

Reformistas

OPERACIONES

Reclutamiento (3.3.1) + Llamam, Conversión?

Propósito: Aumentar o recuperar fuerzas amigas.

Localización: Cualquier casilla sin Apoyo.

Coste: 1 Recurso por casilla seleccionada.

Procedimiento: En cada casilla, coloca 1 Activista o reemplaza 2 con una Base o, si hay Base Reformista, coloca tantos Activistas como la Población + las Bases.

Reunión (3.3.2) + Llamam, Proselit.?

Propósito: Mover Activistas, eliminar Terror, terminar Protestas.

Localización: Cualquier cantidad de casillas.

Coste: 1 Recurso por casilla seleccionada.

Procedimiento: Mueve tantos Activistas como desees de casillas adyacentes a las casillas seleccionadas. Según desees, elimina Terror (si lo hay) en destinos que tengan fichas Reformistas. Después, según desees, elimina Protestas de cualquier lugar del mapa (gira los Activistas a Inactivos donde se eliminen Protestas).

Persuasión (3.3.3) + cualquier Act. Especial?

Propósito: Eliminar Guerrillas del NEP y convertir Huelgas.

Localización: Cualquier cantidad de casillas con Activistas y Guerrillas.

Coste: 1 Recurso por casilla seleccionada.

Procedimiento: En cada casilla seleccionada, elimina 1 Guerrilla por cada 3 Activistas en ella. Gira las Huelgas (si hay) a Protestas (gira los Activistas a Activos).

Protesta (3.3.4) + Llamam, Conversión?

Propósito: Neutralizar el Apoyo o la Resistencia y generar Oposición.

Localización: Cualquier cantidad de casillas con Activistas y sin Huelgas o Terror.

Coste: 1 Recurso por casilla seleccionada.

Procedimiento: En cada casilla seleccionada, coloca una Protesta Disponible si no la hay (gira Activistas a Activos). A continuación, modifica esa casilla 1 nivel hacia Oposición.

ACTIVIDADES ESPECIALES

Llamamiento (4.3.1)

Propósito: Ganar Recursos.

Localización: Cualquier cantidad de casillas con Activistas y sin Protestas.

Procedimiento: Mueve cualquier cantidad de Activistas de las casillas seleccionadas a Disponibles; +2 Recursos por cada Activista retirado.

Conversión (4.3.2) máx. 2 casillas

Propósito: Reemplazar fichas del Gobierno con fichas Reformistas y reducir Patrocinio.

Localización: Cualquier cantidad de casillas con Reformistas Activos y fichas del Gobierno.

Procedimiento: En cada casilla, elimina 2 cubos o reemplaza 1 (Policía antes que Tropas) con un Activista, o, si hay Base del Gobierno sin cubos, reemplaza 1 Base del Gobierno con una Base Reformista. -1 Patrocinio por casilla seleccionada (-2 en su lugar si se eliminó o reemplazó una Base del Gobierno).

Proselitismo (4.3.3) máx. 1 casilla

Propósito: Situar una casilla en Oposición.

Localización: Una casilla que tenga Activistas y Terror.

Procedimiento: Sitúa la casilla en Oposición y elimina el Terror.

Victoria

Gobierno: Control del Gobierno+Patrocinio > 18

Reformistas: Bases Reformistas+Oposición > 12

NEP: Bases del NEP + Resistencia > 13