

ANDEAN ABYSS

Lázadó és lázadóellenes konfliktus Kolumbiában

COIN
sorozat, I.
rész

készítette:
Volko
Ruhnke



SZABÁLYSEGÉDLET

TARTALOMJEGYZÉK

Oktató rész.	2	1 játékos példajáték.	17
A COIN műveletek ismertetése.	15	Nem-játékos FARC menetelés példa	25
A frakciók szerepe, céljai.	16	Ha a nem-játékos fél nem tud műveletet végezni.	26

Fordította: Ormay Tamás

Az Andok pokla oktató rész

írta Joel Toppen

Az első alkalommal próbálkozzók itt kezdjék!

Üdvözlünk az *Andok poklában*! Mivel ez a játék néhány új és innovatív játék mechanizmust használ, úgy gondoltuk, hogy egy interaktív oktató résszel tudjuk a legkönnyebben megtanítani az új játékosoknak a játék menetét. Ebben az interaktív oktató részben egyszerűbb nyelvezetet használunk. Alkalmanként meg fogjuk kérni az olvasót, hogy olvasson el egy-egy adott részt a szabálykönyvből, mielőtt továbbhaladna az oktató részben.

Az első dolog amit el kell végezned, ha még nem tetted volna meg, a játék térképtáblájának kiterítése. Rakd egy sima felületre úgy, hogy bőven legyen hely a tábla széle mellett a játék többi darabjának. (8-12 cm hely bőven elegendő kell, hogy legyen.)

Ezután nyomd ki a játék karton elemeit (ezeket “jelzőknek” hívjuk) és válogasd szét őket típus szerint. Rakd őket a kezed ügyébe, mert hamarosan összeállítjuk a játékot.

Most válogasd szét a fa elemeket szín és forma szerint. Rakd őket különválogatott halmokban a térkép mellé. Hamarosan felrakjuk őket a térképre.

Végül csomagold ki a játékhoz tartozó kártyákat. Alapvetően két fajta kártya van a játékban: eseménykártyák (a túlnyomó többség) és propaganda kártyák (négy darab van ezekből). Rakd a négy propaganda kártyát egy halomba, és az összes eseménykártyát egy másik halomba. Nemsokára összeállítjuk a játékban használt paklit.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 1.1 - 1.3.4 szekcióit. Ha elkészültél, elkezdjük a játék összeállítását.

Kész vagy? Nagyszerű! Most már kellően ismered a játék térkép tábláját. Ezzel a tudással felvértezve elkezdhetjük a játék összeállítását:

- Rakd a “segély” jelzőt a tábla szélén körbefutó általános jelzősáv “9-es” mezejére.
- Rakd a kormány erőforrások jelzőt (nagy kék henger) a “40-es” mezőre; ill. a FARC, az AUC és a kartell erőforrás jelzőket (nagy piros, sárga és zöld hengerek) a “10-es” mezőre.
- Rakd az “összes támogatás” jelzőt az “50-es” mezőre.
- Rakd az “ellenállás + bázisok” jelzőt a “20-as” mezőre.
- Rakd az “El Presidente” jelzőt a “Samper” mezőre az “El Presidente” jelzősávra.
- Rakd a fennmaradó négy nagy hengert (megfelelőségi hengerek) a “megfelelő” mezőre a “játék sorrendje” jelzősávra.
- Vegyél el 2 “aktív támogatás” jelzőt és rakj egyet-egyet a “semleges” mezőkre Atlántico és Santander körzetekbe.
- Vegyél el még 10 “aktív támogatás” jelzőt és rakj egyet-egyet minden városra *Cali kivételével*. (Cali semlegesként kezd.)
- Vegyél el 7 “aktív ellenállás” jelzőt és rakj egyet-egyet a “semleges” mezőkre Chocó, Arauca, Meta Kelet, Meta Nyugat, Guaviare, Putumayo és Nariño körzetekbe.

Ok, itt az ideje elkezdni! A következő dolgunk a négy frakció egységeinek elhelyezése a térképen.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 1.4 - 1.4.3 szekcióit. Ha elkészültél, folytatjuk a játék összeállítását.

Most, hogy elolvastad a különböző egységekre vonatkozó információkat, elkezdhetjük felrakni őket a térképre. De először nézzük meg a korábban átválogatott fa elemeket. Előfordulhat, hogy egy-két extra darab is van közöttük, ezeket ki kell válogatnunk. A játékban összesen van:

- 30 sötétkék kocka
- 30 világos kék kocka
- 3 sötétkék korong
- 12 zöld nyolcszögletű henger
- 15 zöld korong
- 18 sárga nyolcszögletű henger
- 6 sárga korong
- 30 piros nyolcszögletű henger
- 9 piros korong

Rakd az extra kék, zöld, sárga és/vagy piros fa elemeket a dobozba; ezek az extra darabok. (De ne dobd el őket! Ezek az extra darabok jól jöhetnek pótlásként, ha elvesztenél egy darabot.)

Most, hogy eltávolítottuk az extra darabokat, elkezdhetjük az összeállítást (minden gerilla a mintás felével lefelé kezd):

- Gyűjts össze 12 sötétkék kockát, ezek lesznek a “katonák”. Rakj 3-3 katonát Bogotába, Medellínbe, Caliba és Santanderbe.
- Gyűjts össze 2 világos kék kockát — ezek lesznek a rendőrök: rakd mindkettőt Bogota városába.
- Gyűjts össze 10 további rendőrt és rakj egyet minden fennmaradó városba, ahol még nincs rendőr.
- Vegyél el egy sötétkék korongot — ez egy kormány bázis. Rakd le az egyik “bázis” mezőre a Santander körzetbe.
- Rakd a fennmaradó összes kockát (18 rendőr ÉS 18 katona) a “kormány katonák és rendőrök” mezőre.
- Rakd a fennmaradó két kormány bázist a “3-mas” és “2-es” kör alakú mezőkre, a kormány bázisok jelzősávra.
- Gyűjts össze 12 piros hengert — ezek FARC gerillák. Rakj egyet Nariño, Chocó, Santander, Huila, Arauca és Meta Kelet körzetekbe; rakj kettőt Meta Nyugat, Guaviare és Putumayo körzetekbe.
- Rakd a fennmaradó 18 FARC gerillát a “FARC gerillák” mezőre a térképre.
- Gyűjts össze 6 piros korongot — ezek FARC bázisok. Rakj egyet a “bázis” mezőre Chocó, Huila, Arauca, Meta Kelet, Meta Nyugat és Guaviare körzetbe.
- Rakd a fennmaradó 3 FARC bázist a “7-es”, “8-as” és “9-es” kör alakú mezőkre, a FARC bázisok jelzősávra.
- Gyűjts össze 6 sárga hengert — ezek AUC gerillák. Rakj egyet Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca, Guaviare és Putumayo körzetekbe.
- Rakd a fennmaradó 12 AUC gerillát az “AUC gerillák” mezőre a térképre.
- Vegyél el 1 sárga korongot — ez egy AUC bázis. Rakd le a “bázis” mezőre Antioquia körzetbe.

- Rakd a fennmaradó 5 AUC bázist a “6-os”, “5-ös”, “4-es”, “3-mas” és “2-es” kör alakú mezőre, az AUC bázisok jelzősávra.
- Ezután gyűjts össze 2 zöld hengert — ezek a kartell gerillák. Rakj egyet-egyet Caliba és Putumayoba.
- Rakd a fennmaradó 10 kartell gerillát a “kartell gerillák” mezőre a térképre.
- Gyűjts össze 6 zöld korongot — ezek a kartell bázisok. Rakj egyet Caliba; rakj egyet az üres “bázis” mezőre Meta Kelet, Meta Nyugat és Guaviare körzetekbe. Rakj 2 kartell bázist a “bázis” mezőre Putumayoba.
- Rakd a fennmaradó 9 kartell bázist a “7-es”, “8-as”, “9-es”, “10-es”, “11-es”, “12-es”, “13-es”, “14-es” és “15-ös” kör alakú mezőkre, a kartell bázisok jelzősávra.
- Végül rakd a négy kör alakú “szállítmány” jelzőt a számukra fenntartott üres “szállítmányok” mezőre.

Fontos: A pakli összeállítás utasításait a szabálykönyvben találod. Ezen oktató részhez viszont egy speciális, halmazott paklit állítunk össze.

Nagyszerű! A térképet már összeállítottuk. Még egy utolsó dolgot kell elvégeznünk: össze kell állítanunk a kártya paklit. Rakj képpel lefelé fordítva 3 propaganda kártyát egy sorba, balról jobbra.

Most vedd ki a következő eseménykártyákat és rakd őket félre: #1 1. hadosztály, #12 Colombia terv, #19 Általános offenzíva, #21 Raúl Reyes, #26 Gramaje, #28 Hugo Chávez, #29 Gyilkos zóna, #44 Colombia Nueva, #45 Los Derechos Humanos, #48 Unión Sindical Obrera, #50 Carabineros, #68 Narko-tengeralattjárók, #72 Sicarios és #76 Propaganda.

Ezután keverjük össze a fennmaradó eseménykártyákat. Osszunk le 15 eseménykártyát mindhárom propaganda kártya tetejére, így létrehozunk három halmot, 16-16 lappal. Keverjük meg a halmokat külön-külön, majd rakjuk egymás tetejére a halmokat, így létrehozva egy paklit.

Most húzzunk még két eseménykártyát és rakjuk őket képpel lefelé a pakli tetejére. Végül rakjuk a korábban félretett lapokat képpel lefelé a pakli tetejére. Rakjuk le őket PONTOSAN ebben a sorrendben (lentől felfelé): #21, 45, 76, 44, 50, 19, 26, 72, 1, 48, 68, 29, 28 és 12 (a legfelső lap). Minden játékban lesz 12 lap, amit nem fogunk felhasználni. Rakjuk ezeket vissza a dobozba.

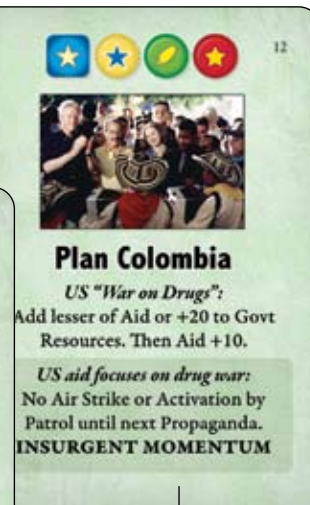
STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 1.5 - 1.7 szekcióit. Amint végeztél, elkezdjük a játékot!

Tipp: Az első versenyszerű játék során javasoljuk, hogy csak az éppen elvégzésre kerülő lapot fordítsd fel. Egy kártyányit “előre látni” a pakliba azzal járhat, hogy az új játékosok “analízis paralízisbe” esnek és lelassítják a játékot.

Egy dolog teszi egyedivé az Andok poklát, ez pedig a lapok szerepe játékban. A kártyákat a játék elején létrehozott pakliból fogjuk kijátszani. A játékosoknak nincsenek a kezükben saját lapok, mint más kártyavezérelt játékokban. Ehelyett, a lapokat a pakli tetejéről hozzuk a játékba. Rendszerint mindig két lapot látunk: az éppen végrehajtott lapot, és a következő végrehajtandó kártyát. Más szavakkal, a játékosok egy lapnyit előre látnak a jövőbe.

Rajta, húzd fel a legfelső kártyát a pakliból: ez a #12 kártya, Colombia terv. Rakd le képpel felfelé a “kijátszott kártyák” közé, a térkép mellé. Ezután fordítsd fel a pakli legfelső lapját, de ezt hagyd a pakli tetején képpel felfelé: ez a #28 kártya, Hugo Chávez.

A Colombia terv az elsőként végrehajtandó kártya. Tudván, hogy a Hugo Chavez esemény a következő lap, ez befolyásolhatja a játékosok által meghozott döntéseket.



Végrehajtandó lap

Következő lap

Minden eseménykártya tetején négy szimbólum látható, egy-egy jel minden résztvevő frakciónak. Ezen szimbólumok sorrendje határozza meg, hogy melyik frakció rendelkezik a kezdeményezéssel ezen a lapon. Annak érdekében, hogy megfelelő legyen egy művelet végrehajtására vagy a lap eseményének elvégzésére, egy frakció megfelelőséget jelző hengerének a “megfelelő” mezőben kell lennie a játék sorrendje jelzősávon. A megfelelőnek minősülő frakció elvégezheti az akciót vagy passzolhat. Jelenleg mind a négy frakció megfelelő.

Annak eldöntésére, hogy ki választhat először, nézzük meg a megfelelőségi szimbólumok sorrendjét. Az a frakció, akinek jele balról a legszélső, választja ki, hogy mit csinál először, és ő lesz az első megfelelő frakció. A Colombia terv esetében a kormány az első megfelelő. Az első megfelelő frakció — ez itt a kormány — négy lehetséges dolog közül egyet végezhet el: (1) végrehajthatja a kártya eseményét; VAGY (2) elvégezhet egy fajta műveletet, járulékos speciális tevékenység nélkül; VAGY (3) elvégezhet egy fajta műveletet speciális tevékenységgel együtt; VAGY (4) passzolhat.

Ha az első megfelelő frakció a passzolást választja, a következő lapra is első megfelelő marad; ha a passzoláson kívül bármi mást tesz, akkor a következő lap kijátszására nem megfelelővé válik. Ebből következik, hogy egy frakció rendszerint minden második lapnál képes cselekedni. Ha az első megfelelő frakció a passzolást választja, akkor a tőle közvetlenül jobbra levő szimbólum frakciója válik első megfelelővé az aktuális lap végrehajtására. A Colombia terv esetében, ha a kormány passzol, az AUC válna első megfelelővé. Lehetséges az is, hogy mindegyik frakció passzol egy adott lapnál és ezért mind megfelelő marad a következő lap kijátszására.

Tipp: Az árnyékolás nélkül szedett események rendszerint a kormány számára jók; az árnyékolva szedett rész pedig jellemzően a kormány ellenlábasait favorizálja.

Most azonban a kormány a cselekvés mellett dönt. Némely eseménykártyán egy esemény van; mások, mint a Colombia terv

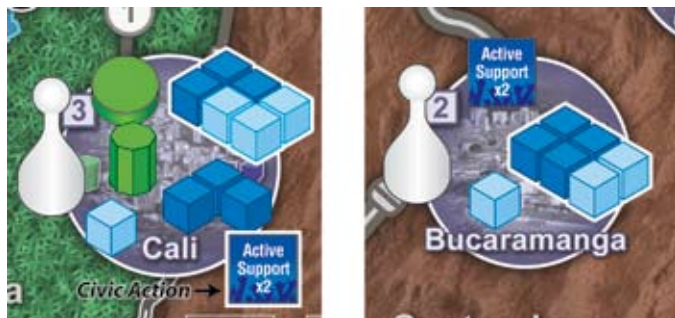
két esemény verzióval rendelkeznek — ezeket kettős felhasználású eseménynek nevezzük. Ha egy játékos végrehajt egy eseményt, vagy az egyiket, vagy a másikat végzi el, de mindkettőt sohasem.

A kormány el szeretné végezni az eseményt, de jelenleg Samper elnöksége miatt az esemény hatásainak nincs azonnali haszna. Ehelyett a kormány egy műveletet fog elvégezni.

A műveletek jelentik a játékosok fő eszközeit a játékban. A műveletek azonban nem ingyenesek, erőforrás pontokba kerülnek. Továbbá, a játékos csak egyféle műveletet végezhet; nem variálhat össze kétféle különböző műveletet.

Vedd magadhoz az egyik játékos segítő lapot. Nézd meg a kormányoldal táblázatát. A bal oszlopban felsorolt négy akció közül egy dolgot végezhet el: (1) végezhet kiképzést, hogy több kockát rakhasson a térképre; VAGY (2) végezhet őrzőjáratot a kommunikációs vonalai védelmében (mostantól komm.) — mely létfontosságú az erőforrás bevételei miatt; VAGY (3) végezhet tisztogatást a gerillák felderítése érdekében; VAGY (4) indíthat támadás a felderített (azaz aktív) gerillák megsemmisítésére. Az aktív frakció által elvégzett művelet meghatározza, hogy milyen speciális tevékenységet végezhet ezzel párhuzamosan (ha egyáltalán megfelelő speciális tevékenység végzésére).

A kormány a **kiképzés** elvégzése mellett dönt. Ez az akció lehetővé teszi a kormány számára, hogy kiválassza bármely várost vagy körzetet. Minden város vagy körzet kiválasztása 3 erőforrásba kerül. Bármely városba, vagy kormány bázissal rendelkező körzetbe a kormányt irányító játékos lerakhat bármely típusú kockából max. 6-ot.



Ez alkalommal a kormány Calit és Bucaramangát választja. Rakj egy fehér gyalogot mindkét helyszínre jelzésként. A kormány lerak Caliba 3 rendőrt és 3 katonát. Így most 6 katonára és 4 rendőrra van Caliban. A kormány Bucaramangába lerak 4 katonát és 2 rendőrt.

A kiképzési művelet részeként a kormány kiválaszthat egy mezőt (a gyaloggal jelöltek közül) és eltávolíthat 3 kockát azért, hogy lerakhasson oda egy elérhető kormány bázist; VAGY dönthet úgy, hogy elvégez egy civil fejlesztési projektnek nevezett tevékenységet azon a mezőn.

Emlékeztető: ne feledd, hogy összesen csak 2 bázis lehet BÁRMELY város/körzet területén, bármely frakció összeállításban.

Jelen esetben a kormány a civil fejlesztési projekt végrehajtása mellett dönt Caliban. Egy civil fejlesztési projektnek két feltétele van: a kormánynak több egysége kell legyen azon a mezőn, mint a többi frakciónak együttesen, és rendőröknek ill. katonáknak is kell ott lenniük. Caliban a kartellnek 2 egysége van; a kormánynak 10, rendőrök és katonák is, ezáltal a kormány ellenőrzi a mezőt, így lehetséges a civil fejlesztési projekt elvégzése. Ez lehetővé teszi a kormány számára, hogy 3 erőforrás elköltésével a maga hasznára

elmozdítsa az ellenállás és/vagy támogatás szintjét egy szinttel. A kormány elkölt összesen 6 erőforrást, hogy Calit semlegesről passzív támogatóra, majd passzívról aktív támogatóra állítsa (3 erőforrás szintenként). Állítsd a kormány erőforrásait 40-ről 34-re az általános jelzősávon és rakj egy aktív támogatás jelzőt Calira. Cali népesség értéke "3". Mivel Cali aktív támogatás jelzővel van ellátva, Cali népességét beszorozzuk kettővel és ezt az értéket hozzáadjuk a kormány összes támogatásához. Adj a "teljes támogatáshoz" +6-ot, és mozgasd a jelzőt 50-ről 56-ra.

A kormány megtámogathatja a kiképzés műveletét légi híddal vagy felszámolás speciális tevékenységgel. Ez azonban a második megfelelő frakciónak lehetővé tenné, hogy végrehajtsa a *Colombia terv* egyik eseményét. Mivel nem szeretné megkockáztatni, hogy az AUC végrehajtsa az esemény árnyékoltan szedett részét (mely eléggé fájdalmas lenne a kormánynak), ezért a kormány csak a művelet elvégzése mellett dönt.

Ezért a kormány műveletet befejezzük a mezőnkénti 3 erőforrásba kerülő kiképzésnél (azaz 3 erőforrás, minden fehér gyaloggal jelölt mező után). Állítsuk a kormány erőforrás jelzőjét 34-ről 28-ra. Végezetül, rakjuk a kormány kék színű megfelelőségi hengerét az "első frakció, csak művelet" mezőre a játék sorrendje jelzősávon.

Tipp: A civil fejlesztési projektek csak kiképzés művelettel együtt vagy propaganda kártya végrehajtása során végezhetőek.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 3.0 - 3.2.1 szekcióit azért, hogy megerősítsd tudásod az eddig elvégzett dolgokkal kapcsolatban.

Miután az első megfelelő frakció cselekedett, a következő megfelelő frakcióból a második megfelelő frakció lesz. Ha újra megnézzük a *Colombia terv*et láthatjuk, hogy az AUC a második megfelelő frakció.

Az, hogy a második megfelelő frakció mit tehet attól függ, hogy az első megfelelő frakció mit csinált (lásd a játék sorrendje jelzősávon). Mivel az első megfelelő frakció csak egy műveletet végzett (nem volt speciális tevékenysége), ezért a második megfelelő frakció végrehajthat egy limitált műveletet — EGYETLEN műveletet csak EGYETLEN mezőn; VAGY passzolhat. A passzolásnak megvan a maga előnye. A passzolás választásával a kormány +3 erőforrást szerez; a lázadó játékosok pedig +1 erőforrást kapnak.

A következő lapot nézve, ami a *Hugo Chávez*, az AUC játékos biztos benne, hogy a FARC (első megfelelő a *Hugo-n*) az eseményt választja majd. Ez több szabadságot adna az AUC-nak, mint második megfelelőnek ezen a lapon. Így az AUC a passzolást választja. Rakd az AUC megfelelőségét jelző hengert a "passzolt" mezőre a játék menete jelzősávon és állítsd az AUC erőforrásokat 10-ről 11-re.



STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 2.0 - 2.4.1 szekcióit. Ezzel kiváló ismereteket szerezhetsz a játék sorrendjéről.

Kész? Nagyszerű! Haladjunk tovább: az AUC passzolt, így a kartell most a második megfelelő frakcióvá vált. A következő lapot nézve, ami a *Hugo Chávez*, látható, hogy a FARC és az AUC is cselekedni fog ezen a lapon és így a kartell akció nélkül marad, mivel csak két akció történhet egy kártyához kapcsolódóan. Ennek tudatában a kartell nem lát rá okot, hogy ne végezzen legalább egy limitált műveletet.

Mindhárom lázadó frakció (FARC, AUC és a kartell) ugyanazon műveleteket végezheti. Néhány apró, de lényeges különbség van.

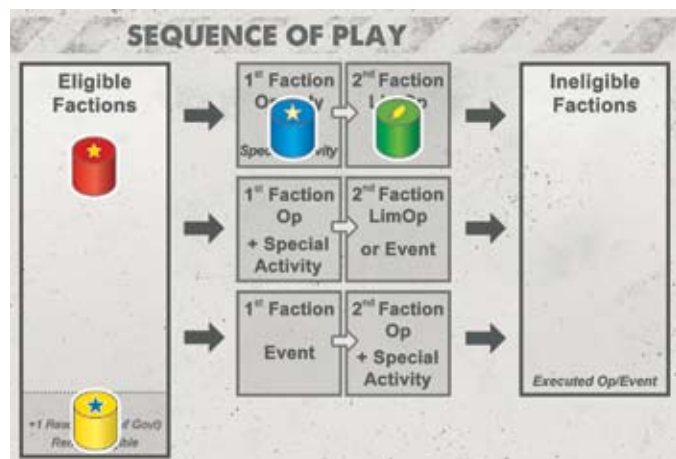
A kartell úgy dönt, hogy **gyülekezés** műveletet végez Huilában. Mivel ez az egyetlen mező, ahol a művelet zajlik, nincs szükség jelző gyalogra. A kartell játékos segítő lapját nézve láthatjuk, hogy ez 1 erőforrásba kerül és így 1 kartell gerillát rakhatunk le Huilába. Az új gerillákat mindig képpel lefelé kell lerakni (azaz a a mintás felével lefelé fordítva).



1 gerillát rakunk Huilába

A bázisok nagyban felerősítik a gyülekezés műveletet, de egy bázis létrehozása gerillákba kerül. Ezért döntött a kartell egy magányos gerilla Huilába rakása mellett. Később a kartell felerősítheti jelenlétét a régióban.

Ezzel vége a kartell limitált műveletének. Kérlek állítsd a kartell erőforrásokat a 10-ről 9-re, és rakd a kartell megfelelőségi hengerét a "második megfelelő, limitált művelet" mezőre (jobbról a kormány hengere mellé) a játék menete jelzősávra.



Mivel mind az első, mind a második megfelelő frakció elvégezte akcióit ezen a lapon, most átállítjuk a megfelelőséget a játék sorrendje jelzősávra: minden frakció hengerét, aki eseményt, műveletet vagy limitált műveletet végzett, most át kell rakni a játék menete

jelzősáv "nem megfelelő" mezőjére. Azon frakciók, akik nem végeztek eseményt vagy limitált műveletet, vagy bent maradnak vagy visszakérülnek a "megfelelő" mezőre.

Esetünkben a kormány és a kartell is átkerül a "nem megfelelő" mezőre. A FARC hengere a "megfelelő" mezőn marad. Az AUC hengere visszakérül a "megfelelő" mezőre.

Rakd a *Hugo Chávez* lapot a pakliról a *Colombia* tervre és fedd fel a következő kijátszandó lapot: ez a #29 *Gyilkos zóna*.

A FARC az első megfelelő a *Hugo Chávez* lapnál és az árnyékoltan szedett esemény végrehajtását választja. Az esemény szövege: "Rakj egy FARC bázist egy Venezuela melletti körzetbe. Szabotáld az összes üres komm.-ot, ami Cúcutát érinti." Tegyéi így és rakj egy "szabotázs" jelzőt a két csővezetékre, ami Cúcutát érinti. Ez a kormány erőforrás gyűjtő lehetőségeit rombolja a következő propaganda lap végrehajtásánál. Ezután vedd el a FARC bázist a "7-es" mezőről a FARC bázis jelzősávról, és rakd az Arauca körzetbe. Arauca nem kaphat másik bázist, mivel már 2 van ott.



A Hugo Chávez esemény lehetővé teszi a FARC számára két szabotázs jelző és egy bázis lehelyezését.

A FARC győzelmi feltétele, hogy az ellenállási szint plusz a bázisok száma nagyobb legyen, mint 25. Mivel a FARC éppen lerakott egy bázist, állítsuk az "ellenállás + bázisok" jelzőt 20-ról 21-re, majd rakd a FARC megfelelőségi hengert az "első frakció esemény" mezőre az első megfelelő oszlopra, a játék menete jelzősávra.

Most csak az AUC a megfelelő. A következő kártya azonban egy csábító esemény az AUC számára és ezért ismét passzol. Állítsd át az AUC erőforrás jelzőt 11-ről 12-re.

A *Hugo Chávez* lap végrehajtása után átállítjuk a megfelelőséget: minden henger, ami a "nem megfelelő" mezőn van, visszamegy a "megfelelő" mezőre — nem végeztek eseményt, műveletet vagy limitált műveletet. Az AUC szintén visszakérül a "megfelelő" mezőre. Csak a FARC hengere kerül a "nem megfelelő" mezőre.

Rakd a *Gyilkos zóna* lapot a pakliról a *Hugo Chávez* re és fedd fel a következő lapot: ami a #68 *Narko-tengeralattjárók*.

A FARC lenne az első megfelelő a *Gyilkos zóna* lapnál, de a nem megfelelő mezőn van, így az AUC válik most első megfelelővé. Az AUC végre akarja hajtani az esemény árnyékolt szedett részét. Az esemény szövege: "A FARC vagy az AUC egy mezőn végrehajt két ingyen rajtaütést, bármely gerillájával, aktiváció nélkül."

A "rajtaütés" egy speciális tevékenység, ami csak egy támadás művelettel társítható (lásd a játékos segítő lapot). Csak a FARC

és az AUC végezhet rajtaütés speciális tevékenységet. Hacsak az esemény szövege máshogy nem rendel, a végrehajtó frakció dönti el, hogyan hajtja végre az eseményt. Ebben az esetben az AUC úgy dönt, hogy az AUC gerillák hajtják végre két rajtaütést. (Ha egy másik frakció, pl. a kartell hajtja végre ezt az eseményt, választhatná az AUC-t vagy a FARC-t a rajtaütéshez, és a kiválasztott frakció döntené el ezután, hogy hol végzi el a rajtaütést.) A kártyán levő “ingyen” szó azt jelenti, hogy ezek a rajtaütések nem kerülnek erőforrásba. Rendszerint egy támadás, melyhez egy rajtaütés kapcsolódik, 1 erőforrásba kerül. Továbbá csak EGY rajtaütést lehet végrehajtani műveletenként (tehát, még ha öt támadást végzel is, csak egy támadás mellé végezhetsz egy rajtaütést). Ebben az esetben azonban egy eseményről beszélünk, ami felülírja a szokásos szabályokat.

Az AUC úgy dönt, hogy Araucában végez kétszer rajtaütést, így nincs szükség gyaloggal megjelölni a helyet. A rajtaütés támadás kivitelezéséhez egy gerillát aktiválunk (megfordítjuk, hogy a mintás felével felfelé nézzen) és két ellenséges egységet megsemmisítünk és visszarakunk a tároló mezőjükre (gerillák/katonák/rendőrök) vagy a sávjukra (bázisok). Bónuszként a rajtaütő fél lerakhat egy elérhető gerillát arra a mezőre, ahol a rajtaütés történt. Ebben az esetben az esemény jelezte, hogy nem kell gerillát aktiválni, tehát nem aktiválunk gerillákat. Az AUC el szeretné pusztítani mindkét FARC bázist, mivel a győzelmi feltételei közt szerepel, hogy több bázisa legyen a térképen, mint a FARC-nak. De mielőtt egy bázist levehetnének egy támadás, rajtaütés vagy roham segítségével, a bázissal azonos frakcióhoz tartozó összes gerillát meg kell semmisíteni. Az AUC ezért leveszi az egyetlen FARC gerillát és az egyik bázist Araucából. Rakd vissza a gerillát az elérhető gerillák mezőre és a bázist a “7-es” mezőre, a FARC bázisok jelzősávjára. Állítsd az “ellenállás + bázisok” jelzőt 21-ről 20-ra. Rakj még 1 AUC gerillát Araucába. Ezzel vége az esemény első rajtaütésének.



Az AUC a Gyilkos zóna eseményt használja két rajtaütés végzéséhez

A második rajtaütésben az AUC ismét Araucát támadja; az első rajtaütés során újonnan lerakott gerilla lesz a támadó. Csak 1 FARC egység marad Araucában, egy bázis. Rakd vissza ezt a bázist a “6-os” mezőre FARC bázisok jelzősávjára. Állítsd át az “ellenállás + bázisok” jelzőt 20-ról 19-re. Rakj le még 1 elérhető AUC gerillát Araucába. Ezzel vége az AUC eseményének. Rakd az AUC megfelelőségi hengert az esemény mezőbe az első frakció oszlopra a játék menete jelzősávján.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 4.4.1 és 4.3.2 szekcióit. Ezzel megerősítheted a rajtaütés mechanizmusáról szerzett tudásod.

Az AUC éppen befejezte a Gyilkos zóna eseményt. Most a kartell a második megfelelő ezen a lapon.



A kartell lerak 9 gerillát egy gyülekezés művelettel és ezután felhasznál egy “termesztés” speciális tevékenységet Huilában, a bázisán.

A kartellnek bázisokat kell létrehoznia, hogy a kétrétű győzelmi feltételeit teljesíthesse: 10-nél több bázis a térképen és több, mint 40 erőforrás. Ennek tudatában a kartell egy gyülekezés művelet elvégzése mellett dönt.

Mivel az AUC egy eseményt végzett el, a második megfelelő kartell elvégezhet egy műveletet és egy speciális tevékenységet. A kartell gyülekezni akar Caliban, Meta Keleten, Meta Nyugaton és Huilában. Rakj egy fehér gyalogot mind a négy helyre.

Ezen mezők legtöbbször van kartell bázis. Az ilyen mezőkön a lerakható gerillák száma egyenlő az ott levő kartell bázisok száma, plusz a mező népesség értékével.

Caliban kezdve, a kartell le fog rakni 4 gerillát az elérhető erőiből (népesség 3 + 1 kartell bázis). Rakd le oda most a gerillákat. Ezután rakj le 2 gerillát Meta Nyugatra (népesség 1 + 1 bázis) és további 2-t Meta Keletre. Az utolsó elérhető kartell gerillát Huilába rakjuk.

Majd, mivel a kartell gyülekezést választott, és megfelelő egy speciális tevékenységre, a kartell végrehajt egy “termesztés” speciális tevékenységet (lásd a kartellre vonatkozó részt a játékos segítő lapon). Ennek érdekében egy olyan helyet kell kiválasztaniuk, aminek népessége több, mint nulla és ahol a kartell gerillák száma több, mint a rendőrök száma. Lennie kell továbbá egy üres helynek egy bázis lerakásához. A kartell Huilát választja.

A mező kiválasztása után a kartell ide mozgathat egy bázist a térképről bárhonnan (városból vagy körzetből), VAGY lerakhat egy új bázist a körzetbe (de nem egy városba), ahol a gyülekezés műveletet végezte. A kartell egy új bázist fog lerakni Huilába. Rakj egy kartell bázist a jelzősáv “7-es” mezőjéről az üres “bázis” mezőre Huilába.

Ez a művelet 4 erőforrásba kerül, tehát csökkentsd a kartell erőforrásait 9-ről 5-re és vedd le a fehér gyalogokat. Rakd a kartell megfelelőségi hengert a “második frakció művelet + speciális tevékenység” mezőre, a játék menete jelzősávjára.

Ezután állítsuk át a megfelelőséget: az AUC és a kartell most nem megfelelő; a kormány és a FARC pedig megfelelő. Húzd fel a *Narko-tengeralattjáró* lapot a pakliról és rakd a *Gyilkos zóna* tetejére, majd fedd fel a következő lapot: ami a #48, *Unión Sindical Obrera*.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 3.3 - 3.3.1. és 4.5.1. szekcióit. Ezzel megerősítheted a gyülekezés művelet és a termelés speciális tevékenység mechanizmusáról szerzett tudásod.



A kormány tisztogatása és egy légitámadás elintézi a gerillákat.

Folytathatjuk? Rajta!

A *Narko-tengeralattjárók* esemény eléggé hasznavehetetlen jelenleg — az árnyékolt, és a sima szöveg is hatástalan, mert nincs kartell egység partmenti területen. A kormány az első megfelelő, mivel az AUC és a kartell is a nem megfelelő mezőn van. A kormány egy **tisztogatás művelet** és egy **légitámadás speciális tevékenység** elvégzése mellett dönt.

STOP. Kérlek állj meg és olvasd el a szabálykönyv 3.2.3 szekcióját.



A tisztogatás célmezői Cali, Santander és Chocó lesznek. Jelöld meg mindet egy-egy fehér gyaloggal.

A Chocóban végzendő tisztogatáshoz mozgasd át mindhárom katonát Medellínből és 3 katonát Caliból Chocóba.

Mivel Chocó egy erdei körzet, ezért 2 kocka kell 1 gerilla aktiválásához. A kormány több, mint elegendő katonát küldött a munka elvégzésére. Fordítsd a FARC gerillát az aktív felére Chocóban (mintás felével felfelé).

A Santanderben végzendő tisztogatást a kormány helyben levő katonái kivitelezik. 3 kocka van Santanderben ami több, mint elegendő az AUC és a FARC gerillák aktiválásához. Fordítsd mindkét gerillát az aktív oldalára.

A Caliban végzendő tisztogatást a kormány ismét helyben levő erővel végzi. Bár csak katonák mozoghatnak tisztogatás miatt — a Caliban levő katonák pl. akár Pastoig mehetnének a Cali-Pasto komm.-on át, ha Pasto lenne a tisztogatás célpontja — bármely helyben levő kocka beleszámít a tisztogatás hatásaiba. A kormányának 3 katonája és 4 rendőre van. A 7 kocka Caliban elegendő mind az 5 kartell gerilla aktiválásához.

Ezután a kormány végrehajtja a speciális tevékenységét. Bár már elvégeztünk egy speciális tevékenységet ebben az oktatómódban, de van néhány dolog, amit meg kell értened a speciális tevékenységekről, mielőtt tovább haladnánk.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 4.1 - 4.2.3 szekcióit.

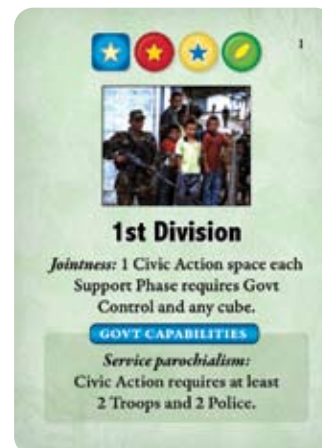
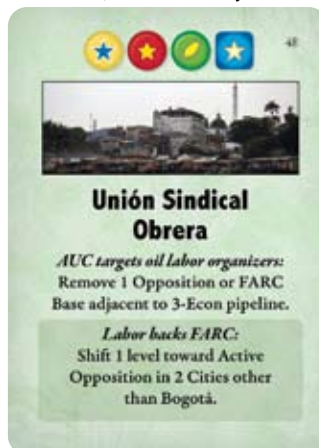
Ok, most már tudnod kell hogyan működnek a speciális tevékenységek és hogyan kapcsolódnak össze egy művelettel. Elméletileg a kormány végezhetett volna légi csapást a művelet elején és nem a művelet végén. De amint azt biztos olvastad, egy légi csapás csak aktív gerillákat, vagy egy védtelen bázist tud megsemmisíteni.

A térképen levő aktív gerillák közül a Santander hegyei közt levő FARC gerilla a legcsábítóbb célpont. 2 katoná kocka kell 1 hegyi gerilla megsemmisítéséhez. A FARC gerilla légi csapással való megsemmisítése eléggé hatékony módszer. A kormány ezért így dönt, tehát vedd le a FARC gerillát Santanderről. (Az AUC gerillát is célba vehette volna, de az AUC elvégezhet egy gyülekezést Santanderben, így gyorsan pótolhatta volna az egységét, míg a FARC nem végezhet gyülekezést Santanderben, mert a körzet a kormányt támogatja.)

Módosítsd a kormány erőforrásait -9-el (3 erőforrásba kerül minden egyes tisztogatás), 28-ról 19-re. Rakd a kormány megfelelőségi hengert a "művelet + speciális tevékenység" mezőre az első megfelelő frakció oszlopára, a játék menete jelzősávon.

A FARC így egy kellemetlen döntéssel szembesül: elvégez egy limitált műveletet, vagy végrehajtja a *Narko-tengeralattjárók* eseményt (ami haszontalan). Nem akar egy műveletet elpazarolni, ezért a FARC inkább passzol. Állítsd a FARC erőforrásait 10-ről 11-re. A FARC így a második megfelelő lesz és jobb lehetőségei lesznek a következő lapnál, ami a *Unión Sindical Obrera*.

Megfelelőség átállítása: a kormány nem megfelelő; minden más frakció megfelelő. Rakd a *Unión Sindical Obrera* lapot a pakliról a *Narko-tengeralattjárók* tetejére, és fedd fel a következő lapot: ami az #1, 1. hadosztály.



Az AUC az első megfelelő frakció a *Unión Sindical Obrera* lapnál. Nézd meg a "gyülekezés" művelet követelményeit az AUC oszlopában, a játékos segítő lapon. Láthatod, hogy a gyülekezéshez a célmezőnek nem szabad "ellenállással" rendelkeznie. Az AUC szeretné megőrizni lendületét az Arauca körzetben, de nem tud gyülekezni pillanatnyilag az "aktív ellenállás" jelző miatt. A *Unión Sindical Obrera* esemény árnyékolás nélkül szedett része erre épp megfelelő megoldás lehet. Az esemény szövege szerint: "Távolítsd el 1 ellenállást vagy FARC bázist egy 3-mas értékű csővezeték szomszédságából".

Szerencsére Arauca szomszédos egy 3-mas értékű csővezeték kómm.-al, mely Arauca városát összeköti Cúcuta várossal, így megfelelő az esemény számára. Már nincs FARC bázis Araucában, de még van ellenállás jelző a körzetben. Az AUC úgy dönt, hogy leveszi innen az “aktív ellenállás” jelzőt, így Arauca semleges lesz és megfelelő az AUC gyülekezés műveletekre a későbbiekben. Az AUC akkor is eltávolíthatja volna a jelzőt, ha az a “passzív ellenállás” felével lett volna lerakva, mert az esemény nem rendelkezik arról, hogy aktív vagy passzív ellenállás jelzőt lehet eltávolítani.

Ezen esemény hatására az “ellenállás + bázisok” jelző a 19-ről 17-re mozog a sávján, mivel Arauca 1-es népessége már nincs semmiféle ellenállás hatás alatt (egy aktív ellenállásban levő mező, melynek népessége 1, összesen 2-es értékkel járul hozzá az ellenállás értékhez a jelzősávon).



Rakd az AUC megfelelősi hengert az esemény mezőre az első megfelelő frakció oszlopába, a játék menete jelzősávon. Most a FARC a második megfelelő frakció.

A FARC-nak gerillákra van szüksége, ezért megragadja a lehetőséget és gyülekezni fog a térképen. Ahogy azt korábban olvastad, a FARC csak olyan városokban/körzetekben tud gyülekezni, ahol a kormánynak nincs támogatása. Ez azt jelenti, hogy nem tud Santanderben gyülekezni, hogy pótolhassa a kormány légi csapásában elvesztett gerilláját. A FARC a következő körzetekben szeretne gyülekezni: Cesar, Antioquia, Chocó, Arauca, Huila, Nariño, Meta Nyugat, Meta Kelet, Guaviare, Putumayo, Vichada és Guainia — 12 mezőn. Rakj egy-egy fehér gyalogot minden mezőre jelzőként.

Várjunk csak! Talán észrevetted, hogy a FARC-nak nincs elég erőforrása ahhoz, hogy 12 mezőn gyülekezzen! A FARC csak 11 erőforrással rendelkezik. Szerencséjére - mivel az első megfelelő frakció egy eseményt hajtott végre - a második megfelelő frakció elvégezhet egy speciális tevékenységet. A speciális tevékenységeket, ahogy azt korábban olvashattad, egy művelet közben bármikor elvégezhetjük. A FARC végre fog hajtani egy “zsarolás” speciális tevékenységet gyülekezés közben azért, hogy elegendő erőforrást szerezzen a művelet elvégzéséhez.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 4.3 - 4.3.3 szekcióit.

Most, hogy már többet tudsz a FARC speciális tevékenységeiről, tovább haladhatunk. Erre a műveletre menet közben fogjuk kifizetni a szükséges erőforrásokat.

A FARC Cesarban kezdi a gyülekezést: rakj 1 elérhető FARC gerillát a körzetbe. A FARC dönthet úgy, hogy itt végez **zsarolást**, mivel van rejtett gerillája és számban felülmúlja a többi frakció egységeit, de még kivár. Állítsd a FARC erőforrásait 11-ről 10-re.

Ezután a FARC elvégzi egy gyülekezés műveletet Antioquiában és Araucában, lerak 1 elérhető gerillát mindkét körzetbe. A FARC nem képes zsarolni egyik mezőn sem, mert nincs több egysége a

többi frakciónál. Állítsd a FARC erőforrásokat 10-ről 8-ra.

A FARC ezután Nariñóban gyülekezik és lerak 1 elérhető gerillát a mezőre. Itt a FARC-nak most két rejtett gerillája van és számban felülmúlja a többi frakció egységeit, tehát zsarolást fog végezni. Fordítsd át az egyik FARC gerillát az aktív oldalára. A gyülekezés erőforrás igényét (1) itt fedezi a zsarolás speciális tevékenységből származó erőforrás bevétel.

Putumayóban a FARC levehetne két gerillát, hogy lerakjon egy bázist, de az újonnan lerakott bázis sérülékeny lenne egy ellenséges támadással, vagy a kormány légi csapásával szemben. Ennek tudatában a FARC lerak 1 elérhető gerillát. A FARC számban felülmúlja az AUC-t Putumayóban, de nem múlja felül az összes ellenfelét, ezért nem tud itt zsarolást végezni. Állítsd a FARC erőforrásait 8-ról 7-re.

Chocóban a FARC-nak egy bázisa van és a körzet népessége 1. A FARC ezért lerak 2 elérhető gerillát ebbe a körzetbe. Ezzel megvédi a FARC bázist a kormány katonáitól, akik a Chocó közeli erdőkben portyáznak. A FARC nem végezhet itt zsarolást, tehát állítsd a FARC erőforrásait 7-ről 6-ra.

Huila népessége 2 és egy FARC bázis található itt. A FARC ezért 3 elérhető gerillát rak Huilába. A FARC most számban felülmúlja összes ellenfelét Huilában, ezért zsarolást fog végezni. Fordítsd át az egyik gerillát Huilában az aktív felére. Az itteni gyülekezés költségét fedezi az elvégzett zsarolás speciális tevékenység nyeresége.

Meta Kelet, Meta Nyugat és Guaviare mind 1-es népességgel és egy FARC bázissal rendelkezik. A FARC lerak 2 elérhető gerillát mindegyik körzetben. Így mindegyik mező alkalmassá válik zsarolás végzésére, tehát fordítsd át 1 FARC gerillát az aktív felére minden mezőn. A gyülekezések költségét fedezi az elvégzett zsarolás speciális tevékenységek nyeresége.

Vichada és Guainia körzetek népessége 0. Ez a tény azonban nem zárja ki a gyülekezést vagy a zsarolás elvégzését! A FARC gyülekezni és zsarolni is fog mindkét körzetben. Rakj 1 elérhető FARC gerillát mindkét mezőre és fordítsd át őket az aktív oldalukra. A gyülekezés költségét fedezi az elvégzett zsarolás speciális tevékenység nyeresége.

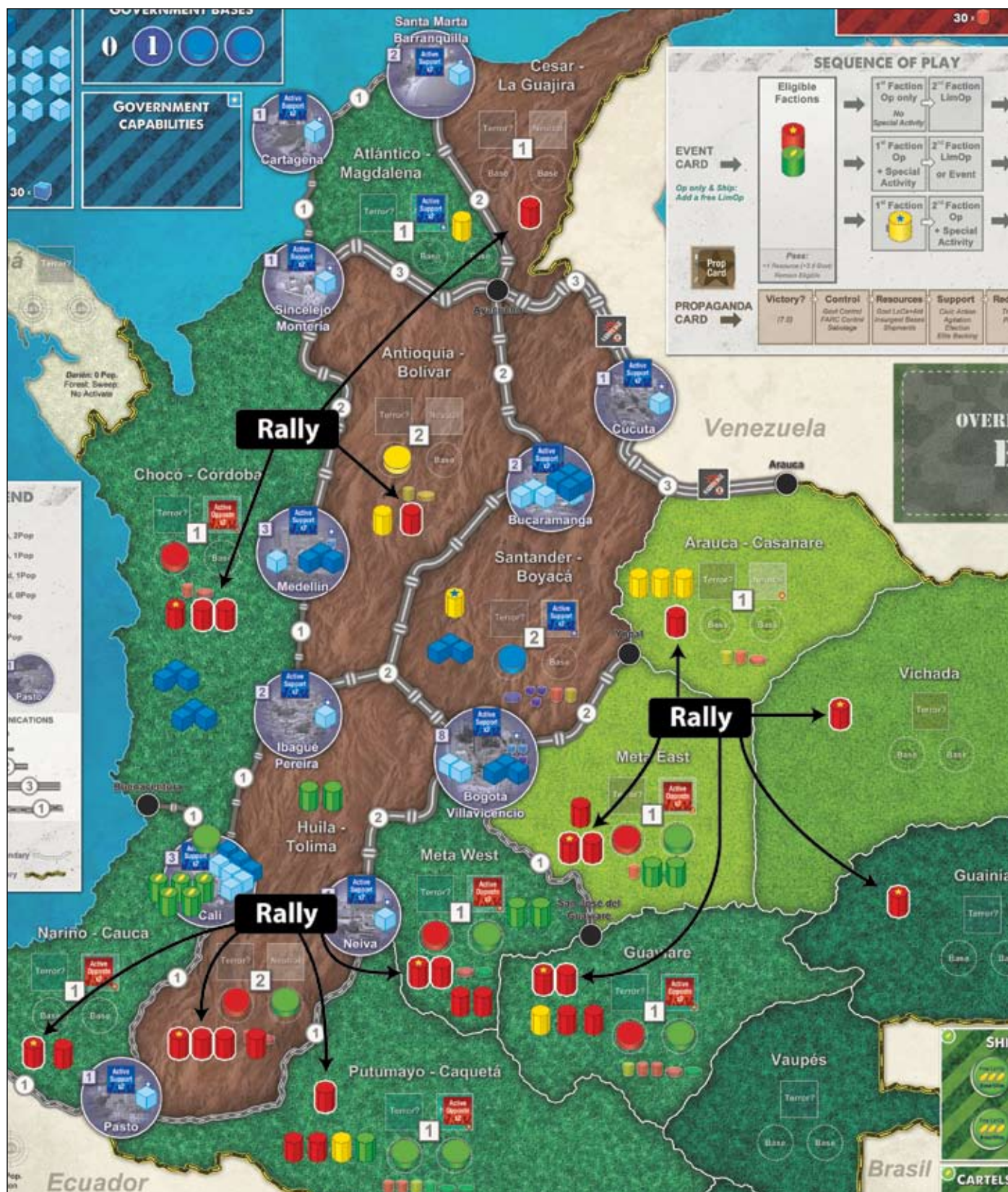
Nahát! Ez aztán jó SOK gyülekezés volt! A FARC-nak a művelet végeztével csak 2 gerillája marad az “elérhető gerillák” mezőn. Köszönhetően a zsarolás speciális tevékenységnek, a FARC 6 erőforrással fejezi be a műveletet. Kérlek vedd le az összes gyalogot a térképről. A kártyát a megfélemlítés állításával fejezzük be. Mind a FARC és az AUC hengerek a nem megfelelő mezőre kerülnek a játék menete jelzősávon. A kormány és a kartell megfelelő marad az 1. hadosztály lap tekintetében. Tedd az 1. hadosztályt a pakli tetejéről a Unión Sindical Obrera lapra, és fedd fel a következő lapot: ami a #72, Sicarios.

1. hadosztály egyike a számos eseménykártyának, amely eseményként kijátszása esetén hosszú távú hatással, ún. “kormány lehetőséggel” rendelkezik. Ezek mellett vannak más kártyák a játékban, melyek az ún. “lázdók lendületben” hatással bírnak.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 5.3 - 5.4. szekcióit.

Most, hogy már mindent tudsz a kormány lehetőségei és a lázdók lendületben hatásairól, haladhatunk tovább.

A kormány most egy dilemmával szembesül: végrehajthatja az eseményt, de akkor elvesztené a lehetőséget a Caliban végzett tisztogatás folytatására — a kartell majdnem biztosan rejtetté tenné



A FARC 18 gerillát von össze gyűlekezéssel, 12 különböző körzetben.

aktív gerilláit Caliban. Másfelől, ha a kormány kisöpri a kartellt Caliból és egy speciális tevékenységgel folytatja a műveletét, akkor a kartell felhasználhatja az eseményt a kormány ellen. Az 1. hadosztály esemény árnyékolás nélkül szedett része jó lehetőséget ad a kormánynak civil fejlesztési projekt végzésére anélkül, hogy

katonákra és rendőrökre lenne szüksége — csak egy kocka és az ellenőrzés szükséges! De ha az árnyékoltan szedett rész történik meg, akkor a kormánynak 2 katona és 2 rendőr kellene a civil fejlesztési projekthez — ami eléggé nehezen teljesíthető feladat!

Bár az esemény állandó hatása nagyon kedvező lenne, a kormány mégis úgy gondolja, hogy a lehetőség a Cali kartellnek okozható szörnyű veszteség tekintetében olyasmiről, amit nem hagyhat ki. A kormány egy **támadás művelet** elvégzése mellett dönt. Az *1. hadosztály* kormány elleni kijátszása ellen azonban a kormánynak nem szabad speciális tevékenységet végeznie — ezáltal a második megfelelő kartell csak a limitált műveletet végezhet ezen a lapon.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 3.2.4 szekcióját.

Ok! Most, hogy ismered a támadás művelet szabályait, tovább folytatjuk a kormány tevékenységét. Jelenleg három olyan mező van, ahol a kormány támadhat: Chocó, Santander és Cali. De mivel a végrehajtás 3 erőforrásba kerül mezőnként, a kormány inkább tartalékol és csak Caliban fog támadni.

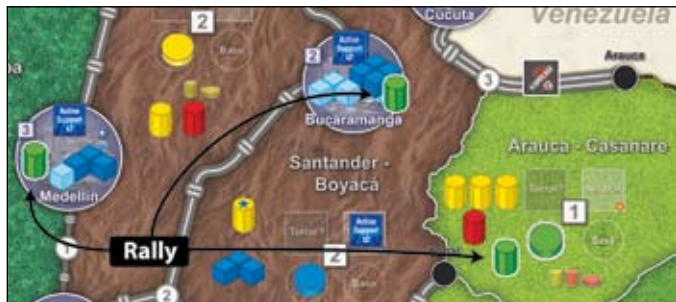


Mivel Cali egy város, bármelyik kockát használhatjuk egy ellenséges egység kiirtására. A kormánynak 3 katonája és 4 rendőre van, azaz összesen 7 kocka. Ezek mind megölnek egy-egy kartell egységet, megsemmisítve mind az 5 kartell gerillát és 1 kartell bázist.

Rakd a gerillákat vissza a kartell elérhető gerillák mezejére. Rakd a bázist a "7-es" mezőre, a kartell bázisok sávjára. Állítsd a kormány erőforrásait 19-ről 16-ra. Rakd a kormány megfelelő hengerét a "csak művelet" mezőre, a játék menete jelzősávon. A kartell a kormányhoz hasonlóan egy dilemmával szembesül. A hamarosan sorra kerülő *Sicarios* eseményt fel lehet használni ellenük. A kartell, mivel ő az első megfelelő a *Sicarios* kapcsán, ezért a passzolás mellett dönt. Állítsd a kartell erőforrásait 5-ről 6-ra.

Ezzel véget ér az *1. hadosztály* kártya. A kormány megfelelő hengerét áttereljük a nem megfelelő mezőre, míg a többi frakció a megfelelő mezőre kerül a játék menete jelzősávon. Rakd a *Sicarios* lapot a pakli tetejéről az *1. hadosztályra* és fedd fel a következő kártyát: ami a #26, *Gramaje*.

A *Gramaje* kártyát látva, a kartell nem takarékoskodik az erőforrásaival. A kartell helyre szeretné állítani jelenlétét egy városban, és némi befolyást akar szerezni a kormánnyal szemben (ill. azért, hogy biztonságban legyen a felszámolás speciális tevékenységgel szemben). A kartell úgy dönt, hogy gyülekezik Medellínben, Bucaramangában és Araucában, és lerak egy-egy elérhető gerillát mindegyik mezőre. A kartell végrehajt továbbá egy természetesen speciális műveletet, hogy lerakjon egy bázist (a 7-es mezőről, a kartell bázisok jelzősávjáról) Araucába. Sem Medellín, sem Bucaramanga nem alkalmas



A kartell a gyülekezés akcióval 3 újabb gerillát hoz játékba és a természetesen speciális művelettel lerak egy bázist is.

termesztés speciális tevékenységre, mivel a kartell gerillák számban nem múlják felül a mezőkön levő rendőröket.

Állítsd a kartell erőforrásait 6-ról 3-ra és rakd a kartell megfelelő hengerét a "művelet + speciális tevékenység" mezőre, a játék menete jelzősávon.

Most az AUC a 2. megfelelő a *Sicarios* kijátszásánál. Az AUC végrehajtja a *Sicarios* esemény árnyékolás nélküli részét. 2 kartell gerillát levez Meta-

Nyugatról és lecseréli 2 AUC gerillára. További két kartell gerillát levez Meta Keletről és a fentiekhez hasonlóan lecseréli 2 AUC gerillára. Az AUC-nak most már vannak gerillái két újabb ellenállással rendelkező mezőn, ahol további károkat okozhat a FARC-nak. Ezzel véget ér *Sicarios* lap kijátszása. A kartell és az AUC megfelelő henger is a nem megfelelő mezőre kerül. Vedd le a *Gramaje* lapot a pakli tetejéről és rakd a *Sicarios* lap tetejére, majd fedd fel a következő lapot: ami a #19, *Általános offenzíva*.

A FARC az első megfelelő a *Gramaje* lapnál és egy **menetelés művelet** elvégzése mellett dönt, speciális tevékenység végzése nélkül. Rakd a FARC megfelelő hengerét a vonatkozó mezőre, a játék menete jelzősávon.

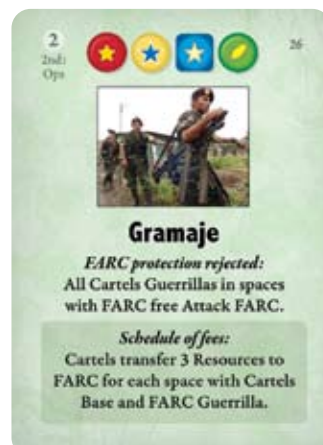
STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 3.3.2 szekcióját.

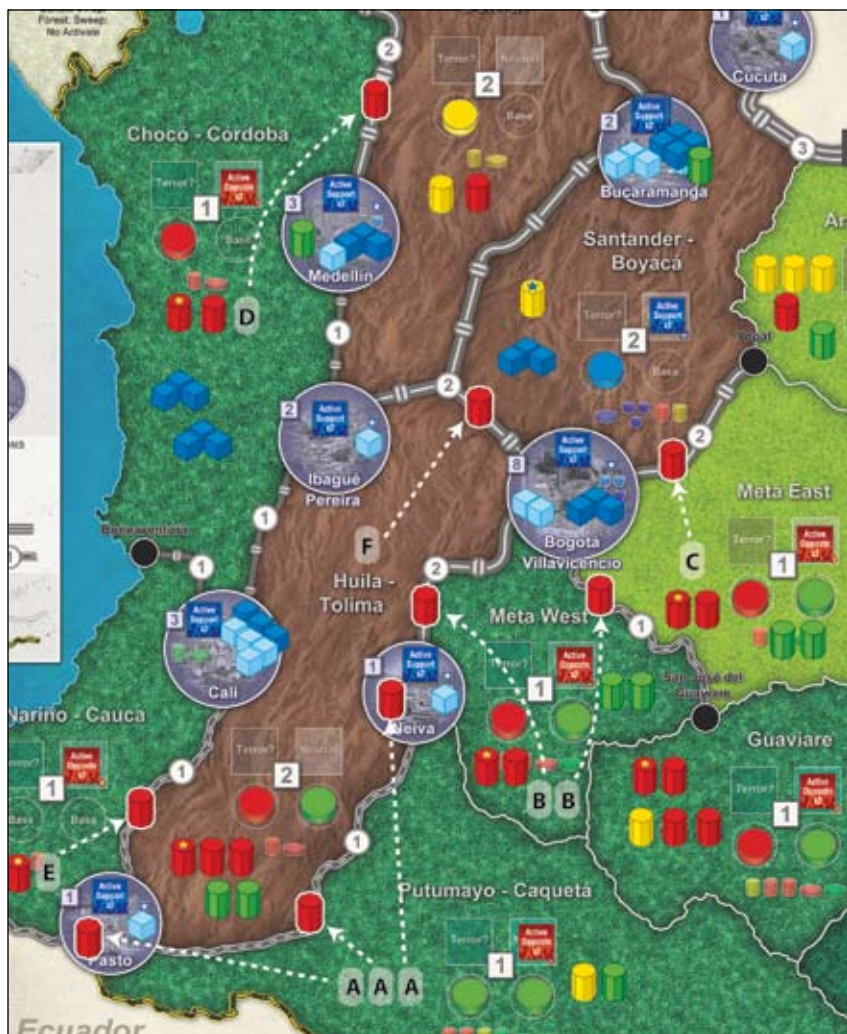
Most, hogy már ismered a menetelés művelet működését, haladhatunk tovább:

- A FARC 3 gerillával menetel Putumayoból. Egy megy Pasto-ba, 1 Neivába és 1 pedig a Pasto-Neiva útra. Egyiket sem kell aktiválni, mivel nincs elegendő kocka + mozgó gerilla egyik mezőn sem, ami aktiválná a gerillákat (az összletszámnak meg kell haladnia a 3-mat ahhoz, hogy a mozgó gerillák aktiválódjanak). Állítsd a FARC erőforrásait 6-ról 4-re, a költség most 2 erőforrás (a komm.-ra menetelésnek nincs költsége).
- Két rejtett gerilla fog menetelni Meta Nyugatról: az egyik a Neiva-Bogotá csövezetekre és a másik a Bogotá-San José útra.
- Egy rejtett gerilla Meta Keletről fog menetelni a Bogotá-Yopal csövezetekre.
- Egy rejtett gerilla Chocóból fog menetelni a Sincelejo-Medellín csövezetekre.
- Egy rejtett gerilla Nariñóból fog menetelni a Cali-Pasto útra.
- Végül, egy gerilla Huilából menetel a Ibagué-Bogotá-Bucaramanga csövezetekre.

Most a kormány a megfelelő, de egy limitált műveletnél többre lesz szüksége, hogy elbánjon a városait és komm.-jait fenyegető számos veszéllyel! A kormány ezért passzol és begyűjti a 3 erőforrást. Állítsd a kormány erőforrásait 16-ról 19-re.

Most állítsuk át a megfelelőséget: csak a FARC kerül a nem megfelelő mezőre; az összes többi frakció a megfelelő mezőre kerül, a játék menete jelzősávon. Vedd le az *Általános offenzíva* lapot a pakli tetejéről és rakd a *Gramaje* tetejére, majd fedd fel a következő lapot: ami a #50, *Carabineros*.





A FARC menetelés akciói

A kormány az első megfelelő frakció az *Általános offenzíva* lapnál. Mivel számos FARC gerilla van a komm.-jain, a kormány egy **örjárat művelet** elvégzése mellett dönt.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 3.2.2 szekcióját.

Most már tudod, hogy az örjárat művelet mire jó. A kormány az örjárat műveletét a Cartagenában levő rendőr kockával kezdi, átmozgatva azt a Cartagena-Sincelejo csővezetékre. Mivel ezen a komm.-on nincs gerilla, a rendőr folytatja a mozgást Sincelejoba (ami szintén gerillamentes), majd tovább a Sincelejo-Medellín csővezetékre, ahol meg kell, hogy álljon. A rendőr ezután aktiválja a komm.-on levő egyetlen, FARC-hoz tartozó gerillát.

Ezután a rendőr Cúcutából átmozog a Cúcuta-Ayacucho csővezetékre. Az a tény, hogy ez a komm.-ot szabotálták, nem befolyásolja a rendőr kocka örjáratozási képességét, tehát tovább folytatja útját az Ayacucho-Santa Marta csővezetékre, ahol megáll. A továbbiakban ezt a fontos csővezetékét védelmezi a FARC támadásaitól.

Bucaramangából egy rendőr kocka átmozog a Bucaramanga-Ibagué-Bogotá csővezetékre, ahol megáll és aktiválja a FARC gerillát. A kartell gerilla nem képes megakadályozni a kockát abban, hogy elhagyja a mezőt örjáratozás közben.

Bogotában egy katona kocka átmozog a Bogotá-Neiva csővezetékre és aktiválja a FARC gerillát. Egy másik katona mozogni fog Bogotából a Bogotá-Yopal csővezetékre és aktiválja a FARC gerillát. Egy további katona Bogotából fog mozogni a Bogotá-San José útra és aktiválja a FARC gerillát.

A rendőr, aki Neivában áll, örjáratot indíthat a Neiva-Pasto útra, de ez Neivát sebezhetővé tenné egy FARC emberrablással szemben, ezért a rendőr inkább ott marad és nem csinál semmit. A komm. az egyetlen mezőfajta, ahol a gerillákat aktiválhatják egy örjárat során.

Ezután egy rendőr kocka Caliból fog mozogni a Cali-Pasto útra és aktiválja a FARC gerillát.

Eddig a kormány képes volt az összes FARC gerillát aktiválni a komm.-okon, egy kivételével: ez a Neiva-Pasto úton álló gerilla. Emiatt a kormány egy **légi híd speciális tevékenységet** végez, az örjárat művelet közepén. A kormány 3 katona kockát juttat a légi hídon Chocóból Neivába. Ezután egy katona Neivából átmozog a Neiva-Pasto útra és aktiválja a FARC gerillát.

Végül - az örjárat művelet részeként - a kormány végrehajthat egy ingyen támadást, bármely komm. ellen. A kormány úgy dönt, hogy megsemmisíti a FARC gerillát az Ibagué-Bogotá-Bucaramanga csővezetékénél. Ez a művelet a kormánynak 3 erőforrásába kerül, tehát állítsd a kormány erőforrásait 19-ről 16-ra, és rakd a kormány megfelelőségi hengert a "művelet + speciális tevékenység" mezőre, a játék menete jelzősávon.

Az AUC most a második megfelelő az *Általános offenzíva* lapnál. Az AUC azonban nem érzi úgy, hogy az esemény igazán hasznos lenne számára, ezért

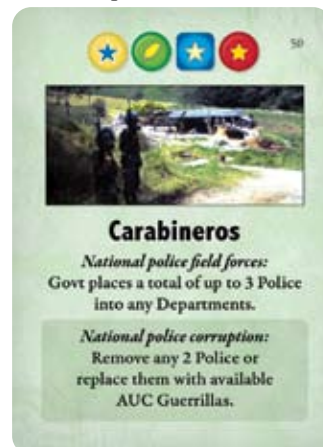
passzol. Állítsd az AUC erőforrásait 12-ről 13-ra és rakd az AUC megfelelőségi hengert a "passzolt" mezőre, a játék menete jelzősávon.

A kartell úgy dönt, hogy az *Általános offenzíva* esemény nekik sem az igazi. Ő is a passzolás mellett dönt és begyűjti az erőforrásokat — állítsd át az erőforrásait 3-ról 4-re.

Állítsd át a megfelelőségeket: csak a kormány kerül a nem megfelelő mezőre; minden más frakció a megfelelő mezőre kerül, a játék menete jelzősávon. Rakd a *Carabineros* lapot az *Általános offenzíva* tetejére, és fedd fel a következő lapot: ami a #44, *Colombia Nueva*.

Az AUC az első megfelelő a *Carabineros* lapnál. Az AUC-nak két átfogó célja van: a FARC bázisok elpusztítása, és saját bázisok építése. Ezért az AUC, erőforrások bővében az esemény elhagyása mellett dönt és gyülekezést végez helyette. Rakj gyalogokat Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca és Huila körzetekbe.

Rakj 1 elérhető AUC gerillát Atlánticóba. Rakj 3 elérhető



AUC gerillát Antioquiába (bázis + népesség). Rakj 1 elérhető AUC gerillát Santanderbe. Rakd az utolsó elérhető AUC gerillát Huilába.

Araucában az AUC-nak van néhány választási lehetősége: lecserélhet két gerillát egy bázisra; vagy leveheti bármelyik gerilláját máshonnan és visszarakhatja az elérhető gerillák mezejére azért, hogy gyülekezhesen vele Araucában. Mivel nincs szüksége a Putumayoban levő gerillára, az AUC leveszi ezt a gerillát és az AUC elérhető gerillák mezejére rakja. Az AUC ezután befejezi a gyülekezés műveletét, lerakva az újonnan elérhetővé vált gerillát Araucába.

A művelet költségének fedezésére az AUC zsarolást végez Atlánticóban, Antioquiában és Araucában (ne felejtse el, hogy 1-1 gerillát aktívvá kell tennie minden zsarolási helyszínen). Ezáltal a művelet teljes költsége 3 erőforrással kevesebb lesz. Állítsd az AUC erőforrásait 13-ról 11-re. Rakd az AUC megfelelőségi hengert a "művelet + speciális tevékenység" mezőre a játék menete jelzősávon.

Most a kartell a második megfelelő frakció. A kartell úgy dönt, hogy egy limitált műveletet végez azért, hogy Medellínben gyülekezhesen. Rakj egy elérhető kartell gerillát Medellínbe. Állítsd át a kartell erőforrásait 4-ről 3-ra.

Mind a kartell, mind az AUC hengerek a nem megfelelő mezőre kerülnek; a kormány visszakerül a megfelelő mezőre, a játék menete jelzősávon. Rakd a *Colombia Nueva* lapot a *Carabineros* tetejére és fedd fel a következő lapot: ami egy *Propaganda* kártya!

Csak a kormány és a FARC megfelelő azonnali akciók végzésére és élvezi a soron következő *Propaganda* kártyáról megszerzett tudás előnyét.

A FARC az első megfelelő a *Colombia Nueva* lapnál. A FARC egy **terror művelet** elvégzését határozza el.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 3.3.4 és 4.3.3 szekcióit.

Készen állsz a folytatásra? Nagyszerű! Ahogy olvastad, a terror erős eszköz lehet a lázadók kezében. Különösen hasznos a FARC számára, mert csökkenti a támogatást/növeli az ellenállást. A többi lázadó által alkalmazott terror a semleges irányába mozgatja az ellenállást/támogatást.

Most a FARC végrehajt egy terror műveletet, **emberrablás speciális tevékenységgel** kombinálva! Rakj egy fehér gyalogot Cesar, Antioquia, Huila, Arauca körzetekbe és Pasto ill. Neiva városokba.



A FARC terror tevékenységei Pasto Neiva városokban, illetve Huila körzetben.

A FARC szeretne terror műveletet végezni komm.-ok területén, mert ez ingyen van és szabotázst is okoz, de nem teheti, mert a terror rejtett gerillákat igényel, és a korábbi kormány őrzőjart művelet minden ilyen gerillát aktívvá változtatott.

A FARC Huilában kezdi meg a terror műveletét. Fordítsd át egy gerillát az aktív felére. Rakj le egy "terror" jelzőt a körzetbe. Ezután rakj le egy "passzív ellenállás" jelzőt úgy, hogy elfedje a "semleges" mezőt Huilában. Állítsd át az "ellenállás + bázisok" jelzőjét 17-ről 19-re (Huila népessége 2). Ezután a Huilában végzett emberrablás speciális tevékenység keretében, a FARC célba veszi a kartell bázist és dob egy kockával. Ez az első kockadobás a játék során! A dobás eredménye 2. Vonj le 2 kartell erőforrást (3-ról 1-re) és add hozzá a FARC erőforrásokhoz (4-ről 6-ra). Ezután vonj le 1 FARC erőforrást az elvégzett művelet költségként (6-ról 5-re).

A FARC terror következő célpontja Cesar körzet. Fordítsd át a gerillát az aktív oldalára, rakj le egy terror- és egy passzív ellenállás jelzőt. Állítsd át az "ellenállás + bázisok" jelzőt 19-ről 20-ra, és a FARC erőforrásokat 5-ről 4-re.

A FARC ezután Antioquiát veszi célba. Fordítsd át a gerillát az aktív oldalára, rakj le egy terror- és egy passzív ellenállás jelzőt. Állítsd át az "ellenállás + bázisok" jelzőt 20-ról 22-re (Antioquia népessége 2) és a FARC erőforrásokat 4-ről 3-ra.

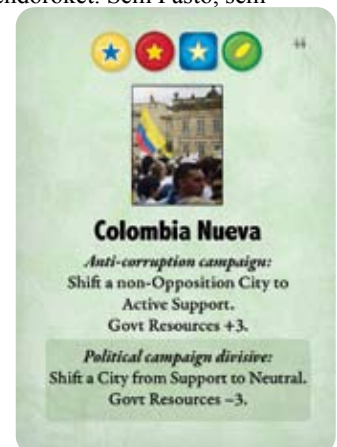
Arauca lesz a következő terror célpont. Fordítsd át a gerillát az aktív oldalára, rakj le egy terror- és egy passzív ellenállás jelzőt. Állítsd át az "ellenállás + bázisok" jelzőt 22-ről 23-ra és a FARC erőforrásokat 3-ról 2-re. A FARC emberrablást is végez Araucában, a kartell bázist célba véve. A kockadobást el kell végezni, annak ellenére is, hogy a kartellnek csak 1 erőforrása van, mivel ha "6-ost" dob, akkor egy AUC gerillát is lerakhatsz a területre. A kockadobás eredménye "4", így a kiváltott hatás az, hogy a kartell elveszti utolsó erőforrását és a FARC megkapja ezt az 1 erőforrást (2-ről 3-ra) — a FARC nem szerez 4-et, bár 4-est dobott, mert a kartellnek nincs 4 odaadható erőforrása.

A FARC most Neiva város felé fordítja figyelmét. Fordítsd át a gerillát az aktív oldalára, rakj le egy terror jelzőt és fordítsd át az aktív ellenállás jelzőt a passzív ellenállás felére. Állítsd át a "teljes ellenállás" jelzőt 56-ról 55-re és a FARC erőforrásait 3-ról 2-re.

Végül a FARC végrehajt egy terror műveletet Pastóban. Fordítsd át a gerillát az aktív oldalára, rakj le egy terror jelzőt és fordítsd át az aktív ellenállás jelzőt a passzív ellenállás felére. Állítsd át a "teljes ellenállás" jelzőt 55-ről 54-re és a FARC erőforrásait 2-ről 1-re. A FARC végrehajtana egy emberrablást a kormány ellen, de ezt csak olyan városban vagy komm.-ban tehetné, ahol a FARC gerillák számban felülmúlják a rendőroket. Sem Pasto, sem Neiva nem alkalmas erre.

Rakd a FARC megfelelőségi hengert a "művelet + speciális tevékenység" mezőre, a játék menete jelzősávon.

Most a kormány fogja végrehajtani a *Colombia Nueva* esemény árnyékolás nélkül szedett részét. A kormány Pastót passzív ellenállásról aktív ellenállásra állítja vissza, kap +3 erőforrást (16-ról 19-re). Állítsd a "teljes támogatást" 54-ről 55-re. Rakd a kormány



megfelelőségi hengert a "limitált művelet vagy esemény" mezőre, a játék menete jelzősávon.

Rakd a *Propaganda!* lapot a *Colombia Nueva* lap tetejére, és fedd fel a következő lapot: ami a #45, *Los Derechos Humanos!*

Fontos: Hacsak nem a "rejtett lap opciót" használjuk (2.2), csak limitált műveleteket lehet végezni mikor a játék végső propaganda lapja előtti utolsó lapot hajtjuk végre (2.3.9)!



STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 6.0 - 7.3 szekciót.



Rakd a "propaganda lap" jelzőt a "győzelem?" mezőre, a propaganda lap részen, a játék menete jelzősávon. Ebben a fázisban ellenőrizzük, hogy valamely frakció megnyerte-e a játékot. Jelenleg még egyik frakció sem érte el a győzelmi feltételei teljesülését. A móka kedvéért nézzük meg az egyes frakciók győzelmi különbözeteit (milyen közel állnak a frakciók a győzelemhez):

A kormánynak 55 a teljes támogatása, ami -5 győzelmi különbözetet jelent ($55 - 60 = -5$). A kartellnek 0 erőforrása és csak 7 bázisa van a térképen, ami -40 győzelmi különbözet ($0 - 40 = -40$), ez sajnos kevés! Az AUC-nak 1 bázisa van a térképen, az 5 FARC bázis ellenében, ami -4 győzelmi különbözetet jelent ($1 - 5 = -4$). A FARC-nak 23 ellenállás + bázisok értéke van, ami -2 győzelmi különbözetet jelent ($23 - 25 = -2$). Tehát jelenleg a FARC áll az első helyen; az AUC szorosan a második; a kormány nem sokkal lemaradva a harmadik; a kartell erős hátrányban a negyedik.

Mozgasd a "propaganda lap" jelzőt a propaganda sáv következő mezőjére, ami az "ellenőrzés". Az ellenőrzés egyedül a FARC és a kormány számára lényeges. A FARC akkor ellenőriz egy mezőt, ha több FARC egység van ott, mint a többi frakció egységei együttvéve. Hasonlóan, a kormány akkor ellenőriz egy mezőt, ha több egysége van ott mint a többieknek együtt. Továbbá, az ellenőrzés főként a körzetekben és városokban alkalmazható, ahol a népesség 1 vagy több; komm.-oknál, vagy 0 népességű körzeteknél nem.

Jelenleg a kormány ellenőrzi a következő mezőket: Santa Marta, Sincelejo, Bucaramanga, Santander, Bogotá, Ibagué, Neiva és Cali. Rakj egy ellenőrzés jelzőt a "kormány ellenőrzés" oldalra minden ilyen mezőn.

A FARC jelenleg ezeket a mezőket ellenőrzi: Cesar, Nariño és Guaviare. Rakj egy ellenőrzés jelzőt a "FARC ellenőrzés" oldalra minden ilyen mezőn. Ezután, ha a FARC ellenőrzi valamelyik várost, akkor egy-egy szabotázs jelzőt kell a városhoz kapcsolódó szabotázsatlan komm.-okra rakni. A FARC azonban jelenleg nem ellenőriz városokat. Hasonlóképpen, egy szabotázs jelzőt kell azon szabotázsatlan komm.-okra rakni, ahol több a gerilla (bármely frakcióé), mint a kockák száma. Pillanatnyilag nincs ilyen komm.

Mozgasd a "propaganda lap" jelzőt az "erőforrások" mezőre a propaganda lap részen, a játék menete jelzősávon. Ebben a fázisban minden frakció begyűjti a neki járó erőforrásokat:

A kormány 1 erőforrást kap minden szabotázsatlan komm. után. Az összes komm. összesített gazdasági értéke 30, tehát egyszerűen kiszámolhatjuk ezt, ha kivonjuk az összes szabotázsatlan komm. értékét a 30-ból. Két darab 3-mas gazdasági értékű komm. van most, melyen szabotázs jelző van, tehát a kormány +24 erőforrást kap ($30 - 6 = 24$). Növekd a kormány erőforrásait 19-ről 43-ra. Rendszerint a kormány további erőforrásokat kap a "segély" jelzősávon jelzett értékkel egyenlő mennyiségben (jelenleg a kormánynak 9 segély értéke van). Viszont, ha Samper az *El Presidente*, akkor a kormány nem kap segélyt.

A FARC és az AUC 1 erőforrást kap minden térképen levő bázisa után. Az AUC ezért 1 erőforrást kap. Növekd az AUC erőforrásait 11-ről 12-re. A FARC-nak 5 bázisa van a térképen, tehát állítsd a FARC erőforrásait 1-ről 6-ra.

A kartell 3 erőforrást kap minden térképen levő bázisa után. A kartellnek 7 bázisa van a térképen, ezért 21 erőforrást kap. Állítsd át a kartell erőforrásait 0-ról 21-re.

Mozgasd a "propaganda lap" jelzőt a "támogatás" mezőre a propaganda lap részen, a játék menete jelzősávon. Ezen fázis során a kormány és a FARC elvégezhet civil fejlesztési projekteket és agitációt azért, hogy javítsa a támogatását és csökkentse az ellenállást (kormány) vagy, hogy csökkentse a támogatást és növelje az ellenállást (FARC). Civil fejlesztési projektek végzéséhez a kormánynak ellenőriznie kell a mezőt, illetve katonáknak és rendőröknek kell ott lenniük. Agitáció végzéséhez a FARC-nak ellenőriznie kell az adott mezőt.

Elsőként a kormány végez civil fejlesztési projektet Neivában. 3 erőforrásba kerül (43-ról 40-re) a terror jelző eltávolítása. Miután minden terror jelzőt eltávolított, a kormány további erőforrásokat költhet a támogatás átállítására. A kormány további 3 erőforrást költ (40-ről 37-re) a támogatás javítására Neivában, passzívról aktív támogatásra. Állítsd át a "teljes támogatást" 55-ről 56-ra. Ezután a FARC agitál Cesarban. 1 erőforrásba kerül a FARC-nak egy terror jelző eltávolítása. A FARC elkölt 1 erőforrást (6-ról 5-re), hogy levegye Cesarról az egyedüli terror jelzőt. A FARC további 1 erőforrásért (5-ről 4-re) javít passzívról aktív ellenállásra. Állítsd át az "ellenállás + bázisok" jelzőt 23-ról 24-re.



A következő dolog, amit elvégzünk a támogatási fázisban, a választás megrendezése. A támogatás értéke kisebb, mint 60, tehát az *El Presidente* jelzőt egy mezővel jobbra kell mozgatni, ami azt jelenti, hogy az új *Presidente* Pastrana lesz. Pastrana megválasztásának egyik hatása az, hogy a FARC zóna jelzőt le kell helyezni. A FARC zóna jelzőt olyan mezőre kell rakni, ami a legtöbb FARC egységet tartalmazza. Guaviareben van a legtöbb FARC egység,

így a FARC zóna jelzőt abba a körzetbe rakjuk. Bármely kormány egységet, amely egy FARC zónaként megjelölt mezőn áll, azonnali hatállyal át kell csoportosítani. Jelenleg nincs kormány egység Guaviareben, így nincs szükség átcsoportosításra. A kormány addig nem lesz képes lerakni egyik egységét sem Guaviare körzetbe, míg a FARC zóna jelző a mezőn van.

A támogatási fázisban elvégzendő utolsó dolgunk az “elit támogatás” (lásd 6.4.4). Az AUC-nak most lehetősége nyílik egy ingyen gyülekezés elvégzésére bármely olyan mezőn, ami nincs megjelölve ellenállás- (aktív vagy passzív) vagy ellenőrzés jelzővel (kormány vagy FARC). Az AUC úgy dönt, hogy eltávolítja két gerilláját Atlánticóból és lerak egy AUC bázist a körzet egyik üres “bázis” mezejére. Vedd el az AUC bázist az AUC bázis jelzősáv “2-es” mezejéről. Rakd az eltávolított gerillákat vissza az elérhető gerillák mezejére. Ez nem kerül az AUC-nak semmibe, mivel ez egy “ingeny” művelet.

Mozgasd a “propaganda lap” jelzőt az “átcsoportosítás” mezőre a propaganda lap részen, a játék menete jelzősávon. Ezen fázis alatt minden kormány katonát (a rendőrök nem), akik kormány bázis nélküli komm.-okon vagy körzetekben állnak át kell csoportosítani egy kormány által ellenőrzött városba, vagy körzetbe, ahol kormány bázis is van. Ha nincs ilyen mező, akkor a katonákat Bogotába kell átcsoportosítani. A Chocóban levő 3 katonát Ibaguéba csoportosítjuk át. A Pasto-Neiva úton levő katonát Neivába. Mindhárom katonát, akik a Bogotához kapcsolódó komm.-okon állnak Bogotába csoportosítjuk át. Végül 1 katonát Bucaramangából Santanderbe csoportosítunk át (ez egy opcionális átcsoportosítás; nem pedig kötelező érvényű, mint az előző átcsoportosítás sorozat).

Az átcsoportosítás fázis során, bármely (vagy akár az összes) rendőr kockát átcsoportosíthatjuk bármely komm.-ra vagy kormány által ellenőrzött mezőkre. Egy rendőrt Caliból a Pasto-Neiva útra csoportosítunk át. Egy rendőr kockát Caliból átcsoportosítunk a Neiva-Bogotá csővezetékre. Egy rendőr kockát Bogotából átcsoportosítunk a Bogotá-Yopal csővezetékre. Az összes többi rendőr a helyén marad.

Mozgasd a “propaganda lap” jelzőt a “visszaállítás” mezőre a propaganda lap részen, a játék menete jelzősávon. Ezen fázis alatt minden frakció megfelelőségi hengerét át kell raknunk a megfelelő mezőre a játék menete jelzősávon. Minden terror-, szabotázs- és ellenőrzés jelzőt eltávolítunk a térképről. Bármely, játékban levő “lázadók lendületben” kártyát el kell dobni (jelenleg egy sincs játékban). Végezetül minden, a térképen levő gerillát át kell fordítanunk a rejtett oldalára.

Rakd a *Los Derechos Humanos* lapot a *propaganda lap* tetejére és fedd fel a következő kártyát: ami a #45, *Raúl Reyes*.

Az oktatómódot a *Los Derechos Humanos lap* végrehajtásával fejezzük be. Az AUC az első megfelelő frakció ennél a lapnál.

Mivel szándékában áll visszaállítani a semlegességet számos mezőn, valamint kárt akar okozni FARC bázisokban, ezért az AUC úgy dönt, hogy egy terror műveletet hajt végre Antioquiában, Araucában és Huilában. Az AUC még egy **orgyilkosság speciális tevékenységet** is el kíván végezni.

STOP. Kérlek állj meg egy pillanatra és olvasd el a szabálykönyv 4.4.2 szekcióját.

Az AUC első célpontja Antioquia. Fordíts át 1 AUC gerillát az aktív felére Antioquiában. Rakj le 1 terror jelzőt és vedd le a passzív ellenállás jelzőt a körzetről. Állítsd át az “ellenállás + bázisok” értékét 24-ről 22-re. Ezután az AUC orgyilkosságot követ el Antioquiában, megölve az ottani magányos FARC gerillát.

Ezután, az AUC terror műveletet hajt végre Araucában. Fordíts át 1 AUC gerillát a körzetben az aktív felére. Rakj le 1 terror jelzőt és vedd le a passzív ellenállás jelzőt a körzetről. Állítsd át az “ellenállás + bázisok” értékét 22-ről 21-re. Ezután az AUC orgyilkosságot követ el Araucában, megölve az ottani magányos FARC gerillát.

Végül, az AUC terror műveletet hajt végre Huilában. Fordíts át 1 AUC gerillát a körzetben az aktív felére. Rakj le 1 terror jelzőt és vedd le a passzív ellenállás jelzőt a körzetről. Állítsd át az “ellenállás + bázisok” értékét 21-ről 19-re. Ezután az AUC orgyilkosságot követ el Huilában. Ennél az orgyilkosság speciális tevékenységnél az AUC leveszi a magányos FARC bázist. Ez annak ellenére is lehetséges, hogy vannak még FARC gerillák a mezőn — BÁRMELY ellenséges egységet meg lehet ölni, ami az orgyilkosság célmezején van! Rakd vissza a FARC bázist az “5-ös” mezőre, a FARC bázisok jelzősávra. Állítsd át az “ellenállás + bázisok” értékét 19-ről 18-ra.

Mivel az AUC terror műveletet hajtott végre egynél több mezőn, ezért a kormány 5 segély pontot veszít (állítsd a segélyt 9-ről 4-re). Végezetül, az AUC-nek ki kell fizenie a rombolás költségeit! Állítsd át az AUC erőforrásait 12-ről 9-re. Rakd az AUC megfelelőségi hengerét a “művelet + speciális tevékenység” mezőre a játék menete jelzősávon.

Mostanra már elég jól kell értened a játék működését. Azonban van néhány szabály, amiket nem tudtunk érinteni ebben az oktatómódban. Javasoljuk, hogy olvasd el a szabálykönyv 4.5 - 4.5.3 szekcióit, illetve az egész 5. szekciót is.

A szabálykönyv 8. szekciója tartalmazza az egyszemélyes játék, illetve a négyenél kevesebb résztvevő esetén alkalmazandó szabályokat. Javasoljuk, hogy először a játék alapmechanizmusait sajátítsd el (1-7 szekciók) mielőtt belevágnál az egyszemélyes játékszabályok kipróbálásába.

Rajta! Nyugodtan folytasd a játékot onnan, ahol abbahagytuk az oktatómódot! A FARC a második megfelelő a “*Los Derechos Humanos*” lapnál. Jó szórakozást!

A COIN MŰVELETEK ISMERTETÉSE

Stratégiai megjegyzések a kormányerőknek

írta: Joel Toppen

A következőkben bemutatom a kormányfrakció egységeit és néhány kulcsfontosságú művelet használatát.

Katonák



A katonák az igáslovaik. Ők fogják elvégezni a munka nehezét. Lényegében a katonák azok az egységek, amiket bemozgathatsz mezőkre felkutatni (tisztogatás) és megsemmisíteni (támadás) a lázadó gerillákat és bázisokat. A katonákat a kiképzés művelettel hozzuk játékba. A katonák a következő módokon mozoghatnak:

- **Tisztogatás művelet** — szomszédos városba vagy körzetbe mozognak, felkutatni (aktiválni) a lázadó gerillákat.
- **Őrjárat művelet** — komm.-okba/mentén felkutatni (aktiválni) a lázadó gerillákat és lehetőleg megölni őket egy ilyen mezőn.
- **Légi híd speciális tevékenység** — bármely 3 katonát (vagy végtelen számú katonát a *Blackhawk* kormány lehetőség esetén) mozgathatsz, bárholon bárhová a térképen. Ne bicskuld alá ennek a speciális tevékenységnek a lehetőségeit!

A katonák a lázadó gerillákat a támadás művelet segítségével ölhetik meg, de csak aktív gerillákat intézhetnek el ilyen módon.

A gerillákat aktiválni kell egy tisztogatás művelettel (vagy néhány saját maguk által elvégzett akció révén is aktiválódhatnak), mielőtt a kormány katonák kiiktathatnák őket.

Jelenlétükkel a kormány ellenőrzését testesítik meg egy mező felett, egy propaganda lap ellenőrzés fázisa során. De - és ez fontos - saját maguktól a katonák nem tudják egy mező támogatás/ellenállás státuszát megváltoztatni. Ehhez rendőrségi támogatásra van szükségük. Átcsoportosítási fázisban a katonákat át kell csoportosítani, ha olyan komm.-on vagy körzetben állnak, ahol nincs kormány bázis (akkor is, ha a mezőt a kormány ellenőrzi). Ezért a városokon kívül limitáltak a lehetőségeik az ottmaradásra.

Végezetül, a katonák egy mezőn a jelenlétükkel meggátolják az AUC és a FARC erőit a zsarolás speciális tevékenység használatában. Továbbá, ha támogatással rendelkező mezőn vagy komm.-on állnak, akkor a katonák kiszűrik (aktiválják) a menetelő gerillákat.

Rendőrök



A rendőrök nagyon-nagyon fontos kormány egységek. Bár kevésbé mozgékonyak, mint a katonák, a rendőrök teszik képessé a kormányt a pozíciók tartós elfoglalására.

Íme a rendőrök cselekvési lehetőségei:

- A rendőröket nem mozgathatod a katonákkal együtt tisztogatáskor (hacsak a *Nemzeti Védelmi & Biztonsági Tanács* kormány lehetőség játékban nincs), de képesek segíteni a katonákat a tisztogatás során, ha már az adott mezőn vannak. A rendőr kockák beleszámítanak a tisztogatás hatásainak kiszámításába.
- A rendőrök meggátolják a kartellt a természetes speciális tevékenység, ill. a FARC-ot az emberrablás speciális tevékenység használatában. A katonákhoz hasonlóan, a rendőrök támogatással rendelkező mezőn vagy komm.-on állva kiszűrik (aktiválják) a menetelő gerillákat (ez a városok védelmében fontos), és meggátolják a FARC-ot és az AUC-t a mezőn végzett zsarolásban.
- A rendőrök őrjáratozhatnak és gerillákat aktiválhatnak komm.-okon és még az őrjárat részeként támadásban is részt vehetnek.

- Városokban a rendőrök részt vehetnek támadásban.
- A rendőrök a katonákhoz hasonlóan megvédhetnek egy kormány bázist a támadástól (a bázisok előtt először a kockákat kell levenni).

Az eddigiek alapján talán nem tűnnek annyira hasznosnak a játékos számára. Van azonban egy kulcsfontosságú szerepük, mely elengedhetetlenné teszi őket: a rendőrök lehetővé teszik a kormány számára civil fejlesztési projektek végzését egy propaganda lap végrehajtása során, ill. egy kiképzés művelet részeként.

A civil fejlesztési projektek révén a kormány csökkenti az ellenállást és/vagy növeli a támogatást, mely szükséges a kormány győzelmi céljaihoz. Legalább 1 rendőr kocka kell civil fejlesztési projekt végzéséhez propaganda fázis alatt, vagy egy kiképzés részeként.

A rendőröket nem mozgathatjuk légi híd segítségével és (rendszerint) tisztogatással sem. Csak őrjárat során, egy szomszédos mezőről mozoghatnak komm.-ok vagy városok területére. Ha a komm.-on nincs lázadó gerilla, akkor a rendőr folytathatja a mozgást komm.-ról komm.-ra, és városról komm.-ra stb., mindaddig amíg egy gerillával nem találkozik, vagy ameddig a játékos a megállás mellett nem dönt. Viszont a rendőrök körzetbe mozgatása nem ilyen egyszerű és némi tervezést igényel. Hogyan mozgathatod a rendőröket őrjárat használatával? Erre alapvetően két módszer létezik:

Kiképzés — A szükséges mezőre juttathatod a rendőröket, ha egyszerűen egy kiképzés műveletet végzel és rendőröket képezelsz ki azon a mezőn. Városok esetén ez nem probléma, hiszen bármely városban végezheted a kiképzést. A körzetekben végzett kiképzéshez némi tervezés szükséges.

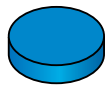
Bázissal kell rendelkezned a mezőn, ha kiképzéssel akarsz kockákat rakni egy körzetbe. Egy bázis adott körzetbe helyezéséhez először 3 kockádnak kell ott lennie. Hogyan rakj kockákat a körzetbe, hogy bázist rakhass oda? Rendszerint egy tisztogatással katonákat mozgatsz az adott körzetbe. Használhatod a légi híd speciális tevékenységet is további 3 katonát odajuttatásához. Ezután, egy rákövetkező fordulóban elvégzel egy kiképzés műveletet abban a körzetben, viszont kockák lerakása helyett, leveszel 3 kockát és leraksz egy bázist. Ha már megvan a bázisod, egy későbbi forduló során végezheted a kiképzést és lerakhatsz rendőröket a körzetbe. Ha a körzetben van rendőröd, katonád és egységeid számban meghaladják a többi frakció egységeinek számát, akkor fizethetsz is a civil fejlesztési projektért a támogatás javítása érdekében (akár bázis nélkül is).

Átcsoportosítás — A propaganda lap átcsoportosítási fázisa alatt, a kormány áthelyezheti bármely és bármennyi rendőrt, bármely komm. vagy mező területére, ahol kormány ellenőrzés van.

A szomszédosság ez esetben nem számít, így ez egy nagy lehetőség az amúgy nem túl mozgékony rendőrök mozgatására. A játékosnak gondosan meg kell terveznie a lépéseit, hogy elkerülje erőforrásai pazarlását és a műveleti lendület megtörését.

Röviden, a kormány az átcsoportosítási fázis során áthelyezheti a rendőreit megelőző jelleggel és ingyen. A kormány lerakhat új rendőröket jelentős költségért, ha egy esemény kártya végrehajtása során kiképzést végez. A rendőrség lehetővé teszi a kormány számára az értékes támogatás megszerzését, mely a győzelmi feltételek teljesítéséhez szükséges. Ezáltal katonák szabadulhatnak fel, akiket más területeken lehet bevetni a lázadók ellen. A rendőrök biztosítják a kormány számára, hogy a hatalmát egy adott helyen tartóssá tegye.

Bázisok



A bázisok létfontosságúak a kormány győzelme szempontjából, mivel csak ezek segítségével képes a kormány fenntartani a folyamatos katonai jelenlétet vidéken. A kormány csak három bázist létesíthet.

Ne pazarold el őket!

Hová kell bázist rakni? Szükséged lesz rájuk a körzetekben. Nincs rájuk szükség a városokban. Miért? A városok de facto bázisok. A bázisok teszik lehetővé a játékosnak katonák és/vagy rendőrök kiképzését az adott mezőn. Mivel ezt megteheted egy városban is, nincs szükség további három kocka feladására és egy bázisod városba telepítésére! Az egyetlen pozitív hatás, amit egy bázis egy városban elérhet a kormány számára az az, hogy meggátolja egy lehetséges lázadó bázisnak az adott városba helyezését. De mivel a kormánynak csak három bázis áll összesen a rendelkezésére, ez leginkább az egyik bázis elpazarlása lenne.

Miért van szükség bázisokra? Egy körzet területén a bázisokon képezed ki a katonákat és a rendőröket. Az ellenállás csökkentése és a támogatás növelése érdekében, a kormánynak civil fejlesztési projekteket kell végeznie egy kiképzés művelettel együtt, vagy egy propaganda lap végrehajtásánál. Civil fejlesztési projekt végzéséhez egy vagy több rendőrnél az adott mezőn kell lennie. Ahhoz, hogy rendőröket juttassunk olyan körzetbe, ahol éppen nincs egy rendőr sem, rendszerint ott kell őket kiképeznünk. A helyben végzett kiképzéshez pedig egy bázisra van szükségünk.

A bázisok teszik lehetővé, hogy a katonák egy körzetben maradhassanak egy propaganda lap átcsoportosítási fázisa alatt is. Ezért, ha a körzet hovatartozása még nem eldöntött a propaganda lap végrehajtása során, egy bázis jelenléte a körzetben lehetővé teszi a kormány katonáinak terepen tartását.

Íme! Ezért olyan fontos fogaskerekek a bázisok a kormány gépezetében.

A SZEREPEK ÖSSZEGZÉSE

A kormány



A szituáció. Kolumbia a szakadék szélén táncol. Illegális fegyveres csoportok - drog-pénzekkel kitömve - burjánzanak az ország területén. A terror, szabotázs, orgyilkosságok és az emberrablások riasztó mértéket öltöttek, és a vidéki népességnek csak egy kis része támogatja a nemzeti kormányt. Csak egy minden frontot lefedő, kormány vezette lázadó ellenes (COIN) hadjárat állíthatja vissza a törvényt és a rendet.

A cél. A kormány legitimációjának kiterjesztése az egész országra. A népességből minél többen támogatnak, annál nagyobb az esélyed a győzelemre.

Az eszközök. Kiképezhetsz egységeket, hogy túlerővel és elsöprő tűzerővel semmisítsd meg az ellenséget. De a rejtőzködő gerillákat először tisztogató műveletekkel ki kell füstölteni a városi és vidéki búvóhelyeikről. Katonáidat a földön és levegőben is mozgathatod, de vissza kell térniük a bázisaikra vagy a városi helyőrségekbe. A rendőrség, miután létrehozta egy körzetben, már helyben maradhat. A rendőrök és a katonák közösen civil fejlesztési projekteket végezhetnek, hogy növeljék a lakossági támogatottságod. De a COIN műveletek erőforrásokat igényelnek, ezért ellenőrizned kell a városokat, csövezeteket és más kommunikációs vonalakat, ill. a külföldi segélyeket azért, hogy finanszírozhassd a háborút.

Az alku. Csábító lehetőség egyedül a FARC-ot támadni és hagyni, hogy a kartell és az AUC elvégezzék a dolgukat, mivel csak a FARC politikai érdekei állnak élesen szemben a tieddel.

De a kisebb lázadó csoportok csendben fejlődhetnek és akár nyerhetnek is. Képzeld el egy ideiglenes tűzszünetet, ahol hagyod hogy a FARC küzdjön a rettegett paramilitánsokkal, míg te a kartellt leküzdve segíted a FARC politikai céljait és begyűjtöd a segélyeket.

Tipp. A COIN egy lépcsőzetesen felépülő hadjárat, tervezd meg jó pár lépésnyire előre a területi ellenőrzést és a műveleteid.

A FARC



A szituáció. Kolumbia népfelkelése kész mobilizálódási fázisba lépni. A kormány magára hagyta a vidéket. Forradalmi mozgalom, a FARC Kolumbia drog-gazdaságából nyeri az erőforrásait. Itt az idő: gyűjtsd össze a Néphadseregedet és vonuljatok a reakciók erősítői ellen!

A cél. Építs ki ellenállást a kormánnyal szemben, így előkészítve annak bukását. A népesség minél nagyobb hányadát tudod támogatóból ellenállóvá tenni, miközben fenntartod szervezeted ellátását, annál jobbak a győzelmi esélyeid.

Az eszközök. Be kell szivárognod gerilláiddal a városokba és felkelésbe szervezni a burzsoáziát. Ha felül tudod múlni ellenfeleidet a harcosaid és logisztikai bázisok számában, akkor beszervezheted a népességet. Még ott is terrorizálhatod a lakosságot, ahol nem rendelkezél ellenőrzéssel, így fordítva őket a tehetetlen kormány ellen. A működéshez erőforrásokra lesz szükséged: zsarolhatod a befolyásod alatt levő területeket vagy válságdíjért elrabolhatod a gazdag drogbárók családtagjait vagy a kormány kollaborátorait. Ha a kormány vagy a reakciós paramilitáns szervezetek megtámadnának, csald őket törbe és végezz velük!

Az alkuk. A kartellel osztozol a vidék ellenőrzésén és megvédheted a drog bázisokat azáltal, hogy veszélyessé teszed a környéket a rendőrök és katonák számára. Lázadó ellenfeleiddel közös érdeked, hogy a kormány gyenge legyen — a terrorcselekményeik erodálják a kormány támogatottságát és a segélyeit; cserébe korlátok közt tarthatod a logisztikai bázisaid terjeszkedését, ezzel megbékítheted az AUC-t. Még maga a kormány is segíthet téged azzal, hogy időlegesen békén hagy, míg az AUC vagy a kartell ellen fordul.

Tipp. Csapj le a vidék kommunikációs hálózatára, ezek a kormány erőforrásainak és manőverezésének artériái.

Az AUC



A szituáció. Kolumbia kormánya alkalmatlan a FARC baloldali mételyének kordában tartására. Kítohltheted a biztonsági vákuumot és felhasználhatod a terroristák saját taktikáit önmaguk ellen. Önvédelmi miliciáidat azok a farmerek finanszírozzák, akiket a megviseltek FARC emberrablásai; ha összegyűjtöd őket az AUC zászlaja alatt, megtisztíthatod a vidéket a balos infrastruktúrától, vagy legalább ellensúlyozhatod azt.

A cél. Semmisítsd meg a FARC logisztikai bázisait, közben építsd fel a sajátjaid. Minél nagyobb a különbség az AUC javára, annál közelebb vagy a győzelemhez.

Az eszközök. Gerilláid ugyanolyan hatékonyak, mint a FARC egységek, bár számban kevesebben vannak, rajtaütéseik garantálják a sikeres támadásokat. Terrorcselekményeiddel, orgyilkosságokkal még a jól védett FARC bázisokat is elpusztíthatod, semlegesítheted a helyi ellenállást a kormánnyal szemben, hogy sereget tobozhass és még a népesség támogatását és a segélyeket is visszavetheted, ha a kormány túl erőssé válna. Seregeid a relatíve biztonságos kormány területeken is mozgathatod erőforrásokat kizsarolva, majd bemasírozhatod gerilláiddal egy FARC bázisra, vagy beszivároghatsz egységeik közé.

Az alku. Segíthetsz a kormánynak úgy, hogy oda mész, ahova ő nem mehet: informátoraid segítségével megtámadhatod a rejtett gerillákat, terror műveleteid rögtön csökkentik a FARC-szimpatizáns ellenállást és szembeszállhatsz a FARC-al a demilitarizált zónákban. De ne zárd ki az együttműködést a lázadókkal! A FARC gyülekezés közvetlenül befolyásolja a győzelmed, hát ajánlj nekik tűzszünetet. Orgyilkosságaid könnyű célpontja a kartell, tekintsd a drogszállítmányokat “védelmi pénzként”.

Tipp. A “kormány-cápára” tapad parazita hal vagy. Ússz együtt vele, de készülj fel a napra mikor leráz magáról és beléd harap!

A kartell



A szituáció. Kolumbia illegális drogpiaza a te kezeden van. Rossz hír, hogy a kormány “drogok elleni háborúra” készül, és minél több drogtermelő bázissal végez, annál több segítyt kap a gringóktól. A jó hír az, hogy az országban tetőpontján van a polgárháború, és számos más illegális csoport tevékenykedik, lefoglalva ezzel a kormányt, aki így addig sem veled foglalkozik.

A cél. Pénzt csinálni és tovább növelni a termelő bázisaid számát, hogy még több pénzt csinálhass. Minél több erőforrást és bázist szerzel, annál valószínűbb a győzelmed.

Az eszközök. Te egy “gazdasági” lázadó vagy, de a többiekhez hasonlóan támadhatod és terrorizálhatod az ellenfeleid. Viszont jóval kevesebb fegyveresed van és nem tudod az összes érdekeltségedet megvédeni. Az erőd abban rejlik, hogy a leggyorsabban tudsz fejlődni: termessz és dolgozd fel a drogot, amíg meg nem gazdagszol. Ezután vesztegesd meg az utadban álló ellenfeleket, legyen az gerilla, rendőr vagy egy bázis. Készíts drogot és használd a profitod a fogaskerekék zsírására, hogy gyorsabban terjeszkedhess.

Az alku. Tiéd a pénz és a drog, így tiéd lehet az alku is. Az erőforrásokat átadhatod —előbb vagy utóbb— a szükségleteidnél több pénzre is szert tehetsz. Vásárolj magadnak barátokat vagy ajánlj szállítmányokat más lázadóknak, még akár egy megrendezett kormányzati rajtaütést is nyélbe üthetsz! Vesztegesd meg az ellenfeleid, csak a kokaültetvényeid hagyják békén.

Tipp. A Medellín kartellt kiiktatták, te pedig gyengén indulsz. Próbálj egy csomó bázist és szállítmányt szerezni az erőforrásokért, de ne vond magadra a figyelmet!

1 JÁTÉKOS PÉLDAJÁTÉK

Ha már elolvastad a 2. oldalon kezdődő példajátékot, javasoljuk hogy próbáld ki ezt a lépésről lépésre bemutatott 1 játékos játékot: segít megtanulni a nem játékos frakciók működését 2 vagy 3 játékos esetén is. Kövesd a játékot az illusztrációk alapján vagy állítsd össze a játék térképén, és hajtsd végre ott a leírt lépéseket. Előkeresheted a megnevezett lapokat, vagy előre összeállíthatod a paklit a jobb-oldali táblázat alapján. Minden új lapnál egy számozott bekezdést kezdünk el. Dőlt betűvel szedtük a hozzáfűzött kommentárokat.

A játékos az opcionális szabályok elhagyása mellett dönt és összeállítja a térképet és a paklit (2.1 szabály). Ha az ANDOK POKLÁT egyedül játszuk, akkor a játékos a kormányt alakítja, próbálja legyőzni a 3 lázadó frakciót, az 1 játékos játékszabályok szerint (8. szekció).

1) A játékos felfordítja az első lapot és felfedi a következőt is: ezek a *Millenium hadművelet* és a *Raúl Reyes*. A kartell az első megfelelő a *Millenium hadművelet*-nél, ezért a játékos a szürke (nem játékos) szöveget alkalmazza a játék menete lapról, mely szerint az első megfelelő nem játékos frakció műveletet végez, hacsak nem

balról legszélső a szimbóluma (8.1, 1. bekezdés). A kartell ezen a lapon balról a legszélső, ezért az eseményt fogja kijátszani.

A nem játékos frakciók mindig az árnyékolt szövegrészt használják a kettős felhasználású eseményeknél (8.4.1). Az árnyékolt szöveg szerint cseréljünk le 2 rendőrt kartell egységekre: mivel van lecserélhető rendőr és elérhető kartell egység, az eseménynek lehet érdemi hatása, ezért végrehajtható. (Hatástalan esemény esetén a kartell műveletet végzett volna, a 8.1 szabály 3 bekezdés alapján). A játékos megnézi a nem játékos lap kartell szekcióját (mivel a *Millenium művelet* a kartell jele balról a legszélső), hogy van-e speciális instrukció az esemény nem játékos általi végrehajtására (8.4.4). Van ilyen: a rendőröket előbb véletlenszerűen kiválasztott városokból kell lecserélni, mielőtt körzetekből vennék le őket.

A játékosnak ezután meg kell határozni 2 véletlenszerű várost, ahol kartell egységekre cseréli a rendőröket. A játékos három színes kockával dob, az eredmény: vörös 1, sárga 3, zöld 1. A véletlenszerű város vagy körzet táblázatban (8.2), a vörös 1 a bal oszlopot, a sárga 3 a középső sort és a zöld 1 a legfelső mezőt jelenti, ez Medellín. Medellínben van rendőr, így ez lesz az esemény által érintett első mező.

A második mező kiválasztásához dob vörös 6-ot, sárga 1-et, zöld 2-öt, ez az Amazonas körzetet jelenti. Az Amazonas nem megfelelő mivel nem város, ezért a játékos egy mezővel lentebb nézi ugyanazt az oszlopot a véletlenszerű város vagy körzet táblázatban (vagy megkeresi Amazonast a tervező térképen és követi a nyilakat) míg egy rendőrrel rendelkező várost (világos lila) nem talál: ez Neiva.

Tehát a nem játékos kartell lecserél 1 rendőrt Medellínben és Neivában. A nem játékos mindig bázist rak le gerilla helyett, ha

A pakli előkészítése erre a példajátékra

Ha össze szeretnéd állítani a játékot ezen példajáték követéséhez, akkor a paklit a következőképp állítsd össze:

A következő lapokat képpel lefelé, az alábbi sorrendben fentről lefelé rakd össze.

- Millenium hadművelet
- Raúl Reyes
- Soldados Campesinos
- Gramaje
- Légi dandár
- Ex katonák
- Fuerza Aérea Colombiana
- Senado & Cámara
- Misil Antiaéreo
- **Propaganda!**
- Csővezeték javítások
- Sucumbios
- Narko-háború
- Nemzeti Koordinációs Központ
- Limpieza
- Olajfolt
- Dezertőrök & disszidensek
- Ayahuasca turizmus
- **Propaganda!**

Véletlenszerűen vegyél ki még 12 másik esemény lapot. Oszd a fennmaradó esemény lapokat 3 durván azonos paklira és keverj 2 propaganda lapot a paklikba. Rakd a 3 paklit képpel lefelé fordítva a fenti lapok alá úgy, hogy a propaganda lapok az alsó két pakliban vannak.

lehetséges (8.1.2, 1. bekezdés). A kartellnek van elérhető bázisa és van üres bázis mező is mindkét városban. A rendőr kockákat Medellínből és Neivából a kormány elérhető egységeinek mezejére rakjuk és egy elérhető kartell bázist rakunk mindkét városba, ami által a kartell bázisok összlétszáma 8-ra emelkedik.

A kartell megvetette a lábát Pablo Escobar korábbi felségterületén!

A kormány a második megfelelő és végrehajthat egy műveletet és egy speciális tevékenységet. A játékos elhatározza, hogy válaszol a kartell fenyegetésére úgy, hogy kiképzéssel 3 katonát és 3 rendőrt tesz Medellínbe és Caliba is, 4 katonát és 2 rendőrt rak Neivába, és - előretekintve a későbbi, lázadók elleni harcra - 2 katonát és 4 rendőrt Santander-Boyacába. Egy ezt követő civil fejlesztési projekttel Calit aktív támogatóvá teszi, így a kormány teljes támogatása 56-ra nő és összesen 18 erőforrást elköltött, tehát 22 marad neki. A Llanos hátszágában végzendő jövőbeni műveletekre tekintettel 3, feleslegessé vált katonát küld Caliból Guaviarebe légi híddal.



A kormány kiképzéssel válaszol a kartell Medellín és Neiva városokba való beszivárgására.

2) Most a Raúl Reyes lap jön (felfedi a pakli legfelső lapját, ami ezután kerül sorra, ez a Soldados Campesinos). A nem játékos FARC az első megfelelő és az eseményt fogja végrehajtani (8.1). Van instrukció a Raúl Reyes lappal kapcsolatban a nem játékos FARC segítő lapon, mely szerint egy FARC bázist kell egy olyan mezőre rakni ha lehetséges, ahol van FARC gerilla és támogatás is. Santander-Boyacában van FARC gerilla és (aktív) támogatás is, illetve van hely egy bázisnak is, tehát a FARC egy új bázist rak le ide: az ellenállás + bázisok érték 21-re nő. A harc a kolumbiai Andokban elindult! Továbbá az esemény a FARC-nak +6 erőforrást jelent, így ez az érték 16-ra nő.

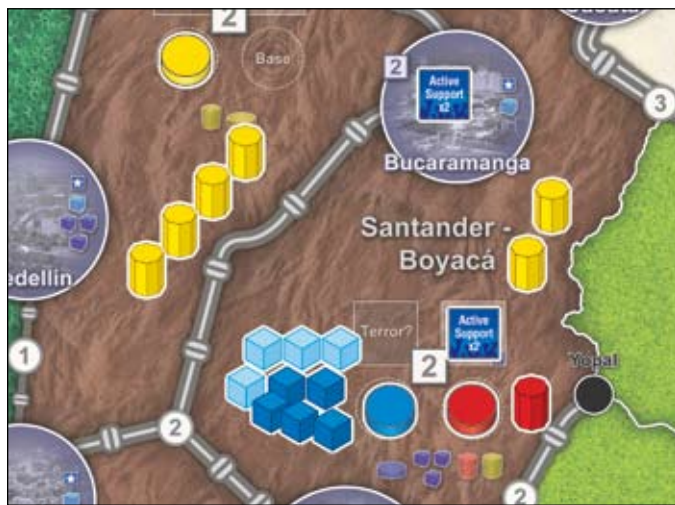
Csak az AUC maradt megfelelő. Mivel az első megfelelő frakció (FARC) végrehajtotta az eseményt, az AUC, mint második megfelelő műveletet kell, hogy végezzen. A játékos megnézi a nem játékos AUC segédletet (8.6). Az első kérdés a folyamatábrán: van-e az AUC-nak 6 vagy több gerillája elérhető, vagy lerakhat-e egy bázist (ha gyülekezést végez). Nem tud bázist lerakni, amihez 2 gerillát kell levenni a mezőről, de van legalább 6 elérhető gerillája. A folyamatábra kérdésére a válasz "igen", ezért az AUC gyülekezik.

A nem játékos AUC segítő lap gyülekezés mezeje szerint (8.6.1), az AUC gyülekezni fog max. 3 nem ellenálló mezőn, a következő prioritások szerint:

- Először, lerak bázist oda, ahol legalább 2 AUC gerilla van. Ilyen mező nincs.
- Ezután, átfordít 2 gerillát a rejtett oldalára, aktív AUC gerillával rendelkező mezőkön. Nincs aktív AUC gerilla, tehát ismét nincs ilyen mező.
- Végül, lerak AUC gerillákat, ha lehet FARC bázis mellé, majd AUC bázis mellé, majd véletlenszerű helyre. Santander-Boyacá és Huila-Tolima mezőkön van FARC bázis, de nincs ellenállás, tehát 2 mezőre rak le 1-1 AUC gerillát. Csak Antioquia-Bolívarban van AUC bázis, tehát ez a 3. mező, ahol az AUC gyülekezik, 3 AUC gerillával. Az AUC 3 erőforrást használt el, ami így 7-re csökken.

A folyamatábra "ezután" nyílát követve a zsarolás mezőre jutunk, mint nem játékos AUC speciális tevékenység (8.6.1). A mező szerint zsarolni kell mindenhol, ahol az AUC számban felülmúlja ellenfeleit és van rejtett gerillája, más szavakkal, mindenhol, ahol lehetséges. Csak Antioquia-Bolívar és Atlántico-Magdalena felel meg erre: egy AUC gerillát aktivra fordítunk mindkét helyen és az AUC +2 erőforrást kap, ami így 9-re nő.

Az AUC felkészül egy orgvilkosságra a FARC bázisok körzeteiben, de a növekvő gerilla jelenlét a kormánybarát Santander-Boyacában nem váltja ki a kormány tetszését.



Az Andokban forrósodik a helyzet, a bal és jobboldal harcra készül.

3) A következő lap a Soldados Campesinos, majd a Gramaje esemény következik. Az AUC nem megfelelő, a játékos pedig úgy dönt, hogy előnyt kovácsol a Soldados Campesinosból, hogy gyorsan létrehozasson egy hatásos rendfenntartó erőt vidéken. A kormány lerak 1 rendőrt Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Putumayo-Caquetá, Guaviare, Meta Kelet és Cesar-La Guajira területére.

Csak a kartell maradt megfelelő, tehát a kormány eseménye után műveletet és speciális tevékenységet végez. A nem játékos folyamatábra szerint a kartell legalább 10 egységgel - gerillák plusz bázisok - alkalmas gyülekezésre (8.5).

A kartell gyülekezés mezejének első két pontja nem megfelelő, így a kartell gyülekezés ott fog kezdődni, ahol kartell bázisok vannak kartell gerillák nélkül. 5 ilyen mező van, ezért véletlenszerűen kell eldönteni, hogy hova rakjuk a gerillákat. Az első dobás: vörös 2, sárga 4, zöld 2, Medellín jelenti, ahol egy kartell bázis van.

A következő dobás - 6, 3, 6 - Huilát eredményezi, ahol nincs kartell bázis. Ezért a játékos követi a nyilat a tervező térképen (vagy a véletlenszerű város/körzet táblázaton), míg nem talál egy megfelelő jelölt várost: Huilából Pastoba, Ecuador, Nariño, Chocó, Cali, Ibagué, Antioquia, majd Medellín felé keresgél. Medellínben van bázis, de a mező már ki lett választva gyülekezésre, ezért haladunk tovább a nyíl mentén, végül elérkezünk Meta Kelethez a második gyülekezés helyszínéig.

A harmadik helyszínt is kiválaszthatjuk ugyanígy, de könnyebb a fennmaradt 3 célpont közül véletlenszerűen, kockadobással választani (lásd a 8.2 megjegyzést). Hozzárendeljük 1-2-t Neivához, 3-4-et Meta Nyugathoz és 5-6-ot Guaviarehez, majd dobunk egy 3-mat. A harmadik kartell gyülekezés Meta Nyugaton fog történni. A játékos egy-egy fehér gyalogot rak emlékeztetőként Medellínbe, Meta Keletre és Meta Nyugatra (3.1.1). Medellínbe 4 kartell gerillát, Meta Keletre és Meta Nyugatra 2-2 gerillát rak. A kartell elköltött 3 erőforrást gyülekezésre, mely értéke így 7-re csökken.

A nem játékos kartell folyamatábrászerint a kartell most természetien fog egy mezőn, ahol a népesség több mint nulla, és több ott a kartell gerilla, mint a rendőr. Az elsődleges prioritás (a természetis mező 1. pontja) egy bázist rakni egy olyan körzetben, ahol a kartell éppen gyülekezett. Medellín nem körzet, és sem Meta Keleten, sem Meta Nyugaton nincs hely lerakni egy bázist.

A következő prioritás (pont) egy kartell bázis mozgatása, olyan mezőre, ahol még nincs kartell bázis. Mivel a természetisre kijelölt mezőn több gerilla kell, hogy legyen, mint rendőr, és minden kartell gerillával ellátott mezőn van már kartell bázis is, így ez a pont nem megfelelő.

Az utolsó pont szerint a kartell ezért nem végez speciális tevékenységet. A kartell akciói és a lap is kész van, és a játékos leveszi a 3 gyalogot a térképről.

A kartell legtöbb üzletét sikeresen megvédte a kormánytól és Medellín újra a maffiózók paradicsomává vált!



A kormány és a kartell megerősödik a középső alföldeken.

4) A Gramaje lap következik, ill. felfedik a Légi dandárt. A FARC balról a legszélső a Gramaje lapon, végrehajtja az eseményt, elveszi a kartell maradék 7 erőforrását, így a neki már 23 lesz.

A FARC jól el van látva erőforrásokkal hosszú távon, de ha a kartellen élőködik az a későbbi növekedést lelassíthatja és rövid távon csökken a nyomás a kormányon.

Az AUC művelete és speciális tevékenysége következik. 7 elérhető AUC gerillával (és bármely helyzetben lerakható bázissal) a nem játékos AUC gyülekezni fog. Az AUC gyülekezés mező 1. pontja szerint, az AUC lecserél 2 gerillát egy új bázisra Antioquia-Bolívarban. (2 AUC gerilla van Santander-Boyacában, de nincs hely bázisnak.) A nem játékos frakció először az aktív gerilláit veszi le, mielőtt rejtettet távolítana el (8.1.2, 4. bekezdés), így az aktív AUC gerilla Antioquiában az egyik, amit lecserélünk.

A gyülekezés 2. pontja nem teljesül, mert az aktív AUC gerillával rendelkező mezőn — Atlánticón — nincs kocka. A 3. pont értelmében újra 1-1 AUC gerillát rakunk Santanderbe és Huilába, a két olyan FARC bázissal ellátott mezőre, ahol az AUC gyülekezni tud. Az AUC ezután újra zsarol Antioquiában, az egyetlen mezőn, ahol ezt a műveletet végezheti. Elköltött 3 erőforrást és szerzett 1-et, tehát végül 7 marad neki.

5) A Légi brigád kijátszásával felfedik az Ex katonákat. A kartell végrehajtja a Légi brigád eseményt, hogy lerakjon 3 bázist; minden olyan körzetbe egyet, ahol nincs kartell egység. (A kartell erőforráshiánya nem állítja le az eseményt.) Számos mező lehet jelölt, ezért a játékos dob a véletlenszerű mező táblázatra: az eredmény 4, 3, 6 végül Meta Keletet jelöli ki, ahol már van kartell egység és hely sincsen, így az első kartell bázis Vichadába kerül. Ezután dob egy 1, 4, 5 eredményt ami Santandert jelenti, szintén van már itt 2 bázis, ezért az ábra szerinti következő szabad körzetbe rak kartell bázist (vagy a tervező térkép nyila szerint), ez Atlántico. Végül, 1, 2, 1 dobás Cesart jelöli ki a harmadik kartell bázis helyeként.

A koka-termesztés robbanászerűen nő, még a kartell pillanatnyi erőforráshiánya ellenére is.

A kormány játékos látja a lehetőséget a FARC kizárására a következő lap használatából és bezsebelne némi erőforrást, ezért a passzolás mellett dönt (a kormány erőforrások 25-re nőnek).

6) Az Ex katonák kijátszásával felfedik a Fuerza Aérea Colombiana lapot. Az AUC végrehajtja az Ex katonák eseményt, tehát az AUC ingyen menetelhet és aztán rajtaütést végez.

A nem játékos AUC lap szerint az AUC menetelés és támadás prioritásait kell használni az eseménynél, tehát az AUC először ingyen menetel 1 mezőre, a nem játékos AUC táblázat szerint. A jelölt mezőn kell lennie FARC egységnek (egy FARC bázisnak, ha lehet) és nem szabad AUC gerillának lenniük. Olyan mezőt kell választani, ahová az AUC gerillák menetelhetnek és rejtettek maradhatnak. Továbbá, a jelölt mező szomszédjában lenni kell menetelésre kész AUC gerillának, még akkor is, ha 1 AUC gerillának maradnia kell az AUC bázis vagy egy esetleges FARC egység mellett (8.6.2).

A véletlenszerű mezőre dobás eredménye 5, 3, 2, ami Meta Nyugatot jelenti. A mezőn van FARC bázis, nincs AUC gerilla, és lehetővé teszi 1 AUC gerilla rejtetté válását. A szomszédos AUC gerilla Guaviareben és Putumayóban nem menetelhet el a helyéről, mert egyedülként állnak FARC egységek mellett, de van 2 AUC gerilla Huilában, egyikük menetelhet Meta Nyugatra, rejtettként. Minden prioritást kielégítettünk, tehát nincs szükség további keresésre: az AUC gerilla Huilából Meta Nyugatra menetel.

Ezután, az esemény szerint az AUC rajtaütést végez Meta Nyugaton a támadási prioritásoknak megfelelően (8.6.3). Nincs célbavehető szállítmány, ezért a FARC-ot támadja, aki elveszti 2 gerilláját Meta Nyugaton. A rajtaütést végző AUC gerilla aktív lesz és

mellé kerül egy friss, rejtett AUC gerilla is (4.3.2, 4.4.1).



Korábbi katonai vezetők segítségével az AUC gerillák lecsapnak Meta Nyugatra.

A játékos több csábító célpontot lát a következő esemény ingyen légi csapásai számára, ezért újra passzol és átadja a FARC-nak a lépés lehetőségét. A kormány erőforrásai 28-ra emelkednek.

A nem játékos FARC folyamatára szerint a FARC gyülekezni fog, mert van legalább 9 elérhető gerillája (8.7.1). A gyülekezés mező első két pontja nem alkalmazható, a FARC nem rakhat le bázist gyülekezéssel, és nincs ott aktív FARC gerilla sem. Így a FARC elsőként gerillákat rak le gyülekezéssel, oda ahol van bázisa (és nincs ott támogatás). Összesen 13 FARC gerilla fog feltűnni 6 körzetben: 2 -2 Chocóban, Araucában, Meta Keleten, Meta Nyugaton és Guaviareben, ill. 3 Huilában.

De a FARC még nem fejezte be az építkezést. Az utolsó gyülekezési prioritása: 1 gerillát 1 további, véletlenszerű mezőre rakni. Kockadobással a 4, 1, 2 érték Atlánticót jelöli ki, ez nem megfelelő a FARC gyülekezésre, mivel támogatása van, így jutunk el Cesarba, ahová lerakunk egy FARC gerillát.

A folyamatára alapján (vagy 8.7.1), a FARC most zsarolást végez, ahol képes erre és van legalább 2 rejtett gerillája: Chocó-Córdoba, Arauca-Casanare és Huila-Tolima jöhet szóba. Elköltött 7 erőforrást gyülekezésre, szerzett 3-mat zsarolással, így 19 lesz.

A FARC végre műveletekbe kezd, gyorsan felállít egy határos haderőt és bevédi a Meta Nyugaton álló védtelen bázisát a várható kormány légicsapások ellen.

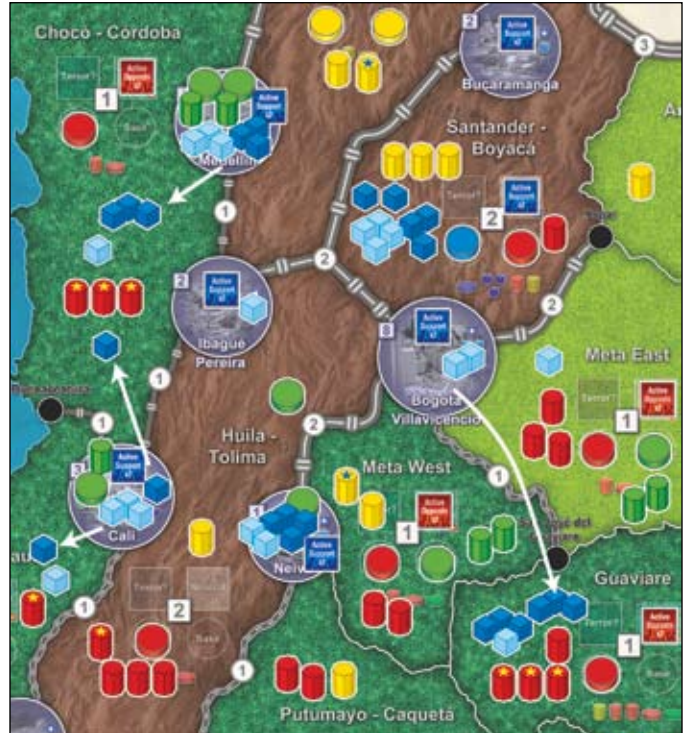
7) A *Fuerza Aérea Colombiana* jön; a *Senado & Cámara* a következő. A kormány úgy dönt, hogy felhasználja a *Kolumbiai Légierőt* a kokatermesztők ellen, lecsap a védtelen kartell bázisokra Cesar-La Guajira, Atlántico-Magdalena és Guaviare térségében. A másik megfelelő frakció a kartell. Műveletet kell végeznie, de 0 erőforrása van, ezért inkább passzol (8.1, 4. pont), így kap 1 erőforrást.

8) Az AUC végrehajtja a *Senado & Cámara* eseményt, megvédve magát egy kormány tisztogatás és támadástól. A kartell műveletet végez: 10-nél kevesebb elérhető egysége van, de gyülekezés segítségével, 2 gerillát lecserélve lerakhat egy bázist Medellínbe (8.5.1). Mivel így a kartell kifogy az erőforrásból, további gyülekezést nem végez (8.1, 4. pont). A termesztés prioritásai nem teljesülnek, ezért speciális tevékenységet sem végez (8.5.1).

9) A *Misil Antiaéreo* a következő kijátszott lap, felfedve a rákövetkező *Propagandát!* A FARC végrehajtja az eseményt, ideiglenesen korlátozva a kormány speciális tevékenységeit. (8.1, a lázadók

lendületben mindig befolyásolja a nem játékos végrehajtást, mindegy milyen rövid ideig marad játékban.)

A játékos előnyt kovácsol abból, hogy a kormányé a propaganda forduló előtti utolsó lépés és 3 körzetbe csoportosít civil fejlesztési projektek előkészítéseként: 3 katona Bogotából a Guaviarebe vezető üres utat használja; 1 katona Caliból tisztogatást végez Nariño-Caucában; 1 másik katona Caliból és 3 Medellínből tisztogatást végez Chocó-Córdobában. Ezután a kormány felszámolja a kartell bázist Vichadában, lerak oda egy FARC gerillát. A kormány erőforrásai 19-re csökkennek és a segély 13-ra nő.



Kormánykatonák tisztogatnak a FARC nyugati és keleti régióiban.

10) Az első *Propaganda!* lap a következők szerint zajlik:

- **GYŐZELEM:** egyik frakció sem érte el a győzelmi célkitűzéseit (ha a kormány el is éri, a 8.8 alapján ez az 1 játékos játék folytatódna).
- **ELLENŐRZÉS:** a játékos kormány ellenőrzés jelzőket rak Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Guaviare és Santander-Boyacá térségre (és észben tartja, hogy minden város kormány ellenőrzés alatt áll). Megjelöli Huila-Tolima, Arauca-Casanare és Vichada térségeket FARC ellenőrzés jelzővel.
- **ERŐFORRÁSOK:** a kormány erőforrás 49-re, a FARC 26-ra, az AUC 9-re és a kartell 24-re nő.
- **TÁMOGATÁS:** a játékos úgy dönt, hogy növeli a támogatást annyi civil fejlesztési projekttel, amennyivel csak lehet, 4 szintnyi változást elérve Chocó, Nariño és Guaviare térségben, 36 erőforrás ráfordítással, mely így lecsökken 13-ra.
- A FARC elegendő pénzzel rendelkezik, szintén agít a lehetséges maximum kiterjedésben (8.7.5). Átállítja Huila-Tolimát aktív ellenállásra, elkölve 2 erőforrást, mely lecsökken 24-re.
- A civil fejlesztési projekt és az agitáció miatt a teljes ellenállás + FARC bázisok értéke nettó 2-vel csökkent, így 19 lesz. Az összes támogatás 62 és Samper hatalomban marad.
- Az AUC ingyen gyülekezése az elit támogatással nem tud bázist lerakni, ezért gerillákat rak a prioritásai szerint, 4 gerillát

az Antioquia-Bolívari bázisok mellé (8.6.1).

- **ÁTCSOPORTOSÍTÁS:** a játékos átcsoportosít 2 rendőrt Caliból Nariño-ba, Medellínből Chocó-ba és Santanderből Guaviare-be, ill. katonákat a fenti 3 célkörzetből, 1-1-et Medellínbe és Caliba, a fennmaradó 9-cet pedig Bogotá-Villavicencióba.

A kormány megkockáztatja, hogy erőforrásai többségét a vidék fejlesztésére fordítja, bár továbbra is jelentős lázadó erővel néz szembe. Samper még mindig elnök, ezért a külföldi segítség továbbra is szükséges marad.

- **VISSZAÁLLÍTÁS:** a térképet visszaállítjuk: a két “lázadó lendületben” eseményt eldobjuk, minden gerilla rejtetté válik, és minden frakció megfelelő lesz.

11) A következő kijátszott lap a *Csövezetek javítások*, utána pedig a *Sucumbíos* jön. Az AUC kijátsza az eseményt (függetlenül attól, hogy ez hasznára válik-e a frakciónak, vagy sem). A *Csövezetek javítások* 3 olyan csövezeteket szabotál, amik FARC gerillákkal egy mezőn vagy velük szomszédságban vannak. A legmagasabb gazdasági értékű vezetékeket kell elsőként kiválasztani (8.3, 1. pont). Mindhárom 3-mas értékű vezetéket FARC gerillákkal szomszédos, tehát mindet szabotálják, tovább csökkentve a jövőbeli kormány erőforrásokat.

A kartell 11 elérhető egységgel rendelkezik, tehát gyülekezik. Nem tud bázis lerakni, és nincs aktív gerillája sem. De van egy védtelen bázisa Neivában, tehát a gyülekezéssel 2 gerillát rak oda (8.5.1, 3. pont).

A kartell ezután még 1 mezőn gyülekezik (csak: 8.5.1, 4. pont), egy olyan körzetben, ahol aztán természetesen tud majd. Kockával dob: vörös 6, sárga 1, zöld 3, az alkalmas jelölt körzet keresését Putumayonál kezd, ami már tele van. A tervező térkép nyíl áthalad Guaviaren, ahol túl sok a rendőr ahhoz, hogy az oda rakható 1 gerillával természetesen; Meta Nyugat, Neiva és végül Huila következik, ahol lehetséges a természet. A kartell gyülekezik, lerak 1 gerillát Huila-Tolimába, majd természet ott, és lerak egy bázist (8.5.1). A kartell elköltött 2 erőforrást, így marad neki 22.



Huila-Tolima-Meta-Guaviare: a 4. frakció küzdelme.

12) A FARC végrehajtja a *Sucumbíos*t, lerakja mindkét elérhető bázisát Ecuadorba (8.4.2) és megnöveli az ellenállás + FARC bázisok értéket 21-re. A következő felfedett lap a *Narko-háború*. Tudván, hogy a *Narko-háború* közeleg és a kormány anyagilag nem áll jól, a játékos a passzolás mellett dönt, és így megfelelővé válik egy olyan esemény beindítására, amely majd védtelenné és kiszolgáltatottá teszi a kartell hálózatát.



A FARC menedékre lel.

13) A *Narko-háború* lap jön, és ezt a *Nemzeti Koordinációs Központ* fogja követni. A kartell balról a legszélső és a 8.1 szerint végrehajtán az eseményt. Azonban a *Narko-háború* instrukcióit megvizsgálva a nem játékos kartell segítő lapon, a játékos látja, hogy a nem játékos frakciók mindig a művelet választják ennél a lapnál.

A kartell gyülekezéssel egy bázist rakhatna Neivába, tehát így tesz, lecserélve az ottani 2 gerilláját. Egy véletlenszerű mezőre dobás alapján a gyülekezés és természet Atlántico-Magdalena-ban fog történni, ide lerakunk egy kartell gerillát és egy bázist. A gyülekezés költsége a 2 mezőn 20-ra csökkenti a kartell erőforrásait.

A kormány ezután kijátsza az eseményt remélve, hogy a kiújult drog-háború a Cali és a Medellín kartellek között, bár terrorhullámmal jár, végül mégis megtöri a hatalmukat. Minden olyan mezőn, ahol 2 kartell gerilla volt, most már csak 1 marad. Az összes kartell gerilla végrehajt egy ingyen terrort, aktívvá válik, és az összes támogatás 55-re, az ellenállás + FARC bázisok érték 16-ra csökken.

A kormánynak be kell nyomulnia a keletkezett résbe és meg kell támadnia a kartell védtelenné vált hálózatát, mielőtt azok újra rejtetté nem válnak.



Ez lenne a kartell bukásának előestéje? A gyilkos drog-háború lehetőséget teremt a kormánynak egy drogellenes támadásra, de feldúlva hagyja a városokat és a vidéket.

14) Az AUC következik a *Nemzeti Koordinációs Központ* esemény végrehajtásával (a *Limpieza* lesz a következő lap), de az eseménynek nem lenne hatása, mivel már minden AUC gerilla rejtett állapotú. Ezért az AUC műveletet végez inkább (8.1, 3. pont).

Az AUC-nak nincs 6 elérhető gerillája, nem tud bázist sem lerakni, tehát nem fog gyülekezni (8.6.1).

A nem játékos AUC folyamatára alapján a játékos most ellenőrzi, hogy az AUC gerillái ott vannak azon mezők legalább felén, ahol FARC bázis található. 8 mezőn van FARC bázis (Chocó, Santander, Huila, Arauca, Meta Nyugat, Meta Kelet, Guaviare és Ecuador). A 8-ból öt mezőn van AUC gerilla, tehát a válasz "igen", ezért az AUC nem fog menetelni (8.6.2).

Végül a játékos megnézi, hogy van-e rejtett AUC gerilla egy FARC bázissal azonos mezőn. Számos ilyen mező van, tehát a válasz "igen", és így az AUC támadás helyett terror műveletet végez (8.6.3-4).

A nem játékos AUC terror mező szerint (8.6.4), az AUC legfeljebb 3 mezőn hajt végre terror műveletet, rejtett gerillákkal. Elsőként olyan mezőn, ahol van FARC bázis. 5 lehetséges ilyen mező létezik, ezért kockadobással dönt: vörös 1, sárga 3, zöld 2 Medellint eredményezi, innen Bucaramanga, majd Santander felé halad, ahol vannak rejtett AUC gerillák és egy FARC bázis is.

A következő prioritás (2. pont a terror mezőn) egy olyan város vagy körzet, ahol van bármilyen FARC egység. A dobás 6, 4, 5 lesz, mely Huilát jelenti, ami megfelelőnek bizonyul.

Az utolsó prioritás egy véletlenszerű város/körzet. A dobás 3, 6, 2 lesz, ez pedig Vichada, melyről végül Putumayoba jut, ahol van rejtett AUC gerilla; ez lesz a harmadik terror helyszín.

Speciális tevékenységként az AUC orgyilkosságot végez minden terror helyszínen, ahol több a gerilla, mint a rendőr (8.6.4). Tehát orgyilkosságot végez Santander-Boyacában (3 AUC gerilla, 2 rendőr) és Huila-Tolimában (nincs rendőr) és orgyilkosság nélküli terror műveletet végez Putumayo-Caquetában (1 AUC gerilla, 1 rendőr).

A terror-orgyilkosság Santanderből leveszi a FARC bázist (8.6.4 és 8.1.2) és passzív támogatásra állítja a mezőt, míg Huilában egy másik FARC bázist vesz le és semlegesre állítja a mezőt. Putumayoban a terror semlegesre állítja a mezőt. A teljes támogatás 53-ra csökken, az ellenállás + FARC bázisok értéke 11, és a segély 8 lesz. Az AUC 3 erőforrást költött el, marad neki 6. A FARC marad az egyetlen megfelelő frakció, azaz ő a második megfelelő. A játékosnak meg kell határoznia, hogy eseményt vagy műveletet végez a frakció. A helyzet a térképen megváltozott: a terror miatt néhány AUC gerilla aktív lett olyan mezőkön, ahol kockák is vannak (Santander és Putumayo). Az árnyékolt esemény rész már nem hatástalan és ezért választható nem játékos frakciók számára végrehajtásra (8.1, 3. pont). A FARC ennek ellenére a műveletet végzi az esemény helyett, mert a kártyán ott van a szürke "2-es" szimbólum, ami szerint a második megfelelő nem játékos frakció a műveletet választja az esemény helyett (8.1, 2. pont). A FARC nem fogja használni az akcióját, csak hogy segítse az ellenfelét, az AUC-t!

A FARC lerakhat bázisokat, ezért gyülekezni fog (8.7.1). Míg egy játékos frakció művelete limitált lenne, ha az AUC műveletét követi, a nem játékos FARC-ra nem vonatkozik ilyen megkötés (8.1, 5. pont).

A nem játékos FARC gyülekezés mezőt nézve (8.7.1), a FARC először gerillákat cserél le bázisokra. 2 mező van, Huila-Tolima

és Arauca-Casanare, ahová a FARC rakhatna bázisokat, és van is 2 elérhető bázisa ilyen célra. Az ellenállás + bázisok érték 13-ra nő. A gyülekezés mező további pontjait nézve, nincsenek aktív FARC gerillák, tehát a FARC ezután ott fog gyülekezni, ahol a bázisai mellé tud gerillákat lerakni: Meta Nyugatra és Meta Keletre összesen 4 gerillát rak. (Nem tud több egységet rakni Ecuadorba, a *Sucumbios* esemény szövege miatt.)

Végezetül a FARC gyülekezik, és egy véletlenszerű mezőre rak egy gerillát. A kockadobás eredménye 4, 4, 1 ami Vichada mezőt jelenti, ahol egy új gerilla csatlakozik a már ott levő FARC gerillához. A FARC összesen 5 erőforrást költött el, maradt neki 19.



Kartell — AUC terrorhullám és részleges FARC felépülés.

Speciális tevékenységként a FARC most zsarolni fog egy olyan mezőn, ahol egységei számban felülmúlják ellenfeleit és legalább 2 rejtett gerillája van (csak, mivel nincs egysége egy komm.-on sem: 8.7.1). Erőforrásai ismét 24-re nőnek.

A kartell és az AUC terror megtépázta a FARC-ot politikailag, de a FARC seregei majdnem a maximum méretükig nőttek és még mindig bőven van pénzük is.

15) A *Limpieza* lap kijátszásánál (a következő lap az *Olajfolt*), a kartell az első megfelelő, de nem ő a balról legszélsebb, ezért műveletet fog végezni (8.1, 1. pont). Kevesebb mint 10 egysége elérhető és nem tudja 2 gerilláját egy bázisra cserélni, tehát a nem játékos kartell lapon feltett első kérdésre a válasz "nem", tehát tovább kell lépni lefelé a következőre. Ez a kérdés az elérhető szállítmányokra vonatkozik: 4 szállítmány elérhető, tehát a válasz "igen", ami szerint a kartellnek menetelnie kell.

A menetelés mező 2. pontja szerint azonban, a kartell csak 1-nél több gerillával rendelkező, bázissal ellátott mezőről menetelhetne. A játékos felismeri, hogy a kartell nem lesz képes végrehajtania a menetelést, mert mezőnként csak 1-1 gerillája van (a nemrég lezajlott narko-háború miatt), és már mind egy-egy bázist védelmez. Ezért tovább halad a folyamatában, követi "ha nincs ilyen" nyilat vissza a gyülekezés mezőhöz (8.1.1). A kartell mégis gyülekezni fog!

A gyülekezés nem rakhat le bázisokat (1. pont) de rejtetté teszi a gerillákat (2. pont) 4-ből 3 mezőn, ahol aktív kartell gerillák,

kockák és egy kartell bázis van: Medellínben, Caliban, Putumayoban és Meta Keleten. A kockadobás szerint a gyülekezés átfodítja a gerillákat Medellín, Cali és Meta Kelet területén. A kartell 3 erőforrást költött, így marad neki 17, és megvédte a városi bázisait egy esetleges támadás ellen.

A folyamatábra szerint a kartell ezután természetesen nem tudják végrehajtani a természetes mező 1. pontját, miszerint bázist raknak le a gyülekezésben érintett körzetbe: az egyetlen ilyen körzet Meta Kelet volt, ahol nincs szabad hely és annyi a rendőr, mint a kartell gerilla. A 2. pont alapján a kartell egy bázist mozgatna egy bázis nélküli mezőre, de ez szintén lehetetlen: a célmezőn a kartell gerilláknak többen kellene lenniük, mint a rendőröknek, és az összes kartell gerilla már a térképen van, kartell bázisok mellett elhelyezkedve. Tehát a 3. pont miatt a kartell nem végez speciális tevékenységet.

A kormány a második megfelelő, csak limitált műveletet végezhet vagy passzolhat, mert az első megfelelő csak műveletet végzett. A játékos frusztrált, hogy nem tudott nagyobb sebességet a kartellen, ezért támadás mellett dönt és leveszi a 2 védtelen bázist Neivánál. A kormány 3 erőforrást költött, így marad neki 13.



Neiva megtisztult, de a Medellín és Cali kartell továbbra is biztonságosan üzemelhet.

16) A FARC jön első megfelelőként az *Olajfolt*-nál (*Dezertőrök & Disszidensek* lesz a következő lap). Nem ő balról a legszélső, tehát műveletet végez. Bár gerillái helyzetben vannak egy bázis Vichadadába helyezéséhez, de nincs elérhető bázisa, ezért nem fog gyülekezni (8.7.1).

A következő kérdés a nem játékos FARC folyamatábrán az, hogy van-e olyan támogatással rendelkező mező vagy egy komm., ahol 3 vagy több FARC egység van, vagy egy rejtett FARC gerilla (8.7.2). Komm.-on nincs FARC egység, de számos aktív vagy passzív támogatású mező van. Tehát a válasz "igen", így tovább haladhatunk a folyamatábrán lefelé, a következő kérdéshez.

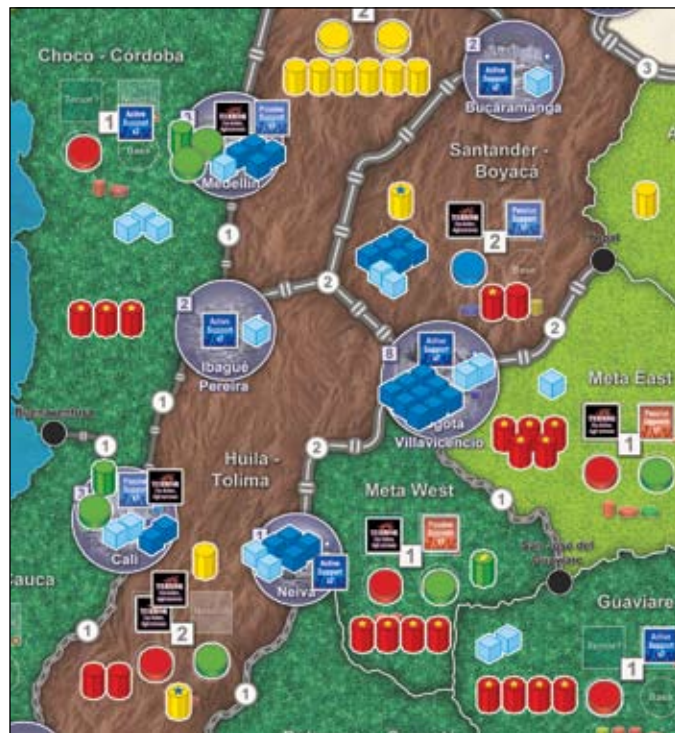
A kérdés az, hogy a FARC-nak több erőforrása van-e, mint a kormánynak. A FARC-nak 24 erőforrása van, a kormány 13-al szemben, tehát a válasz "igen", így a FARC támadni fog (8.7.3).

A támadás mező szerint a FARC minden olyan mezőn támad, ahol legalább 3 FARC gerilla van, plusz 1 másik mezőn, ahol rajtaütést végezhet. A játékos megjelöli Chocó-Córdoba, Meta Nyugat, Meta Kelet és Guaviare mezőket gyalogokkal, majd dob 2, 3, 3-at, amivel Santandert jelöli ki a további 1 mezőnek; ez így összesen 5 támadás. A FARC erőforrásai 19-re csökkennek.

Speciális tevékenységként a FARC rajtaütést végez azon a megtámadott mezőn, ahol a legkevesebb FARC gerilla van: ez Santander-Boyacá.

Minden támadó FARC gerilla aktív lesz. Nincs célbavehető szállítmány, tehát a támadások elsőként az AUC, majd a kormány, végül kartell egységeket vesznek le (8.7.3). A támadó dobás eredménye: 6 Chocóban, sikertelen; 2 Meta Nyugaton, levesz 2 AUC gerillát; 2 Meta Keleten, levesz 1 rendőrt és 1 kartell gerillát; és 4

Guaviareben, levesz 1 AUC gerillát és 1 rendőrt. A rajtaütés Santanderből levesz 2 rejtett AUC gerillát, így 1 aktív AUC gerilla marad a mezőn (8.1.2, 3. pont) és lerak egy új, rejtett FARC gerillát.



Kolumbia középső része a FARC ellentámadása után.

A FARC támadásai megelőzték a potenciális AUC orgyilkosságokat és megszilárdították jelenlétüket számos körzetben, ahol későbbi agitációval ellenállást gerjeszthetnek.

Az AUC a második megfelelő. Mivel a FARC speciális tevékenységet használt (rajtaütés), és az *Olajfolt* lapon nincs szürke "2-es" szimbólum, az AUC az árnyékolt eseményt hajtja végre (8.1, 2. pont).

Az esemény első utasítása: egy csővezeték szabotálása. A véletlenszerű komm. kiválasztást (8.3) a legmagasabb gazdasági értékkel kell kezdeni: az összes 3-mas értékű vezeték már szabotálva van, ezért a játékosnak véletlenszerűen kell választania a 2-es értékűek közül. A következő lépés egy véletlenszerű várossal szomszédos komm. jelölt kiválasztása (8.3, 2. pont). A kockadobás 6, 6, 3 eredménye Cali, de ennek nincs 2-es komm. a szomszédjában, majd Ibagué jön, aminek viszont van. Ráakunk egy szabotázis jelzőt az Ibagué-Bucaramanga-Bogotá csővezeték középső részére.

Az esemény ezután a kiválasztott komm.-al szomszédos körzet 1 szinttel az aktív ellenállás felé való átváltását írja elő. A nem játékos által, eseményen keresztül elért támogatás/ellenállás átváltás elsőként azon körzetet írja elő, ahol a legnagyobb hatást lehet a teljes támogatás/ellenállás értékre elérni (8.4.3), ez többnyire a legnagyobb népesség számhoz köthető. Az érintett komm.-al szomszédos mindhárom körzetben 2-es a népesség, tehát az 1 szint átváltás összesen 2-vel módosítja a támogatás/ellenállás értéket. Dobással választunk a körzetek közül: 6, 6, 6 eredmény Chocóból Antioquiára mutat, ez az AUC területe, ami passzív ellenállásra változik. A teljes ellenállás + FARC bázisok érték most 15.

17) A *Dezertőrök & Disszidensek* jön, utána az *Ayahuasca turizmus*. A kartell gyülekezik, hogy az aktív gerilláját Putumayoban megfordítsa és lerakjon 2 gerillát Meta Keletre - a bázisa védelmére - és a véletlenszerűen kiválasztott Atlántico-Magdalena-ba, azért

hogy természetesen egy második bázist is odarakhasson. A kartell erőforrásai 14-re csökkennek.

A játékos egy limitált művelet végzését fontolgatja, de spórolni akar a kormány fogyatkozó erőforrásaival, egy műveletre és speciális tevékenységre. A következő lapon nincs ilyen opció, ezért a passzolás sem olyan vonzó most. Ezért a kormány végrehajtja a *Dezertőrök & Disszidensek* eseményt, hogy fenntarthassa az aktív támogatást Guaviareben. A játékos lecserél 2 FARC gerillát Guaviareben (rejtett) kartell gerillákra, megszüntetve ott a FARC ellenőrzését.

18) Az Ayahuasca turizmus jön, majd egy *Propaganda!* lap fog következni. Az AUC az első megfelelő, de a jele nem a legszélső balról az *Ayahuasca turizmuson*, ezért műveletet végez. Miután veszteségeket szenvedett a korábbi FARC támadás során, az AUC-nak újra van legalább 6 elérhető gerillája, ezért gyülekezni fog max. 3 mezőn (8.6.1). A gyülekezés mező első két pontja nem alkalmazható. De a harmadik pont első része (gerillákat rakni minden FARC bázis mellé) már alkalmazható 4 mezőre, ahol az AUC gyülekezhet: Chocó-Córdoba, Huila-Tolima, Ecuador és Guaviare. Véletlenszerű kiválasztás alapján a 4-ből 3 mezőre rak AUC gerillát: Huila, Ecuador és Guaviare: mindenhova 1 rejtett AUC gerilla kerül.

Az AUC ezután zsarolni fog (8.6.1) Antioquiában. Az AUC-nak az akció végére 4 erőforrása marad.

A FARC a második megfelelő, végrehajtja az eseményt, mivel az *Ayahuasca turizmuson* nincs szürke "2-es" jelzés. Bár a FARC az eseményt hajtja végre, a releváns speciális előírások a nem játékos kartell segítő lapon vannak, mivel balról a legszélső szimbólum a lapon a kartellé. Az utasítások szerint a FARC gerillái hajtják végre ingyen terror műveletet, elsőként az aktív, majd a rejtett gerillák (mivel "bármely" gerilla felhasználható).

A FARC terror lecsap Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Putumayo-Caquetá, Meta Nyugat és Guaviare mezőkre. Közülük az összes erdő körzetre rakjunk terror jelzőt és állítsuk őket 1 szinttel az aktív ellenállás felé. A teljes támogatás 50-re csökken, és az ellenállás + bázisok érték 17-re nő. A rejtett FARC gerilla Nariño-Caucában aktív lesz. A FARC +15-öt ad erőforrásaihoz, ami így 34 lesz.

A kormány erőfeszítése támogatás szerzésére az alföldeken sérülékeny a FARC gerillák állandó jelenléte miatt. A jól ellátott baloldali lázadók további ellenállást szívnak a következő propaganda lap alatti agitációval.

19) A második Propaganda! kártya a következők szerint zajlik:



Az "Ayahuasca terrorizmus" lesújt a déli erdőkre.

GYŐZELEM: egyik frakció sem érte el a győzelmi célkitűzéseit.

ELLENŐRZÉS: a játékos kormány ellenőrzés jelzőt rak Santander-Boyacára, Nariño-Caucára és a 2 városra, ahol a civil fejlesztési projekt lehetséges lesz: Medellínre és Calira (gondolatban megjegyezve a lehetséges átcsoportosításnál, hogy az összes többi város szintén kormány ellenőrzés alatt áll). FARC ellenőrzés jelzőt rak oda, ahol agitációra lesz mód: Chocó-Córdobába és Meta Keletre.

ERŐFORRÁSOK: a kormány erőforrások - a segély hiánya és a sérült csövezetékek miatt - csak 19-el nőnek, 32-re. A FARC 43-ra nő, az AUC 6-ra és a kartellé 44-re.

TÁMOGATÁS: a játékos úgy dönt, hogy a kormány túl szegény támogatás építéséhez az ellenőrzött mezőkön, különösen azelőtt, hogy a terror politikai hatásai elmúlnának. A civil fejlesztési projektek megdobhatnák a támogatást Santander-Boyacában, de a FARC és különösen az AUC gerillák valószínűleg újra terrorhoz folyamodnának, ezért a játékos inkább kivár. Nariño-Caucát a rendőrség ellenőrzi, de katonák nincsenek a civil fejlesztési projekt végzésére alkalmas helyen. Csak a népes Medellín és Cali tűnik ilyen szempontból védhetőnek, miáltal a teljes támogatás 50-ről 56-ra nő, az erőforrások pedig 20-ra csökkennek.

A FARC újra ott agitál, ahol csak tud (8.7.5). Elkölt 6 erőforrást (38-ra csökken), leveszi a terror jelzőt és átállítja Chocó-Córdobát és Meta Keletet aktív ellenállásra. Az ellenállás + bázisok érték 20-ra nő, míg a teljes támogatás 1 ponttal visszaesik 55-re.

A választás végre elmozdítja Sampert, helyére Pastrana kerül. A játékos lerak egy FARC zóna jelzőt oda, ahol a FARC-nak a legtöbb egysége van, azaz Meta Keletre.

Az elit támogatás továbbra sem tud bázis lerakni, de az AUC lerak egy gerillát egy FARC bázishoz (8.6.1). Véletlenszerű kiválasztással az új AUC gerrilla Guaviarebe kerül, az AUC így egy hármass versenyfutásba kerül az itt létesítendő következő bázis tekintetében.

A kartell erősen feljövőben van, a kormány által szponzorált narkoháború ellenére, és a FARC is feltámadni látszik. A kartell- és FARC bázisok eltávolítása lesz a kormány fő dolga a következőben.

Ha ez lett volna az utolsó propaganda forduló, akkor a végeredmény a következők szerint alakulna. Győzelmi különbözetek:

Kormány -5
FARC -5
AUC -7
Kartell 0.

A kormány különbözete 5 alatt lenne (5-tel rosszabb, mint a legmagasabb lázadó különbözet), a kartellé. A 0-nál kevesebb érték a "COIN" sikertelenségét jelenti (8.8).

A játékos szerencséjére ez még nem a végső forduló volt. Példajátékunk azonban itt véget ér, mivel az 1 játékos játék legtöbb gyakorlatát bemutattuk. Innen folytatható a lázadók elleni harcot: fedd fel a *Propaganda!* lap utáni következő lapot, csoportosítsd át a kormány egységeket (6.5), rendezd újra a térképet (6.6), és játszd le a következő kártyát. Elkezdhetsz egy új játékot is. Sok sikert!

Nem játékos FARC menetlés példa

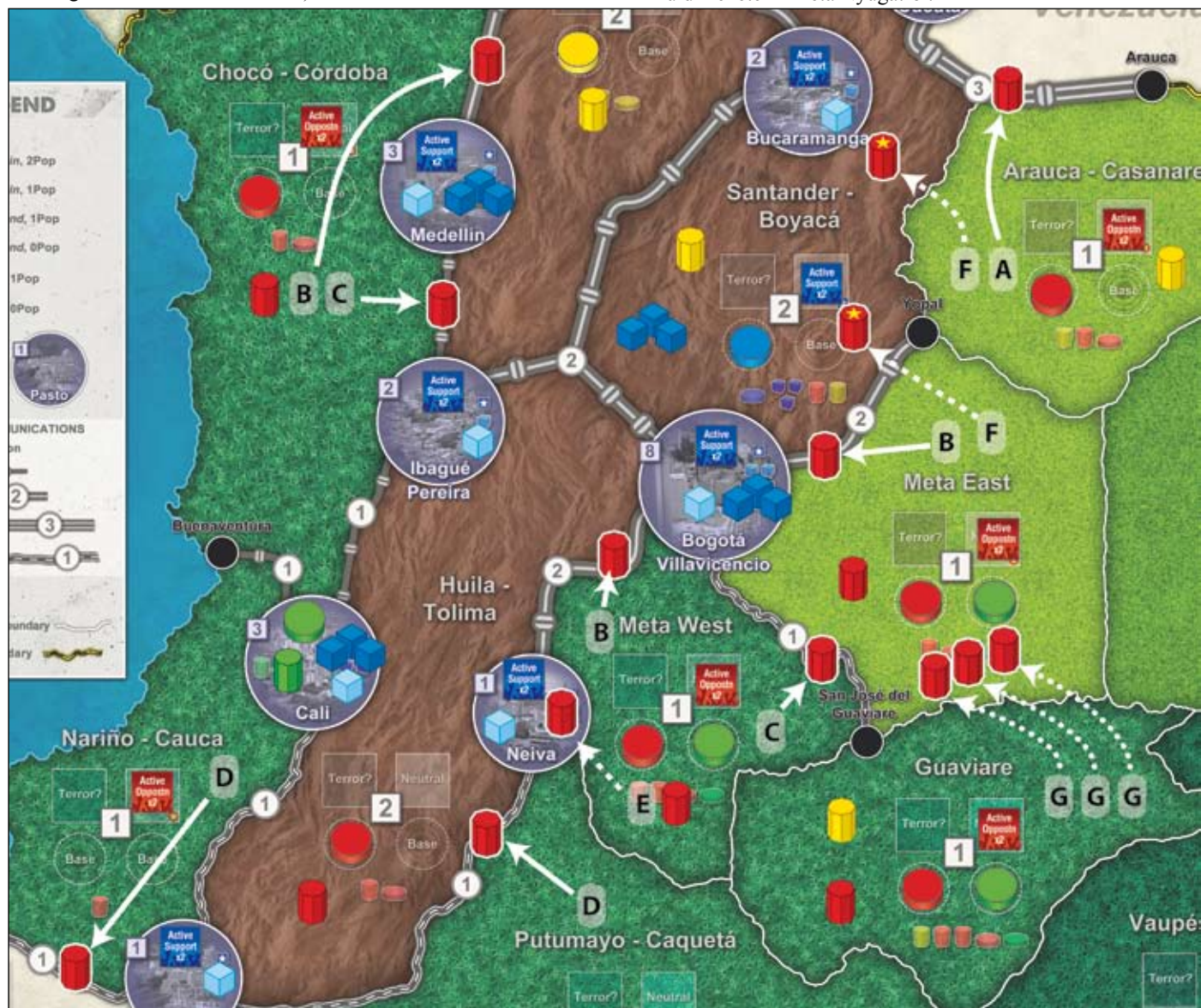
Egy esetleges FARC menetelés lehet a legbonyolultabb elvégzendő nem játékos művelet. A lenti példa követéséhez először állítsd össze a térképet egy új játékhoz (2.1), ezután rakj további 2 FARC gerillát minden mezőre, ahol van FARC bázis, Huila-Tolima kivételével (5 mezőre). A mellékelt ábra is segít ebben.

Az 1 játékos játék elején járunk és a FARC menetelni készül. Kövesd a menetelés mező pontjait a nem játékos FARC folyamatában, szükség esetén a szabálykönyvet is megnézve (8.7.2).

A nem játékos FARC az összes szóba jöhető szomszédos mező között menetelni fog mindaddig, míg ki nem fogy az erőforrásokból vagy a jelölt gerillákból. A legegyszerűbb a FARC gerillák menetelés mezőjének utolsó két pontja szerinti célmezők meghatározásával kezdeni (8.7.2). A FARC csak olyan helyekről menetel, ahol már aktív ellenállás van, vagy 0 népességű mezőkről, vagy szabottált komm.-okról. További szigorítás, hogy a FARC-nak 1 gerillát minden olyan mezőn ott kell hagynia, ahol bármilyen bázis van. Példánkban minden FARC gerillával rendelkező mező szóba jöhet menetelés kiinduló pontjaként, Santander-Boyacá és Huila-Tolima kivételével (ezeknél van népesség, nincs aktív ellenállás és csak 1 FARC gerilla áll a bázisok mellett).

A menetelés mező első pontja alapján (8.7.2), mivel a következő propaganda lap még nem az utolsó lesz, a FARC 1 gerillával menetel minden nem szabottált komm.-ra, amit a FARC elérhet és nincs még ott gerilla.

- A. A FARC a legmagasabb gazdasági értékű komm.-ot választja először (8.3), tehát 1 gerilla menetel Arauca-Casanareből a szomszédos 3-mas csővezetékre, mely az egyetlen, FARC számára elérhető 3-mas komm.
- B. A 2-es komm.-ok közül a FARC csak Sincelejo-Medellint, Bogotá-Neivát és Bogotá-Yopalt éri el. Egy gerilla Chocóból menetel a Sincelejo csővezetékre, és Meta Nyugatról a gerilla Bogotá-Neivára megy. A FARC Bogotá-Yopalt elérheti Araucából vagy Meta Keletről: egy egyenlő esélyes kockadobással (8.2, 8.7.2) meghatározzuk, hogy a FARC gerilla Meta Keletről menetel.
- C. A gerillák számos 1-es komm.-ot elérhetnek, ezért véletlenszerű sorrendben választunk közülük: a véletlenszerűen kiválasztott Medellín mellett délről van 1-es komm., melyre 1 gerilla menetel Chocóból. Egy újabb dobás szerint, az első város, ami egy üres, 1-es komm. mellett van, amit a FARC elérhet az Bogotá, tehát egy gerilla menetel innen a San José del Guaviare útra. Egy újabb dobás pedig egy FARC gerillát küld menetelni Meta Nyugatról.



- D. Az egyedüli másik elérhető komm., ahol még nincs FARC gerilla, Nariño és Putumayo szomszédjában van. (A Chocóban maradó 1 gerilla nem fog elmenetelni az ottani bázis mellől.) A Putumayoban levő 2 FARC gerilla belép a Neiva-Pasto útra (az egyetlen út, amin a FARC eléri azt a komm.-ot). A kockadobás a Pasto-Tumaco utat jelöli ki célként a magányos nariñoi gerilla számára (ahol nincs bázis).
- E. A menetelés mező 2. pontja szerint (8.7.2), a FARC menetelni fog legfeljebb 3 mezőre, ahol támogatás vagy semleges állapot van, ahol az agitáció (6.4.2) még nem lehetséges, elsőként azon mezőket kiválasztva, ahol a menetelés rejtetten hagyja a gerillákat (3.3.2), ha lehetséges. Ezeket a prioritásokat kielégítő mezők Antioquia-Bolívar és az összes olyan város, ahol csak 1 kocka van; ezért jó ötlet kormányként a városokban helyőrséget tartani! (Huila-Tolima - bár semleges - nem alkalmas ilyen célra, mert az agitáció már eleve lehetséges; Santander-Boyacá és a nagyobb városok alacsonyabb prioritásúak, mivel a FARC gerillák bemenetelés esetén aktívvá válnának). Nem maradt több jelölt menetelő gerilla Antioquia szomszédjában, sem északi városokban, sem Pastóban. Így a fennmaradó legnagyobb prioritású (Neiva) kap egy rejtett FARC gerillát Meta Nyugatról, egy további gerilla az ott levő bázis mellett marad (ez 1 FARC erőforrásba kerül, így 9 marad).
- F. Csak 3 kiinduló mező marad: Arauca-Casanare, Meta Kelet és Guaviare. Araucából elérhető az alacsonyabb prioritású Santander-Boyacá, és Meta Keletről pedig elérhető Santander vagy Bogotá. A kockadobás Santandert eredményezi: 1-1 gerilla Araucából és Meta Keletről Santanderbe megy és aktívvá válik (az erőforrás 8 lesz).

- G. Csak Guaviare marad kiinduló pontként, és innen nem érhető el a menetelés mező 2. pontjában leírt mező. Ezért a játékos az utolsó "menetelés ide" pontot nézi meg: menetelj egy mezőre, ahol 0-nál nagyobb a népesség, olyan mezőről, ahol a legtöbb mozogni képes FARC gerilla van. Guaviare lesz a kiinduló pont és vagy Meta Kelet, vagy Meta Nyugat, vagy Putumayo-Caquetá a célpont. Egy dobás Meta Keletet jelöli ki, így 3 gerilla menetel oda Guaviareből (az erőforrások száma lecsökken 7-re). Végére értünk a menetelés prioritásainak, a FARC most zsarolni fog (8.7.1).

Ha a nem játékos fél nem tud műveletet végezni...

Ritkán előfordulhat, hogy egy nem játékos folyamatára olyan művelethez vezet el, amit az adott frakció nem tud végrehajtani az adott szituációban, még ha erőforrásai lennének is rá. Ilyen esetben, a 8.1.1 szabály, "A MŰVELET NEM LEHETSÉGES" lép életbe: kövesd a "ha nincs ilyen" nyilat egy mezővel felfelé, és végezd el az ott jelölt műveletet (majd a speciális tevékenységet). Ha a gyülekezés van kijelölve, de azt lehetetlen végrehajtani, akkor passzolni kell.

Ez akkor merülhet fel, ha:

- A kartell menetel, de csak 1-1 kartell gerilla áll a kartell bázisok mellett.
- Az AUC támad, de az AUC-nak csak 1 vagy 2 aktív gerillája van az összes célmezőn.
- A FARC terror műveletet végez, de a FARC gerillák mind aktívak, vagy csak olyan komm.-on állnak, amiket már szabotáltak, és nincs emberrablási célpont sem, vagy olyan mező, amit aktív ellenállás felé lehetne átállítani.

