

ANDEAN ABYSS

Insurgency and Counterinsurgency in Colombia



COIN sorozat, I. kötet

SZABÁLYKÖNYV

Volko Ruhnke játéka

TARTALOMJEGYZÉK

1. Bevezetés	2	7. Győzelem.	11
2. A játék menete	4	8. Nem játékos által irányított csoportok	11
3. Műveletek	6	Összeállítás	14
4. Speciális tevékenységek	7	Alapfogalmak	15
5. Események	9	Elérhető erők.	16
6. Propaganda fordulók.	10		

1.0 BEVEZETÉS

Az *Andok pokla* 1-4 játékos által játszható társasjáték, amely a 90-es években és a 2000-es évek elején Kolumbiában lezajlott lázadó és lázadóellenes (angol rövidítése COIN) konfliktust dolgozza fel. Minden játékos egy-egy csoportot vezet, melyek célja a kolumbiai államügyek irányítása: a kormány vagy a 3 lázadó csoport egyike szerepében — a marxista FARC, a jobboldali AUC “félkatonai szervezet” vagy a droggereskedő kartellek. Katonai, politikai és gazdasági akciók használatával és különböző események kiaknázásával a játékosok létrehozhatnak és irányítanak erőket, melyekkel befolyásolhatják a népséget, erőforrásokat nyerhetnek ki vagy más módon érhetik el a csoportjuk céljait. Egy pakli kártya szabályozza a forduló sorrendjét, az eseményeket, a győzelmi feltételek ellenőrzését és egyéb folyamatokat. A szabályok lehetővé teszik egyes csoportok játékos nélküli irányítását is, így egyedül, 2 játékosal, illetve több játékosal is játszhatunk.

Az *Andok pokla* az első darab a tervezett COIN játéksorozatban, melyek hasonló szabályok szerint dolgozzák fel a modern lázadóellenes konfliktusokat.

A legfontosabb játékfunkciókat külön játékos segítő lapokon összegeztük. A játék összeállításának menetét a 14. oldalon találod.

1.1 Az általános játékmenet

Az *Andok pokla* — a legtöbb kártyavezérelt háborús játékkal ellentétben — nem oszt saját lapokat a résztvevőknek. Ehelyett a lapokat egyesével játszuk ki a pakliból, egy kártyát felfedve minden játékos előtt. Minden eseménykártya megmutatja, hogy a csoportok milyen sorrendben válnak alkalmassá a kártya eseménye ill. a felsorolt műveletek és speciális tevékenységek közül választani. Egy esemény vagy művelet végrehajtása azzal jár, hogy az adott csoport a következő kártyával már alkalmatlanná válik ugyanennek a végrehajtására. Az eseménykártyák közé kevert propagandakártyák rendszeresen lehetőséget adnak az azonnali nyeresre és olyan tevékenységekre, mint pl. erőforrások begyűjtése és a lakosság szimpátiájának befolyásolása.

1.2 A játék tartozékai

Az *Andok pokla* készlet tartalmaz:

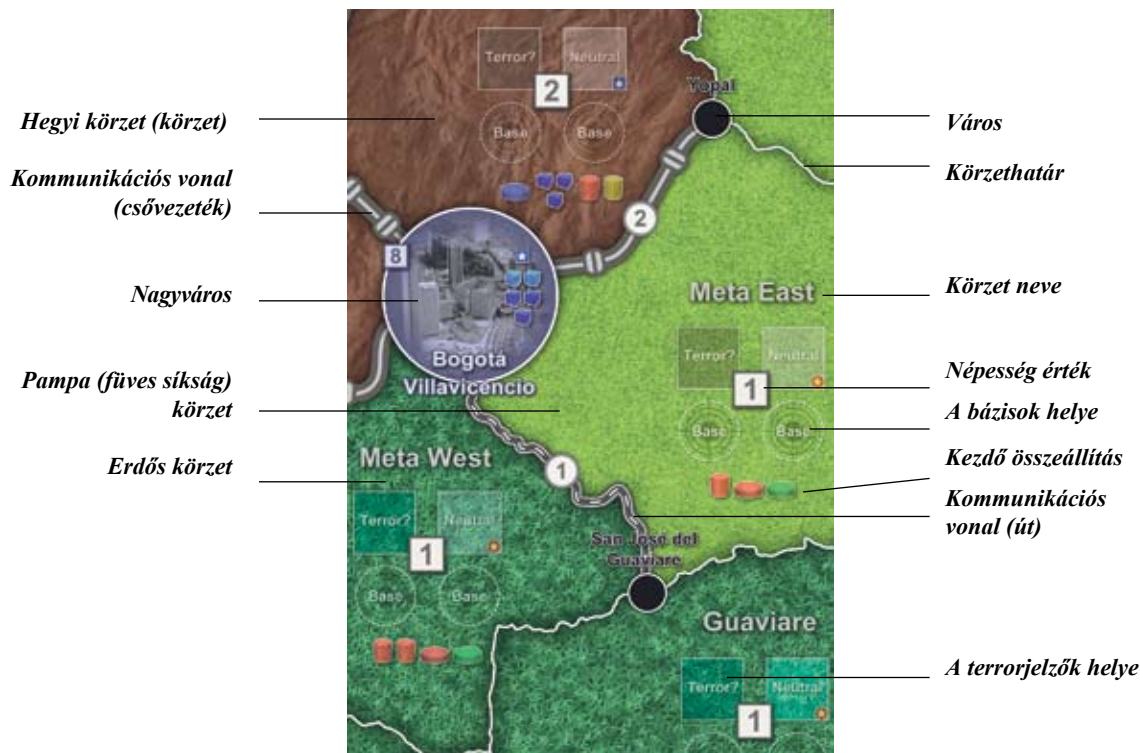
- Egy 56 x 87 cm térkép táblát.
- 76 kártyát.
- 153 sötét és világos kék, vörös, zöld és sárga fa egységjelzőt, néhányuk jelzéssel ellátott (1.4; lásd az “elérhető egységek” felsorolását a szabálykönyv végén).
- 8 jelzéssel ellátott hengert (1.7, 2.2).
- 6 fekete és 6 fehér jelzőt (3.1.1).
- Egyéb jelzőket (kinyomható lapon).
- Egy játékmenet és tervező térkép lapot.
- A 4 csoport játékos segítő lapjait.
- 2 nem-játékos irányította frakció segítő lapot.
- 3 db 6 oldalú kockát: 1 vörös, 1 sárga, 1 zöld.
- Egy háttérinformációkkal ellátott példajáték füzetet.
- Ezt a szabálykönyvet.

1.3 A térkép

A térkép Kolumbiát ábrázolja különféle típusú mezőkre osztva, illetve a környező országok egy részét is magában foglalja.

1.3.1 A térkép mezői. A térkép mezői vidéki körzeteket (körzet), városokat és köztük futó kommunikációs vonalakat (komm.) tartalmaznak. Minden mezőn — beleértve a komm.-at is — állomásozhatnak egységek.

1.3.2 Körzetek. Minden körzetnek van népességi értéke (Pop), 0, 1 vagy 2 értékben, mely befolyásolja a kormányellenes vagy kormánypárti támogatással (1.6) elért győzelmet és néhány lázadó műveletet (3.3). A körzeteket megkülönböztetjük egymástól a domborzati viszonyaik alapján, így egy körzet lehet trópusi erdő (erdő), hegyi körzet vagy pampa (füves síkság) is, mely jellemzők kihatnak néhány lázadóellenes műveletre (3.2) és eseményekre (5.0).



1.3.3 Városok. Minden város 1-8 közötti lakosság értékkel rendelkezhet (minden egyes érték 1 millió kolumbiai jelképez).

1.3.4 Komm. Minden kommunikációs vonal (komm.) rendelkezik egy gazdasági értékkel 1 és 3 között, mely befolyásolja a kormányzati erőforrásokat (1.7). A kommunikációs vonalak lehetnek utak, vagy csővezetékek. A csővezetékek gazdasági értéke jellemzően nagyobb és egyes eseményekre is hatással vannak.

MEGJEGYZÉS: A komm.-ok további szállítási útvonalakat és infrastruktúrát is jelképeznek, mint pl. elektromos távvezetékek, melyek az utakkal vagy csővezetékekkel párhuzamosan futnak.

1.3.5 Külföldi országok. A térkép tartalmazza Brazília, Ecuador, Panama, Peru és Venezuela egyes részeit. Ezek nem minősülnek mezőknek (1.3.1) hacsak és amíg egy esemény így nem rendeli (5.0).

PÉLDA: A "Darién" esemény Panamát egy 0 lakosságú erdei körzetnek nyilvánítja minden szempontból, kivéve, hogy egy tisztogatás művelet nem aktiválja az itteni gerillákat (3.2.3).

MEGJEGYZÉS: Venezuela szomszédos Guainiával, de nem az Vaupéssal, ezért befolyásolja a "Hugo Chávez" eseményt.

1.3.6 Szomszédosság. A szomszédosság befolyásolja a katonák mozgását és egyes események végrehajtását. Bármely 2 mező szomszédos, ha teljesíti az alábbi feltételek egyikét:

- A mezők egymással határosak (érintkeznek).
- Komm.-ok által elválasztott körzetek.
- Komm.-ok vagy körzetek, melyeket városok választanak el.

MEGJEGYZÉS: A városok nem minősülnek mezőknek; csak körzeteket és komm.-okat választanak el egymástól.

1.3.7 Tengerpartok. A kék területekkel határos mezők tengerparti mezők, ezek befolyásolják a "Narko-tengeralattjárók" eseményt.



PÉLDA A SZOMSZÉDOSSÁGRA: Az Ayacucho várost körülvevő 4 körzet és 4 komm. mind szomszédos egymással, mivel egy város választja el őket. Antioquia és a nyugatra fekvő erdős körzet szomszédos egymással, mivel egy komm. választja el őket.

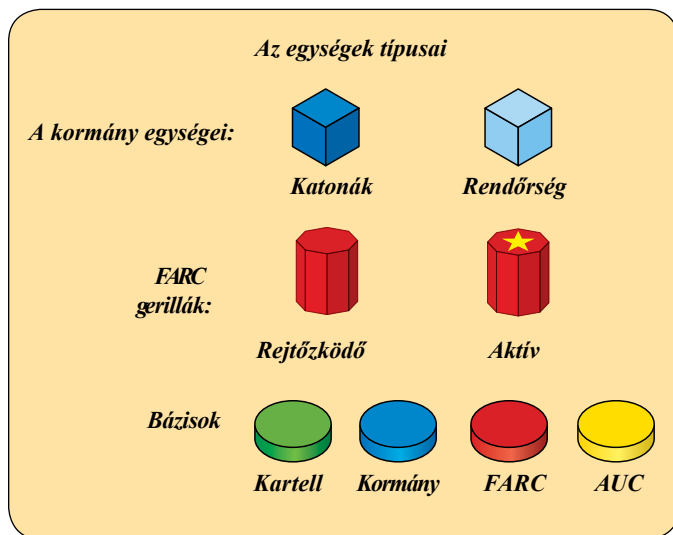
1.4 Az egységek

A fa játékelemek a felek különböző egységeit szimbolizálják: a kormány katonáit (sötétkék kockák) és a rendőrséget (halványkék kockák), lázadó gerillákat és a felek bázisait.

MEGJEGYZÉS: A bázisok nem pusztán kiképző és táborozó helyeket jelölnek, de ezek a lázadók politikai irányításának központjai, illetve kokacserje vagy ópium mákmezők és feldolgozó laborok is egyben.

MEGJEGYZÉS: Használd a "túlsordulás" mezőket, ha egy városba vagy egy kisebb körzetbe nem férnek el az egységek; rakd a hozzátartozó túlsordulás jelzőt a térképre.

1.4.1 Elérhetőség és eltávolítás. A szabálykönyv végén található "Elérhető egységek" táblázat limitálja a játékban levő egységek számát. Tartsd az elérhető egységek mezőn azokat az egységeket, amelyek nincsenek épp a térképen. (Rakd a bázisokat a legna-



Drog szállítmány



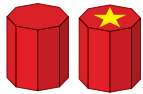
Túlsordulás jelző



gyobb számmal ellátott üres körökbe, jelezve a térképen levő bázisok számát, mely egyike a győzelmi feltételeknek (7.0).

- Egységeket csak a fent említett mezőről rakhatunk vagy cserélhetünk le — hagyjuk figyelmen kívül azokat az utasításokat, melyek egy adott egység típusa lerakásáról szólnak, ha az a típus nem elérhető, mivel már az összes ilyen egység a térképen van (az ilyen elemeket inkább eltávolítani semmint lecserélni lehet; lásd a következő pontot).
- Fontos:** Egy játékos egy művelet, speciális tevékenység vagy esemény során eltávolíthatja saját egységeit az elérhető egységek mezőre. *Példa: A lázadók eltávolíthatnak gerillákat egy gyülekezés során (3.3.1), ha nincs elérhető gerillájuk és így rejtőzködővé tehetik azokat.*
- Ha egy ellenfelet megcéloznak, akkor a végrehajtó fél annyi egységet kell levegyen vagy aktiváljon, amire képes. *PÉLDA: A kormány egy támadása (3.2.4) erdős területen, 3 katonával 3 aktív egységet kell eltávolítson, ha van ennyi egysége a célbavett félnek.*

1.4.2 Halmazás. Legfeljebb 2 bázis (tulajdonos frakciótól függetlenül) lehet egy adott körzetben vagy városban. Bázisok nem lehetnek egy komm. területén. Kormányerők nem foglalhatnak el FARC zónákat (6.4.4). (Lásd még a “Sucumbios” eseményt Ecuador kapcsán.) Hagyd figyelmen kívül az olyan utasításokat (pl. eseményeknél vagy műveleteknél), amelyek a halmazási limiten felül raknának le egységeket. A fent leírtak kivételével bármely számú kormány egység és gerilla tartózkodhat egy mezőn.



1.4.3 Rejtőzködő/aktív. A gerillák vagy rejtőzködnek — jelölt felükkel lefelé — vagy aktívak, jelölt felükkel felfelé állnak. Némely akció és esemény megváltoztatja státuszukat egyikről a másikra. A bázisok, a katonák és a rendőrség

mindig aktívak. Az új gerillákat mindig rejtőzködőként kell lerakni (beleértve az egységek cseréjét is).

MEGJEJYZÉS: Hacsak az utasítás nem rejtőzködő gerillát ír, elegendő a már aktív gerillákat aktiválni (azaz aktívak maradnak).

1.5 Játékosok és frakciók

Az Andok pokla játékot 1-4 személy játszhatja. Az első játékos a kormányt (kék), a második a FARC erőket (vörös), a harmadik az AUC-t (sárga), a negyedik pedig a kartelleket (zöld) irányítja (2.1). (3 fél esetén a harmadik játékos játszhat a kartellel az AUC helyett.) Ezek a frakciók ellenségesek egymással. A kimaradó frakciók nem-játékos szereplők; tevékenységüket a 8. pontban leírtak szabályozzák. Lásd a segédlet füzetét az egyes frakciók szerepének összegzéséért.

Nem-játékos opció mellőzése: Ha még most tanuljátok a játékot és 2 vagy 3 fő játszana, akkor hagyjátok figyelmen kívül a nem-játékos felekre vonatkozó szabályokat (8.0). Ehelyett a játékosok irányítják a kimaradt frakciókat:

- 3 játékosnál az AUC irányítja a kartelleket.
- 2 játékosnál a kormány az AUC-t; a FARC pedig a kartelleket irányítja.

A játék a győzelmi ellenőrzéskor csak akkor ér véget (6.1) ha egy játékos összes frakciója eléri a győzelmi feltételeit.

Egy végső propaganda után a frakciókhoz tartozó legalacsonyabb győzelmi különbözetet (7.3) vegyétek figyelembe. A játékosok nem csoportosíthatnak át (1.5.1) saját frakcióik között.

1.5.1 Tárgyalások. A játékosok a szabályok keretein belül köthetnek kölcsönös egyezményeket, de önszántukból csak nyersanyagokat (1.7) vagy szállítmányokat (4.5.3) adhatnak át. Minden tárgyalás nyitott. A szabályok nem kötik a feleket az egyezmények betartásához.

1.6 Támogatás és ellenállás

A támogatás/ellenállás befolyásolja a győzelmet és néhány műveletet.

1.6.1 A legalább 1 lakossággal rendelkező városok és a körzetek (1.3.2-3) mindig az öt lehetséges támogatás/ellenállás szint egyikét mutatják a kormány felé és ez a játék során változhat:

- Aktív támogatás.
- Passzív támogatás.
- Semleges.
- Passzív ellenállás.
- Aktív ellenállás.

1.6.2 Az aktív vagy passzív támogatást/ellenállást a városokra vagy körzetekre rakott jelzőkkel jelöljük. A semleges helyeken nincs jelző. Az aktív támogatás/ellenállás duplán számít az összes támogatás/ellenállás számításánál (1.6.3).



MEGJ.: Komm.-ok (1.3.4) és 0 lakosságú körzetek soha nem tartalmazhatnak támogatás/ellenállás jelzőket (mindig semlegesek).



1.6.3 Összes támogatás/ellenállás.

A kormány vagy a FARC győzelme a lakosság összes támogatásán/ellenállásán múlik (plusz a FARC bázisok, 7.2).

A támogatásban, az ellenállásban vagy a FARC bázisok számában beálló változásoknak megfelelően állítsuk át a térkép peremén levő számozott sávon az “összes támogatás” és az “ellenállás+bázisok” jelzőket.

Az összes támogatás és ellenállás számítása:

Az összes támogatás egyenlő:

(2 x aktív támogató lakosság) + (1 x passzív támogató lakosság)

Az összes ellenállás egyenlő:

(2 x aktív ellenálló lakosság) + (1 x passzív ellenálló lakosság)

Az ellenállás+bázisok egyenlő:

Az összes ellenállás + a térképen levő FARC bázisok száma

1.7 Erőforrások és segélyek



Bármely pillanatban minden frakció rendelkezik 0-99 számú erőforrással, melyeket a műveletek kifizetésére használhat (3.0). Némely propaganda forduló (6.3.1) és események alatt némi segély (0-29) hozzáadódik a kormány erőforrásaihoz. Jelöld az erőforrásokat és segélyeket a térkép szélén levő sávon, az erőforrásokat egy, a frakció színével rendelkező hengerrel jelölve (1.5).



2.0 A JÁTÉK MENETE

2.1 Összeállítás

Kövessd a szabálykönyv 14. oldalán található utasításokat, válassz a különböző játék-opciók közül, dönts el melyik frakciót irányítják az egyes játékosok, készítsd elő a kártyákat és rakd le a jelzőket és az egységeket.

2.2 Kezdés

A játékot a húzópakli legfelső lapjának felfedésével és a kijátszott lapokhoz rakásával kezdjük. Ezután felfedjük a húzópakli következő lapját. A kijátszott lapoknál levő lapot játszuk le először; a lap

a húzópakli tetején lesz a következő kijátszott kártya. *MEGJ.: Így a játékosok 1 kártyányit előre látnak a húzópakliba.* Minden kijátszott kártya és a húzópakliban levő kártyák száma ellenőrizhető.

A LÉPÉSEK KÖVETÉSE: Ahogy az összes eseménykártya lépéseit végezzük, rakjuk az adott frakció színével ellátott hengert (1.5) a játék menete jelzősáv megfelelő mezőjére (vagy propaganda fordulók esetén (6.0), mozgasd előre a propaganda kártya jelzőt).

Rejtett lap opció: A tanulójáték során csökkentett döntéshozatali komplexitással játszhatunk, ha nem fedjük fel a húzópakli tetején levő lapot. Hagyd figyelmen kívül a végső eseménykártyára vonatkozó korlátozást (2.3.9).

2.3 Eseménykártyák

Eseménykártya kijátszása esetén legfeljebb 2 frakció fog műveleteket végezni vagy az eseményt végrehajtani; a többi frakció passzolhat és erőforrásokat gyűjthet.

- Azon frakciók, akiknek hengerei a “megfelelő” mezőn vannak, a kártya tetején levő szimbólumok alapján, balról jobbra haladva megkapják ezeket a lehetőségeket.
- A “nem megfelelő” mezőn álló frakciók nem csinálnak semmit.

2.3.1 Megfelelőség. Azon frakciók, akik nem hajtottak végre műveletet vagy eseményt az előző kártyával, megfelelőnek minősülnek (hengerekük a “megfelelő” mezőn lesz a kártya kijátszásakor 2.3.7). A frakciók akik végeztek ilyet, nem megfelelőek. (Minden frakció megfelelőként kezdi a játékot.) Lásd még: ingyen műveletek, 3.1.2.

Megfelelőség A opció: A nagyobb változatosság és kevesebb tervezési lehetőség érdekében, a jelenleg kijátszott kártyára vonatkozó megfelelőégi sorrendet a húzópakli legfelső eseménykártyáján levő szimbólumok alapján határozzuk meg. Ha a felső lap propaganda kártya, akkor addig húzzunk új lapokat, míg egy esemény kártyát nem találunk. Ha a pakli utolsó lapja propaganda kártya, akkor a kijátszott lapok legalsó eseménykártyáját nézzük meg. Ne használjuk a felfedés opciót (2.2).

Megfelelőség B opció: Még nagyobb káosz érdekében, határozzuk meg a frakció sorrendet az A opció szerint és hagyjuk figyelmen kívül az események vagy műveletek végzését (2.3.7). Csak egy esemény szövege miatt lehet egy frakció “nem megfelelő”.

2.3.2 Frakció sorrend. Az első megfelelő frakció az akinek jele a többihez képest leginkább balra van (átugorva a nem megfelelő frakciókat) végrehajthat egy műveletet vagy eseményt, ill. passzolhat. A tőle jobbra levő lesz a második megfelelő frakció.



MEGJ.: A szürke 2-es jel némely kártyán a nem-játékos választást befolyásolja (8.1), nem pedig a frakció sorrendet.

2.3.3 Passzolás. Ha egy 1. vagy 2. megfelelő frakció passzol, +1 erőforrást kap (vagy +3 erőforrást, ha a kormányról van szó) és megfelelő marad a következő kártya erejéig. Ekkor a következő (bal szélső) megfelelő frakció veszi át a passzoló frakció helyét, ugyanolyan opciók közül választva, mint az első. Ha az utolsó (jobb szélső) megfelelő frakció passzol, akkor állítsuk át a hengereket (2.3.7) és játszuk ki a következő kártyát.

2.3.4 Opciók megfelelő frakciók részére.

ELSŐ MEGFELELŐ: Ha az első megfelelő nem passzol (2.3.3), akkor végrehajthatja az alábbiak egyikét:

- Egy műveletet (3.0)—speciális tevékenységgel vagy anélkül (4.0) VAGY
- A kártyán látható eseményt.

MÁSODIK MEGFELELŐ: Ha 2. megfelelő frakció nem passzol (2.3.3), akkor szintén végrehajthat egy műveletet és valószínűleg az eseményt, de a választási lehetőségei azon múlnak, hogy az 1. megfelelő frakció mit hajtott végre előtte:

- Csak művelet: Ha az 1. megfelelő frakció műveletet végzett, akkor a 2. megfelelő frakció csak limitált műveletet hajthat végre (2.3.5).
- Művelet és speciális tevékenység: Ha az 1. megfelelő frakció egy speciális tevékenységgel járó műveletet végzett, akkor a 2. megfelelő frakció az eseményt végezheti el (lásd még a végső eseménykártya szabályt, 2.3.9).
- Esemény: Ha az 1. megfelelő frakció az eseményt hajtotta végre, akkor a 2. megfelelő frakció végrehajthat egy műveletet, speciális tevékenységgel, igény szerint.

MEGJ.: A könnyű kereshetőség miatt, ezeket az opciókat a játékos segítő lapokon és a térképen is feltüntettük.

2.3.5 Limitált művelet. Limitált műveletnek nevezzük azt, ha csak 1 mezőn, speciális tevékenység nélküli műveletet végeznek. Ha a limitált művelet egy őrzár (3.2.2), egy tisztogatás (3.2.3) vagy egy menetelés (3.3.2), akkor több helyről származó egységet érinthet, de a célállomásuk csak 1 mező lehet. A limitált művelet is műveletnek számít. Lásd még a végső eseménykártya szabályt (2.3.9) és a nem-játékos műveletek szabályait (8.1).

2.3.6 Szállítmány. Mikor az 1. vagy 2. megfelelő frakció erőforrásokat fizet egy művelet végrehajtásáért (beleértve egy limitált műveletet is, 2.3.5), de nem végez speciális tevékenységet, eltávolíthatja egy saját szállítmányát (4.5.3) azért, hogy azonnal végrehajthasson egy további, ingyenes, bármely típusú limitált műveletet. Alternatívaként, egy másik frakció eltávolíthatja a saját szállítmányát, így lehetővé téve az 1. vagy a 2. megfelelő frakciónak egy ilyen ingyen limitált művelet végrehajtását. Egy frakció kártyáinként 1 ilyen szállítmányt használhat fel ilyen célra. *PÉLDA: A kartell az 1. megfelelő frakció és végrehajt egy menetelést, eltávolítja egy szállítmányát, majd végrehajt egy gyülekezést 1 mezőn, erőforrás költség kifizetése nélkül.*

MEGJ.: Az így elvégezhető extra művelet jelképezi egy-egy nagyobb drogszállítmány hasznát, melyet a “fogaskerek megolajozására” használnak fel.

2.3.7 Megfelelőség beállítása. Miután az 1. és 2. megfelelő frakció végrehajtotta összes műveletét, speciális tevékenységét és eseményt (vagy miután minden megfelelő frakció inkább passzolt), mozgassuk a játéksorrend jelzősávon a hengereket az alábbiak szerint:

- Mozdasd a hengert a “nem megfelelő” mezőre, ha a frakció végrehajtott egy műveletet (beleértve a limitált műveletet is) vagy végrehajtotta az eseményt (hacsak az esemény máshogy nem rendeli; lásd még az ingyen műveleteket is, 3.1.2.).
- Mozdasd a hengert a “megfelelő” mezőre, ha a frakció nem végzett műveletet vagy eseményt (és egy esemény nem változtatja nem megfelelővé).

2.3.8 A következő kártya. A megfelelőség beállítása után, rakd a húzó pakli legfelső lapját a kijátszott lapok paklijára képpel felfelé és fedd fel a húzópakli következő lapját. Játssz le a kijátszott lapok pakliján levő kártyát, a megfelelő sorrendben.

2.3.9 A végső esemény kártya. A végső propaganda kártya (2.4.1) előtti utolsó eseménykártyánál, bármely játékos csak limitált műveletet végezhet (2.3.5, speciális tevékenység nélkül) és ez a művelet nem lehet tisztogatás (3.2.3) vagy menetelés (3.3.2).

2.4 Propaganda kártya

Ha egy propaganda lapot játszunk ki, végezzünk el egy propaganda fordulót (6.0).

2.4.1 Végső propaganda. Ha a 4. propaganda lap fordulója győzelem nélkül ér véget (6.1), akkor a játék véget ér: a 7.3 pont alapján határozzuk meg a győztest.

Rövid játék opció: Az összeállításkor egyezzünk meg arról, hogy a 3. propaganda lap fordulója lesz a végső forduló.

MEGJ.: Rakjuk félre a propaganda kártyákat, hogy lássuk hány lap lett már kijátszva. Minden, a propaganda lapig lejátszott esemény-kártya sorozat egy "kampány", amit a propaganda forduló követ.

3.0 MŰVELETEK

3.1 A műveletekről általában

Egy műveletet végrehajtó frakció választ a frakciójának segítő lapján felsorolt 4 műveletből és ha lehetséges, kiválasztja a térkép egy mezőjét, amit a művelet érint. A frakció rendszerint erőforrásokkal fizet (nem segéllyel, 1.7), gyakran a kiválasztott helyek száma alapján; rendelkeznie kell elegendő erőforrással a művelet kifizetésére, beleértve az összes kiválasztott hely költségét.

A végrehajtó frakció választja meg a helyek sorrendjét, ahol a műveletet végzi, kijelöli az érintett ellenséges frakciókat vagy egységeket, illetve a baráti egységeket, melyeket lerak vagy levesz a térképről. Egy művelet célba vehet egy vagy több frakciót, és figyelmen kívül hagyhatja a többit.

3.1.1 Gyalog. A játékosok megjelölhetik a műveletekre kiválasztott mezőket (3.0) fekete gyalog, míg a speciális tevékenységek mezőit (4.0) pedig fehér gyalog figurákkal. (A figuráknak kényelmi funkciójuk van, számuk nem limitálja a kiválasztható helyek számát.)

3.1.2 Ingyen műveletek. Egyes események (5.5), fázisok (6.4.5) vagy a drogok szállítása (2.3.6) ingyenes műveleteket vagy speciális tevékenységeket adhat: nem kerülnek erőforrásba és, ha az eseményt kijátszó félén kívül valaki más hajtja végre, akkor a kijátszó frakció megfelelő maradhat (2.3.7). Más követelmények és eljárások továbbra is érvényesek, kivéve ha az esemény szövege máshogy nem rendeli (5.1.1, 5.5.).



3.2 COIN műveletek

A kormány választhat a kiképzés, őrzés, tisztogatás és a támadás műveletek közül. *Megi.: A kormány soha nem rakhatja vagy mozgathatja egységeit FARC zónákba; lásd a 6.4.4 pontot.*

3.2.1 Kiképzés. A kiképző műveletek erősítik a kormányerőket és a támogatást is növelhetik (1.6). Válaszd ki bármely körzetet vagy várost és fizess 3 erőforrást kiválasztott mezőnként.

VÉGREHAJTÁS: Elsőként, minden kiválasztott körzetbe, ahol van a kormánynak bázisa ÉS minden kiválasztott városba rakj legfeljebb 6 kockát (elérhető katonákat és rendőrséget, bármilyen összetételben). Ezután legfeljebb 1 kiválasztott mezőn:

- Cseréld le bármely 3 kockát 1 kormány bázisra (halmozási limiten belül, 1.4.2), VAGY
- Végezz civil fejlesztési projektet (6.4.1) a támogatás növelésére. Mint a támogatási fázisban, a kormánynak katonák, rendőrség és ellenőrzés (több egység, 6.2) kell a mezőn és a 6.4.1 szerint további erőforrásokat is kell fizetnie (ingyen kiképzésnél is).

3.2.2 Őrzés. Az őrzés műveletek megvédik a komm.-okat katonák és a rendőrség odavezénylésével, akik megtalálják és eltávolítják onnan a gerillákat. Fizess összesen 3 erőforrást (nem mezőnként). Ha ez limitált művelet (2.3.5), minden mozgó kocka egy azonos célállomáson kell, hogy megálljon.

VÉGREHAJTÁS: Mozgass bármennyi kockát, bármely mezőről. Minden kocka mozoghat egy szomszédos komm.-ba vagy városba (1.3.6) és mindaddig beléphet szomszédos komm.-ba vagy városba, míg a játékos a megállás mellett dönt, vagy olyan mezőre ér, ahol 1 vagy több gerilla van. Ezután minden egyes komm.-ban (akár odamozgott egy kocka, akár nem), aktiválj 1 gerillát minden ott levő kocka után. Majd, ha szeretnéd, végezz egy támadást (3.2.4) 1 komm.-nál, további költség nélkül. Ha ez limitált művelet (2.3.5), akkor a támadásnak a cél komm.-ban kell történnie.

3.2.3 Tisztogatás. A tisztogatás művelet katonákat vezényel (rendszerint vitatott területre) és felfedi az ellenséges gerillákat. Válaszd ki bármely várost, komm.-ot vagy körzetet célként (de nem FARC zónákat, 6.4.4). Fizess 3 erőforrást kiválasztott mezőnként. A tisztogatás nem lehetséges a végső esemény kártya alatt (2.3.9).

VÉGREHAJTÁS: Elsőként, mozgass bármely szomszédos katonát a kiválasztott mezőkre. Emellett a katonák mozoghatnak elsőként olyan szomszédos komm.-ra (1.3.6), ahol nincs gerilla, majd ezután mozoghatnak a szomszédos területre. (Minden mozgó katonának el kell jutnia a kifizetett célmezőkre.)

- Ezután, a kiválasztott mezőkön (ha az nem erdő) aktiválj 1 gerillát (1.4.3) minden ott levő kocka után (rendőrség plusz katonák, akár most mozogtak oda, akár ott voltak már).
- Erdőkben 2 kockánként csak 1 gerillát aktiválj (lefelé kerekíts).



PÉLDA: A kormány kiválasztja a Cesar-La Guajira körzetet tisztogatásra. Nincs gerilla egy komm.-on sem. A katonák Baranquilla-tól délre levő a komm.-ra mozoghatnak Cúcuta, Bucaramanga és Sincelejo körzetből, majd utána Cesar-ba. A már Baranquilla-ban levő katonák vagy bármelyik a szomszédos 3 körzetből, vagy 4 komm.-ból szintén beléphetnek Cesar-ba.

3.2.4 Támadás. A támadás műveletek megsemmisítik a lázadó erőket. Válaszd ki bármely mezőt és fizess 3 erőforrást mezőnként.

VÉGREHAJTÁS: Minden kiválasztott mezőről vegyél le 1 aktív gerillát (1.4.3) minden ott levő katonák kocka után. Ha a célbavett frakciónak már nincs ott gerillája, távolítsd el helyettük a bázisait.

- Egy városban vagy komm.-ban további 1 ellenséges egységet vehetsz le minden ott levő rendőrség kocka után.
- A hegyeknél csak 1 egységet vegyél le minden 2 katonák után (lefelé kerekíts).

MEGJ.: A gerillák katonailag kevésbé potensek, mint a kormányerők, de információk előnyöket élveznek, így a kormánynak először tisztogatással kell felfednie, majd a támadással elpusztítania őket.

MEGJ.: A frakciók játékos segítő lapjain szerepel a "bázisok utolsóként" megjegyzés, mely emlékeztet, hogy egy művelet nem távolíthat el ellenséges bázist, amíg gerillák (aktív vagy rejtőzködő),

katonák vagy rendőrség abból a frakcióból még maradt azon a mezőn. Továbbá egy frakció összes gerillája lehet rejtőzködő egy mezőn, meggátolva azt, hogy egy későbbi támadás eltávolítsa ezeket az egységeket (beleértve a bázisokat is), míg a gerillákat nem aktiválják.

3.2.5 Drog fogás. Minden, támadás által eltávolított szállítmány (4.5.3) +6-ot ad hozzá a segélyhez (maximum 29-ig).

3.3 A lázadók műveletei

A lázadó frakciók (FARC, AUC és a kartellek) választhatnak a gyülekezés, menetelés, támadás és a terror műveletek közül.

A frakciók játékos segítő lapjain a "lázadó műveleteknél" a "gerilla" és a "bázis" kifejezések a végrehajtó frakcióra vonatkoznak (baráti egységek), hacsak ez nincs máshogy szabályozva.

3.3.1 Gyülekezés. A gyülekezés művelet fejleszti vagy meggyógyítja a baráti egységeket. Válaszd ki bármely körzeteket vagy városokat. Fizess 1 erőforrást kiválasztott mezőnként.

- A FARC csak semleges vagy ellenálló mezőket választhat, támogatással rendelkezőket (1.6) nem.
- Az AUC csak semleges és támogató mezőket választhat, ellenálló mezőket nem.

VÉGREHAJTÁS: A végrehajtó frakció minden kiválasztott mezőre rak 1-et az elérhető gerillákból, vagy lecserélheti 2 gerilláját 1 bázisra, halmozási limiten belül (1.4.2). Ha a mezőn már van 1 az adott frakció bázisából, akkor a frakció a fentiek helyett:

- Lerakhat legfeljebb annyi elérhető gerillát, ahány bázisa van a mezőn plusz a mező népességi értéke (1.3.2.-3) VAGY
- Ide mozgathatja bármely gerilláját bármely mezőről és az összes ott levő gerillát átfordíthatja rejtőzködővé (akár mozgott, akár nem) (1.4.3).

3.3.2 Menetelés. A menetelés művelet baráti gerillákat mozgat. Válaszd ki bármely mezőt, mint mozgó gerillák kiindulási pontját. Fizess 1 erőforrást városonként/körzetenként, ahová a gerillák belépnek (0 erőforrás egy komm.-ra lépni). Ha ez limitált művelet (2.3.5), akkor minden mozgó gerillának egyazon célpontra kell befutnia a mozgást. A végső esemény kártyával (2.3.9) nem lehet menetelni.

VÉGREHAJTÁS: A végrehajtó frakció bármely gerilláját az azzal szomszédos mezőre mozgatja (1.3.6). Egy gerilla sem mozoghat egynél többször. Azonos helyről azonos helyre tartó gerillák csoportban mozognak. Egy mozgó csoport gerilla aktívvá válik (1.4.3) ha:

- A célmező egy komm. vagy egy támogatással (1.6) rendelkező város/körzet — vagy az AUC menetelésnél, támogatással vagy ellenállással rendelkező — ÉS
- A mozgó csoportban levő gerillák száma plusz a célmezőn levő kockák száma meghaladja a 3-at. Az AUC menetelésnél számoljuk a FARC gerillákat is kockának.

PÉLDA: Egy 2 rejtőzködő FARC gerillából álló csoport menetel Meta East-ből Santander-Boyacá-ba, melynek passzív támogatása van és 1 rendőrség és 1 katona kocka van ott. Mivel a célmező egy támogatással rendelkező körzet és a mozgó gerillák és a kockák száma 4, ami meghaladja a 3-at, a 2 mozgó gerilla aktív lesz.

MEGJ.: A menetelés gyakran aktiválja a gerillákat, de az események kiváltotta mozgás (5.0) csak akkor, ha ezt külön leírja.

3.3.3 Támadás. A támadás művelet az ellenséges erők elpusztítására szolgál; a különösen jól sikerült támadások fejlesztik a baráti gerillákat, (zsákmányolhatnak

fegyvereket, felszerelést, ellátmányt, újoncokat vagy drogokat). Válaszd ki bármely mezőt ahol a végrehajtó frakciónak legalább 1 gerillája és 1 ellenséges egység van; fizess 1 erőforrást mezőnként.

VÉGREHAJTÁS: Minden kiválasztott mezőn aktiválj (1.4.3) minden, a végrehajtó frakcióhoz tartozó gerillát és dobj egy kockával: ha a dobás kisebb vagy egyenlő, mint a végrehajtó ott lévő gerilláinak száma (akár aktívak voltak a művelet elején, akár nem), akkor távolítsd el legfeljebb 2 ellenséges egységet (a végrehajtó frakció választja ki őket; lehetnek rejtett gerillák is). A 2 egység tartozhat különböző frakciókhoz is. Egy célbavett frakció bázisait nem vehetjük le, mielőtt az összes gerilláját le nem vettük az adott mezőről.

ZSÁKMÁNYOLT JAVAK: Ha a dobás "1", rakd a végrehajtó frakció 1 elérhető gerilláját (1.4.1) oda. Ha egy szállítmányt is (4.5.3) eltávolítottál, akkor azt rakd egy mezőre a végrehajtó frakció gerillája mellé.



3.3.4 Terror. A terrorművelet városokban/körzetekben semlegesíti (ill., a FARC-nál hozzáad) a támogatást vagy ellenállást (1.6) és terror jelzőket rak le,

melyek akadályozzák a jövőbeli befolyásolási kísérleteket. Komm.-oknál szabotázs jelzőket raknak le, melyek akadályozzák a kormány erőforrás bevételeit (6.3.1). Az AUC terror megtépázza a kormány segélyeit. Válaszd ki bármely mezőt, ahol a végrehajtó frakciónak van legalább 1 rejtőzködő gerillája; fizess 1 erőforrást városonként/körzetenként (komm.-nál 0 a költség). **VÉGREHAJTÁS:** Aktiválj 1 baráti rejtőzködő gerillát minden kiválasztott mezőn.

- Ha ez a mező egy város vagy körzet, rakj le egy terrorjelzőt és állítsd a támogatást vagy ellenállást 1 szinttel a semleges felé (távolítsd el a passzív jelzőt vagy állítsd passzívra az aktívát és módosítsd a teljes támogatást vagy ellenállást, 1.6) VAGY, a FARC esetén, az aktív ellenállás felé.
- Ha ez a mező egy komm. szabotázs jelző nélkül, akkor rakj le egy szabotázs jelzőt.
- Ne rakj le terror/szabotázs jelzőt, ha már mind a térképen van. (40 darab van összesen.)

SEGÉLY CSÖKKENÉS: Ha az AUC terrorműveletet hajt végre (beleértve ha ez eseményként történik, 5.0), csökkentsd a segélyt 3-al, ha a terrorművelet egy mezőn történik, vagy csökkentsd 5-el, ha 2 vagy több mezőn, akár 0-ig (1.7). *Megj: A 0-ás segélyérték nem állítja le az AUC terrorműveleteket.*

4.0 SPECIÁLIS TEVÉKENYSÉGEK

4.1 A speciális tevékenységekről általában

Mikor egy frakció az eseménykártya játéksorrendje alapján (2.3) végrehajt egy műveletet legalább 1 mezőn (3.0), szintén végrehajthat még 1 típusú speciális tevékenységet is (kivétel: limitált műveletek, 2.3.5). Némely esemény ingyen speciális műveletet adhat (3.1.2).

- Mint a műveleteknél, a végrehajtó frakció kiválaszt mezőket, frakciót vagy egységeket, melyekre hat a tevékenység, ill. az akciók sorrendjét is eldönti. A frakció végrehajthatja speciális tevékenységét közvetlenül előtte, közben és a művelet végrehajtása után.

PÉLDA: A FARC 0 erőforrással kizsárolhat vagy emberrablás váltságdíjaként szerezhet elegendő erőforrást, hogy ki tudja majd fizetni a szükséges járulékos műveleteket (4.1.1).

MEGJ.: Ha az 1. megfelelő frakció speciális tevékenységet használ, akkor a 2. megfelelő frakciónak a kártyán levő esemény végrehajtása marad (2.3.4).

4.1.1. Társult műveletek. Néhány speciális tevékenység kijelöli, hogy milyen típusú művelet társulhat csak hozzá (3.0). Egyes speciális tevékenységek csak a hozzá társult művelet helyszínén jöhetnek létre. Ha máshogy nincs szabályozva, a speciális tevékenységek bármely művelethez társíthatók és egyébiránt érvényes mezőkön jöhetnek létre.



4.2 A kormány speciális tevékenységei

A kormány választhat a légi híd, légi csapás vagy a felszámolás speciális tevékenységek közül.

4.2.1 Légi híd. A légi híd katonákat mozgat, különösen nagy tömegben, gyorsan összegyűjti őket egy művelethez.

VÉGREHAJTÁS: Mozgass legfeljebb 3 katonát 1 mezőről egy másikra (FARC zónákba nem lehet, 6.4.4).

4.2.2 Légi csapás. A légi csapás megsemmisít egy felfedett lázadó egységet. Csak őrző, tisztogatás vagy támadás művelethez társul (3.2.2-4), egy körzetben vagy komm.-on jön létre (városban nem).

VÉGREHAJTÁS: Távolíts el 1 aktív gerillát, vagy ha a célbavett frakciónak nincs a mezőn gerillája, akkor 1 bázisát vedd le.

4.2.3 Felszámolás. A felszámolás vidéki kartell bázisokat semmisít meg és segítyt generál, de a FARC helyi támogatásának növekedése árán. Bármely, kartell egységet tartalmazó körzetben létrejöhet (még bázis nélküli kartell gerillák esetén is).

VÉGREHAJTÁS: Növeked a segítyt +4-el, maximum 29-ig (1.7). Távolítsd el az összes kartell bázist a választott mezőn (az ott levő gerilláktól függetlenül). Ezután:

- Állítsd át azt vagy egy szomszédos mezőt 1 szinttel az aktív ellenállás felé (1.6.1), ha lehetséges.
- Vagy, ha nem lehetséges (mivel mind már aktív ellenállásban van, vagy 0 a népessége), ehelyett rakj le 1 elérhető FARC gerillát abba a körzetbe.

MEGJ.: A koka-növényeket és egyéb terményeket termelő farmerek ellenzik a kormány növények elleni permetezéseit.



4.3 A FARC speciális tevékenységei

A FARC választhat rajtaütés, zsarolás vagy emberrablás speciális tevékenységek közül.

4.3.1 Zsarolás. Zsarolás útján képes a FARC erőforrásokat szerezni, olyan régiókból, ahol ők dominálnak. A FARC egyidejűleg bármely mezőben zsarolhat (beleértve komm.-okat), ahol a FARC erők közt van legalább 1 rejtőzködő gerilla, és a FARC ellenőrizi a mezőt (a többi frakciónál több egysége van ott, 6.2).

VÉGREHAJTÁS: Minden kiválasztott mezőn aktiválj 1 rejtőző FARC gerillát (1.4.3) és adj 1-et a FARC erőforrásokhoz (1.7).

4.3.2 Rajtaütés. A rajtaütés lehetővé teszi a FARC-nak, hogy 1 mezőn végzett támadás sikerét biztosítsa. Egy támadásra kijelölt mezőn kell elvégezni (3.3.3, még nem végrehajtott), és legalább 1 rejtőzködő FARC gerilla kell, hogy legyen ott (1.4.3).

VÉGREHAJTÁS: A szokásos támadási procedúra helyett (3.3.3), a támadás a mezőn csak 1 rejtőzködő gerillát aktivál és automatikusan sikeres (nem kell kockadobás; távolíts el 2 ellenséges egységet). Rakj le egy elérhető FARC gerillát a mezőn (rejtőzködő, 1.4.3) mintha "1-et" dobtál volna.

4.3.3 Emberrablás. Az emberrablás változó mennyiségű erőforrást vesz el (1.7) a kormánytól vagy a kartellektől, vagy egy szállítmányt (4.5.3) a kartellektől; cserébe az AUC növekedésének csekély rizikójával jár. Legfeljebb 3 mezőn jöhet létre, amiket:

- Kiválasztottak, vagy ki fognak választani terror célpontnak (3.3.4) ebben a műveletben, ÉS
- Város, komm., vagy van ott kartell bázis, ÉS
- Több a FARC gerilla, mint a rendőr.

VÉGREHAJTÁS: Célpont a kormány, ha a mező város vagy komm., vagy a kartellek, ha a mezőn van 1 vagy 2 kartell bázis. Dobj egy kockával minden mezőnél és vedd el az adott frakciótól annyi erőforrást, mint a kockadobás értéke és add a FARC-nak. Ha "6-ot" dobtál, akkor az AUC lerak 1 elérhető egységet a mezőre (halmozási limiten belül, 1.4.2). Ha a célbavett frakció kifogy az erőforrásokból, akkor többet már nem lehet elvenni tőle.

DROG VÁLTSÁGDÍJ: Ha a kartell a célpont és szállítmányuk is van a mezőn (4.5.3), a dobás helyett rakd oda azt a szállítmányt, egy FARC gerillával együtt.



4.4 Az AUC speciális tevékenységei

Az AUC választhat a zsarolás, rajtaütés vagy az orgyilkosság speciális tevékenységek közül.

4.4.1 Zsarolás és rajtaütés. Az AUC ugyanúgy zsarol és végez rajtaütést, mint a FARC (4.3.1-2), de AUC erők használatával.

4.4.2 Orgyilkosság. Az orgyilkosság hatékonyan végez az ellenséges egységekkel — még bázisuk védelme mellett is. Előfordulhat legfeljebb 3, AUC terror (3.3.4) célpontjául választott mező bármelyikén ebben a műveletben, amennyiben az AUC gerillák többen vannak a rendőröknél.

VÉGREHAJTÁS: Minden ilyen mezőn vedd el 1 ellenséges egységet.

REKVIRÁLÁS: Ha egy orgyilkosság miatt szállítmányt (4.5.3) kell levenni, rakd le erre a mezőre, egy AUC gerillával együtt.



4.5 A kartellek speciális tevékenységei

A kartellek választhatnak a termesztés, feldolgozás vagy megvesztegetés speciális tevékenységek közül.

4.5.1 Termesztés. A termesztés tevékenység áthelyezi a drogkereskedelmet vagy új termesztő területet nyit meg. Csak gyülekezés vagy menetelés művelettel (3.3.1-2) végezhető együtt. A cél 1 körzet vagy város 0-nál nagyobb népességgel, ahol több a kartell egység, mint a rendőri egységek száma.

VÉGREHAJTÁS: Mozgass 1 kartell bázist bárhol a kiválasztott mezőre (halmozási limiten belül, 1.4.2). Vagy, ha a mező egy gyülekezés műveletre kiválasztott körzet (akár éppen került oda gerilla, akár nem), ha szeretnéd rakj le 1 kartell bázist inkább.

MEGJ.: A termesztés jelképezi a kartellek lehetőségeit, gyorsan és titokban új termesztőt szerezhetnek, ill. áthelyezhetik a feldolgozó laborokat és szállító útvonalat.

4.5.2 Feldolgozás. A feldolgozás nagy drogszállítmányokat készít elő vagy lecseréli a bázisokat erőforrásokra. Csak gyülekezés vagy menetelés művelettel (3.3.1-2) végezhető együtt és olyan mezőkön fordulhat elő, ahol legalább 1 kartell bázis van.

VÉGREHAJTÁS: Vedd le bármely kiválasztott kartell bázist,

és vegyél el 3 erőforrást levett bázisonként. Alternatívaként, rakj összesen 1 vagy 2 elérhető szállítmányt (4.5.3) bármely gerilla alá, kartell bázissal rendelkező mezőre.

4.5.3 Szállítmány jelzők. A 4 szállítmány jelző feldolgozott drogszállítmányokat jelképez, melyek szállításra várnak és a számuk véges. Mindig egy gerilla alá kell rakni a térképen, akivel együtt mozog.



Az adott gerilla frakciója birtokolja a szállítmányt. Egy gerilla több szállítmányt is őrizhet. A tulaj bármikor átadhatja a szállítmányt egy másik, ugyanazon mezőn álló gerillának (akkor is, ha az átadó gerillát leveszik vagy lecserélik, és egy másik frakció gerillája is lehet). Szállítmányokat csak események (5.0) miatt lehet eltávolítani vagy ha az alábbiak állnak elő:

- Ha a szállítmányt őrző gerillát leveszik, a tulajdonos át kell, hogy adja egy másik gerillájának, vagy le kell vennie a szállítmányt.
- A játékosok, ha speciális tevékenység nélkül végeztek műveletet, extra limitált műveletként (2.3.6) ingyen levehetik saját szállítmányukat.
- Az erőforrás fázis alatt minden szállítmányt leveszünk és cserébe a tulajdonos egy bázist, vagy +6 erőforrást kap (6.3.3).

4.5.4 Megvesztegetés. A vesztegetés semlegesíti más frakciók egységeit vagy felfed/elrejt gerillákat, de erőforrásba kerül (1.7). Legfeljebb 3, tetszőlegesen kiválasztott mezőn fordulhat elő.

VÉGREHAJTÁS: Csökkentsd a kartell erőforrásait 3-mal minden mező után és vegyél le onnan legfeljebb 2 kockát, távolítsd el vagy fordítsd meg ott legfeljebb 2 gerillát, vagy vegyél le onnan egy bázist. *Megj.: A vesztegetés az egyetlen speciális tevékenység, ami erőforrásba kerül.*

CSEMPÉSZET: A kartell átrakhatja bármely, vesztegetés miatt eltávolított szállítmányt (4.5.3) bármely ott levő gerilla alá.

5.0 ESEMÉNYEK

Minden eseménynek van címe, dőlt betűs hangulatkeltő szövege és maga az esemény szövege. A hangulatkeltő szöveg történelmi bepillantást tesz lehetővé, de nincs hatása a játékra.

5.1 Események végrehajtása

Mikor egy frakció végrehajt egy eseményt, szó szerint elvégzi az esemény szövegében leírtakat (néha más frakciók döntését vagy akcióit is beleértve). Hacsak nincs más rendelkezés, a végrehajtó frakció végzi el a szöveg végrehajtásához kapcsolódó összes kiválasztást, mint pl. az érintett egységeket. Némely hosszú távú eseményhez jelző társul a játék könnyítésére. (A FARC zónákba való lerakással járó eseményekért lásd a 6.4.4 pontot.)

5.1.1 Ha az esemény szövege ütközik a szabályokkal, akkor az esemény a mérvadó. *PÉLDA: Ha az esemény azt mondja, hogy egy adott mezőn bármely gerilla végrehajt egy terror- vagy rajtaütés akciót, akkor egy már aktív gerilla is elvégezheti.* Azonban:

- Események soha nem raknak le elérhetetlen egységeket (1.4.1); inkább levesznek, semmint lecserélnék, ha a csere egység nem elérhető.
- Események nem sérthetik meg a halmozási limitet (1.4.2, beleértve FARC zónák kormányerőkre vonatkozó tiltást, 6.4.4).
- Események nem növelhetik a segélyt 29 fölé, vagy a frakció erőforrásait 99 fölé (1.7).
- Események soha nem teszik lehetővé más frakció műveletének vagy speciális tevékenységnek elvégzését (3.0, 4.0).

5.1.2 Ha két esemény ütközik, akkor az aktuálisan kijátszott esemény a mérvadó.

PÉLDA: Az "Ex katonák" végződhet egy FARC elleni támadásban, még ha a FARC épp most játszotta is ki a "Senado & Cámara-t".

5.1.3 Ha nem lehet egy esemény szövegét teljesen végrehajtani, akkor végezzük el azon részeit, amiket lehet.

5.2 Kettős felhasználás

Számos eseménynek van normál és árnyékoltan szedett szövege is. A végrehajtó frakció választhat, hogy melyiket hajtja végre (mindkettőt nem lehet). Bár a normál szöveg gyakran a kormánynak kedvez, frakciótól függetlenül bármelyiket választhatja a játékos.

MEGJ.: A kettős felhasználású események jelképezik az érme két oldalát egy eseménynél, elágazásokat a történelem útján, vagy pedig példákat az alternatív történelmi értelmezésekre.

5.3 A kormány lehetőségei



Azon kettős felhasználású események, melyeken "kormány lehetőségei" felirat van, hosszútávú hatásúak, a hatás lehet pozitív vagy negatív is a kormányra nézve.

Ilyen esemény végrehajtásakor, rakd a megfelelő jelzőt a kormány lehetőségei mező megfelelő oldalára. Az esemény hatásai a játék végéig érvényesek.

5.4 Lázadók lendületben

Azon kettős felhasználású árnyékolt esemény szövegezek, melyeken a "lázaadók lendületben" felirat van hosszútávúak és a kormányra nézve káros hatásúak. Mikor ilyen árnyékolt szöveget hajtunk végre, rakjuk a kártyát a lázaadók lendületben mező egyik rubrikájába. A kártya hatásai a következő propaganda forduló visszaállítási fázisáig (6.6) tartanak, mikor is a lapot eldobjuk. *Megj.: A 2 rubrika kényelmi szempontok miatt van, nem limitálja a kijátszható "lázaadók lendületben" események számát.*

5.5 Ingyen műveletek

Néhány esemény lehetővé teszi a végrehajtónak vagy más frakciónak egy azonnali művelet vagy speciális tevékenység végzését, ami megszakítja a normál játékmenetet és rendszerint ingyenes: nincs erőforrás költsége és nem befolyásolja a megfelelést (3.1.2, 2.3.1), bár más követelmények érvényben maradnak, hacsak az esemény máshogy nem rendelkezik (5.1.1).

PÉLDA: Az ingyen terrornak aktiválnia kell egy rejtőzködő gerillát (3.3.4), de az esemény szerint "bármely gerilla végezheti", tehát egy már aktív gerilla is.



6.0 PROPAGANDA FORDULÓK

Végezz egy propaganda fordulót a lenti fázisok elvégzésével, amint a propaganda kártyák kijátszásra kerülnek. A játék menete lap és a térkép is leírja ezt a folyamatot.

KIVÉTEL: Soha ne végezzünk egymás után 1-nél több propaganda fordulót (legalább 1 eseménykártya legyen a kettő között) — ehelyett, a további propaganda kártyákat propaganda forduló nélkül játszuk ki. Ha az ilyen további propaganda lap a végső lap (2.4.1), a játék véget ér és megállapítjuk a győztest (7.3).

6.1 Győzelmi fázis

Ha bármely frakció eléri a győzelmi feltételeit, a játék véget ér (kivételek: nem-játékos opció (1.5); 1 játékos esetén (8.8)). Lásd a győzelem bekezdést (7.0) a győztes és a helyezések megállapításához. Más különben folytasd a propaganda fordulót. A végső propaganda kártya fordulójának elvégzése után (2.4.1), állapítsuk meg a győztest a 7.3 pont alapján.

6.2 Ellenőrzési fázis



Jelöljünk meg minden körzetet és várost, ahol több kormányerő van, mint a lázadó egységek összessége, kormányzati ellenőrzés mellett, ill. több FARC egység van, mint a többi frakció egységei összesen, FARC ellenőrzés mellett.

Ezután szabotáljuk (3.3.4) az összes szabotázs nélküli komm.-ot, ahol a gerillák száma meghaladja a kockák számát, vagy ahol egy szomszédos város FARC ellenőrzés alatt áll.

MEGJ.: Az ellenőrzés befolyásolja a kormány civil fejlesztési projektjeit és az átcsoportosítást, a FARC agitációt és az AUC elit támogatását. Ha úgy gondoljátok, csak azokat a mezőket jelöljétek, ahol az ellenőrzésre emlékeztető jelzés szükséges.

MEGJ.: Egy város "FARC ellenőrzése" nem a teljes katonai ellenőrzést jelképezi, inkább az elégséges jelenlétet, ami akadályozza a kereskedelmet és bátorítja a kormány hatalma elleni ellenállást.

6.3 Erőforrás fázis

Növekd a frakciók erőforrásait a következők szerint, maximum 99-ig (1.7).

6.3.1 A kormány bevételei. Add össze a teljes gazdasági értéket (1.3.4) minden olyan komm.-nál, ahol nincs szabotázs jelző (30 mínusz a szabotált komm.-ok), plusz a segély. Kivétel: ha az El Presidente (6.4.3) Samper, ekkor ne add hozzá a segélyt.

6.3.2 A lázadók bevételei. Add össze:

- FARC és AUC esetén: a saját bázisaik száma.
- Kartellek esetén: A saját bázisainak száma szorozva 3-mal.

6.3.3 Drog profit. A FARC, majd az AUC, ezután a kartellek leveszik saját szállítmányaikat (5.2.2), kiválasztják, hogy az egyes szállítmányokért egy elérhető bázist raknak arra a mezőre (halmozási limiten belül, 1.4.2) vagy +6 erőforrást kapnak érte. (Az ilyenkor lerakott bázisok nem befolyásolják az ellenőrzést, 6.2).

6.4 Támogatási fázis

A kormány, majd a FARC elkölthet erőforrást a támogatásának/ellenállásnak befolyásolására (1.6), ezután egy választást tartunk.

6.4.1 Civil fejlesztési projekt. A kormány elkölthet bármennyi erőforrást a támogatás növelésére a kormány által ellenőrzött városokban/körzetekben, ahol van katona és rendőr is. Minden 3 elkölthött erőforrás eltávolít 1 terrorjelzőt vagy - ha már nincs

több jelző a mezőn — átállítja azt 1 szinttel az aktív támogatás felé. (A teljes támogatás átállítása, 1.6.3.)

MEGJ.: A katonák és rendőrök együtt olyan biztonságot nyújtanak, ami növeli a támogatottságot. Lásd még a kiképzést, 3.2.1.
6.4.2 Agitáció. A FARC hasonlóképp költhet erőforrásokat az ellenállás támogatására a FARC által ellenőrzött városokban/körzetekben. Minden elkölthött 1 erőforrás levez 1 terrorjelzőt, vagy ha már nincs több jelző a mezőn akkor átállítja azt 1 szinttel az aktív ellenállás felé. (Ellenállás és bázisok átállítása, 1.6.3.) (1 játékos esetén: lásd a 8.7.5. pontot.)

6.4.3 Választás. Az El Presidente jelzősáv jelzi, hogy éppen ki Kolumbia elnöke és ez milyen hatással jár. Ha El Presidente Samper vagy Pastrana és a teljes támogatás 60 vagy kevesebb, léptesd 1 mezővel jobbra az El Presidente jelzőt és hajtsd végre a leírt hatást.

- Ha Samper az elnök, a kormány nem fog erőforrást gyűjteni segélyből a propaganda fordulók alatt (6.3.1; események hatására ezt még megteheti).
- Ha Pastrana az elnök, a kormánynak azonnal le kell raknia 1 FARC zónát (lásd lentebb).
- Ha Uribe az elnök, azonnal vedd le az összes FARC zónát. (Események még lerakhatják őket.)



6.4.4 FARC zónák. Mikor események vagy az El Presidente jelzősáv (6.4.3) úgy rendelkezik, hogy egy FARC zónát le kell rakni, a kormány kiválaszt egyet a legtöbb FARC egységgel rendelkező körzet közül, ami még nem FARC zóna, mely most FARC zóna jelzőt fog kapni.

- A kormánynak azonnal át kell csoportosítania az ott levő egységeit (6.5; ellenőrzés elbírálása, (6.2), a FARC zóna lerakásának pillanatában) és el kell távolítania az ottani bázisait is.
- Kormányerők nem léphetnek be és nem rakhatók FARC zóna körzetekbe (1.4.2), még esemény hatásaként sem (5.1.1).

PÉLDA: A "Zona de Convivencia" esemény lerak egy FARC zónát a legtöbb FARC egységgel rendelkező hegyi körzetbe. A kormányt irányító játékos választ az azonos számú FARC egységgel rendelkező hegyi körzetek közül.

MEGJ.: FARC zónáknak nincs hatása légicsapásokra (4.2.2), felszámolásra (4.2.3), ill. a lázadó egységek mozgására vagy lerakására.

6.4.5 Elit támogatás. Az AUC ingyen végezhet gyülekezést (3.3.1) egy darab, ellenállás és kormány- vagy FARC ellenőrzés nélküli mezőn (6.2). (Az ellenőrzés a mezők felett nem változik.)

6.5 Átcsoportosítási fázis

A kormány a következők szerint csoportosíthatja át az egységeit:

6.5.1 A kormány el kell, hogy mozgassa a kormány által ellenőrzött mezőkre azon katonáit, amik olyan körzeten vagy komm.-on állnak, ahol nincs kormánybázis (6.2); a célmező város, vagy egy mező kormánybázissal (ha nincs ilyen mező, akkor Bogotába).

6.5.2 A kormány bármely más katonát elmozgathat a kormány által ellenőrzött városokba vagy bázisokra.

6.5.3 A kormány bármely rendőrt elmozgathat bármelyik komm.-ra vagy kormány által ellenőrzött mezőkre (6.2).

MEGJ.: Míg a katonák adják a kormány lázadók elleni támadásainak fő erejét, a rendőrség a fő eszköz a jelenlét hosszútávú fenntartására.

6.6 Visszaállítási fázis

Készüljünk fel a következő kártyára a következők szerint:

- Jelöljük meg az összes frakciót megfelelőként (2.3.1).
- Távolítsuk el az összes terror-, szabotázs- és ellenőrzés jelzőt.
- Rakjuk a "lázadók lendületben" mezőről az összes kártyát a kijátszott lapok közé — eseményeiknek már nincs hatása (5.4).
- Fordítsuk az összes gerillát a rejtőzködő oldalukra (1.4.3).
- Játsszuk ki a következő lapot a húzópakliból és fedjük fel a húzópakli új legfelső lapját (2.3.8).

MEGJ.: A játék utolsó fordulójában a játékosok annyi civil fejlesztési projektet és agitációt kellene, hogy végezzenek, amennyit csak tudnak (6.4.1-2) és átugorhatják az átcsoportosítási és a visszaállítási fázist (6.5-6).

7.0 GYŐZELEM

Minden frakció egyedi győzelmi feltételekkel rendelkezik, melyeket lentebb, illetve a frakciók segítő lapjain részletezünk.

7.1 Győztesek és a döntetlen eredmények

Ha bármely nem-játékos frakció (8.0) átmegy a győzelmi feltételek ellenőrzésén (7.2), akkor minden játékos veszít. Máskülönben, ha valamely játékos felel meg az ellenőrzésen, vagy ha senki sem felel meg a játék végén, akkor a legnagyobb győzelmi különbséget elérő frakció (7.3) lesz az 1. helyezett, a 2. legnagyobb különbséget lesz a 2. helyezett, és így tovább. Döntetlen esetén első a nem-játékos frakció, majd a kartellek, majd az AUC, végül pedig a FARC következik. (Lásd még 1 játékos győzelem, 8.8.)

7.2 A propaganda forduló alatt

Ellenőrizzük a győzelmi feltételeket minden propaganda forduló elején (6.1). A győzelmi feltételek:

- A kormány: A teljes támogatás meghaladja a 60-at.
- FARC: A teljes ellenállás plusz a FARC bázisok száma meghaladja a 25-öt.
- AUC: Az AUC-nak több bázisa van, mint a FARC-nak.
- Kartellek: A kartelleknek több, mint 10 bázisa van és erőforrásainak száma 40 felett van.

7.3 A végső propaganda forduló után

Ha a végső propaganda forduló (2.4.1) a győzelmi feltételek teljesítése nélkül ér véget (7.2), a legnagyobb győzelmi különbséget elérő frakció győz. A győzelmi különbséget az az érték, amennyivel az adott frakció meghaladja vagy elmarad a 7.2 alatt leírt győzelmi feltételeitől.

MEGJ.: A győzelmi különbséget pozitív, ha a frakció elérte célját, negatív vagy nulla, ha nem érte el. Lásd a példajátékot a győzelem megállapításának példájáért.

- **A kormány:** A teljes támogatás ≥ 60 .
- **FARC:** A teljes ellenállás + FARC bázisok ≥ 25 .
- **AUC:** AUC bázisok $>$ FARC bázisok.
- **Kartellek:** A két érték közül válaszd az alacsonyabbat: kartell bázisok ≥ 10 , vagy kartell erőforrások ≥ 40 .

ÁLLJ!

Elovestad az összes szabályt, ami a 4 fős játékhoz kell, vagy ha nem játszik nem-játékos frakció (1.5, javasolt az első játék alkalmával).

8.0 NEM-JÁTÉKOS FRAKCIÓK

Ez a szekció az előzőkben leírt szabályokat módosítja olyan prioritások bevezetésével, melyek az irányító játékos nélküli frakciók akcióit szabályozzák. A példajáték füzet egy részletes 1 játékos példajáték bemutatásával segít ezen szabályok megértésében.

MEGJ.: A nem-játékos frakciók nem egy valódi játékosként cselekszenek, inkább egy dinamikus változó helyzetet hoznak létre, mellyel versenyezni próbál a játékos(ok). A játékosokhoz hasonlóan, néha segítenek, néha megtámadják a másikat.

8.1 A játék menete nem-játékos frakciónál

A játék menete segítő lapon található, szürkén szedett szöveg összegzi az itt leírtakat.

- **1. megfelelő.** Az 1. megfelelő nem-játékos frakció, akinek a szimbóluma a többihez képest a leginkább balra van az eseménykártyán, végrehajtja az eseményt (2.3), ha nem ő a balszélső, akkor műveletet végez.
- **2. megfelelő.** A 2. megfelelő nem-játékos frakció az eseményt választja, ha választásra van lehetősége, hacsak az eseménykártyán nincs egy szürke **2-es** jel, mert ez esetben műveletet végez.
- **Kivétel:** Lázadók közti viszály. Egy 2 játékos játékban (csak itt), a kormány választ az esemény hatása vagy egy művelet végzése közül bármely, legalább 1 erőforrással rendelkező, 2. megfelelő nem-játékos frakció nevében.
- **Hatástalan események.** A fentiekre való tekintet nélkül, a nem-játékos frakciók csak olyan eseményt választhatnak, aminek van hatása (valami történik, beleértve a "lázadók lendületben" vagy a "kormány lehetőségei" opciókat is, 5.3-4.).
- **0 erőforrás.** Mikor egy nem-játékos frakció műveletet kell végrehajtson, de 0 erőforrása van, akkor passzol (kap +1 erőforrást, 2.3.3). Ha egy nem-játékos frakció műveletének végrehajtása közben erőforrásai 0-ra csökkennek, további mezőkön nem végezhet műveletet (speciális tevékenységet végezhet).
- **Nincs limitált művelet.** Ha egy nem-játékos frakciónak limitált műveletet kell végeznie (2.3.5), ehelyett egy normál műveletet és egy (rendszerint) speciális tevékenységet végez. A végső esemény lap megkötései (2.3.9) nem érvényesek.
- **Nincs szállítmány.** Nem-játékos frakciók nem kaphatnak műveletet szállítmányokért (2.3.6).

Példa hatástalan eseményre: A nem-játékos kartell az 1. megfelelő a "Narko-tengeralattjáró" eseményre. Nincs kartell egység tengerparti mezőkön. Mivel az árnyékolt szövegnek nincs hatása, a kartell műveleteket és egy speciális tevékenységet végez.

8.1.1 Műveletek, speciális tevékenységek és események. Egy nem-játékos frakció eseményének, speciális tevékenységének vagy egy adott eseményének végrehajtásához nézd meg a nem-játékos folyamatábrákat és a lenti vonatkozó szabályokat.

IRÁNYELVEK: A elvégzett akciónál merítsük ki a maximális lehetőséget (mint pl. a megengedett max. számú egység és az elérhető egységkeret felhasználásával). A szokott követelmények, költségek (rendszerint 1 erőforrás mezőnként) és eljárások érvényesek.

PÉLDA: Nem-játékos terrorhoz aktiválni kell egy rejtett gerillát és ez városonként/körzetenként 1 erőforrásba kerül, a 3.3.4 alapján.

Művelet nem lehetséges: Ha a folyamatábra kijelölt műveletei közül egy sem végezhető el, hajtsd végre az előtte tárgyalt műveletet (a folyamatábrán, még ha a feltételeknek nem is felel meg) és egy speciális tevékenységet. Ha gyülekezés nem végezhető, akkor passzolj.

PÉLDA: A kartellnek menetelnie kéne, de az összes gerillája a térképen van, bázisonként 1 fő; ezért inkább gyülekezik és természet, még 10-nél kevesebb elérhető egységnél is.

8.1.2 A végrehajtás módja. Ha máshogy nincs szabályozva és van kiválasztott mező, akkor a nem-játékos frakció prioritásai:

- Bázisokat rak le, a gerillák lerakása előtt.
- Rejtőző gerillához rak le szállítmányt az aktívak előtt, és a már szállítmánnyal rendelkezőkhöz, ha lehet (4.5.3).
- Levesz ellenséges bázis, majd rendőrt, katonát, rejtőzködő gerillát és végül aktív gerillát. Távolítsuk el azokat az egységeket, akit lecserélnénk, még ha nincs is elérhető egység a lecserélésükhöz (1.4.1).
- Elsőként a baráti aktív gerillákat távolítsuk el, a rejtőzködők előtt. Az eltávolítandó gerilla szállítmányát adjuk át (4.5.3) a saját, majd egy másik nem-játékos rejtett, majd aktív gerillájának (FARC, majd AUC, azután kartell), ha lehet. Önként mást ne adjunk át.
- A szállítmányt elsőként bázisra, majd +6 erőforrásra váltsuk át.
- Meneteléskor annyi rejtett gerillát mozgassunk, amennyit lehet anélkül, hogy aktívvá tennénk őket (3.3.2). Ahol az aktiváció elkerülhetetlen, elsőként az aktívat mozgassuk. Ezek a prioritásokon belül elsőként a szállítmányokat mozgassuk.

PÉLDA MENETELÉSRE: Egy csapat aktív és rejtett nem-játékos gerilla menetel egy üres, támogatással rendelkező mezőre. A fenti szabály alapján csak 3 gerilla tudja a csapatból végrehajtani a mozgást, prioritás szerint ezek a rejtett gerillák lesznek.

MEGJ.: A játékosok átadhatnak dolgokat (1.5.1) nem-játékos frakcióknak normál módon, pl. a kormány a nem-játékos AUC-nak.

8.2 Találomra választott városok és körzetek

Ha több város vagy körzet ugyanolyan prioritású egy nem-játékos művelet, speciális tevékenység vagy esemény esetén, válasszuk ki a mezőket a véletlenszerű város és körzet táblázat alapján:

- Dobj a vörös, sárga és zöld kockával és nézd meg a táblázatot: a vörös jelzi az oszlopot, a sárga jelzi a hármas mező sorát és a zöld jelzi a hátról a kiválasztott mezőt.
- Ha az eredménynek kapott mező nem lehet jelölt, válasszunk egy megfelelő lentebbről az oszlopból. Kövessük a nyilakat, az egyik oszlop aljáról a másik oszlop tetejére mozogva, ill. Chocó-ból Cali felé (vagy csak kövessük a tervező térkép szürke nyilait).
- Ha Panama vagy Ecuador mezőnek számít (1.3.5), válasszunk ezt, mielőtt a rubrikában levő másik mezőt választanánk.
- Végezzünk annyi akciót, amennyit lehet a kiválasztott mezőn, majd dobjunk újra ha szükséges újabb mező kiválasztása.

MEGJ.: Dobókockával is dönthetünk néhány mező között.

8.3 Találomra választott komm.-ok

Egy komm. kiválasztásakor a jelöltek kiválasztásának sorrendje:

- A legmagasabb gazdasági érték, majd
- Szomszédos egy véletlenszerű várossal, majd
- Egyenlő esélyek, dobókockával eldöntve.

Csak szabotázsmentes komm.-okat szabotáljunk.

PÉLDA: Nincs megfelelő 3-mas gazdasági értékű komm., de van több 2-es értékű. Az első véletlenszerűen választott város, egy 2-es gazd. értékű komm. mellett levő Bogota. A környező 2-es értékű komm.-oknak adjunk számokat (1-2, 3-4 és 5-6) és dobjunk egy kockával.

8.4 Nem-játékos események

MEGJ.: Az események nem mindig hasznosak a végrehajtó nem-játékos frakciónak.

8.4.1 Kettős felhasználás. A nem-játékos frakciók az események árnyékolt szövegét végzik el, ha az kettős felhasználású (5.2).

8.4.2 Lerakás. Rakj le vagy helyezz át annyi egységet (8.1.2) amit az esemény, az elérhetőség (1.4.1) és a halmozás (1.4.2) enged.

8.4.3 Hová? Válassz találomra mezőt (8.2.-3), hacsak az esemény speciális utasításai máshogy nem rendelik (8.4.4). Válassz ki az átváltoztatás helyszínét, ahol a legnagyobb a teljes támogatás/ellenállás változása.

8.4.4 Események utasításai. Ha egy nem-játékos frakció esemény szövegét hajtja végre, nézd meg, hogy a balról legszélső frakció szimbólumra vonatkozik-e speciális utasítás (kormány esetén a véletlenszerű mező táblázatát nézd).



8.5 Nem-játékos kartell akciói

MEGJ.: Nem szükséges betanulni a lenti szabályokat, mivel azokat összegezzük a nem-játékos segítő lapon.

8.5.1 Gyülekezés. Ha a kartellnek van legalább 10 elérhető egysége (gerillák plusz bázisok), vagy ha a kartell gyülekezés lecserélne 2 gerillát egy bázisra, gyülekezz legfeljebb 3 ilyen mezőn:

- Bármely mező, ahol legalább 2 szállítmány nélküli kartell gerilla és 2-nél kevesebb bázis van; cseréld le 2 gerillát 1 bázisra.
- Ezután, bármely másik mezőn, ahol aktív kartell gerillák, egy kartell bázis és egy kocka van; fordítsd át rejtettre a gerillákat.
- Ezután, más mezőn, ahol kartell bázis van, de gerilla nincs; rakj le gerillákat (népesség plusz bázis száma, 3.3.1) vagy, ha nincs elérhető gerilla, mozgass oda legfeljebb 3-mat olyan mezőkről, ahol nincs kartell bázis és fordítsd őket a rejtett felükre.
- Végül, gyülekezz — rakj le elérhető gerillát — 1 másik (véletlenszerű) körzetben, ahol ezután majd természetessé, azaz egy új bázist rakhatsz le (népesség nagyobb mint 0, 2-nél kevesebb bázis és a kartell gerillák többen vannak a rendőroknél, 4.5.1).

TERMESZTÉS: Ezután, ahol a népesség nagyobb, mint 0 és a kartell gerillák száma meghaladja a rendőroknét (4.5.1):

- Végezz természetstést, hogy lerakhass egy bázist a gyülekezésre kiválasztott körzetbe, ha lehetséges.
- Ha nem lehetséges, akkor végezz természetstést egy kartell bázis áthelyezése érdekében egy olyan körzetbe/városba, ahol nincs egy sem, olyan mezőről ahol 2 kartell bázis van, ha lehetséges.
- Ha nem, akkor a kartell nem hajt végre speciális tevékenységet.

8.5.2 Menetelés. Ha a gyülekezés feltételei (8.5.1) nem teljesülnek, de van elérhető szállítmány, ehelyett menetelj egy olyan körzetbe/városba, ahol 2-nél kevesebb bázis van (bármely frakcióé) és szomszédos olyan mezővel, ahol 2 vagy több kartell gerilla van.

- Meneteljen oda 1 kivételével az összes szomszédos kartell gerilla, bármely kartell bázissal rendelkező mezőről (és a 8.1.2 limitjeit betartva).

FELDOLGOZÁS: Ezután:

- Rakj le 2 szállítmányt (4.5.2), mindkettőt egy (véletlenszerű) mezőre, ahol van kartell bázis és gerilla (ugyanaz a mező is lehet).
- Ha nincs ilyen mező, akkor vegyél le 1 kartell bázist (+3 erőforrásért) egy (véletlenszerű) mezőről, ahol 2 kartell bázis van.
- Ha nincs ilyen mező, a kartell nem végez speciális tevékenységet.

8.5.3 Terror. Ha a gyülekezés (8.5.1) és a menetelés (8.5.2) feltételei sem teljesülnek, végezz helyette terrorcselekményt legfeljebb 3 mezőn, ahol 1-es a népesség (és van rejtett kartell gerilla, 3.3.4):

- Első a támogató, majd az ellenálló, majd semleges mező (1.6).

MEGVESZTEGETÉS: Ezután, végezz vesztegetést (4.5.4) 3 mezőn, ahol van kartell és ellenséges egység: elsőként a kormányt, majd a FARC-t, majd az AUC-t. Vedd le az egységeket a 8.1.2 szerint. (3 erőforrás mezőnként). Ha nincs ilyen mező (vagy a kartellnek nincs 3 erőforrása), ne végezz speciális tevékenységet.



8.6 Nem-játékos AUC akciók

8.6.1 Gyülekezés. Ha az AUC legalább 6 gerillája elérhető vagy le tud rakni egy bázist egy gyülekezéssel, akkor gyülekezz legfeljebb 3 körzetben/városban (ellenállás nélküli helyen, 3.3.1):

- Elsőként, ahol legalább 2 AUC gerilla van szállítmány nélkül és 2-nél kevesebb bázis, cseréld le a 2 gerillát egy bázisra.
- Ezután, más helyen ahol aktív AUC gerillák, egy AUC bázis és bármilyen kocka van, fordítsd a gerillákat a rejtett felükre.
- Ezután rakj gerillákat bármely más helyre, ahol van FARC bázis (ha lehet ellenállás nélkül), majd oda ahol AUC bázis van (népesség plusz bázis, 3.3.1), majd végül más (véletlenszerű) körzetbe vagy városba.

ZSAROLÁS: Ezután zsaroljunk, ahol lehet (ahol az AUC erők közt van rejtett gerilla és számuk több, mint az ellenségé, 4.4.1). Ha nem lehet zsarolni, az AUC nem végez speciális tevékenységet.

ELIT TÁMOGATÁS: A támogatási fázis alatt ingyen gyülekezhettek (6.4.5) egy mezőn, ahol nincs kormány- vagy FARC ellenőrzés. Rakj le egy bázist ha lehet, egyébiránt rakj le gerillákat a 8.6.1 szerint.

8.6.2 Menetelés. Ha a gyülekezés feltételei (8.6.1) nem teljesülnek és a FARC bázissal rendelkező mezők kevesebb, mint felén van AUC gerilla, akkor meneteljünk egy (véletlenszerű) városba vagy körzetbe, ahol van FARC egység — egy FARC bázis is, ha lehet — és nincs AUC gerilla. Ezen mezők közül válaszd ki az elsőt, ahová úgy lehet gerillákat mozgatni, hogy azok rejtetten maradnak.

- Menetelj minden szomszédos AUC gerillával (a 8.1.2 limitje szerint), de hagyj 1-et mezőnként, ahol van AUC bázis vagy bármilyen FARC egység.

ZSAROLÁS: Ezután zsarolj a 8.6.1 alapján.

8.6.3 Támadás. Ha a gyülekezés feltételei (8.6.1) nem teljesülnek és egyik mezőn sincs FARC bázis vagy rejtett AUC gerilla, akkor végezz támadást legfeljebb 3 mezőn (AUC gerillával, 3.3.3):

- Támadj szállítmányt őrző gerillákat, majd a FARC-ot, ezután a kormányt.
- Ott támadj (szállítmányért vagy a FARC, ill. a kormány ellen), ahol ez lehetséges és van egy rejtett-, vagy legalább 3 AUC gerilla, a legtöbb AUC gerillával rendelkező mezőt választva elsőként.

RAJTAÜTÉS: Végezz rajtaütést (4.4.1, egy rejtett AUC gerillával) a megtámadott mezőn, ahol a legkevesebb AUC gerilla áll. Ha ez az érték több mezőn is előfordul, elsőként a szállítmánnyal rendelkezőt, majd a FARC-ot, majd a kormányt válaszd.

- Ha sehol nincs rejtett AUC gerilla, akkor az AUC nem végez speciális tevékenységet.

8.6.4 Terror. Ha a gyülekezés (8.6.1) feltételei nem teljesülnek, és egy mezőn van FARC bázis és egy rejtett AUC gerilla, akkor végezz terrorcselekményeket, legfeljebb 3 mezőn (rejtett AUC gerillával, 3.3.4):

- Először 1 mezőn, ahol van FARC bázis.

- Ezután 1 másik városban/körzetben, ahol van FARC egység.
- Végül, más városban vagy körzetben.

ORGYILKOSSÁG: Ezután végezz orgyilkosságot, ahol a terror megtörtént és több az AUC gerilla, mint a rendőr (4.4.2). Vegyél le gerillákat, hogy elvehesd a szállítmányukat (4.4.3), majd vegyél le FARC-, majd kormány-, majd kartell egységeket (8.1.2 szerint).

- Ha a terror helyszínein túl sok a rendőr vagy nincs ellenfél, akkor az AUC nem végez speciális tevékenységet.



8.7 Nem-játékos FARC akciók

8.7.1 Gyülekezés. Ha a FARC-nak van legalább 9 elérhető gerillája, vagy le tudna rakni egy bázist egy gyülekezéssel, végezz gyülekezést a felsorolt összes körzetben/városban (támogatás nélküliekben, 3.3.1):

- Ott, ahol legalább 2 FARC gerilla van, szállítmány nélkül és kevesebb, mint 2 bázis, cseréld le 2 gerillát egy bázisra.
- Ezután, más mezőn, ahol aktív FARC gerillák, egy FARC bázis és bármilyen kocka van, fordítsd a gerillákat a rejtett oldalukra.
- Ezután, egy másik mezőn, ahol van egy FARC bázis, rakj le gerillákat (népesség plusz bázisok, 3.3.1).
- Végül, 1 másik (véletlenszerű) körzetben/városban, rakj le egy gerillát, ha lehetséges.

ZSAROLÁS: Ezután zsarolj (ahol több a FARC egység, mint az összes ellenfél, 4.3.1):

- Minden mezőn, ahol van 2 rejtett FARC gerilla, és
- 1 komm.-on, ahol van rejtett FARC gerilla; először az alacsonyabb gazdasági értékkel rendelkező mezőn.
- Ha nincs ilyen mező, FARC nem végez speciális tevékenységet.

8.7.2 Menetelés. Ha a gyülekezés feltételei (8.7.1) nem teljesülnek, és nincs támogatott mező (1.6), és egy komm.-on sincs rejtett FARC gerilla, vagy összesen legalább 3 FARC egység, ehelyett menetelj:

- Elsőként — hacsak a következő propaganda kártya nem a végső lesz (2.4.1) — minden nem szabotált komm.-ra (a nagyobb gazdasági értékűre elsőként, 8.3), addig amíg az összes szomszédos komm.-on lesz 1 gerilla. (A költség 0.)
- Majd, legfeljebb 3 mezőre, ahol legalább 1 a népesség, mely támogató vagy semleges, és ahol a FARC nem tudna még agitálni, ha a támogatási fázisban lennénk — elsőként olyan mezőkre, ahol mozgatni lehet a gerillákat, hogy rejtve maradhassanak.
- Végül, még 1 mezőre, ahol legalább 1 a népesség és szomszédos egy olyan mezővel, ahol a legtöbb FARC gerilla tudna elmozdulni a lentiek figyelembe vételével, de még nem mozgottak.

VÉGREHAJTÁS: Menetelj annyi FARC gerillával, amennyivel lehetséges (8.1.2), de csak olyan szomszédos mezőkről, amik aktív ellenállók, 0 a népesség (körzetek), vagy szabotázs végezhető (komm.). Hagyj a helyén 1 FARC gerillát minden kiinduló mezőn, ha ott bármely frakciónak van bázisa.

MEGJ.: Válassz az egyenlő prioritású kiinduló és érkezési mezők között véletlenszerű sorrendben (8.2-8.3). A nem-játékos FARC menetelés példáját a példajáték fizetben találod.

ZSAROLÁS: Ezután zsarolj a 8.7.1 szerint.

8.7.3 Támadás. Ha a gyülekezés (8.7.1) és a menetelés (8.7.2) feltételei nem teljesülnek, és a FARC-nak több az erőforrása, mint a kormánynak, akkor támadj (FARC gerillákkal, 3.3.3). Támadj a következő mezőkre, célbavéve egy szállítmányt, amit a FARC elvehetne, ezután az AUC-t, majd a kormányt, majd a kartelleket:

ÖSSZEÁLLÍTÁS (2.1)

Általános

Egyeztetek meg, a standard vagy nyílt telepítés (lentebb), nem-játékos résztvevő (1.5), rejtett lap (2.2), megfelelőség (2.3.1), vagy a rövid játék (2.4.1) opciók használatáról. Adj minden játékosnak egy frakció segítő lapot. Válasszatok frakciót:

1 játékos — Kormány **3 játékos** — Kormány, FARC, AUC*

2 játékos — Kormány, FARC **4 játékos** — külön frakciók

*Vagy kormány és bármely 2 lázadó frakció.

A pakli előkészítése

Rakd külön a 4 propaganda lapot és keverd össze a 72 eseménykártyát. Véletlenszerűen rakj félre 12 eseménykártyát — ezeket nem lehet megnézni és nem lesznek felhasználva. Oszd szét a megmaradó eseménykártyákat durván 4 egyenlő paklira. Keverj 1 propaganda kártyát minden halomba és rakd egymásra a halmokat, létrehozva így egy képpel lefelé fordított húzópaklit.

Standard telepítés

- **Segély:** 9
- **Erőforrások:** Kormány 40; FARC, AUC és kartellek 10.
- **Összes támogatás:** 50
- **Ellenállás + bázisok:** 20
- **El Presidente:** Samper
- **Megfelelő frakciók:** minden frakció
- **Aktív támogatás:** Atlántico, Santander és minden város, Cali kivételével. (Cali semleges.)
- **Aktív ellenállás:** Chocó, Arauca, Meta kelet, Meta nyugat, Guaviare, Putumayo és Nariño.
- **Katonák:** 3 egység Bogotában, Medellínben, Caliban és Santanderben.
- **Rendőrség:** 2 Bogotában; 1 minden más városban.
- **Kormány bázis:** 1 Santanderben.
- **FARC gerillák:** 1 Nariñóban, Chocóban, Santanderben, Huilában, Araucaban és Meta keleten; 2 Meta nyugaton, Guaviareben és Putumayoban.
- **FARC Bázisok:** 1 Chocóban, Huilaban, Araucaban, Meta keleten, Meta nyugaton és Guaviareben.
- **AUC gerillák:** 1 Atlánticóban, Antioquiában, Santanderben, Araucaban, Guaviareben és Putumayoban.
- **AUC bázisok:** 1 Antioquiában.
- **Kartell gerillák:** 1 Caliban és Putumayoban.
- **Kartell bázisok:** 1 Caliban, Meta keleten, Meta nyugaton és Guaviareben; 2 Putumayoban.

Nyílt telepítés

Alternatívaként állítsd fel az összes jelzőt és nem-játékos frakciót a fentiek szerint. Ezután rakd fel a frakciók egységeit az alábbi sorrendben: *(Bázisok csak a halmozási limiten belül, 1.4.2.)*

- **Kartell:** 2 gerilla és 6 bázis bárhova, legalább 4 bázis népességgel rendelkező körzetekbe.
- **AUC:** 6 gerilla és 1 bázis bárhova.
- **FARC:** 12 gerilla és 6 bázis bármely körzetbe.
- **Kormány:** 12 katona, 12 rendőr és 1 bázis, olyan városokban/körzetekben, ahol nincs FARC bázis.

- Először bárhol, ahol 3 vagy több FARC gerilla és egy ellenfél van.
- Majd 1 városban vagy körzetben — vagy ha nincs, komm.-on — ahol rejtett FARC gerilla és egy fenti célpont van (ezért tud majd itt a FARC rajtaütést végezni a lenti szabály szerint).

RAJTAÜTÉS: Végezz rajtaütést (4.3.2, rejtett FARC gerillával) a támadás helyszínén, ahol a legkevesebb FARC gerilla van. Ha döntetlen áll elő, válaszd elsőként azt a mezőt, ahol szállítmány a célpont, ezután az AUC, majd a kormány, majd a kartell jön. Ha sehol sincs rejtett FARC gerilla, akkor nem végzel speciális tevékenységet.

8.7.4 Terror. Ha a gyülekezés (8.7.1) és a menetelés (8.7.2) feltételei nem teljesülnek, és a FARC-nak annyi vagy kevesebb erőforrása van, mint a kormánynak, végezz inkább terrorcselekményt (rejtett FARC gerillával, 3.3.4):

- Elsőként minden nem szabotált komm.-on (0 költség).
- Majd más mezőkön, ahol egy emberrablás erőforrásokat vagy szállítmányt tudna szerezni (4.3.3), addig amíg 3 ilyen mező lesz (beleértve a komm.-okat).
- Végül, minden más mezőn, ahol legalább 1 népesség van, mely nem aktív ellenálló.

EMBERRABLÁS: Ezután végezz emberrablást (4.3.3) legfeljebb 3, terror cselekményre kiválasztott mezőn (ahol több a FARC gerilla a rendőrnél):

- Először komm.-on, majd városokban (célpont a kormány) és végül olyan körzetekben, ahol van kartell bázis.
- Ugord át azokat a mezőket, ahol a célpontnak 0 az erőforrása és nincs szállítmány. Ha nincs ilyen célpont, akkor a FARC nem végez speciális tevékenységet.

8.7.5 Agitáció. A nem-játékos FARC agitál (6.4.2) a lehetséges maximum hatékonysággal.

Ha a FARC-nak túl kevés az erőforrása ahhoz, hogy mindenhol agitáljon, vagy ha az "Alfonso Cano" lap játékban van, akkor a FARC elsőnek ott agitál, ahol a legkevesebb terror jelző van, ezután ott, ahol támogatás van, majd ott, ahol a legnagyobb a népesség, ezután véletlenszerű mezőn. Csak akkor távolítsd el a terrorjelzőt, ha átállítást lehetne elérni.

8.8 1 játékos győzelem

1 játékos esetén a játékos (kormány) soha nem nyer propaganda fordulóval (7.2). A sikerhez a játékosnak el kell kerülnie a lázadók győzelmét és a legnagyobb győzelmi különbözettel kell rendelkeznie a végső forduló után (7.3). Vond ki a legnagyobb, nem játékos győzelmi különbözetet a játékos által elért értékből a siker mértékének megállapításához:

- **0 vagy kevesebb — COIN kudarc.** A kormány kevés legitimációt gyűjtött; illegális fegyveres csoportok uralják a kulcsfontosságú területeket. Kolumbia káoszba süllyed.
- **1 - 3 — Patthelyzet.** A lázadó hullámot megtörték, de az illegális csoportok erősek maradtak. Több évnyi háborúskodás várható még.
- **4 - 8 — COIN előrelépés.** A kormány népszerű és a lázadók hatalma érezhetően csökkent. A javuló közbiztonság gazdasági fejlődést és stabilitást eredményez hosszútávon.
- **9 vagy több — COIN győzelem.** A kormány stratégiája teljes siker. A gerillák dezertálnak vagy leszerelnek országszerte. A drogereskedők megmaradtak, de politikai befolyásuk elhanyagolható.

PÉLDA: Egy szülő játékos elkerülte a nem-játékos győzelmet 4 propaganda forduló során. A végén csak 1 AUC és 2 FARC bázis maradt a térképen, az AUC győzelmi különbözete -1, a legnagyobb a nem-játékosok közül. A teljes támogatás 61, tehát a kormány győzelmi különbözete +1. A játékos különbözete 2-vel több az AUC értékénél: "Patthelyzet".

ELÉRHETŐ EGYSÉGEK (1.4.1)

(Összes, összeállítás előtt)

	<i>Kormány</i>	<i>FARC</i>	<i>AUC</i>	<i>Kartell</i>
Katonák	30 x 	-	-	-
Rendőrség	30 x 	-	-	-
Gerillák	-	30 x 	18 x 	12 x 
Bázisok	3 x 	9 x 	6 x 	15 x 



GMT Games, LLC

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