

Каждую карту, которую игрок США разыгрывает в качестве операций (т.е. не в качестве события) можно использовать следующим образом:

- добавить 1 или 2 очка к резервам (6.3.3);
- выбрать любую страну и выполнить в ней один тип операций, используя очки сыгранной карты (можно прибавить к ним резервы):
 - чтобы **объявить тревогу** (чтобы предотвратить теракт), нужно сыграть карту достоинством 3 (для этого можно использовать резервы);
 - для других операций посмотрите на жетон правительства страны, в которой вы собрались проводить операцию. Цифра на жетоне – это минимальное достоинство карты, которую нужно сыграть, чтобы выполнить операцию: *Good 1 – 1, 2, 3. Fair 2 – 2, 3. Poor 3 – только 3.* Т.е. чем хуже в стране правительство – тем выше должно быть достоинство разыгрываемой карты.
 - в странах с исламистским правительством можно выполнить только одну операцию – **смена режима**.
- сыграть 2 карты достоинством 3 (задействовать резервы нельзя), чтобы изменить позицию США (hard/soft).

ИДЕОЛОГИЧЕСКАЯ БОРЬБА В МУСУЛЬМАНСКИХ СТРАНАХ

Цель: улучшение правительства или отношения страны к США;
Место: нейтральная или союзная мусульманская страна. Если в стране есть жетон смены режима, войск должно быть на 5 больше, чем террористов (минимум – 5).
Результат: бросок кубика по таблице идеологической борьбы
Успех: нейтральная страна становится союзной. В союзной стране правительство улучшается на 1 уровень. Если правительство стало хорошим (Good 1), из страны удаляются все жетоны смены режима, осаждённого режима и помощи.
Неудача: если на кубике не хватило 1 очка, в страну помещается жетон смены режима.

ИДЕОЛОГИЧЕСКАЯ БОРЬБА В НЕМУСУЛЬМАНСКИХ СТРАНАХ

Цель: изменить мнение мирового сообщества (GWOT), поднять престиж США;
Место: любая немусульманская страна (кроме США и Израиля);
Результат: бросок кубика по таблице позиций. Если в результате позиция страны совпадает с позицией США, престиж США увеличивается на 1.

КОНТРТЕРРОРИСТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

Цель: уничтожение террористических ячеек и жетонов вербовщиков;
Место: - любая немусульманская страна,
 - любая союзная страна;
 - любая страна с 2 отрядами;
Примечание: операция действует на 1 ячейку. Если позиция страны – «жёсткие меры» (hard) или в стране есть 2 отряда – на 2. За операцию в стране с 2 отрядами престиж США увеличивается на 1.
Результат: спящие ячейки становятся активными. Активные – удаляются на шкалу финансирования. Если в стране нет ячеек, можно удалить жетон вербовщика. Если из страны удалена последняя ячейка, туда помещается жетон вербовщика.

ТАБЛИЦЫ

ТАБЛИЦА ИДЕОЛОГИЧЕСКОЙ БОРЬБЫ В МУСУЛЬМАНСКИХ СТРАНАХ

Результат	Эффект
1-3	-
4	В страну помещается жетон помощи
5+	- нейтральная страна становится союзной; - в союзной стране правительство улучшается на 1 уровень; - если правительство становится хорошим (Good 1), из страны удаляются все жетоны помощи, осаждённого режима, смены режима

Процедура: бросьте кубик и примените модификаторы;
Модификаторы:
 - попытка установить хорошее правительство: -1;
 - взгляды США не совпадают с мнением мир. с-ва: -1, -2 или -3;
 - престиж США: от -1, 0, +1 или +2;
 - каждый жетон помощи в стране: +1;
 - хотя бы одна страна-союзник США по соседству: +1

БРОСОК НА ПРАВИТЕЛЬСТВО

Цель: определить правительство в мусульманской стране;
Условие: в стране впервые выполняется какая-нибудь операция, произошла смена режима, разыграно событие;
Процедура: бросьте кубик. 1-4 – плохое, 5-6 – нормальное.
 Если правительство определено впервые, страна считается нейтральной. Если произошла смена режима, страна становится союзной.

БРОСОК НА ВЗГЛЯДЫ ПО ВОПРОСУ БОРЬБЫ С ТЕРРОРИЗМОМ

Цель: определить или изменить позицию немусульманской страны (hard / soft);
Условие: в стране выполняется идеологическая борьба, произошёл теракт, разыграно событие;
Процедура: бросьте кубик. 1-4 – «мягкая линия» (soft), 5-6 – «жёсткие меры» (hard).
 После определения позиции пересчитайте значение мнения мирового сообщества (GWOT).

ОБЪЯВЛЕНИЕ ТРЕВОГИ

Цель: предотвращение теракта;
Место: любая страна с жетоном теракта;
Примечание: нужно сыграть карту достоинством 3 (можно с резервами);
Результат: переверните 1 жетон теракта. Если это теракт с ОМП, он удаляется из игры. Если обычный – поместите его в область доступных терактов.

РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЙСК

Цель: перемещение отрядов;
Место: союзная мусульманская страна или шкала вооружённых сил
Примечание: Чтобы увести войска на шкалу вооружённых сил, нужно сыграть любую карту (эта шкала как бы Good 1). Если вы перемещаете войска из страны со сменившимся режимом, там нужно оставить на 5 отрядов больше, чем ячеек (т.е. минимум 5 отрядов).
Результат: переместите любое количество отрядов из выбранной страны в любую страну (или шкалу вооружённых сил).

СМЕНА РЕЖИМА

Цель: разогнать исламистское правительство и сделать страну союзной;
Место: страна с исламистским правительством;
Примечание: США должны придерживаться «жёстких мер» (hard). Нужно сыграть карту достоинством 3 (можно использовать резервы);
Результат: поместите в страну минимум 6 отрядов из одной локации. Все ячейки в стране становятся активными. Страна становится союзной. Бросьте кубик на правительство. Поместите в страну жетон смены режима. Бросьте кубик на престиж США.

ВЫВОД ВОЙСК

Цель: вывести войска из страны со сменившимся режимом;
Примечание: США должны придерживаться «мягкой линии» (soft); Нужно сыграть карту достоинством 3 (можно использовать резервы);
Результат: переместите из страны со сменившимся режимом сколько угодно отрядов в любую другую страну или на шкалу вооружённых сил. Удалите из страны со сменившимся режимом жетон помощи (если он там есть). Поместите туда жетон осаждённого режима. Бросьте кубик на престиж США.

ПЕРЕСМОТР ПОЗИЦИИ США

Цель: изменить взгляды США на методы борьбу с терроризмом (hard / soft)
Место: США
Примечание: Нужно сыграть 2 карты достоинством 3 (без резервов); На это уходит вся фаза действий США.
Результат: Смените позицию США с «жёстких мер» на «мягкую линию» или наоборот.

Победить в игре игрок США может тремя способами:

- установить в странах с 12 ресурсами хорошее правительство (Good 1);
 - установить в 15 странах хорошие и нормальные правительства (Good 1, Fair 2);
 - уничтожить все террористические ячейки во всех странах.
- Если в колоде закончились карты, США выигрывают, если страны с хорошими правительствами обладают вдвое большим объёмом ресурсов, чем страны с исламистскими правительствами.

БРОСОК НА ПРЕСТИЖ США

Цель: определить, растёт или падает престиж США;
Условие: после смены режима, вывода войск, теракта в США или розыгрыша события;
Процедура: бросьте кубик. Отнимите от результата 1, если позиция США не совпадает с мнением мирового сообщества. 1-4 – престиж падает, 5-6 – растёт. Затем бросьте 2 кубика. Престиж США изменяется на меньший результат броска.

ТЕРАКТ

Зачем: розыгрыш всех незаблокированных терактов во всех странах;
Условие: в конце каждой фазы действий США;
Процедура: игрок-исламист вскрывает и разыгрывает каждый жетон теракта:
В США:
 - если это теракт с ОМП, игрок-исламист выигрывает;
 - обычный теракт – финансирование исламистов увеличивается до 9, бросьте кубик на позицию США и на престиж США;
В мусульманских странах и в Иране:
 - финансирование исламистов увеличивается на 1 (на 2, если в стране хорошее правительство);
 - если в стране есть войска США, престиж США уменьшается на 1 (если это теракт с ОМП – падает до 1).
 - бросьте кубики (1, 2 или 3 – см. цифру на жетоне теракта, за теракт с ОМП – 3). За каждый результат, меньший или равный показателю правительства, правительство страны ухудшается на 1 уровень (максимум до плохого) и из страны удаляется 1 жетон помощи. Если теракт произошёл в Иране, кубики бросать не надо.
В немусульманской стране (за исключением США):
 - финансирование исламистов увеличивается на показатель жетона теракта (если в стране хорошее правительство – на удвоенный показатель жетона теракта, если это теракт с ОМП – увеличивается до 9);
 - бросьте кубик на позицию страны. Если это теракт с ОМП, игрок-исламист может 1 раз перебросить кубик. За теракт в странах Шенгена игрок-исламист выбирает ещё 2 шенгенские страны и бросает кубик на их позиции. Жетон теракта помещается в область доступных терактов. Если это жетон теракта с ОМП, он удаляется из игры.

ОПЕРАЦИИ ИСЛАМИСТОВ

Каждую карту, которую игрок-исламист разыгрывает в качестве операций (т.е. не в качестве события) можно использовать следующим образом:

- добавить 1 или 2 очка к резервам (6.3.3);
- выбрать любую страну и выполнить в ней один тип операций, используя очки сыгранной карты (можно прибавить к ним резервы):
 - за каждое очко сыгранной карты бросается 1 кубик;
 - успех броска зависит от правительства страны. Цифра на жетоне – это максимальное значение, которое нужно выбросить на кубике, чтобы выполнить операцию: Good 1 – только 1. Fair 2 – 1, 2. Poor 3 – 1, 2, 3. Т.е. чем хуже в стране правительство, тем больше шансы на успех.
 - в странах с исламистским правительством кубик бросать не надо, там операции выполняются автоматически (успех гарантирован).

ВЕРБОВКА

Цель: ввод в игру террористических ячеек;

Место: любая страна, где есть либо ячейка, либо жетон вербовщика;

Примечание: в некоторых странах есть показатель вербовки (REC), он используется для определения успешности броска вместо показателя правительства.

Успешный бросок: за каждый успешный бросок в страну выставляется 1 спящая ячейка. Если там есть жетон вербовщика, он удаляется из страны.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Цель: перемещение ячеек или изменение статуса с активных на «спящие»;

Место: любая страна (ячейки можно перемещать откуда угодно куда угодно);

Примечание: чтобы «усыпить» ячейки или переместить их в соседнюю страну кубик бросать не надо (считается, что все броски автоматически успешны);

Успешный бросок: за каждый успешный бросок в страну выставляется 1 спящая ячейка. Если там есть жетон вербовщика, он удаляется из страны;

Неудачный бросок: за каждый неудачный бросок 1 ячейка удаляется из страны и помещается на шкалу финансирования (жетон вербовщика в страну не выставляется).

ТЕРАКТ

Цель: увеличение финансирования исламистов, уменьшение престижа США, ухудшение правительства, удаление помощи, изменение позиций (или победа в игре с помощью теракта с ОМП);

Место: любая страна с неисламистским правительством, где есть хотя бы 1 террористическая ячейка;

Примечание: для каждого броска на теракт нужно использовать либо активную ячейку, либо активировать спящую; если для первого теракта в ходу сыграть карту с событием США, это событие не происходит (карта помещается в область первого теракта);

Успешный бросок: за каждый успешный бросок в страну лицом вниз помещается жетон теракта из области доступных терактов. Это может быть теракт с ОМП или жетон с числом, не большим, чем достоинство карты, с помощью которой разыгран теракт. (жетон с «3» можно брать только при розыгрыше карты достоинством 3, жетоны с «2» - с картами 2 и 3, жетоны «1» - с любой картой).

ДЖИХАД

Цель: ухудшение правительства, удаление помощи;

Место: мусульманская страна с неисламистским правительством где есть хотя бы 1 террористическая ячейка;

Примечание: для каждого броска на теракт нужно использовать либо активную ячейку, либо активировать спящую; всегда выполняется малый джихад, а если получится – ещё и большой джихад.

Успешный бросок: за каждый успешный бросок правительство ухудшается на 1 уровень (максимум до плохого) и из страны удаляется жетон помощи; отношение страны к США не меняется;

Неудачный бросок: за каждый неудачный бросок 1 ячейка удаляется из страны и помещается на шкалу финансирования (жетон вербовщика в страну не выставляется).

БОЛЬШОЙ ДЖИХАД

Цель: установление исламистского правительства;

Место: любая страна с неисламистским правительством, где ячеек больше чем отрядов США хотя бы на 5;

Примечание: все ячейки в стране становятся активными; сначала отыгрывается малый джихад, а затем 2 успешных броска тратятся на смену правительства с плохого на исламистское (в стране с осажённым режимом достаточно 1 успешного броска). Страна становится враждебной США, из её удаляются все жетоны помощи, смены режима и осажённого режима. Финансирование исламистов увеличивается на показатель ресурсов страны. Если в стране есть войска США, престиж США уменьшается до 1.

Неудавшийся большой джихад: если игрок бросил три кубика в стране с плохим правительством и не смог выбросить нужное количество успешных бросков, в страну помещается жетон осажённого режима, а отношение страны к США улучшается на 1 уровень.

Победить в игре игрок-исламист может тремя способами:

- установить в странах с 6 ресурсами исламистское правительство (при этом хотя бы 2 старны должны быть соседними);

- установить в 15 странах плохие или исламистские правительства и уменьшить престиж США до 1;

- совершить в США теракт с использованием оружия массового поражения.

Если в колоде закончились карты, игрок-исламист выигрывает если страны с исламистскими правительствами (и зелёными жетонами смены режима) обладают хотя бы в половину меньшими ресурсами, чем страны с хорошими правительствами.

ТАБЛИЦЫ

ТАБЛИЦА ИДЕОЛОГИЧЕСКОЙ БОРЬБЫ В МУСУЛЬМАНСКИХ СТРАНАХ

Результат	Эффект
1-3	-
4	В страну помещается жетон помощи
5+	- нейтральная страна становится союзной; - в союзной стране правительство улучшается на 1 уровень; - если правительство становится хорошим (Good 1), из страны удаляются все жетоны помощи, осажённого режима, смены режима

Процедура: бросьте кубик и примените модификаторы;

Модификаторы:

- попытка установить хорошее правительство: -1;
- взгляды США не совпадают с мнением мир. с-ва: -1, -2 или -3;
- престиж США: от -1, 0, +1 или +2;
- каждый жетон помощи в стране: +1;
- хотя бы одна страна-союзник США по соседству: +1

БРОСОК НА ПРАВИТЕЛЬСТВО

Цель: определить правительство в мусульманской стране;

Условие: в стране впервые выполняется какая-нибудь операция, произошла смена режима, разыграно событие;

Процедура: бросьте кубик. 1-4 – плохое, 5-6 – нормальное.

Если правительство определено впервые, страна считается нейтральной. Если произошла смена режима, страна становится союзной.

БРОСОК НА ВЗГЛЯДЫ ПО ВОПРОСУ БОРЬБЫ С ТЕРРОРИЗМОМ

Цель: определить или изменить позицию немусульманской страны (hard / soft);

Условие: в стране выполняется идеологическая борьба, произошёл теракт, разыграно событие;

Процедура: бросьте кубик. 1-4 – «мягкая линия» (soft), 5-6 – «жёсткие меры» (hard).

После определения позиции пересчитайте значение мнения мирового сообщества (GWOT).

БРОСОК НА ПРЕСТИЖ США

Цель: определить, растёт или падает престиж США;

Условие: после смены режима, вывода войск, теракта в США или розыгрыша события;

Процедура: бросьте кубик. Отнимите от результата 1, если позиция США не совпадает с мнением мирового сообщества. 1-4 – престиж падает, 5-6 – растёт. Затем бросьте 2 кубика. Престиж США изменяется на меньший результат броска.

ТЕРАКТ

Зачем: розыгрыш всех незаблокированных терактов во всех странах;

Условие: в конце каждой фазы действий США;

Процедура: игрок-исламист вскрывает и разыгрывает каждый жетон теракта;

В США:

- если это теракт с ОМП, игрок-исламист выигрывает;

- обычный теракт – финансирование исламистов увеличивается до 9, бросьте кубик на позицию США и на престиж США;

В мусульманских странах и в Иране:

- финансирование исламистов увеличивается на 1 (на 2, если в стране хорошее правительство);

- если в стране есть войска США, престиж США уменьшается на 1 (если это теракт с ОМП – падает до 1).

- бросьте кубики (1, 2 или 3 – см. цифру на жетоне теракта, за теракт с ОМП – 3). За каждый результат, меньший или равный показателю правительства, правительство страны ухудшается на 1 уровень (максимум до плохого) и из страны удаляется 1 жетон помощи. Если теракт произошёл в Иране, кубики бросать не надо.

В немусульманской стране (за исключением США):

- финансирование исламистов увеличивается на показатель жетона теракта (если в стране хорошее правительство – на удвоенный показатель жетона теракта, если это теракт с ОМП – увеличивается до 9);

- бросьте кубик на позицию страны. Если это теракт с ОМП, игрок-исламист может 1 раз перебросить кубик. За теракт в странах Шенгена игрок-исламист выбирает ещё 2 шенгенские страны и бросает кубик на их позиции.

Жетон теракта помещается в область доступных терактов. Если это жетон теракта с ОМП, он удаляется из игры.