**3.3 Operations des Insurgés**

Les Factions insurgées choisissent leurs Opérations parmi le Ralliement (Rally), de Marche (March), de Terreur (Terror) et (pour le 26July et le Directorio) l’Attaque (Attac) ou (pour Syndicat) construire.

**3.3.1 Ralliement (Rally).** Une Opération de Ralliement (Rally) permet d’augmentent ou de récupérer des forces amies. Sélectionnez des Provinces ou des villes. Payez 1 Ressource par zone sélectionnée.

• Le Directorio ne peut sélectionner que les zones Neutre ou avec du soutien et de l’Opposition Passive, pas celles avec du Soutien ou de l’Opposition Active.

PROCEDURE: Dans chaque zone sélectionnée, la Faction active place 1 de ses guérillas disponibles. Le 26Juillet ou le Directorio peuvent à la place remplacer 2 de leurs guérillas avec 1 de leurs Bases, en respectant les limites d’empilement (1.4.2). Si la zone sélectionnée a déjà 1 ou 2 Bases de la Faction active (pour le syndicat, Casino ouvert, 1.4.4), la Faction peut à la place :

• Retourner toutes ses guérillas sur leur côté Dormant (quel que soit la Faction, 1.4.3) OU

• Si c’est le Directorio, place un nombre de ses guérillas disponibles égale au nombre de ses Bases présentes plus la valeur de la Population de la zone.

**3.3.2 Marche.** Une Marche permet de déplacer les guérillas amies. Payer 1 ressource par destination finale, ville ou Province (0 ressources pour se déplacer sur des ECs). 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.

*NOTE: Les Guérillas doivent entrer dans une nouvelle zone pour bénéficier de l'effet de l'événement qui appelle à une première de marche ("Voitures blindées", "Le Che" ou "Les Douze") —cela représente les avantages des unités légères qui se déplacent rapidement.*

PROCEDURE: La Faction active peut déplacer n’importe quel nombre de ses guérillas vers des zones adjacentes. Aucune guérilla ne peut se déplacer plus d'une fois. Les Guérillas se déplaçant dans une seule et même zone de destination comme un seul groupe. Les Guérillas d'un groupe deviennent actives (1.4.3) si :

• Elles pénètrent dans une ville ou une Province avec du Support (1.6) ou une EC, ET

• Le nombre de guérilla du groupe plus le nombre de cubes dans la zone de destination est supérieur à 3 unités.

**3.3.3 Attaque.** L’Attaque visent à éliminer les forces ennemies; des attaques particulièrement efficaces permettent d’augmenter également le nombre de Guérillas amies (en capturant les armes, les équipements, le ravitaillement ou les recrues ennemies). Sélectionnez toutes les zones où la Faction actives — le 26July ou le Directorio — a au moins 1 guérilla et 1 pièce ennemie; payer 1 ressource par zone.

PROCEDURE: Dans chaque zone sélectionnée, Activez (1.4.3) toutes les Guérillas de la Faction active, puis lancez un dé : si le jet de dé est inférieur ou égal au nombre de Guérillas de la Faction active (qu’elles viennent d’être activées ou non), supprimer ou fermer (1.4.5) jusqu'à 2 pièces ennemies (au choix de la Faction actives qui peut inclure des Guérillas Dormantes). Les 2 pièces peuvent appartenir à des Factions différentes.

• Une Attaque ne peut pas supprimer une Base de la Faction ciblée s’il y a encore des cubes ou des Guérillas de la Faction dans la zone.

• Une Attaque ne peut pas fermer les Casinos si des Guérillas du Syndicat, des Troupes ou des policiers sont encore présent dans la zone.

*NOTE: Les Forces gouvernementales protègent les Casinos du Syndicat contre les attaques des insurgés.*

CAPTURE DE BIEN: Si le jet de dé indique un « 1 », placer 1 Guérilla disponible de la Faction active dans cette zone (1.4.1). Si un marqueur de Cash a été supprimé (4.5.2), placez-le dans l'espace avec une guérilla de la Faction active.

**3.3.4 Terreur.** Les Opérations de Terreur dans les Provinces ou les villes neutralisent (ou produise en ce qui concerne le 26Juillet) du Soutien ou de l’Opposition (1.6) et place des marqueurs de Terreur qui entravent les futurs efforts d'influence dans la zone. Sur les ECs, placez des marqueurs de Sabotage qui bloquent le gain de ressources du Gouvernement (point 6.2.1). Sélectionnez n’importe quelle zone où la Faction active a au moins 1 guérilla dormante; payer 1 ressource par ville ou Province (0 pour les ECs).

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

• Si la zone est une Province ou une ville, placer un marqueur de Terreur et réduisez n'importe quel niveau de soutien ou d'Opposition 1 vers neutre (« Neutral ») (supprimez le marqueur Passif ou décaler d’Active à Passif et ajuster le niveau de Soutien ou d’Opposition Total, 1.6) ou, si 26Juillet vers Opposition Active.

• Si l'espace est une EC sans marqueur de Sabotage, placer un marqueur de Sabotage.

• Ne placer pas de marqueur de Terreur/Sabotage si tous les marqueurs sont déjà sur la carte. (Il y en a 20).

**4.4 Activités Spéciales du Directorio**

Le Directorio peut choisir de faire des activités spéciales de subversion, d’embuscade ou d’assassinat.

**4.4.1 la Subversion.** La Subversion permet de gagner des ressources et/ou d’affecter une Province neutre (cela représente l'aide avec le travail quotidien des habitants de se détourner du gouvernement ou du 26Juillet plus radical). Elle peut seulement accompagner activité de Ralliement ou de Marche (3.3.1-.2) et elles ont lieu dans 1 Province avec contrôle du Directorio.

PROCEDURE: Ajouter la valeur de la Population de la Province aux ressources du Directorio, puis mettez la zone en neutre (retirer tout soutien ou Opposition).

**4.4.2 L’Embuscade.** Le Directorio réalise ses Embuscades comme le 26Juillet (4.3.2) mais à l'aide des forces du Directorio au lieu de celles du 26Juillet.

**4.4.3 Assassinat.** L’Assassinat neutralise efficacement une unité ennemie — même une Base protégée. Elle peut se produire dans n'importe quelle zone sélectionnée par le Directorio pour une Opération de Terreur du Directorio (3.3.4)

*Ce n'est pas un problème — J’ai obtenue les transports, les frappes aériennes et les représailles !* Les Guérillas étant plus nombreuses que la Police.

PROCEDURE: Supprimer ou fermer (1.4.5) n’importe quelle pièce ennemie de cette zone.

COMMANDEER: Placez n'importe quel Cash récupéré (4.5.2) avec une guérilla du Directorio de la zone.