**3.2 Operations de Contre-Insurrection (COIN)**

Le Gouvernement choisisse entre Entrainement (Train), Patrouille (Patrol), Ratissage (Sweep) et Assaut (Assault).

**3.2.1 Entrainement (Train).** Les Opérations d’Entrainement augmentent les forces Gouvernementales et donne la possibilité d’obtenir du Soutient (1.6). Sélectionnez des Provinces ou des villes et payez 2, 3 ou 4 ressources par zone sélectionnée selon la position du marqueur sur piste d’Alliance US (6.3.1).

PROCEDURE: Tout d'abord, dans chaque Province sélectionnée ayant une Base du gouvernement ET dans chaque ville sélectionnée, placez jusqu'à 4 cubes (de n'importe quelle combinaison de Troupes et de Police disponibles). Puis dans une zone sélectionnée espace, soit :

• Remplacer 2 cubes par 1 Base du gouvernement (en respectant les limites d’empilement, 1.4.2), ou

• Réalisez une Action Civique (6.3.2) pour gagner du Soutien. Comme au cours de la Phase de Soutien, le Gouvernement doit avoir des troupes, des unités de Police et contrôle (1.7) de la zone et doit payer des ressources supplémentaires, voir 6.3.2 (même si l’Entrainement est gratuit).

**3.2.2 Les Garnisons (garrison).** Les Opérations de Garnison protègent les ECs en déplaçant des Troupes ou des unités de Police pour trouver et supprimer des guérillas. Payer 2, 3 ou 4 ressources au total (pas par espace) selon le marqueur de la piste d’Alliance US (6.3.1). Si une opération limitée est réalisée (2.3.5), tous les cubes qui se déplace, doivent terminer leur mouvement dans un seul et même espace.

PROCEDURE: Déplacez n'importe quel nombre de cubes de votre Faction depuis n’importe quelle espace d’ECs ou de villes. Puis, dans chaque EC (qu’un cube vienne d'y être placé ou non), activer 1 guérilla pour chaque cube présent. Enfin, si le joueur le souhaite, Conduisez un assaut (3.2.4) dans 1 EC sans coût supplémentaire. Dans le cas d’une Opération Limitée (2.3.5), l'assaut doit être effectué dans l’EC de destination.

**3.2.3 Le Ratissage.** Les Opérations de Ratissage peuvent déplacer des troupes (en général, dans les zones contestées) et également localiser les guérillas ennemies. Sélectionnez des villes ou des Provinces comme destinations. Payez 2, 3 ou 4 Ressources zone en fonction de la piste de l’Alliance US (6.3.1).

PROCEDURE: Tout d'abord, Déplacez vers les zones sélectionnées le nombre de troupes adjacentes souhaitées.

• Puis, dans chacune des zones autres que les forêts, activer 1 guérilla (1.4.3) pour chaque cube présent (policiers et soldats, qu’ils viennent juste de se déplacer ou qu’ils étaient déjà présent).

• Dans les zones de forêts, activer seulement 1 guérilla pour chaque groupe de 2 cubes (arrondissez les cubes impairs à l’inférieur).

**3.2.4 Assaut.** Un Assaut permet d’éliminé les forces rebelles. Sélectionnez toutes les zones et payez 2, 3 ou 4 Ressources par zone selon la piste de l’Alliance US (6.3.1).

PROCEDURE: Dans chaque zone sélectionnée, éliminez 1 guérilla Active (1.4.3) pour chaque cube de troupes présentes. Une fois qu'une Faction ciblée n'a plus aucunes guérillas dans la zone, éliminez (ou fermer, 1.4.5) ses Bases à la place.

• Dans une ville ou EC, éliminez 1 pièce ennemie pour chaque cube de Police présent.

• En montagne, éliminez seulement 1 pièce pour chaque groupe de 2 Troupes (arrondis vers le bas).

SEIZURE: Si un marqueur de Cash a été éliminé (4.5.2), placez-le avec un cube dans la zone.

**4.2 Activités Spéciales du Gouvernement**

Le gouvernement peut choisir des activités spéciales de Frappe Aérienne, de Transport ou de Représailles.

**4.2.1 Transport.** Le Transport permet de déplacer rapidement des troupes, en particulier pour les grouper rapidement en vue d’une opération.

PROCEDURE: Déplacer jusqu'à 3 troupes d'une ville ou d’une Base vers n'importe quelle zone.

**4.2.2 Frappe Aérienne.** Une frappe aérienne détruit une unité insurgée active. Elle peut seulement accompagner une Garnison, un Ratissage ou un Assaut (3.2.2-.4) et a lieu dans une Province ou une EC (Pas une cité). Elle ne peut pas se produire si soumis à un embargo de l’Alliance US (6.3.1).

PROCEDURE: Retirer 1 guérilla Active ou, si la Faction ciblée n'a pas de guérilla dans la zone, supprimer ou fermer 1 de ses Bases.

**4.2.3 Représailles.** Les Représailles réduit l'Opposition et déplace les guérillas. Elle peut seulement accompagner Garnison, un Ratissage ou un Assaut (3.2.2-.4) et à lieu dans une zone contrôlé par le Gouvernement (1,7).

PROCEDURE: Placer un marqueur de terreur dans la zone sélectionnée. Déplacer l'Opposition (le cas échéant) de 1 niveau vers neutre. Déplacez 1 guérilla de là vers une zone adjacente.