléatoires

Pour sélectionner une LdC, choisissez comme candidates :

- celle(s) avec la plus grande Valeur Économique, puis
- celle(s) adjacente(s) à une Métropole choisie aléatoirement, puis
- par un jet de dé.

Ne Sabotez que des LdC non Sabotées.

EXEMPLE : Aucune LdC avec 3 Econ ne sont éligibles mais plusieurs LdC avec 2 Econ le sont. La première Métropole choisie au hasard adjacente à une LdC de 2 Econ est Bogotá. Désignez les 3 LdC adjacentes avec 2 Econ en leur attribuant respectivement les indices 1-2, 3-4, et 5-6, puis lancez un dé pour faire la sélection.

8.4 Évènements pour les Non-Joueurs

NOTE : les Évènements ne sont pas obligatoirement profitables à la Faction Non-Joueur active.

8.4.1 Double usage. Les Factions Non-Joueur exécutent la portion grisée du texte si l'Évènement est à double usage (5.2).

8.4.2 Placement. Placez ou relocalisez autant de pièces que possible (suivant 8.1.2) tel que demandé par l'Évènement, et si la disponibilité (1.4.1) et les limites d'empilement (1.4.2) le permettent.

8.4.3 Où. Sélectionnez les zones au hasard (8.2-.3) sauf si le contraire est spécifié par les instructions d'un Évènement (8.4.4). Pour un changement de Soutien ou d'Opposition, choisissez les zones pour lesquelles l'écart entre l'ancienne et la nouvelle valeur est le plus grand.

8.4.4 Instructions. Lorsqu'une Faction Non-Joueur applique le texte d'un Évènement, vérifiez pour cet Évènement s'il existe des instructions spécifiques à cette Faction Non-Joueur si son symbole est situé le plus à gauche sur la carte (ou l'aide de jeu de la sélection aléatoire des zones si le symbole du Gouvernement est concerné).

8.5 Actions des Cartels Non-Joueur

NOTE : Il n'est pas nécessaire de maitriser les règles ci-dessous car elles sont récapitulées dans l'aide de jeu des Faction Non-Joueur.

8.5.1 Ralliement. Si les Cartels possèdent au moins 10 pièces (Guérillas plus Bases) disponibles ou si l'Opération de Ralliement permet de remplacer 2 Guérillas par une Base, ralliez dans au maximum 3 des zones suivantes :

- Dans n'importe quelles zones contenant au moins 2 Guérillas des Cartels sans Cargaison et moins de 2 Bases : remplacez 2 Guérillas par une Base.
- Puis, dans n'importe quelles autres zones contenant des Guérillas des Cartels Actives, une Base des Cartels et un cube, placez les Guérillas sur leur face Dormante.
- Puis, dans les autres zones avec des Bases des Cartels et aucune Guérillas des Cartels, placez des Guérillas (Population plus Bases, 3.3.1) ou — si aucune Guérilla n'est disponible — déplacez y jusqu'à 3 Guérillas depuis des zones sans Bases des Cartels et placez-les sur leur face Dormante.
- Enfin, réalisez un Ralliement — en plaçant des Guérillas disponibles — dans 1 autre Département (choisi au hasard) où une action de Culture est ensuite faite pour placer une nouvelle Base (niveau de Population plus grand que 0, moins de 2 Bases et le nombre de Guérillas des Cartels Guérillas sera supérieur au nombre d'unités de Police, 4.5.1).

CULTURE (CULTIVATE): Puis, là où la Population >0 et le nombre de Guérillas des Cartels est supérieur aux nombre d'unité de Police (4.5.1) :

- Réalisez une action de Culture afin de placer si possible une Base dans un département sélectionné pour l'Opération de Ralliement.
- Sinon, réalisez si possible une action de Culture afin de relocaliser une Base des Cartels depuis une zone avec 2 Bases des Cartels vers une Métropole ou un Département n'en possédant pas.
- Sinon, les Cartels n'exécutent pas d'Activité Spéciale.

8.5.2 Marche. Si les conditions pour un Ralliement (8.5.1) ne sont pas remplies mais qu'une Cargaison est disponible, exécutez à la place une Marche vers un Département ou une Métropole possédant moins de 2 Bases (de n'importe quelle Faction) et qui est adjacent à une zone possédant 2 Guérillas des Cartels ou plus.

- Faites Marcher vers la destination toutes les Guérillas des Cartels adjacentes en veillant à laisser une Guérilla dans chaque zone possédant une Base des Cartels (et tel que limité par 8.1.2).

PRODUCTION (PROCESS) : Puis :

- Placez 2 Cargaisons (4.5.2), chacune dans une zone (déterminée au hasard) possédant une Guérilla des Cartels et une Base (potentiellement placées dans la même zone).
- Si de telles zones n'existent pas, éliminez à la place 1 Base des Cartels (pour un gain de +3 Ressources) dans une zone déterminée au hasard et possédant 2 Bases des Cartels.
- Si de telles zones n'existent pas, les Cartels n'exécutent pas d'Activité Spéciale.

8.5.3 Terreur. Si les conditions ne sont pas remplies pour réaliser soit un Ralliement (8.5.1) soit une Marche (8.5.2), exécutez à la place une Opération de Terreur dans un maximum de 3 zones possédant au moins 1 niveau de Population (et les Guérillas des Cartels Dormantes, 3.3.4):

- Sélectionnez les zones avec du Soutien, puis de l'Opposition, puis Neutres (1.6).

CORRUPTION (BRIBE) : Puis, faites une action de Corruption (4.5.4) dans 3 zones contenant des pièces des Cartels et ennemies : Gouvernement, puis FARC, puis AUC. Éliminez les pièces selon 8.1.2. (payez 3 Ressources par zone) S'il n'y a pas de telles zones (ou que les Cartels possèdent moins de 3 Ressources), n'exécutez pas d'Activité Spéciale.

8.6 Actions des AUC Non-Joueur

8.6.1 Ralliement. Si les AUC possèdent au moins 6 Guérillas disponibles ou si l'Opération de Ralliement permet de placer une Base, ralliez dans au maximum 3 des Départements ou Métropoles suivants (sans Opposition, 3.3.1) :

- Dans n'importe lequel contenant au moins 2 Guérillas AUC sans Cargaison et moins de 2 Bases, remplacez 2 Guérillas par une Base.
- Puis, dans ceux possédant des Guérillas AUC Actives, une Base AUC et n'importe quel type de cube, retournez les Guérillas sur leur face Dormante.
- Puis placez des Guérillas dans n'importe quels autres possédant des Bases FARC (sans Opposition), puis possédant des Bases AUC (Population plus Bases, 3.3.1), et enfin dans un autre Département ou une autre Métropole (au hasard).

EXTORSION (EXTORT): Effectuez ensuite une Extorsion partout où cela est possible (où les forces des AUC Dormante ou Actives sont en nombre supérieur par rapport aux ennemis, 4.4.1). Si l'Extorsion n'est pas possible, les AUC n'exécutent pas d'Activité Spéciale.

SOUTIEN DES ELITES (ELITE BACKING) : Lors de la Phase de Soutien, effectuez un Ralliement gratuit (6.4.5) dans une zone n'étant ni sous contrôle du Gouvernement ni sous contrôle des FARC. Placez une Base si possible, sinon placez des Guérillas selon 8.6.1 ci-dessus.

8.6.2 Marche. Si les conditions pour un Ralliement (8.6.1) ne sont pas remplies et s'il y a moins de la moitié des zones contenant des Bases FARC qui possèdent des Guérillas des AUC, réalisez à la place

une Marche dans une Métropole ou un Département (au hasard) possédant des pièces des FARC — une Base FARC si possible — et aucune Guérilla des AUC. Parmi de telles zones, choisissez d'abord celle qui permet aux Guérillas des AUC se déplaçant de rester Dormantes.

- Marchez avec toutes les Guérillas AUC adjacentes (dans les limites décrites en 8.1.2), mais laissez en 1 par zone ayant une Base AUC ou n'importe quel type de pièce FARC.

EXTORSION (EXTORT) : Faites ensuite une action d'Extorsion suivant 8.6.1.

8.6.3 Attaque. Si les conditions pour une Marche (8.6.2) ne sont pas remplies et si aucune zone ne contient de Base FARC avec une Guérilla AUC Dormante, réalisez à la place une Attaque dans au maximum 3 zones (avec des Guérillas AUC, 3.3.3) :

- Ciblez les Guérillas ennemies afin de subtiliser les Cargaisons, puis les FARC, puis le Gouvernement.
- Attaquez là où de telles cibles sont accessibles (pour prendre les Cargaisons ou frapper les FARC ou encore le Gouvernement) et où il y a une Guérilla AUC Dormante ou au moins 3 Guérillas AUC au total, en sélectionnant d'abord les zones avec le plus de Guérillas AUC.

EMBUSCADE (AMBUSH) : réalisez une Embuscade (suivant 4.4.1, avec une Guérilla AUC Dormante) dans l'une des zones précédemment choisies pour l'Attaque, ayant le moins de Guérillas AUC. En cas d'égalité, choisissez en premier une zone où une Cargaison a été ciblée, puis les FARC, puis le Gouvernement.

- Si aucune ne possède de Guérilla AUC Dormante, les AUC n'exécutent pas d'Activité Spéciale.

8.6.4 Terreur. Si les conditions pour un Ralliement (8.6.1) ne sont pas remplies et si une zone ne possède pas de Base FARC et une Guérilla Dormante AUC, exécutez une Opération de Terreur dans au maximum 3 zones (avec des Guérillas AUC Dormantes suivant 3.3.4) :

- Tout d'abord, dans une zone contenant une Base FARC.
- Puis, dans une autre Métropole ou Département contenant des pièces FARC.
- Enfin, dans n'importes quels autres Métropoles ou Départements.

ASSASSINAT (ASSASSINATE) : Effectuez ensuite une action d'Assassinat où une Opération de Terreur a eu lieu et où le nombre de Guérillas AUC est supérieur au nombre d'unités de Police (4.4.2). Éliminez les Guérillas afin de subtiliser les Cargaisons (4.4.3), puis éliminez les FARC, puis le Gouvernement, puis les Cartels (tel que décrit en 8.1.2).

- Si toutes les zones de Terreur possèdent trop d'unités de Police, les AUC n'exécutent pas d'Activité Spéciale.

8.7 Actions des FARC Non-Joueur

8.7.1 Ralliement. Si les FARC ont au moins 9 Guérillas disponibles ou s'ils peuvent placer une Base avec une Opération de Ralliement, ralliez dans tous les Départements et Métropoles suivants (sans Support, 3.3.1) :

- Dans ceux contenant au moins 2 Guérillas FARC sans Cargaison et moins de 2 Bases, remplacez 2 Guérillas par une Base.
- Puis, dans les autres contenant des Guérillas FARC Actives, une Base FARC, et n'importe quel type de cube, rendez les Guérillas Dormantes.
- Puis, dans les autres contenant une Base FARC, placez des Guérillas (Population plus Bases, 3.3.1).
- Enfin, dans 1 autre Département ou Métropole (tiré au hasard), placez si possible une Guérilla.

EXTORSION : Puis Extorquez (là où les forces FARC sont plus nombreuses que tous les ennemis présents, 4.3.1) :

- Dans chaque espace contenant au moins 2 Guérillas FARC Dormantes, et
- Sur 1 LdC contenant une Guérilla FARC Dormante, en choisissant la Valeur Économique la plus basse en premier.
- Si de tels espaces n'existent pas, les FARC n'exécutent pas d'Activité Spéciale.

8.7.2 Marche. Si les conditions de Ralliement (8.7.1) ne sont pas remplies et si aucun espace avec du Soutien (1.6) ni LdC n'a de Guérilla FARC Dormante ou un total d'au moins 3 pièces FARC, réalisez une Marche :

- Premièrement — sauf si la prochaine carte à jouer est la carte Propagande finale (2.4.1) — sur toutes les LdC non sabotées (les plus hautes Valeurs Économiques en premier, 8.3), jusqu'à avoir 1 Guérilla sur chaque LdC adjacente. (le coût est de 0 Ressource)
- Puis, dans au maximum 3 espaces, chacun devant avoir au moins 1 Population avec du Soutien ou Neutre, et où les FARC ne peuvent pas encore réaliser d'Opération d'Agitation s'il fallait jouer une Phase de Soutien — en commençant par les zones qui permettent aux Guérillas en mouvement de demeurer Dormantes.
- Enfin, dans 1 espace supplémentaire ayant au moins 1 Population et qui est adjacent à un espace avec le plus de Guérillas FARC pouvant se déplacer suivant les règles ci-dessus, mais ne l'ayant pas encore fait.

AIDE : Marchez avec autant de Guérillas FARC que possible (selon 8.1.2), mais seulement depuis des espaces adjacents ayant une Opposition Active, 0 Population (Départements), ou Sabotée (LdC). Laissez sur place 1 Guérilla FARC dans chaque espace d'origine si une ou des Bases de cette Faction sont présentes.

NOTE : Sélectionnez les espaces d'origine ou de destination ayant la même priorité de façon aléatoire (8.2-8.3). Pour un exemple de Marche par les FARC NJ, voir le Livret de Jeu.

EXTORSION : Puis extorquez suivant 8.7.1.

8.7.3 Attaque. Si les conditions de Ralliement (8.7.1) et de Marche (8.7.2) ne sont pas remplies et que les FARC ont plus de Ressources que le Gouvernement, réalisez une Attaque (avec des Guérillas FARC, 3.3.3). Attaquez dans les espaces suivants en ciblant d'abord une Cargaison que les FARC peuvent prendre, puis les AUC, puis le Gouvernement, puis les Cartels :

- Premièrement, partout où il y a au moins 3 Guérillas FARC et un ennemi.
- Puis, dans 1 Métropole ou Département — ou si aucun, sur une LdC — avec une Guérilla FARC Dormante et une cible décrite ci-dessus (et pour laquelle les FARC pourront ensuite faire une Embuscade suivant les règles ci-dessous).

EMBUSCADE : Faites une Embuscade (suivant 4.3.2, avec une Guérilla FARC Dormante) dans l'espace Attaqué ayant le moins de Guérillas FARC. En cas d'égalité, choisissez d'abord un espace où une Cargaison peut être ciblée, puis les AUC, puis le Gouvernement, puis les Cartels. Si aucun espace n'a de Guérilla FARC Dormante, les FARC n'exécutent pas d'Activité Spéciale.

8.7.4 Terreur. Si les conditions de Ralliement (8.7.1) et de Marche (8.7.2) ne sont pas remplies et que les FARC ont autant ou moins de Ressources que le Gouvernement, réalisez une action de Terreur (avec des Guérillas FARC Dormantes, 3.3.4) :

- Premièrement, sur toutes les LdC non Sabotées (le coût est de 0).
- Puis dans d'autres espaces où une action de Kidnapping permet de prendre des Ressources ou des Cargaisons (4.3.3), jusqu'à une limite de 3 espaces (incluant les LdC).
- Enfin, dans tous les autres espaces ayant au moins 1 Population et qui ne sont pas en Opposition Active.

KIDNAPING : Puis Kidnappez (4.3.3) dans 3 espaces maximum sélectionnés pour une action de Terreur (et où les Guérillas FARC sont plus nombreuses que la Police) :

- Premièrement, sur les LdC, puis dans les Métropoles (ciblez le Gouvernement), et enfin dans des Départements ayant des Bases des Cartels.
- Ne considérez pas les espaces où la cible a 0 Ressource et aucun Cargaison. S'il n'y a pas de cible éligible, les FARC n'exécutent pas d'Activité Spécial.

8.7.5 Agitation. La Faction FARC Non-Joueur effectue autant d'Agitations Politiques que possible (6.4.2).

Si les FARC n'ont pas assez de Ressources pour effectuer partout des actions d'Agitation ou si la carte "Alfonso Cano" est en jeu, les FARC choisissent en premier les zones possédant le moins de marqueur Terreur, puis des zones avec du Soutien, puis des zones avec le plus grand niveau de Population, puis au hasard. Enlevez de la Terreur uniquement si un changement vers de l'Opposition peut être réalisé.

8.8 Victoire à 1 Joueur

Lors d'une partie en solo, le joueur (Gouvernement) ne gagne jamais lors d'une Phase de Propagande (7.2). Pour l'emporter, il doit empêcher les autres Insurgés d'atteindre leurs objectifs et avoir la plus grande marge de victoire après la Phase Finale (7.3). Soustrayez la plus grande marge NJ de celle du joueur pour déterminer le niveau de réussite :

- **0 ou moins — Échec de la COIN.** Le Gouvernement a gagné peu de légitimité; les groupes armés illégaux sont nombreux et contrôlent des zones clés. La Colombie sombre dans le chaos.
- **1 à 3 — Impasse.** Les Insurgés sont contenus mais les groupes illégaux restent puissants. Des années de guerre s'annoncent.
- **4 à 8 — Progrès de la COIN.** Le Gouvernement est populaire et la puissance des insurgés est significativement réduite. Cette sécurité accrue conduit le pays à une stabilité et donne des perspectives de croissance économique.
- **9 ou plus — Triomphe de la COIN.** La stratégie du Gouvernement est un modèle de succès. Les Guérillas désertent et se démobilisent dans tout le pays. Les Narcotrafiquants sont toujours présents mais avec peu de pouvoir politique.

EXEMPLE : Le joueur "solo" a empêché une victoire NJ au-delà de la Phase 4 de Propagande. En fin de partie, avec 1 Base AUC et 2 Bases FARC, les AUC ont une marge de victoire de 1 qui est la plus haute marge des NJ. Le total du Soutien étant de 61, la marge de victoire du Gouvernement est donc de +1. Le niveau du joueur est de 2 au-dessus des AUC : "Impasse".

MISE EN PLACE (2.1)

Préambule

Mettez-vous d'accord sur un Déploiement Standard ou Libre (voir ci-dessous) et sur n'importe quelle autre option (pas de Non-joueur (1.5), pas de carte révélée (2.2), Éligibilité (2.3.1), ou partie courte (2.4.1)). Donnez à chaque joueur une aide de jeu puis attribuez les Factions :
1-joueur — Gouvernement **3-joueurs** — Gouvernement, FARC, AUC*
2-joueurs — Gouvernement, FARC **4-joueurs** — Une Faction chacun
*Ou Gouvernement et 2 autres Factions Insurgées.

Préparation de la pioche

Mettez de côté les 4 cartes Propagande et mélangez les 72 cartes Événement. Retirez au hasard 12 cartes Évènement — elles ne peuvent pas être inspectées et ne seront pas utilisées durant la partie. Séparez les cartes Évènement restantes en 4 tas approximativement équivalents (ou de taille égale si vous le désirez). Mélangez 1 carte Propagande dans chaque tas, et empilez les les faces cachées pour constituer la pioche.

Déploiement standard

- **Aide:** 9
- **Ressources:** Govt 40; FARC, AUC, et Cartels 10.
- **Total Support:** 50
- **Opposition + Bases:** 20
- **El Presidente:** Samper
- **Factions Éligibles:** Toutes
- **Soutien Actif:** Atlántico, Santander, et chaque Métropole sauf Cali. (Cali est Neutre)
- **Opposition Active:** Chocó, Arauca, Meta East, Meta West, Guaviare, Putumayo, et Nariño.
- **Troupes:** 3 à Bogotá, Medellín, Cali, et Santander.
- **Police:** 2 à Bogotá; 1 dans chaque autre Métropole.
- **Base du Govt Base:** 1 à Santander.
- **Guérillas FARC:** 1 à Nariño, Chocó, Santander, Huila, Arauca, et Meta East; 2 à Meta West, Guaviare, et Putumayo.
- **Bases FARC:** 1 à Chocó, Huila, Arauca, Meta East, Meta West, et Guaviare.
- **Guérillas AUC:** 1 à Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca, Guaviare, et Putumayo.
- **Base AUC:** 1 à Antioquia.
- **Guérillas Cartels:** 1 à Cali et Putumayo.
- **Bases Cartels Bases:** 1 à Cali, Meta East, Meta West, et Guaviare; 2 à Putumayo.

Déploiement libre

Comme autre méthode, disposez d'abord tous les marqueurs et les forces Non-Joueur comme décrit ci-dessus, puis placez les forces des joueurs dans l'ordre suivant: *(Pas de Base violant la règle d'empilement, 1.4.2.)*

- **Cartels:** 2 Guérillas et 6 Bases n'importe où, au moins 4 Bases dans un Département avec Population.
- **AUC:** 6 Guérillas et 1 Base n'importe où.
- **FARC:** 12 Guérilla et 6 Bases dans n'importe quel Département.
- **Govt:** 12 Troupes, 12 Polices, et 1 Base dans des Métropoles ou Département sans Base FARC.

GLOSSAIRE

Accompanying (Conjointe) : Opération requise pour une Activité Spéciale. (4.1.1)

Activate (Activer) : Retourner ou laisser une Guérilla Active. (1.4.3)

Active : Symbole de Guérilla visible : vulnérable à un Assaut ou une Frappe Aérienne (1.4.3); Les Métropoles ou Départements sont impactés par le Soutien ou l'Opposition (1.6.1).

Adjacent : Zones contigües considérées pour les déplacements et les Évènements. (1.3.3)

Agitate (Agitation) : Action FARC durant la Phase de Propagande visant à augmenter le niveau d'Opposition. (6.4.2)

Aid (Aide) : Assistance étrangère augmentant le niveau de Ressources du Gouvernement durant la phase de Propagande ou lors d'un Évènement (1.7, 6.3.1)

Air Lift (Transport Aérien) : Activité Spéciale du Gouvernement permettant de déplacer des Troupes. (4.2.1)

Air Strike (Frappe Aérienne) : Action Spéciale du Gouvernement visant à éliminer des pièces ennemies. (4.2.2)

Ambush (Embuscade) : Activité Spéciale des FARC/AUC visant à s'assurer du succès d'une Attaque. (4.3.2, 4.4.1)

Attack (Attaque) : Opération Insurgée visant à éliminer des pièces ennemies. (3.3.3)

Assassinate (Assassinat) : Activité Spéciale des AUC visant à éliminer une pièce ennemie. (4.4.2)

Assault (Assaut) : Opération du Gouvernement visant à éliminer des pièces ennemies. (3.2.4)

AUC : Faction Insurgée (Autodefensas Unidas de Colombia: Autodéfenses Unies de Colombie). (1.0, 1.5)

Available (Disponible) : Pièces dans la réserve pouvant être places sur la carte. (1.4.1)

Base : Pièce immobile affectant entre autre les actions de Ralliement, les Ressources et la Victoire. (1.4)

Bases Last (Base en dernier) : Obligation pour certaines actions que la Faction ciblée n'ait plus de cubes ou de Guérilla dans une zone pour pouvoir retirer ses Bases. (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2).

Bribe (Corruption) : Activité Spéciale des Cartels visant à éliminer ou retourner des pièces. (4.5.4)

Campaign (Campagne) : Série de carte Évènement conduisant à une Phase de Propagande. (2.4.1)

Captured Goods (Capture de biens) : Placement de Guérillas ou subtilisation de Cargaison via une Attaque. (3.3.3.2)

Cartels : Faction Insurgée: narcotrafiquants colombiens. (1.0, 1.5)

City (Métropole) : Type de zone: zone urbaine. (1.3.3)

Civic Action (Action Civique) : Action du Gouvernement visant à augmenter le Soutien. (3.2.1, 6.4.1)

Coastal (Côtier) : Zone bordant une section bleue (incluant le Panamá, l'Équateur, et Atlántico). (1.3.4)

COIN (Counterinsugency – Contre-insurrection) : Ensemble des Opérations du Gouvernement. (3.2)

Commandeer (Réquisition) : Subtiliser une cargaison via un Assassinat. (4.4.3)

Contraband (Contrebande) : Transfert de Cargaison via de la Corruption. (4.5.4)

Control (Contrôle) : Faction possédant une majorité absolue de forces dans un Département ou une Métropole, et identifié en faveur du Gouvernement ou des FARC lors de la Phase de Contrôle. (3.2.1, 4.3.1, 6.2)

Cost (Coût) : Ressources à dépenser pour une Opération. (3.1)

Cylinder (Cylindre) : Pion servant à marquer le niveau de Ressources ou l'Éligibilité (1.7, 2.2)

Cube : Pièces représentant les Troupes et la Police. (1.4)

Cultivate (Culture) : Activité Spéciale des Cartels permettant de placer ou relocaliser une Base. (4.5.1)

Department (Département – Dept) : Type de zone représentant une zone rurale. (1.3.2)

Deployment (Déploiement) : Mise en place initiale des forces. (2.1, fin du livret de règles)

Drug Ransom (Rançon de la drogue) : S'emparer d'une Cargaison grâce au Kidnapping. (4.3.3)

Double Usage (Dual Use) : Évènement avec 2 effets alternatifs. (5.2)

Economic Value (Valeur Économique – Econ) : Ressources qu'une LdC fournit au Gouvernement lors de chaque Phase de Propagande. (1.3.4, 6.3.1)

Eligible (Éligible) : Faction autorisée à exécuter un Évènement ou une Opération: par ordre de Faction, 1er et 2nd Éligible. (2.3.1-.2)

Elite Backing (Soutien des Élites) : Option des AUC de réaliser gratuitement un Ralliement lors de la Phase de Soutien. (6.4.5)

El Presidente : Piste indiquant le Président de la Colombie en fonction. (6.4.3)

Enemy (Ennemi) : Élément d'une Faction autre que celle de la Faction active. (1.5)

Eradicate (Éradication): Activité Spéciale du Gouvernement permettant d'éliminer des Bases rurales des Cartels et d'augmenter le niveau de l'Aide. (4.2.3)

Event (Évènement) : Carte avec ordonnancement des Factions et un texte que la Faction active peut réaliser. (2.3, 5.0)

Execute (Exécuter) : Implémenter un Évènement ou conduire une Opération ou une Activité Spéciale. (2.3)

Extort (Extorsion) : Activité Spéciale des FARC/AUC permettant d'augmenter le niveau de Ressources. (4.3.1, 4.4.1)

Faction : Rôle d'un Joueur ou d'un Non-Joueur: Govt, FARC, AUC, Cartels. (1.5)

Faction Order (Ordre des Factions) : Symboles des cartes déterminant la 1ère et la 2nde Faction Éligible. (2.3.2)

FARC : Faction Insurgée (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia: Forces Armées Révolutionnaires de Colombie). (1.0, 1.5)

FARC Zone (Zone FARC) : Département que les forces du Gouvernement ne peuvent pas pénétrer. (1.4.2, 6.4.4)

Final (Finale) : 4ème (éventuellement, 3ème) carte Propagande jouée, fin de partie. (2.4.1, 7.3)

Flip (Retourner) : Passer une Guérilla de l'état Dormante à Active. (1.4.3)

Forces : Troupes, Police, Guérillas, ou Bases (pièces). (1.4)

Foreign Country (Pays Étranger) : État bordant la Colombie. (1.3.2)

Forest (Tropical – Forêt) : Type de Département entravant les Opération de Ratissage. (1.3.2, 3.2.3)

Free (Gratuite) : Opération ou Activité Spéciale via un Évènement ou une Expédition qui ne coute pas de Ressource et n'affecte pas l'Éligibilité. (2.3.6, 3.1.2, 5.5)

Friendly (Ami) : Éléments de la Faction active.

Government (Gouvernement – Govt) : La Faction non-Insurgée. (1.0, 1.5)

Govt Capabilities (Capacités du Gouvernement) : Effet persistant qui aide ou gêne les actions du Gouvernement. (5.3)

Grassland (Prairie) : Type de Département n'entravant pas les Opérations. (1.3.2)

Guerrilla (Guérilla) : Élément mobile des forces d'un Insurgé. (1.4)

Ineffective Events (Évènement sans Effet) : Mise de côté d'un Évènements sans Effet par le Non-Joueur. (8.1).

Ineligible (Inéligible) : Faction ignore lors de la détermination de l'ordre de jeu des Factions. (2.3.1-.2)

Insurgent (Insurgés) : Faction FARC, AUC, ou Cartels. (1.0)

Insurgent Discord (Désaccord entre Insurgés) : Exception dans la Séquence de jeu pour une partie à 2 joueurs empêchant le joueur FARC de déterminer le choix de l'utilisation des Évènements pour les Non-Joueurs. (8.1)

Insurgent Momentum (Élan Insurrectionnel) : Évènements dont la partie de texte grisée reste en vigueur jusqu'à la prochaine Phase de Propagande. (5.4)

Kidnap (Kidnapping) : Activité Spéciale des FARC permettant le transfert de Ressources. (4.3.3)

Level (Niveau) : Statut du Soutien ou de l'Opposition dans une zone. (1.6.1)

Limited Operation (LimOp – Opération Limitée) : Opération d'un Joueur située dans seulement 1 zone (destination), sans Activité Spéciale. (2.3.5)

LoC (LdC) : Ligne de Communication: Pipeline ou Route. (1.3.4)

March (Marche) : Opération des Insurgés permettant de déplacer des Guérillas. (3.3.2)

Mountain (Montagne) : Type de Département entravant les Assauts. (1.3.2, 3.2.4)

Non-Player (Non-Joueur) : Faction contrôlée par le jeu. (1.5, 8.0)

Neutral (Neutre) : Zone qui n'a ni Soutien ni Opposition. (1.6.1)

Open Deployment (Déploiement Libre) : Option laissant à un joueur toute latitude pour mettre en place ses forces. (2.1)

Operation (Opération – Op) : Action principale d'une Faction qu'elle exécute avec ses forces. (3.0)

Opposition : Statut d'une zone avec Population qui est contre le Gouvernement. (1.6)

Opposition + Bases : Total de l'Opposition plus le nombre de Bases FARC sur la carte. (1.6.3, 7.2-.3)

Overflow (Trop plein) : Cases et marqueurs permettant de gérer le trop plein occasionnel de forces dans les zones (1.4).

Pass (Passer) : Décliner l'exécution d'un Évènement ou d'une Opération lorsque la Faction est Éligible. (2.3.3)

Passive : Métropole ou Département fournissant un faible Soutien ou une faible Opposition. (1.6.1)

Pastrana : Andrés Pastrana Arango: El Presidente 1998-2002, après Samper. (6.4.3)

Patrol (Patrouille) : Opération du Gouvernement servant à protéger les LdCs. (3.2.2)

Pawn (Pion) : Pièce désignant les zones sélectionnées pour des Opérations (noir) ou des Activités Spéciales (blanc). (3.1.1)

Phase : Segment de la Phase de Propagande. (6.0)

Piece (Pièce) : Unité: cube Troupe ou Police cube, Guérilla, ou Base (mais pas des marqueurs telles que les Cargaison). (1.4)

Pipeline : type de LdC représentant le approvisionnement en pétrole ou en gaz et parallèle ou proche des route ou des voies de chemin de fer. (1.3.4)

Place (Placer) : Bouger une pièce de la section des forces disponibles vers la carte. (1.4.1)

Police : Forces du Gouvernement maintenant le contrôle des zones rurales et limitant le crime. (1.4)

Population (Pop) : Représentation du nombre d'habitants d'un Département ou d'une Métropole, environ 1 million de personnes par point. (1.3.2-.3)

Priorities (Priorités) : Règles guidant les Factions Non-Joueurs. (8.0)

Process (Production) : Activité Spéciale des Cartels servant à préparer des Cargaison ou à liquider une Base. (4.5.2)

Propaganda (Propagande) : Carte déclenchant la Phase du même nom, incluant la vérification des conditions de victoire, l'acquisition de Ressources, et plusieurs autres actions récurrentes. (2.4, 6.0)

Rally (Ralliement) : Opération des Insurgés permettant de placer ou de regrouper des pièces. (3.3.1)

Redeploy (Redéploiement) : Phase de la Phase de Propagande Durant laquelle le Gouvernement déplace ses cubes. (6.5)

Remove (Éliminer) : Retirer de la carte des forces vers la réserve disponible. (1.4.1)

Replace (Remplacer) : Échanger des pièces entre la réserve disponible et la carte. (1.4.1)

Reset (Remise à Zéro) : Une des Phases de la Phase Propagande préparant la prochaine carte. (6.6)

Resources (Ressources) : Moyens utilisés par une Faction pour ses Opérations et autre actions. (1.7)

Road (Route) : LdC représentant les axes de transport tels que les autoroutes ou les voies de chemin de fer. (1.3.4)

Sabotage : Placer un marqueur Sabotage sur une LdC qui n'en possède pas déjà, et qui endommage temporairement et bloque l'ajout de Ressources au Gouvernement. (3.3.4, 6.2, 6.3)

Samper : Ernesto Samper Pizano : El Presidente de 1994 à 1998 et au début de la partie. (2.1, 6.4.3)

Seizure (Saisie) : Assaut éliminant des Cargaisons et entrainant une augmentation de l'Aide. (3.2.4.2)

Select (Sélectionner) : Choisir les lieux d'une action ou des cibles. (3.1, 3.1.1, 4.1, 5.1)

Shaded (Grisé) : 2nd partie du texte d'une carte à Double-Usage, souvent défavorable au Gouvernement. (5.2)

Shift (Permuter) : Changer le Soutien ou l'Opposition d'une zone. (1.6.1)

Ship (Expédier) : Livrer une Cargaison afin d'exécuter immédiatement une Opération. (2.3.6)

Shipment (Cargaison) : Marqueur représentant des stocks de drogue en attente de livraison. (4.5.3)

Space (Zone) : Section de la carte contenant les pièces en jeu: Département, Métropole, LdC. (1.3.1)

Special Activities (Activités Spéciales) : Actions accompagnant des Opérations; la plupart sont gratuites et propres à une Faction. (4.0)

Stacking (Empilement) : Nombre limite de pièces pouvant occuper une zone. (1.4.2)

Standard Deployment (Déploiement Standard) : Positionnement prédéterminé des forces. (2.1)

Support (Soutien) : Statut d'une zone de Population favorable au Gouvernement. (1.6)

Sweep (Ratissage) : Opération du Gouvernement déplaçant des Troupes vers une zone et rendant les Guérillas Actives. (3.2.3)

Target (Cible) : Faction Ennemie ou pièce faisant l'objet d'une Opération, d'une Activité Spéciale, ou d'un Évènement. (3.1, 4.1)

Terror (Terreur) : Opération des Insurgés plaçant des marqueurs du même nom dans une Métropole ou un Département ou plaçant un marqueur Sabotage sur une LdC. (3.3.4)

Total Opposition (Totale de l'Opposition) : Somme des valeurs de Population sous Opposition Passive plus deux fois les valeurs de Population sous Opposition Active. (1.6.3)

Total Support (Total du Soutien) : Somme du Soutien Passif plus deux fois le Soutien Actif de la Population. (1.6.3)

Town (Ville) : Section de la carte bordant les LdC (n'est pas considérée comme une zone). (1.3.3)

Train (Entrainement) : Opération du Gouvernement permettant de placer des pièces et de conduire des Actions Civiques. (3.2.1)

Transfer (Transfert) : Don de Ressource ou Cargaison à une autre Faction. (1.5.1)

Troops (Troupes) : Forces mobiles du Gouvernement spécialisées dans le Ratissage et les Assaut dans des zones rurales. (1.4)

Uncontrolled (Incontrôlé) : Une Métropole ou un Département sans contrôle du Gouvernement ni des FARC. (6.2)

Underground (Dormante) : Guérilla, symbole masqué: n'est pas sujette aux Assauts ou aux Frappes Aériennes et capable de conduire des Opérations de Terreur et des Embuscades. (1.4.3)

Unshaded (Clair) : 1ère partie d'une carte Évènement à Double-Usage, souvent pro-gouvernementale. (5.2)

Uribe : Álvaro Uribe Vélez, El Presidente 2002-2010, après Pastrana. (6.4.3)

Victory Margin (Niveau de Victoire) : Calcul propre à une Faction déterminant l'écart par rapport à ses conditions de victoire. (7.3)

FORCES DISPONIBLES (1.4.1)

(Total, avant mise en place)

	Gouvernement	*FARC*	*AUC*	*Cartels*
Troupes	30 x	-	-	-
Police	30 x	-	-	-
Guérillas	-	30 x	18 x	12 x
Bases	3 x	9 x	6 x	15 x

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com