

Gobierno

Operaciones

Entrenamiento (3.2.1) +Despliegue, Transp.

Propósito: Añadir cubos argelinos, aumentar Apoyo, influir en Contadores de Francia y Z. Fronteriza.

Localización: Ciudad, Sector con Base, Contador de Francia o Z. Fronteriza. ²

Coste: 2 Recursos por localización seleccionada.

Procedimiento: Coloca hasta 4 cubos argelinos. Después, en 1 casilla seleccionada con Control del Gobierno, elimina Terror y Pacífica ³ hasta 1 nivel. Si es el contador de Francia o Z. Fronteriza, mueve el marcador 1 casilla.

Guarnición (3.2.2) +Neutralización, Transp.

Propósito: Mover Policía, Activar Guerrillas.

Localización: Cualquier casilla con Pob 1+ (incl. Sectores Reasentados).

Coste: 2 Recursos.

Procedimiento: Mueve hasta 6 cubos de Policías entre localizaciones. Después, en 1 casilla, Activa 1 Guerrilla por cada cubo de Policía en ella (1 por cada 2 en Montaña).

Barrido (3.2.3) +Neutralización, Transp.

Propósito: Mover Tropas, Activar Guerrillas.

Localización: Cualquier n° de casillas.

Coste: 2 Recursos por casilla seleccionada.

Procedimiento: Mueve Tropas (no Policía) a casillas adyacentes. Después, Activa 1 Guerrilla por cada cubo allí (1 por cada 2 cubos en Montaña).

Asalto (3.2.4) +Transporte

Propósito: Eliminar enemigos.

Localización: Casillas con cubos de Tropas y fichas enemigos.

Coste: 2 Recursos por casilla seleccionada.

Procedimiento: En cada casilla, elimina 1 Guerrilla Activa o Base por cada cubo de Tropas (1 por cada 2 en Montaña; en Ciudad o Sector Fronterizo, la Policía cuenta como Tropas). Las Guerrillas eliminadas van a Disponibles y Bajas alternativamente, primero a Disponibles. Bases lo último, no las elimines si quedan Guerrillas Ocultas. +1 a la Asignación por Base eliminada.

Actividades Especiales ¹

Despliegue (4.2.1) (máx. 3 casillas)

Propósito: Mover fichas francesas entre Disponibles y casillas, o Reasentar 1 Pob en 1 Sector.

Op. Adjunta: Entrenamiento.

Localización: Hasta 3 casillas (Ciudad, Sector con Base o Control del Gob.) y Disponibles.

Procedimiento: Mueve hasta 6 fichas francesas entre las casillas seleccionadas y Disponibles. O, en 1 Sector con Pob 1 con Base o Control del Gobierno, Reasienta (coloca Pob 0, cambia la casilla a Neutral).

Transporte de Tropas (4.2.2) (máx. 3 casillas)

Propósito: Concentrar rápidamente Tropas francesas para una operación.

Op. Adjunta: Cualquiera.

Localización: 3 casillas cualesquiera.

Procedimiento: Redistribuir cualquier n° de Tropas francesas entre las 3 casillas seleccionadas.

Neutralización (4.2.3) (máx. 2 casillas)

Propósito: Destruir fichas del FLN expuestas.

Op. Adjunta: Guarnición o Barrido.

Localización: Hasta 2 casillas con Tropas y Policía.

Procedimiento: Elimina un total de hasta 2 Guerrillas Activas o Bases de entre las casillas seleccionadas. Las Guerrillas eliminadas van a Disponibles y Bajas alternativamente, primero a Disponibles. Bases lo último, no las elimines si quedan Guerrillas Ocultas. Modifica cada casilla 1 nivel hacia Oposición (coloca 1 Terror si ya hay Oposición). +1 a la Asignación por Base eliminada.

Victoria (7.0)

Gobierno: Apoyo Total + Asignación pasa de **35**.

FLN: Oposición Total más Bases pasa de **30**.

Tras la Propaganda final: el más cercano a su objetivo gana (7.3)

Notas:

1: Si el evento *OAS* está en juego, se puede llevar a cabo esta Capacidad en lugar de una Actividad Especial; véase 5.3.1.

2: Si el Evento *Recall de Gaulle* está en juego, se puede seleccionar cualquier casilla con 1+ Pob con control del Gobierno, Tropas y Policía (5.1.7).

3. Pacificación: Primero, elimina marcadores de Terror, después modifica la casilla 1 nivel hacia Apoyo. La casilla debe de tener Control de Gobierno. Cuesta 2 Recursos por Terror eliminado o nivel cambiado, incluso si la Operación era gratuita (3.1.2, 5.5).