**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.

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)

**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.

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.

**3.3.4 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).

**3.3.5 Construction.** Les Opérations de Construction — exécutée uniquement par le syndicat — construisent de nouveaux Casinos ou ouvrent ceux qui sont fermés. Sélectionnez des villes ou des Provinces que le Gouvernement ou le Syndicat contrôle (1.7) ; payer 5 ressources par zone (la construction n'est jamais gratuite, 2.3.6, 3.1.2).

PROCEDURE: Dans chaque zone sélectionnée, soit vous placez un Casino fermé (à moins empilement, 1.4.2) ou vous ouvrez un Casino fermé (1.4.4).

**4.5 Activités Spéciales du Syndicat**

Le syndicat peut choisir de faire des Activités Spéciales de Profits, de Muscle ou de Pot-de-vin.

**4.5.1 Profit.** Tirer des profits du Cash par blanchiment, échange de Cash ou des Casinos ouvert. Elle peut accompagner uniquement une opération de Construction, de Ralliement ou de Marche, (3.3.1-.2,-. 5) et peut se produire dans toutes les zones avec du Cash appartenant au syndicat (4.5.2) ou des Casinos ouvert.

PROCEDURE: Placer un marqueur de Cash disponible (4.5.2) sous une guérilla ou un cube dans chacune des zones avec 1 ou 2 Casino ouvert. Alternativement, fermer tous les Casinos désirés et supprimer tout le Cash désiré appartenant au Syndicat et ajouter +3 aux Ressources du Syndicat pour chaque Casino fermé et marqueur de trésorerie enlevé (avec un maximum de 49).

**4.5.2 Les Marqueurs de Cash.** Le jeu utilise 4 marqueurs de Cash pour représenter les grandes cachettes de butin — principalement des piles de dollars américains — en attendant le blanchiment d'argent ou le transfert aux États-Unis. La limite de jeu est de 4 marqueurs de Cash (les autres fournis dans le jeu sont des pions de rechange). Sur le plateau, ils sont toujours placés sous une guérilla ou un cube et se déplacent avec lui. La Faction de la guérilla ou du cube est propriétaire du Cash. Une unité peut détenir plusieurs marqueurs de Cash. Le propriétaire peut transférer l'argent à une autre guérilla ou cube dans la même zone à tout moment (même si la guérilla est supprimée ou remplacée et y compris à une unité d'une autre Faction). Le Cash est seulement supprimé comme suit :

• Si une unité ayant du Cash est supprimée, le propriétaire doit immédiatement transférer le marqueur Cash à une autre guérilla ou cube si possible, sinon il est supprimé.

• Une Faction après l'exécution d'opérations sans activité spéciale peut supprimer un marqueur de Cash qu'elle possède pour une opération limitée gratuite (2.3.6), en sus.

•Au cours de la Phase de ressource, tous les marqueurs Cash sont supprimés; chaque marqueur fournit au propriétaire soit une Base (pour le syndicat, un Casino ouvert) ou + 6 ressources (6.2.4).

*NOTE: Voir aussi kidnapping 4.3.3, rançon de Cash.*

**4.5.3 Renforcement.** Le Renforcement déplace la Police ou les Troupes du gouvernement, généralement pour protéger les Casinos du syndicat ou les ECs. Elle ne peut accompagner qu’une opération de Construction, de Ralliement ou de Marche, (3.3.1-.2,-. 5). La destination est une zone avec un Casino ouvert (1.4.4) ou 1 EC.

PROCEDURE: Relocalisez 1 à 2 Police de toute zone vers la destination si c'est une ville ou 1 à 2 Troupes si c'est une Province ou une EC.

**4.5.4 Pot-de -vin.** Le Pot-de-vin neutralise les unités des autres Factions ou expose ou cache les guérillas mais coûte des ressources (1,8). Elle peut se produire dans n'importe quel zone.

PROCEDURE: Pour chaque zone, réduire les ressources du syndicat de – 3 et supprimer jusqu'à 2 cubes à cet endroit, supprimer ou retourner jusqu'à 2 guérillas ou supprimer une Base ennemie.

NOTE: Le Pot de vin est la seule Activité Spéciale qui coûte des ressources.

CONTREBANDE: Le joueur du Syndicat peut transférer tout Cash enlevé par (4.5.2) le pot-de-vin vers une guérilla ou un cube dans la zone.