

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## «Война против терроризма» (Labyrinth: The War in Terror)

версия 3.8 от 10.07.2010

версия перевода от 09.02.2011

Перевод Юрия Тапилина

<http://www.boardgamer.ru>

### Содержание

1. Вступление.....	2
2. Условия победы.....	2
3. Подготовка к игре.....	2
4. Состав игры.....	3
5. Ход игры.....	9
6. Использование карт.....	10
7. Операции США.....	12
8. Операции исламистов.....	15
9. Действия исламистов (1 игрок).....	18
Словарь.....	22
Сценарии.....	обложка

### 1.0 ВСТУПЛЕНИЕ

LABYRINTH – это игра для 1-2 игроков, основанная на механике розыгрыша карт и моделирующая на стратегическом уровне непрекращающиеся попытки исламских экстремистов насадить во всех мусульманских странах свои религиозные взгляды.

- В *одиночной игре (9.0)*, игрок управляет Соединёнными Штатами Америки (США) и их союзниками, выступающими против исламских экстремистов.

- В *игре на двоих* второй игрок берёт на себя руководство исламистами.

США пытаются улучшить правительства в мусульманских странах и искоренить исламизм или хотя бы устранить явную угрозу в лице боевиков-экстремистов. Исламисты стремятся восстановить Исламский Халифат или нанести США непоправимый ущерб чтобы заставить Америку оставить мусульманские страны покое.

Для достижения этих целей игроки используют игровые карты, с помощью которых выполняются различные **операции** или разыгрываются **события**. Один ход (т.е. одна раздача карт) в LABYRINTH приблизительно соответствует одному календарному году.

*Особые игровые термины выделены в правилах при первом упоминании полужирным курсивом и вынесены в словарь в конце правил. Пожалуйста, учтите, что используемый в игре термин «исламисты» относится к вооружённым исламским экстремистам, склонным к насилию точно также как и боевики-западники, и не касается миллионов правоверных мусульман, живущих в мире и согласии с окружающими.*

Правила состоят из пронумерованных разделов. Правила *игры для двоих* описаны в разделах 2-8. Дополнительные правила «действий исламистов», используемые в *соло-игре* вынесены в раздел 9.

*Примечание: на памятках игроков с одной стороны напечатаны правила для двоих (в т.ч. операции США и исламистов, перечисленные в разделах 7 и 8), а с другой стороны – правила, используемые при игре в одиночку.*

## 2.0 УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

2.1 Каждая сторона может победить тремя способами.

Игрок США немедленно выигрывает, если ему удастся выполнить любое из следующих условий:

- установить **хорошее правительство** (4.2.1) в **мусульманских** странах, обладающих 12 или более **ресурсами**;
- установить хорошее или **нормальное** правительство в 15 или более мусульманских странах;
- уничтожить все террористические **ячейки** исламистов.

Игрок-исламист немедленно выигрывает, если ему удастся выполнить любое из следующих условий:

- установить **исламистское** правительство в странах, обладающих 6 или более ресурсами, и хотя бы две из этих стран - **соседние**;
- установить **плохое** или исламистское правительство в 15 или более мусульманских странах и снизить престиж США до 1;
- совершить на территории Америки **теракт с применением оружия массового поражения** (теракт с ОМП), который игрок США не сумеет предотвратить (например, с помощью объявления тревоги, 7.5).

2.2 Существует вероятность, что в результате розыгрыша события *Oil Price Spike* выполнятся условия победы для обеих сторон. В этом случае победа достаётся тому, кто сыграл это событие.

2.3 Если к моменту финального перетасовывания колоды (1, 2 или 3 – см. 3.3, 5.1 и 5.3.1) ни одно из вышеперечисленных условий победы не будет выполнено, США побеждают если страны с хорошим правительством обладают **вдвое большим** количеством ресурсов, чем страны с исламистским правительством. В противном случае победа достаётся исламистам. В этом случае все страны, в которых в последнем ходу произошла **смена режима** (зелёный жетон, 4.8.2), считаются странами с исламистским правительством.

## 3.0 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

3.1 Игроки выбирают кто за какую сторону будет играть и садятся у нижней части игрового поля: игрок США – слева, игрок исламистов - справа. Игрок США берёт памятку «Операции США» и коричневый кубик. Исламист берёт памятку «Операции исламистов» и три чёрных кубика.

*Примечание: до начала первой партии рекомендуется ознакомиться с вложенными в коробку с игрой примерами ходов и разобраться в них.*

3.2 Выберите один из доступных **сценариев**. Расставьте перечисленные в описании сценария жетоны, **войска** и **спящие** террористические ячейки (*примечание: многие страны начинают игру **неопределившимися** и остаются в таком состоянии до первой проверки, 4.9.4).*

- поместите оставшиеся войска (*коричневые кубы*) и террористические ячейки (*чёрные цилиндры*) на шкалу вооружённых сил и шкалу финансирования соответственно, выставляя по 5 единиц в каждую клетку шкалы справа налево (4.7.3-4);
- поместите по 3 жетона терактов с ОМП в каждое из 2 полей терактов с ОМП (4.7.8);
- поместите жетон «карты» на первую клетку (исламисты 1) шкалы фаз действий (4.7.5);
- установите значения обоих **резервов** на «0» (6.3.3);
- поместите пронумерованные жетоны терактов лицом вниз на поле доступных терактов (4.7.8), отложите в сторону жетоны смены режима, помощи, осаждённых режимов, вербовщиков, событий и первого теракта;
- удалите из колоды карты, указанные в описании сценария, а затем перемешайте её и положите лицом вниз рядом с игровым полем, оставив рядом место для сброса;
- раздайте игрокам карты. Игрок США получает столько карт, сколько указано на шкале вооружённых сил, игрок-исламист – столько, сколько указано на шкале финансирования (5.2.8).

*Примечание: игроки могут выложить на поле жетоны правительства в мусульманские и немусульманские страны, выбрав тип правительства и взгляды страны на методы борьбы с терроризмом исходя из собственных представлений о текущих исторических условиях.*

### **3.3 Выберите продолжительность партии:**

Стандартная: поместите жетон колоды на поле «1 колода» на треке перетасовывания. В этом случае партия заканчивается (2.3) когда в колоде кончатся карты.

Турнир: поместите жетон колоды на поле «2 колоды» на треке перетасовывания. В этом случае когда в колоде закончатся карты стопка сброса перемешивается и формируется новая колода. Партия заканчивается когда в колоде закончатся карты во второй раз (5.3.1).

Кампания: поместите жетон колоды на поле «3 колоды» на треке перетасовывания. В этом случае новая колода формируется дважды. Партия заканчивается когда в колоде кончатся карты в третий раз.

Партия всегда начинается с первой фазы действий исламистов (см. Ход игры, 5.0).

## **4.0 СОСТАВ ИГРЫ**

В состав игры LABYRINTH входит:

- игровое поле размером 56 x 86 см (22" x 34");
- лист со 156 жетонами;
- лист с наклейками;
- книга правил;
- буклет с описанием предыстории игры;
- памятка игрока США;
- памятка игрока-исламиста;
- 120 карт;
- 15 коричневых деревянных кубов;
- 15 чёрных деревянных цилиндров;
- 4 шестигранных кубика (1 коричневый и 3 чёрных).

### **4.1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ**

**4.1.1** На игровом поле изображена большая часть мусульманского мира, а также некоторые регионы, в которых могут действовать экстремисты. Каждая клетка на поле – это страна или группа стран. Страны и группы стран отличаются друг от друга доминирующей религией.

**4.1.2 Религия.** В зависимости от распространённости мусульманства, все страны в игре делятся на мусульманские (4.2) (к которым относятся **суннитские** и **шиитские** государства), и **немусульманские** (4.3) (страны, где мусульман – меньшинство). Находящийся под властью шиитов **Иран** представляет собой особый тип государства, это и не мусульманская, и не немусульманская страна.

*Примечание разработчика: к числу шиитских стран отнесено несколько государств, где у власти находятся не шииты (например, сунниты), однако шииты составляют большую часть населения.*

## **4.2 Мусульманские страны**

**4.2.1 Правительство.** При подготовке к игре или в процессе партии в мусульманских странах определяется качество правления **правительства**. Правительство в игре оценивается по четырёхбалльной шкале: **хорошее** (наилучшее), **нормальное**, **плохое** и **исламистское** (наихудшее). Типам правительства соответствует также цифровое значение: хорошее – 1, нормальное – 2, плохое – 3. Эти цифры влияют на некоторые операции, совершаемые в странах.

**4.2.2** Обозначьте качество правительства страны при помощи соответствующего жетона. В будущем при изменении типа правительства жетон переворачивается или заменяется другим жетоном.

*Пример: Если в Саудовской Аравии правительство изменяется с «плохого» на «нормальное» замените жетон «плохое 3» на «нормальное 2». Если после этого правительство снова улучшится, переверните жетон со стороны «нормальное 2» на сторону «хорошее 1».*

**4.2.3 Отношение к США.** Шкала из трёх клеток на поле каждой страны обозначает **отношение** страны к США: **союзная**, **нейтральная** или **враждебная**.

*Примечание: отношение в игре рассчитывается только для мусульманских стран. Все немусульманские страны считаются союзниками США, и для них рассчитывается другой показатель – взгляды на методы США по борьбе с терроризмом (4.3.2).*

**4.2.4** Поместите жетон правительства в соответствующую клетку на шкале отношения.

*Пример: в начале партии Саудовская Аравия является союзником США с плохим правительством – поместите в Саудовскую Аравию жетон «плохое 1» в клетку «союзная» на шкале отношения к США.*

*Примечание: Обычно при первой проверке отношения правительства страны к США оно является нейтральным (4.9.4)*

**4.2.5 Ресурсы.** У каждой мусульманской страны имеется показатель ресурсов: 1, 2 или 3. Борьба за ресурсы очень важна для победы. Также ресурсы влияют на некоторые события.

**4.2.6 Нефть.** Некоторые мусульманские страны **экспортируют нефть** – на игровом поле они помечены символом нефти (капля рядом с показателем ресурсов). Показатель ресурсов таких стран увеличивается на 1 при каждом розыгрыше события *Oil Price Spike*.

## **4.3 Немусульманские страны**

**4.3.1 Правительство.** Правительство в немусульманских странах может быть либо «хорошим 1», либо «нейтральным 2».

*Примечание: правительство в немусульманских странах учитывается в игре точно так же, как и в мусульманских, но, в отличие от мусульманских, оно не изменяется.*

**4.3.2 Взгляды на борьбу с терроризмом.** У немусульманских стран (за исключением США и Ирана) имеются поля взглядов, отражающих политические взгляды на использование «жестких мер» или «мягкой линии» в борьбе с экстремистами. Поместите в эти клетки соответствующие жетоны взглядов. Собственное мнение по данному вопросу есть и у США – отметьте взгляды США на шкале Вопросов ГВСТ (4.7.2).

**4.3.3 Израиль.** Израиль всегда придерживается «жестких мер» в борьбе с терроризмом (что отражено в его поле «взгляды»).

**4.3.4 Вербовка.** У некоторых немусульманских стран имеется **показатель вербовки**, обозначающий, что исламисты могут **вербовать** в такой стране сторонников (8.2.4).

*Пример: Показатель вербовки у Филиппин – 3.*

#### **4.4 Иран**

Иран – это страна особого типа (в терминах игры – не мусульманская и не немусульманская). Её правительство не меняется как у немусульманских стран, но, в отличие от них, у Ирана отсутствуют взгляды на борьбу с терроризмом. Показателя «взгляды на борьбу с терроризмом» у этой страны нет.

#### **4.5 Соседние страны**

**Соседними** считаются страны, соединённые линиями. Это учитывается при **перемещении** террористических ячеек (8.3), **идеологической борьбе** (7.2), выполнении условий победы исламистов (2.1), и розыгрыше некоторых событий.

**4.5.1** Для страны, соединённой с **Шенгенской зоной**, соседними считаются все страны Шенгенской зоны. Кроме того, все Шенгенские страны также считаются соседними. (*Поэтому когда ячейка перемещается в Шенгенскую зону, исламист может поместить её в любую из 7 Шенгенских стран*).

#### **4.6 ТЕРРОРИСТИЧЕСКИЕ ЯЧЕЙКИ И ВООРУЖЁННЫЕ СИЛЫ**

**4.6.1** 15 чёрных цилиндров представляют в игре ячейки исламистских боевиков и заговорщиков. 15 коричневых кубов представляют военные подразделения стран запада.

**4.6.1.1** Наклейте наклейки на одну сторону каждого чёрного цилиндра (*чтобы различать активные и спящие ячейки, 4.6.4*).

**4.6.2** В начале игры ячейки выставляются на шкалу финансирования, а войска – на шкалу финансирования и находятся там пока не будут направлены в какую-нибудь страну (4.7.3-4). В любой стране может находиться сколько угодно военных отрядов и ячеек.

**4.6.3** В игре может быть задействовано не более 15 вооружённых отрядов и 15 террористических ячеек.

*Пример: Если исламисты вывели на игровое поле все 15 ячеек, они не могут ввести в игру 16-ю – так как на шкале финансирования доступных ячеек больше нет (4.7.4).*

**4.6.4 Спящие и активные ячейки.** Ячейки могут быть либо **спящими**, либо **активными**. Спящие ячейки выставляются на поле наклейкой вниз, активные – наклейкой вверх).

**4.6.4.1** Когда ячейка помещается на игровое поле со шкалы финансирования (4.7.4), она входит в игру спящей, т.е. всегда выставляются наклейкой вниз (т.е. является спящей).

**4.6.4.2** Спящие ячейки становятся активными при использовании их для **джихада** (8.4.1) или **теракта** (8.5.1), если окажутся в зоне **контртеррористической операции** (7.4.1), или если в стране, где они находятся, произойдёт **смена режима** (7.3.4).

**4.6.4.3** Активные ячейки становятся спящими после **перемещения** (8.3.1).

## 4.7 ШКАЛЫ И ОБЛАСТИ

**4.7.0** В ходе партии ряд игровых показателей отмечается и ограничивается при помощи шкал и специальных областей.

*Пример: финансирование исламистов может уменьшится до 1 (и не менее) или увеличиться до 9 (и не более), а мнение мирового сообщества изменяется в пределах от «мягкая линия 3» до «жесткие меры 3».*

В игре есть следующие шкалы и области:

**4.7.1 Шкала престижа США.** Жетон престижа США перемещается по этой шкале между значениями 1 и 12. Соответственно, **престиж** США может быть низким, умеренным, высоким или очень высоким.

*Примечание разработчика: престиж характеризует отношение мира (в особенности – мусульман) к США и влияет на операции США «Идеологическая борьба» (4.9.2, 7.2.1) и некоторые события.*

**4.7.1.1 Бросок на престиж.** При бросках на престиж сначала определяется в какую сторону изменяется престиж (*увеличивается или уменьшается, см. таблицу престижа на памятке игрока*), а затем бросаются два кубика и престиж изменяется на меньшую выпавшую величину.

**4.7.2 Мнение мирового сообщества.** Чтобы определить **мнение мирового сообщества**, подсчитайте количество жетонов «мягкой линии» и «жестких мер» на игровом поле, не учитывая США, (помните, что Израиль всегда придерживается «жестких мер»). Если большинство стран склоняются к «жестким мерам», переверните жетон мнения мирового сообщества на сторону «жесткие меры». Если большинство стран склоняются к «мягкой линии», переверните жетон мнения мирового сообщества на сторону «мягкая линия». Затем вычтите из большего значения меньшее и поместите жетон мнения мирового сообщества на соответствующую клетку на шкале мнения мирового сообщества.

*Пример: если 3 страны склоняются к «мягкой линии», а 5 – к «жестким мерам», значит мнение мирового сообщества – «жесткие меры 2» (стран, склоняющихся к «жестким мерам» большинство,  $5 - 3 = 2$ ).*

*Примечание: в отличие от остальных стран, вместо специального поля, где отмечаются взгляды на борьбу с терроризмом, для США используется шкала взглядов на ГВСТ. На этой шкале отражаются взгляды США на борьбу с терроризмом.*

**4.7.2.1 Штраф за взгляды на ГВСТ.** Если мнение мирового сообщества не совпадает с взглядами на ГВСТ со стороны США (*т.е. если мировое сообщество склоняется к «мягкой линии», а США – к «жестким мерам» или наоборот*), США получают штраф за взгляды на ГВСТ, равный значению мнения мирового сообщества (*т.е. -1, -2 или -3*). Если взгляды США и мирового сообщества совпадают или мнение мирового сообщества находится на отметке «0», США не получают штрафа.

*Примечание разработчика: взгляды на ГВСТ (глобальную войну с терроризмом) отражают консенсус либо разногласия немусульманского сообщества с методами борьбы с*

терроризмом, влияют на операции США «Идеологическая борьба» (4.9.2 & 7.2), престиж США (5.2.6) и на некоторые события.

**4.7.3 Шкала вооружённых сил.** На этой шкале находятся войска, которые не **размещены** в каких-либо странах. В каждую клетку шкалы выставляется по 5 кубов, клетки заполняются справа налево. Когда войска отправляются в какую-нибудь страну, они всегда берутся с самой левой клетки. Если в какой-то клетке находится менее 5 кубов, в неё помещается жетон вооружённых сил. Если таких клеток несколько, жетон войск помещается в самую правую из них.

*Пример:* Если 7 из 15 вооружённых подразделений размещены в различных странах, 8 оставшихся отрядов остаются на шкале вооружённых сил: 5 – в клетке «Перенапряжение», а 3 – в клетке «Война». В этом случае жетон войск помещается в клетку «Война». Это означает, что США находятся в состоянии войны с терроризмом.

*Примечание разработчика:* от количества задействованных вооружённых сил зависит объём доступных для борьбы с терроризмом ресурсов; в игре это влияет на количество карт, которые раздаются игроку США (5.2.8), а также на некоторые события.

**4.7.4 Шкала финансирования террористов.** На этой шкале находятся террористические ячейки. Когда в результате выполнения операции «Вербовка» или розыгрыша события, фишки ячеек помещаются на поле, они берутся со шкалы финансирования, начиная с левых клеток. Когда ячейки удаляются с игрового поля, они помещаются назад на шкалу финансирования и выставляются всегда в самую правую клетку на шкале. В одной клетке на шкале финансирования может находиться максимум 5 ячеек.

**4.7.4.1 Финансирование.** При изменении объёмов финансирования жетон финансирования перемещается между значениями 1 и 9, чему соответствуют характеристики финансирования: скудное, умеренное и обильное.

*Примечание разработчика:* финансирование характеризует пополнение бюджета террористов из различных источников и влияет на возможности вербовки новых террористических ячеек и количество карт в руке у игрока-исламиста.

**4.7.4.2 Доступные ячейки.** Для вербовки всегда **доступны** только те, ячейки, которые находятся снизу или левее жетона финансирования (8.2.1).

*Пример:* значение финансирования равно 6, и 3 из 15 ячеек уже действуют в различных странах. Из 12 оставшихся ячеек 5 расположены в клетке обильного, 5 – в клетке умеренного и 2 – скудного финансирования. Из них доступны для вербовки 7 ячеек – 2 из клетки скудного финансирования и 5 из умеренного. Ячейки в клетке обильного финансирования завербовать нельзя (они находятся справа от жетона финансирования). В случае вербовки ячейки для выставления на поле всегда берутся со шкалы финансирования начиная с клетки «скудного финансирования».

*Примечание:* финансирование влияет только на ячейки, доступные для вербовки, и не влияет на ячейки, выставляемые на поле при розыгрыше событий (если в тексте события не указано иное). Уменьшение финансирования никак не сказывается на ячейках, которые уже введены в игру и выставлены на игровое поле.

**4.7.5 Шкала фаз действий.** По этой шкале перемещается жетон «карты», который сдвигается после каждого розыгрыша карт одним из игроков (5.2.2, 6.0). После каждой фазы США и разрешения всех терактов, жетон «карты» возвращается на клетку «исламисты 1». После каждого перемешивания колоды передвигайте жетон «колода» на шкале перемешивания колоды.

**4.7.6 Счётчик победных очков.** По счётчику победных очков перемещаются жетоны «хорошие ресурсы», «ресурсы исламистов», «хорошие/нейтральные правительства» и «плохие/исламистские правительства», что позволяет оценивать количество ресурсов в странах с хорошими и исламистскими правительствами (2.1, 4.2.1, 4.2.5) и количество стран с хорошими, нейтральными, плохими и исламистскими правительствами.

**4.7.7 Область событий.** В эту область помещаются жетоны событий с постоянным эффектом (6.2.7) (чтобы напоминать игрокам о том, что эффекты этих событий сохраняют силу).

*Примечание: многие события касаются какой-то конкретной страны и для удобства их можно выкладывать не в область событий, а прямо на страну. Жетоны событий, которые касаются сразу нескольких стран, можно выкладывать рядом с этими странами.*

**4.7.7.1 Область временных событий.** В эту область помещаются карты при розыгрыше событий с **временными** эффектами (6.2.7.1). Эти карты остаются в области временных событий до конца текущего хода. Если сыграно 2 или более событий с временным эффектом, в область временных событий вместо карт можно выкладывать жетоны событий.

**4.7.7.2 Область первого теракта.** Когда игрок-исламист выполняет первую операцию «теракт» в текущем ходу (8.5), сыгранная им карта помещается в область первого теракта (в качестве напоминания о том, что последующие теракты разрешаются по обычным правилам 6.3.2 и 8.5.2).

**4.7.7.3** Если карту, использованную для первого теракта, или карту с **временным** эффектом, нужно удалить с поля в течение текущего хода (*Пример: карта OIL PRICE SPIKE или перемешивание колоды в середине хода*), замените её соответствующим жетоном.

**4.7.8 Доступные теракты.** В эту область помещаются жетоны доступных терактов (4.8.1, 7.5.3, 8.5.2, 8.5.5). Находящиеся в ней жетоны можно выкладывать в страны при помощи операций «теракт» (8.5.2) или розыгрыша событий.

**4.7.8.1 Области терактов с ОМП.** Недоступные жетоны терактов с ОМП (8.5.1, 8.5.5) помещаются в области “Loose Nuke, NEU, & Kazakh Strain” and “Пакистанский арсенал”, в каждую область выкладывается по 3 жетона.

- **События ОМП:** Если в результате розыгрыша события становятся доступными жетоны терактов с ОМП, возьмите их из области “Loose Nuke, NEU, & Kazakh Strain” и поместите лицевой стороной вниз в область доступных терактов.

- **Пакистан:** Когда в Пакистане впервые установится исламистское правительство (8.4.4), возьмите 3 жетона терактов с ОМП из области «Пакистанский арсенал» и поместите их лицевой стороной вниз в область доступных терактов.

*Примечание: жетоны терактов с ОМП не возвращаются в области жетонов терактов с ОМП или доступных терактов. После разрешения таких терактов (8.5.2-5) они выбывают из игры.*

**4.7.9 Шкала резервов.** На этой шкале игроки отмечают свои резервы (6.3.3). В начале каждого хода значение резервов устанавливается на «0».

## **4.8 ПРОЧИЕ ЖЕТОНЫ**

**4.8.1 Жетоны терактов.** Помимо жетонов терактов с ОМП в игре есть шесть жетонов терактов с цифрами 1, 2 и 3. Они выкладываются рубашкой вверх в область доступных терактов (4.7.8). Значения на этих жетонах держатся в секрете от игрока США, а игрок-исламист может просматривать их в любое время (8.5.4). В отличие от жетонов терактов с ОМП, эти жетоны могут использоваться неоднократно. Максимальное количество терактов в игре (8.5.1) ограничено числом жетонов.



**4.8.2 Жетоны смены режима.** Эти жетоны выкладываются рядом с игровым полем. При смене режима в стране (3.1, 7.3.4), положите жетон смены режима на кубы вооружённых сил чтобы игроки помнили, что они не могут быть выведены из этой страны (7.3.1.1). Если до конца игры осталось 1-2 хода, жетон смены режима выкладывается зелёной стороной вверх, в противном случае – коричневой. После следующей раздаче карт (5.2.8-9) переверните зелёные жетоны коричневой стороной вверх (см. 2.3, *зелёные жетоны смены режима не позволяют исламистам в последнем ходу с лёгкостью установить происламистские режимы во многих странах*). Страна, в которую помещён жетон смены режима, считается страной со сменённым режимом (7.3.4.1).

**4.8.3 Жетоны помощи/осаждённого режима.** Эти жетоны выкладываются рядом с игровым полем и помещаются на страны, усиленные при помощи идеологической борьбы (7.2.1) или ослабленные в результате джихада (8.4.3.1). Они учитываются при бросках по таблице идеологической борьбы (7.2.1) и увеличивают шансы на успех Большого джихада (8.4.3.2).

**4.8.4 Жетоны вербовщиков.** Эти жетоны выкладываются рядом с игровым полем. Если в результате контртеррористической операции (7.4) или события (*не учитывая джихад и перемещение 8.3-8.4*) из страны удаляется последняя террористическая ячейка, в эту страну помещается жетон вербовщика (но только если такого жетона там ещё нет - в стране может быть только один жетон вербовщика). Жетоны вербовщиков позволяют выполнять операцию «вербовка» (8.2.2).

Если в страну выставляется террористическая ячейка со шкалы финансирования, из этой страны удаляется жетон вербовщиков. Игрок-исламист также может удалять с поля сколько угодно жетонов вербовщиков во время любой фазы своей фазы хода.

## 4.9 ТАБЛИЦЫ

**4.9.1** На оборотной стороне памяток игроков изображены используемые в игре таблицы бросков кубиков: «Правительство», «Взгляды» и «Идеологическая борьба».

**4.9.2 Таблица идеологической борьбы.** При выполнении операции «идеологическая борьба» в мусульманской стране (7.2.1) игрок США бросает кубик, чтобы определить, увенчалась ли эта операция успешной (для этого нужно выбросить 5 или более). В таблице идеологической борьбы (*она имеется на памятках обоих игроков*) указаны модификаторы для этого броска (*Для идеологической борьбы в немусульманских странах используется столбец «Мнения» в таблице проверок стран, 4.9.3 & 7.2.2*).

**4.9.3 Таблицы стран.** При выполнении бросков на правительство страны (4.2.1-2), её взгляды (4.3.2) или на престиж США (4.7.1.1) используются соответствующие таблицы, отпечатанные на обеих памятках.

*Пример: Текст события: Бросок на взгляды США – выполните бросок по таблице взглядов с модификатором +1, если выпало 1-3 – США придерживаются «мягкой линии», 4-6 – «жёстких мер».*

**4.9.4 Первичные проверки.** Если в неопределившейся стране (*т.е. в стране, у которой не имеется показателей правительства и взглядов*), выполняется какая-либо операция (*включая неудавшиеся перемещения, 8.3.2*), если в такую страну помещается ячейка или жетон заговора, или в тексте применяемого к этой стране события сказано, что страна должна пройти проверку, бросьте кубик, чтобы определить правительство или взгляды и воспользуйтесь соответствующей таблицей.

В результате первичной проверки на правительство может установиться только нейтральное правительство (*правительство в стране со сменившимся режимом становится союзным, 7.3.4*).

**ВНИМАНИЕ:** если в описании события содержатся слова «первичная проверка», такое событие не применяется к странам, где уже имеется жетон правительства или взглядов. Если же в описании события содержатся слова «проверка по выбору игрока», такое событие применяется для всех стран без исключения, даже если в них уже выложены жетоны правительства и взглядов.

**4.9.5** Игрок, который инициировал проверку в свою фазу действий, должен выполнить своё действие вне зависимости от результатов проверки. Если США разыгрывают операцию «идеологическая борьба» в мусульманской стране, и в результате проверки на правительство (7.1, 7.2.1) выясняется, что очков операций сыгранной игроком США карты, недостаточно, операция автоматически проваливается.

*Пример: исламисты пытаются переместить (8.3) свою ячейку из Ирака в Судан, который пока ещё неопределённая страна. При проверке Судана на кубике выпало 5, это означает, что у Судана хорошее правительство и Судан нейтрально относится к США. Теперь игрок-исламист выполняет бросок на перемещение: если выпадет 1 или 2 - ячейка перемещается в Судан, 3 или более – удаляется с поля и помещается на шкалу финансирования.*

**4.9.6 Действия исламистов.** Специальный лист действий исламистов (см. внутреннюю сторону памяток) используется только при игре в одиночку. Он нужен чтобы определить, как и где совершают свои операции исламисты (9.4).

## 4.10 КАРТЫ

**4.10.1** На каждой из входящих в комплект игры 120-ти карт указаны:

- очки операций;
- специальный символ, обозначающий к какой стороне относится событие карты;
- название события;
- художественный текст (*описание исторических событий, не имеющее отношения к действиям и событиям в игре*);
- игровой текст (*часто с указанием на условия, при которых это событие может быть разыграно, 6.2.6*);
- номер события.

Некоторые карты используются только в сценариях, действие которых разворачивается позже определённого года (на таких картах есть соответствующие пометки). На некоторых картах есть пометки о том, что события таких карт имеют постоянный эффект (6.2.7), а на некоторых – о том, что карта выбывает из игры после использования (6.2.9). На карте «Выборы в США» отмечено, что она автоматически разыгрывается в качестве события (6.3.1).

**4.10.2** Слово «**MARK**» (напоминание) означает, что событие карты имеет постоянный эффект и ему соответствует специальный жетон-напоминание (6.2.7).

**4.10.3** Слово «**REMOVE**» (удалите) означает, что событие на ней является одноразовым, и карту нужно удалить из игры после розыгрыша в качестве события (6.2.9).

**4.10.4** Все карты делятся на три группы: карты с событиями США, карты с событиями исламистов и карты с **нейтральными** событиями (6.2.5).

## 5.0 ХОД ИГРЫ

**5.1** Игра LABYRINTH длится до тех пор, пока не будут выполнены условия победы, предусмотренные для одной из сторон (2.1), или пока партия не закончится в связи очередным перемешиванием колоды (1-м, 2-м или 3-м), соответствующим выбранной продолжительности игры (3.3).

## 5.2 ХОДЫ

**5.2.1** Игра состоит из последовательных **ходов**, которые, в свою очередь, подразделяются на **фазы действия**. Ход заканчивается когда у обоих игроков на руках заканчиваются карты либо если карты кончились у игрока-исламиста, а игрок США решил сохранить свою последнюю карту до следующего хода (5.2.4).

Каждый ход в игре проходит следующим образом:

**5.2.2 Фазы действий.** В первую фазу действий игрок-исламист разыгрывает 2 карты. Затем наступает вторая фаза действий - 2 карты разыгрывает игрок США, после этого – снова исламист и так далее. Сыгранные карты помещаются в стопку сброса (за исключением одноразовых и временных событий и первого теракта, 4.7.7.1-2; REMOVE (удаление), 6.2.9.). Если у игрока нет на руках карт, он ничего не может сделать, и, фактически, пропускает свою фазу действий (игрок-исламист может удалить из любой страны жетон вербовщика, 4.8.4). Если у игрока США на руках остаётся только одна карта, в свою фазу действий он может сбросить её или сохранить до следующего хода (5.2.4).

*Примечание: В тексте некоторых карт встречается словосочетание «последняя фаза действий». Под ним понимается предыдущая фаза действий. То есть если такую карту сыграл игрок США, имеется в виду предыдущая фаза действий игрока-исламиста и наоборот. Если такая карта разыграна в первой фазе действий хода, имеется в виду последняя фаза действий предыдущего хода.*

**5.2.2.1** Каждая карта может быть разыграна в качестве события (6.2) или операций (6.3).

**5.2.2.2** После розыгрыша каждой карты жетон «карты» перемещается на следующее поле на шкале фаз действий.

**5.2.3 Непредотвращённые теракты.** В конце каждой фазы действий США (независимо от того, разыграл игрок США какие-нибудь карты или нет) во всех странах разрешаются все теракты (8.5.6).

**5.2.4 Последняя карта игрока-США.** Если в фазу действий игрока США у него на руках осталась только одна карта, игрок США может либо разыграть её, либо сбросить (карта помещается в отбой, указанное на ней событие не происходит, её очки операций не используются), либо сохранить до следующего хода. Если у игрока-исламиста больше нет карт, а игрок США решил сохранить свою последнюю карту до следующего хода, разыгрываются все теракты, а затем ход заканчивается.

**5.2.5 Расходы и дипломатия.** В конце каждого хода финансирование исламистов уменьшается на 1 (переместите жетон финансирования на 1 клетку влево). Если хотя бы одной стране установлено исламистское правительство, престиж США уменьшается на 1 (переместите жетон престижа на 1 клетку влево). После этого если мнение мирового сообщества равно «3» и взгляды мирового сообщества на борьбу с терроризмом совпадают с позицией США («мягкая линия» либо «жёсткие меры»), престиж США увеличивается на 1.

*Примечание: Если в конце хода престиж США равен «1», и должен уменьшиться на 1 за исламистское правительство, а потом увеличиться на 1 за взгляды мирового сообщества, в результате показатель престижа будет равен «2» (престиж США не может быть менее 1, поэтому в результате уменьшения уровня престижа на 1 за исламистское правительство он всё равно остаётся равным 1, а затем к нему прибавляется 1 за мнение мирового сообщества).*

**5.2.6 Сброс временных событий и первого теракта.** После этапа дипломатии (5.2.5) поместите карты из областей временных событий и первого теракта (4.7.7.1-2) в стопку сброса. Если на поле были выложены соответствующие этим картам жетоны-напоминания, уберите их.

**5.2.7 Резервы.** Установите значения резервов на «0» (6.3.3.1).

**5.2.8 Раздача карт.** Раздайте карты игроку-исламисту и игроку США в количестве, обозначенном на шкалах финансирования и вооружённых сил (*если игрок США сохранил в предыдущем ходу свою последнюю карту (5.2.4), он всё равно получает столько новых карт, сколько указано на шкале вооружённых сил. Максимальное количество карт в руке не ограничено*). После этого начинается новый ход.

**5.2.9 Переверните жетоны смены режима.** Переверните все зелёные жетоны смены режима на коричневую сторону (4.8.2).

### **5.3 КОЛОДА И СТОПКА СБРОСА**

**5.3.1** Если игроку нужно набрать или раздать карты, а колода закончилась, перемешайте стопку сброса, замешав в неё также карты с временным эффектом и карту первого теракта (4.7.7.1-2), чтобы сформировать новую колоду. Затем передвиньте жетон колоды на шкале перемешивания колоды. Если это последнее перемешивание в игре (3.3, 5.1), партия сразу же заканчивается и тут же определяется победитель (2.3).

**5.3.2** Игроки могут в любое время просматривать карты из стопки сброса, карты, удалённые из игры, а также карты, выложенные на игровое поле. Количество карт на руках у каждого игрока – это открытая информация (скрывать её нельзя).

### **6.0 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ**

**6.1** Игровые карты могут быть разыграны одним из двух способов: в качестве событий или в качестве операций.

#### **6.2 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ В КАЧЕСТВЕ СОБЫТИЙ**

**6.2.1** При использовании карты в качестве события применяется эффект, описанный в тексте карты. Очки операций карты игнорируются и не учитываются (*если в тексте события не указано обратное*).

**6.2.2** Если текст карты противоречит правилам игры, следует руководствоваться именно текстом карты. Если событие имеет постоянный эффект (6.2.7), текст карты сохраняет свою силу до тех пор, пока **не истечёт** время его действия или пока это событие не будет **отменено**.

*Пример: Событие UN NATION BUILDING позволяет выполнять броски на идеологическую борьбу в стране со сменившимся режимом даже если количество войск в этой стране не превышает количество ячеек на 5 штук. Это можно сделать даже несмотря на то, что текст карты противоречит правилам игры 7.2.1, так как в тексте карты прямо сказано “Бросьте кубик на идеологическую борьбу за страну со сменившимся режимом”.*

**6.2.3** Если текст одного события противоречит тексту другого события, применяется событие, сыгранное позднее.

**6.2.4** При розыгрыше события выполняются все указания, перечисленные в тексте события, причём **MARK** (напоминание о постоянном событии) (6.2.7) и **REMOVE** (пометка об удалении разового события) (6.2.9), выполняются в обязательном порядке.

*Пример: США разыгрывают карту ANSAR AL-ISLAM (карта с пометкой REMOVE) в качестве события (6.3.2). В тексте карты написано, что на игровое поле выставляются террористические ячейки, но если в этот момент на шкале финансирования доступных ячеек нет, на поле они не выставляются (4.6.2 & 4.7.4). Однако событие считается разыгранным, и в соответствии с пометкой REMOVE (удалите) карта удаляется из игры (6.2.9).*

**6.2.5 Связанные события.** На картах с событиями США или событиями исламистов имеется специальный символ, указывающий на то, какой стороной может быть разыграно это событие (*другая сторона может использовать такую карту только для операций 6.3.1-2.*).

**6.2.6 Допустимые события.** На многих картах событий указаны условия для розыгрыша событий (они напечатаны серым шрифтом): если эти условия не соблюдены, такие карты можно разыграть только в качестве операций, но не в качестве событий. Также нельзя разыгрывать события, которые заблокированы или отменены (6.2.8).

**6.2.7 События с постоянными эффектами.** Карты, на которых имеется отметка **MARK** (напоминание) содержат события с постоянным эффектом. При розыгрыше такого события поместите соответствующий ему жетон в область событий или на страну, к которой относится это событие. Этот жетон будет служить игрокам напоминанием о том, что эффект данного события сохраняет свою силу (4.7.7).

**6.2.7.1 События с временным эффектом.** Эффект событий с пометкой «временное» сохраняется до конца хода, в котором было сыграно такое событие. Чтобы не забыть об эффекте события, после розыгрыша такой карты поместите её в область **временных** событий (4.7.7.1).

**6.2.8 Заблокированные события.** Некоторые события не позволяют разыграть другие события, то есть **отменяют** или **блокируют** их. Карту с заблокированным событием можно разыграть только в качестве операций. Если сыгранная карта отменяет ранее сыгранное событие с постоянным эффектом (6.2.7), удалите с поля карту отменённого события с постоянным эффектом (или соответствующий этому событию жетон).

*Примечание: на жетонах событий с постоянным эффектом в скобках указано название заблокированных событий, т.е. событий, которые не могут быть разыграны пока такие эффекты сохраняют силу (см. иллюстрацию 4.7.7).*

**6.2.9 Одноразовые события.** Пометка **REMOVE** (удалите) на карте события указывает на то, что такое событие может произойти только один раз за партию. Если такая карта разыграна в качестве события, она навсегда выбывает из игры (*но только если карту сыграли как событие, если она разыграна в качестве операций, она отправляется в стопку сброса*). Если партия идёт до 2 или 3 третьего перемешивания колоды, когда в колоде заканчиваются карты, удалённые из игры карты в новую колоду не замешиваются.

## **6.3 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ В КАЧЕСТВЕ ОПЕРАЦИЙ**

**6.3.1** Любая карта всегда можно использовать для проведения операций (независимо от указанного на ней события). В этом случае игрок выбирает, какой тип операций он намерен разыграть, и использует для их проведения очки сыгранной карты (7.0 or 8.0). Если на карте, сыгранной в качестве операций, содержится нейтральное событие или событие, относящее к игроку, который её разыграл, оно игнорируется.

*ИСКЛЮЧЕНИЕ: При розыгрыше карты «Выборы в США» всегда происходит событие «Выборы в США». При этом игрок, сыгравший эту карту, выбирает, что разыгрывается сначала – событие или операция.*

**6.3.2 Использование карт с событиями противника.** Если игрок разыгрывает в качестве операций карту с событием противника, применяется эффект этого события (т.е. событие происходит).

*ИСКЛЮЧЕНИЕ: Если игрок-исламист разыгрывает для первого теракта в текущем ходу карту с событием США, это событие не происходит, 8.5.2.*

**6.3.2.1** При использовании в качестве операций карты с событием противника, игрок, разыгрывающий такую карту, выбирает что произойдёт первым: событие или операции. Если в результате розыгрыша операций событие окажется заблокированным или не будут выполнены условия, необходимые для розыгрыша этого события (6.2.6), оно не происходит.

**6.3.2.2** Если при использовании в качестве операций карты с событием противника эффект события требует принятия каких-либо решений или выбора из нескольких действий, эти решения и действия принимает и выполняет игрок, со стороны которого связано это событие (т.е. события США разрешает игрок США, а события исламистов – игрок-исламист). Если на карте события имеются отметки **MARK** (напоминание) (6.2.7) или **REMOVE** (удалите) (6.2.9), соответственно поместите на поле карту (жетон) и (или) удалите карту из игры.

**6.3.2.3** При использовании для операций карты со своим или нейтральным событием, это событие не происходит (*Исключение: Выборы в США*).

**6.3.3 Резервы.** Оба игрока могут использовать карты достоинством в 1 или 2 очка для выполнения операции «пополнение резервов». Эта операция увеличивает показатель резервов на шкале резервов (максимальное значение резервов – «2»). Если карта, разыгранная для увеличения резервов, содержит событие противника, это событие сразу же происходит (6.3.2).

**6.3.3.1** Резервы можно использовать чтобы увеличить очки карты, сыгранной в качестве операций (увеличивать значение операций карты, сыгранной в качестве события нельзя). При этом все имеющиеся резервы (1 или 2) прибавляются к очкам карты и увеличивают их (максимум до «3»). При использовании резервы полностью истощаются и становятся равны «0».

*ИСКЛЮЧЕНИЕ: Игрок США не может использовать резервы для пересмотра взглядов США на борьбу с терроризмом (7.6).*

*Пример: Показатель резервов США равен 2. Игрок США хочет выполнить операцию, требующую карту достоинством в 3 очка. Он может сыграть карту достоинством 1 или 2 и увеличить её значение до 3, задействовав для этого резервы.*

**6.3.3.2** В конце хода все показатели резервов обнуляется. Все неиспользованные резервы «сгорают» (5.2.7).

## **7.0 ОПЕРАЦИИ США**

*На памятке игрока США напечатано краткое содержание этого раздела.*

**7.1** Каждая карта, сыгранная в качестве операций, позволяет игроку США выполнить одну операцию (*Исключение: пересмотр взглядов на борьбу с терроризмом, 7.6.2*). Если игрок США намерен выполнить операцию в какой-либо стране, ему необходимо сыграть карту достоинством, соответствующим правительству этой страны:

- **хорошее** – 1 или более (т.е. карта достоинством 1, 2 или 3);
- **нормальное** – 2 или более (т.е. карта достоинством 2 или 3);
- **плохое** – только 3;
- **исламистское** – в такой стране возможна только смена режима (при помощи карты достоинством 3, 7.1.2 и 7.3.4).

*ИСКЛЮЧЕНИЕ: Для выполнения операции «объявление тревоги» всегда требуется карта достоинством 3 (7.5.1)*

*Пример: Игрок США планирует разыграть операцию «идеологическая борьба» для улучшения правительства в странах залива. Сейчас там нормальное правительство (нормальное - 2), поэтому для выполнения задуманной операции игрок США должен сыграть карту достоинством 2 или 3.*

**7.1.1** Помимо пополнения резервов (6.3.3), игрок США может выполнять следующие операции:

- **идеологическая борьба** (позволяет улучшить правительство страны или её отношение к США, изменить мнение и взгляды мирового сообщества на борьбу с терроризмом, увеличить престиж США);
- **размещение войск** (в целях смены режима в этой стране в будущем или возврата войск назад на шкалу вооружённых сил);
- **контртеррористическая операция** (позволяет удалить с поля террористические ячейки или жетоны вербовщиков и увеличить престиж США);
- **объявление тревоги** (позволяет предотвратить террористические акты);
- **пересмотр взглядов США на борьбу с терроризмом** (позволяет изменить взгляды США на борьбу с терроризмом).

**7.1.2** В странах с исламистским правительством игрок США может выполнить только один вид операций – особое размещение войск, называемое сменой режима (7.3.4).

## **7.2 ИДЕОЛОГИЧЕСКАЯ БОРЬБА**

**7.2.0** В отличие от всех остальных операций США, результат идеологической борьбы определяется при помощи броска кубика.

*ПРИМЕЧАНИЕ: Если идеологическая борьба выполняется в мусульманской стране (7.2.1), для определения результата используется таблица идеологической борьбы (4.9.2) и указанные в ней модификаторы броска. В немусульманских странах (7.2.2) используется таблица стран (4.9.3) без каких-либо модификаторов.*

**7.2.1** Идеологическую борьбу можно проводить только в нейтральных и союзных **мусульманских странах**. С помощью идеологической борьбы в мусульманской стране США могут улучшить отношение этой страны к себе с нейтрального на союзное (в нейтральной стране) или улучшить правительство страны (в союзной стране).

**7.2.1.1** В результате успешного броска либо **нейтральная** страна становится союзной (4.2.3), либо в **союзной** стране улучшается правительство (с плохого до нормального или с нормального до хорошего) (4.2.1-2).

**7.2.1.1.1** Если в результате идеологической борьбы правительство становится хорошим, из страны удаляются все жетоны помощи, смены режима и осаждённого режима.

**7.2.1.1.2** Если на кубике выпало на один меньше чем нужно (например, для успеха операции нужно было выбросить 5, а выпало 4, или игрок выбросил 6, когда для успеха нужно было 7 или более), и в стране, где игрок намеревался провести операцию, нет жетонов помощи, в эту страну выкладывается жетон помощи. (Учтите, что с помощью идеологической борьбы в страну можно поместить только самый первый жетон помощи, дополнительные жетоны помощи можно поместить в страну только при помощи событий. См. 7.2.1.4).

**7.2.1.2** Для успеха операции «идеологическая борьба» на кубике нужно выбросить 5 или более (с учётом всех модификаторов). Модификаторы зависят от престижа США, взглядов на ГВСТ, наличия в стране жетонов помощи, союзных стран с хорошим правительством по соседству, а также цели операции (см. 4.9.2 и таблицу идеологической борьбы на памятках игроков).

Учтите, что из-за несколько отрицательных модификаторов операция может стать заведомо невыполнимой.

**7.2.1.3** В странах со сменившимся режимом (7.3.4, 7.3.4.1) идеологическую борьбу можно вести только если количество войск в этой стране превышает количество террористических ячеек на 5 или более.

**7.2.1.4** В некоторых случаях **жетоны помощи** удаляются из страны. Если правительство страны становится хорошим или исламистским, из страны удаляются все жетоны помощи. В результате успешного джихада или теракта из страны удаляется 1 жетон помощи (8.4.1-2, 8.5.6).

**7.2.2** Идеологическая борьба в **немусульманской стране** (за исключением США) позволяет игроку США бросить кубик чтобы определить (*или изменить*) взгляды страны на борьбу с терроризмом (результат определяется по таблице стран) (4.3.2, 4.9.3-4). Бросьте 1 кубик. Если выпало 1-4 – страна придерживается «мягкой линии», 5-6 – склоняется к «жёстким мерам».

**7.2.2.1** Если в результате идеологической борьбы взгляды страны на борьбу с терроризмом совпадают со взглядами США, престиж США увеличивается на 1.

### **7.3 РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЙСК**

**7.3.1** Эта операция позволяет США переместить любое количество войск из одной локации в другую (*в т.ч. перемещать войска со шкалы вооружённых сил и на эту шкалу*).

**7.3.1.1** ИСКЛЮЧЕНИЕ: Из страны со сменившимся режимом (7.3.4.1) нельзя выводить войска, если в результате разница между количеством войск и террористических ячеек в этой стране будет менее 5 (войск должно быть хотя бы на 5 больше).

*Примечание разработчика: в государствах со сменившимся режимом войска участвуют в восстановлении страны и помогают новому правительству поддерживать правопорядок, противодействуя мятежникам и преступникам.*

**7.3.2** Минимальное достоинство карты, необходимой для размещения войск, зависит от правительства страны, в которую планируется ввести войска. Переместить войска на шкалу вооружённых сил можно при помощи любой карты (достоинством 1, 2 или 3).

**7.3.3** Вводить войска можно только в **союзные** мусульманские страны (*Исключение: смена режима, 7.3.4*).

**7.3.4 Смена режима.** Смена режима – это особый тип операции по размещению войск. Выполнить её можно, только если США придерживаются «жёстких мер» по борьбе с терроризмом и у игрока США есть хотя бы 6 доступных для размещения отрядов (*эти отряды должны находиться в одной локации и быть доступны для перемещения с учётом правила вывода войск из стран со сменившимся режимом, 7.3.1.1*). Разместить войска для смены режима можно только в стране с исламистским правительством (*в данном случае правило о том, что войска можно вводить только в союзные страны (7.3.3), не применяется*). Для смены режима сыграйте карту достоинством 3 (*для этого можно задействовать резервы, 6.3.3.1*) и:

- поместите в страну как минимум 6 вооружённых подразделений;
- поместите на фишки вооружённых подразделений жетон смены режима (4.8.2). Если до конца игры осталось 1 или 2 хода (т.е. текущий ход - последний или предпоследний) (3.3) положите эти жетоны зелёной стороной вверх, в противном случае – коричневой;
- бросьте кубик на правительство страны (результат определяется по таблице стран);
- передвиньте жетон правительства страны в клетку **«союзное»**;



- если в стране есть спящие террористические ячейки, переверните их активной стороной вверх (4.7.4.1);

- бросьте кубик на **престиж США**.

*Примечание: жетон смены режима на фишках войск напоминает игрокам о том, что все эти войска или их часть могут быть перемещены из этой страны (7.3.1.1) только путём **вывода войск** (7.3.5) и никак иначе.*

**7.3.4.1 Страны со сменившимся режимом.** Страна, на которую выложен жетон смены режима, считается страной со сменившимся режимом. Такими странами могут быть только страны с плохим или нормальным правительством. Если правительство в стране со сменившимся режимом становится хорошим или исламистским, из этой страны сразу же удаляется жетон смены режима.

**7.3.5 Вывод войск.** Вывод войск – это ещё один особый тип операции по размещению войск. Выполнить её можно только если США придерживаются «мягкой линии» в борьбе с терроризмом. Выводить войска можно только из страны со сменившимся режимом (7.3.4.1). Для вывода войск сыграйте карту достоинством 3 (для этого можно задействовать резервы, 6.3.3.1) и:

- удалите из страны со сменившимся режимом любое количество подразделений (*независимо от количества террористических ячеек в этой стране*);

- удалите из этой страны все жетоны помощи;

- поместите в эту страну жетон осаждённого режима (только если там ещё нет такого жетона);

- бросьте кубик на **престиж США**.

*Примечание: жетон смены режима остаётся в стране.*

## **7.4 КОНТРТЕРРОРИСТИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ**

**7.4.0** С помощью контртеррористических операций США могут:

- удалять из стран террористические ячейки;

- выявлять спящие ячейки;

- удалять из стран вербовщиков.

**7.4.1** Контртеррористические операции можно проводить только в странах, где есть либо вербовщик, либо хотя бы 1 террористическая ячейка и при выполнении любого их следующих условий:

- выбранная для операции страна является союзником США в борьбе с терроризмом;

- в выбранную для операции страну введены хотя бы 2 военных подразделения;

- выбранная страна – немусульманская (и не Иран);

**7.4.2** В результате контртеррористической операции из страны удаляется 1 активная террористическая ячейка либо выявляется 1 спящая ячейка (переверните её лицевой стороной вверх, она становится активной). Если операция проведена в немусульманской стране, придерживающейся «жёстких мер» в борьбе с терроризмом, или в стране, в которую введены 2 или более военных подразделений – 2 ячейки (удаляются 2 активные, активируются 2 спящие, или же удаляется 1 активная и активируется 1 спящая). Вместо удаления и активации ячеек в результате контртеррористической операции из страны можно удалить вербовщика.

*Примечание: с помощью одной контртеррористической операции нельзя выявить спящую ячейку, а затем удалить её из страны.*

**7.4.3** Если в результате контртеррористической операции в стране не осталось террористических ячеек, поместите в неё жетон вербовщика (4.8.4).

**7.4.4** Если контртеррористическая операция проведена в стране, в которую введены хотя бы **2 военных подразделения, престиж США** увеличивается на 1 (*далее если в результате операции были активированы спящие ячейки или удалён вербовщик*).

## **7.5 ОБЪЯВЛЕНИЕ ТРЕВОГИ**

**7.5.1** Для выполнении операции «объявить тревогу» нужно сыграть карту достоинством 3 (*можно разыграть карту достоинством 1 или 2 и задействовать резервы*).

**7.5.2** Объявление тревоги позволяет игроку США вскрыть и заблокировать (или удалить) 1 жетон теракта из любой страны (*в т.ч. из любой враждебной страны или из Ирана*).

**7.5.3** Объявив тревогу, игрок США выбирает один из жетонов теракта, выложенных в страну, а затем переворачивает его лицевой стороной вверх (8.5.4). Если это жетон теракта с ОМП, он удаляется из игры (8.5.5). В противном случае жетон помещается в область доступных терактов.

*Примечание: все непредотвращённые теракты разрешаются в конце каждой фазы действий США (5.2.3), так что у игрока США очень мало времени на объявление тревоги.*

## **7.6 ПЕРЕСМОТР ВЗГЛЯДОВ США НА БОРЬБУ С ТЕРРОРИЗМОМ**

**7.6.1** Пересмотр взглядов США позволяет игроку США изменить взгляды США на борьбу с терроризмом с «мягкой линии» на «жёсткие меры» или, наоборот, с «жёстких мер» на «мягкую линию».

**7.6.2** В отличие от всех остальных операций для пересмотра взглядов США нужно сыграть 2 карты достоинством 3 (*задействовать резервы нельзя, 6.3.3.1*). Поскольку пересмотр взглядов США требует розыгрыша двух карт, на эту операцию уходит вся фаза действий США.

**7.6.3** Если для пересмотра взглядов игрок США сыграл карту(ы) с событием(ями) исламистов, он выбирает в каком порядке происходят события и пересмотр взглядов (6.3.2).

*Примечание: взгляды США на борьбу с терроризмом могут измениться также в результате розыгрыша некоторых событий или терактов в США (8.5.6).*

## **8.0 ОПЕРАЦИИ ИСЛАМИСТОВ**

*На памятке игрока-исламиста напечатано краткое содержание этого раздела.*

**8.1** В отличие от США, исламисты могут использовать для выполнения операций в любой стране карты любого достоинства независимо от того, какое в стране правительство. Успех операций исламистов определяется броском кубиков. Количество бросаемых кубиков (8.1.1) зависит от достоинства сыгранной карты, а сколько нужно выбросить для успеха операции зависит от правительства страны:

- **хорошее – 1**;
- **нормальное – 2** или менее (1 или 2);
- **плохое – 3** или менее (1, 2 или 3);
- **исламистское** – операция выполняется автоматически (считается, что все броски успешны).

*ИСКЛЮЧЕНИЕ: в странах со сменившимся режимом (8.2.3) вербовка и перемещение в соседние страны или в пределах страны (8.3.1) выполняются автоматически.*

**8.1.1** Разыгрывая карту в качестве операций игрок-исламист может выполнить только один вид операций и должен указать одну или несколько стран, в которых он намерен выполнить эти операции. Затем он должен бросить кубики в количестве, соответствующем достоинству карты (1 – 1 кубик, 2 – 2, 3 – 3) чтобы определить, какие из его операций оказались успешными. *(Если операции проводятся в разных странах, кубики бросаются за каждую страну отдельно, а результаты применяются одновременно, после всех бросков).*

*Пример: игрок-исламист разыгрывает в качестве операций карту достоинством 3 и заявляет о намерении выполнить 3 операции «вербовка»: 2 – в Афганистане: 1 – в Центральной Азии. В этих странах нормальное правительство, и они обе – союзницы США. Затем игрок бросает 2 кубика за Афганистан и 1 – за Центральную Азию и помещает в эти страны террористические ячейки за каждую выпавшую «единицу» или «двойку». Если успешными оказались все три броска, а для размещения доступны только две ячейки (4.7.4.2 и 8.2.1), игрок сам выбирает как их разделить между этими странами.*

*Затем игрок-исламист разыгрывает ещё одну карту достоинством 3 и заявляет о намерении переместить ячейки (т.е. выполнить операцию «перемещение»): 1-ю – из Афганистана в США, 2-ю – из Афганистана в Ирак и 3-ю – из Пакистана в Ирак, который в настоящее время враждебен США, а правительство в нём – плохое. Теперь игрок должен трижды бросить кубик (отдельно за каждую попытку перемещения). Переместить 1-ю ячейку в США удастся, только если выпадет 1, а 2-ю и 3-ю в Ирак – если выпадет 1, 2 или 3.*

**8.1.2** Помимо пополнения резервов (6.3.3), игрок-исламист может выполнять следующие операции:

- **вербовка** (позволяет помещать в страны террористические ячейки);
- **перемещение** (позволяет ячейкам перемещаться из страны в страну или становиться спящими и «залегать на дно»);
- **джихад** (*партизанская война*) (позволяет свергнуть правительство и начать исламскую революцию);
- **теракт** (позволяет увеличить финансирование, уменьшить престиж США, ухудшить правительства стран, воспрепятствовать помощи со стороны США, изменить взгляды страны на борьбу с терроризмом или нанести непоправимый ущерб Соединённым Штатам).

## **8.2 ВЕРБОВКА**

**8.2.1** За каждый успешный бросок кубика со шкалы финансирования в страну помещается одна спящая террористическая ячейка (*со шкалы финансирования можно брать только те ячейки, которые расположены снизу или слева от жетона финансирования, 4.7.5.2.*). Если вербовка провалилась (из-за неудачного броска), ячейка на поле не выставляется.

**8.2.2** Ячейки можно выставлять только в те страны, где есть вербовщик или хотя бы одна ячейка.

**8.2.3 Вербовка в странах со сменившимся режимом.** Бросать кубики для вербовки в странах со сменившимся режимом (7.3.4.1) не требуется, в таких странах вербовка всегда проходит успешно.

**8.2.4 Показатель вербовки.** У некоторых немусульманских стран имеется показатель вербовки (REC) (4.3.4). При вербовке в таких странах показатели их правительства не учитываются, вместо этого игрок-исламист должен выбросить на кубике число, не превышающее этот показатель.

*Например: На Филиппинах показатель вербовки равен 3. Чтобы завербовать сторонников на Филиппинах, игрок-исламист должен выбросить на кубике 3 или менее.*

### **8.3 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**

**8.3.1** Достоинство карты, сыгранной для перемещения, определяет сколько ячеек могут переместиться из страны в страну или «залечь на дно», став из активных – спящими. Перемещение ячеек в соседние страны и смена статуса с активных на спящие происходит автоматически. Для перемещения ячейки в страну, не являющуюся соседней, игрок-исламист должен выбросить на кубике число, не превышающее показатель правительства страны, в которую он намерен переместить ячейку.

**8.3.2** Если попытка перемещения провалятся, ячейка удаляется с поля и перемещается на шкалу финансирования (*при этом жетон вербовки в страну не выкладывается 4.8.4*).

**8.3.3** Сначала игрок-исламист должен указать откуда и куда он планирует переместить все свои ячейки, и только после этого он может бросать кубики за перемещение. С помощью одной карты одну ячейку можно переместить только один раз.

*Учтите, что если игрок-исламист хочет переместить ячейку в неопределившуюся страну, до перемещения необходимо бросить кубик чтобы определить правительство этой страны и её взгляды на борьбу с терроризмом.(4.9.4).*

### **8.4 ДЖИХАД**

**8.4.0** Эта операция позволяет удалить из стран жетоны помощи и ухудшать их правительства. Джихад можно разыгрывать только в мусульманских странах с любым типом правительства кроме исламистского (джихад нельзя разыгрывать в Иране). Чтобы разыграть джихад в стране должна быть хотя бы одна террористическая ячейка. За каждую ячейку выполняется отдельный бросок кубика. Если кубик брошен за спящую ячейку, она становится активной.

**8.4.1 Малый джихад.** За каждый успешный бросок показатель правительства страны ухудшается на один уровень (хорошее - > нормальное -> плохое), и из страны удаляется 1 жетон помощи. Учтите, что в результате малого джихада правительство может стать только плохим. Для того чтобы установить исламистское правительство должны быть выполнены условия для розыгрыша большого джихада (8.4.2).

**8.4.2 Большой джихад.** С помощью этой операции можно установить в стране исламистское правительство. Для этого число террористических ячеек в стране должно превышать количество военных подразделений как минимум на 5, и игрок-исламист должен активировать все спящие ячейки. Затем нужно разыграть карту достоинством 2 или 3 и потратить 2 успешных броска на смену правительства с плохого на исламистское (8.4.4). За каждый успешный бросок из страны также удаляется 1 жетон помощи. *Помните, что для установления исламистского правительства нужно обязательно сыграть карту достоинством 2 или 3 (за исключением стран с осажженным режимом)*. Установить исламистское правительство можно либо в стране с хорошим правительством (для этого нужно 3 успешных броска: 1й - чтобы ухудшить правительство до плохого и ещё 2 – чтобы сделать его исламистским) либо в стране с плохим правительством (нужно 2 успешных броска, чтобы сделать плохое правительство исламистским).

**8.4.3** За каждый неудачный бросок на джихад из страны удаляется одна террористическая ячейка (и выставляется на шкалу финансирования). Если из страны удаляется последняя ячейка, жетон вербовщика в страну не помещается, 4.8.4.

**8.4.3.1 Неудавшийся большой джихад.** Если игрок-исламист бросил три кубика в стране с плохим правительством, и ему не удалось установить исламистское правительство, поместите

в эту страну жетон осаждённого режима (если там ещё нет такого жетона) и переместите жетон правительства этой страны на 1 клетку влево (в сторону союзного отношения к США).

**8.4.3.2 Осаждённый режим.** Чтобы установить исламистское правительство в стране с осаждённым режимом при выполнении большого джихада требуется всего 1 успешный бросок на джихад (*а не 2*). В стране может находиться только 1 жетон осаждённого режима. Если правительство становится хорошим или исламистским, из страны удаляется жетон осаждённого режима.

**8.4.4 Исламская революция.** Если в стране устанавливается исламистское правительство, страна становится враждебной по отношению к США (передвиньте жетон правительства этой страны на поле «враждебная») и удалите из этой страны все жетоны смены режима, осаждённого режима и помощи. Финансирование исламистов увеличивается на показатель ресурсов этой страны. Если в этой стране есть войска, престиж США уменьшается до 1 (*войска остаются в стране*).

**8.4.4.1 Пакистанский арсенал.** Когда в Пакистане впервые устанавливается исламистское правительство, возьмите из области пакистанского арсенала 3 жетона теракта с ОМП и поместите их в область доступных терактов (4.7.7-8). С этого момента они становятся доступны для терактов.

*Пример 1: В стране с хорошим правительством находятся 2 террористические ячейки. Остальные ячейки – в немусульманских странах или в странах с исламистским правительством. Игрок-исламист разыгрывает карту достоинством 3, но т.к. у него только 2 ячейки, он может использовать только 2 из 3 очков операций карты. Обе ячейки становятся активными, игрок бросает два кубика. Выпадает 1 и 4. Поскольку из двух бросков только один оказался успешным, правительство становится из хорошего нормальным, а за неудачный бросок из страны удаляется 1 террористическая ячейка.*

*Пример 2: В нейтральной стране с нормальным правительством находятся 6 спящих ячеек. Чтобы провести в этой стране большой джихад, игрок-исламист разыгрывает карту достоинством 3. На кубиках выпадает 1, 2 и 6. За первый успешный бросок (1) правительство ухудшается с нормального до плохого. Установить исламистское правительство не получается, поскольку для этого нужно ещё два успешных результата. Из-за неудачного броска (6) из страны удаляется 1 ячейка (8.4.3).*

*Пример 3: Игрок-исламист разыгрывает карту достоинством 3 и объявляет о намерении выполнить большой джихад в Пакистане. Пакистан – союзник США в борьбе с терроризмом. В стране плохое правительство, 7 ячеек, 2 вооружённых подразделения и 1 жетон помощи. Все 7 ячеек становятся активными, и игрок-исламист бросает 3 кубика. Выпадает 2, 3 и 4. Поскольку выпал 1 неудачный результат (4) - из страны удаляется 1 ячейка. Два удачных броска (2 и 3) позволяют сменить плохое правительство на исламистское. Жетон правительства Пакистана переворачивается на сторону «исламистское правительство» и смещается в клетку «враждебная». Из страны удаляется жетон помощи, показатель финансирования террористов увеличивается на 2. В область доступных терактов помещаются 3 теракта с ОМП, находящиеся в области пакистанского арсенала. Престиж США уменьшается до 1. В Пакистане с исламистским правительством остаются 2 вооружённых подразделения.*

## **8.5 ТЕРАКТЫ**

**8.5.1** Теракты можно проводить в любых странах с хорошим, нормальным или плохим правительством (но не исламистским), включая Иран. В стране должна быть хотя бы 1 террористическая ячейка. Количество бросков на теракт зависит от двух факторов: достоинства сыгранной карты и количества ячеек в стране. Для каждого броска на теракт

нужно использовать либо активную ячейку, либо активировать спящую. Если для первого теракта в ходу использована карта с событием США, игрок-исламист должен сделать хотя бы 1 бросок на теракт. В противном случае событие США разыгрывается (8.5.3).

**8.5.2** За каждый успешный бросок в страну, где разыгрывается теракт, из области доступных терактов лицевой стороной вниз (8.5.4) помещается либо жетон теракта с числом, меньшим или равным достоинству карты, сыгранной игроком-исламистом, либо жетон теракта с ОМП. Если бросок на теракт оказался неудачным, ничего не происходит.

*Примечание: количество терактов в игре ограничено числом жетонов терактов (4.8.1). Доступными являются только жетоны, находящиеся в области доступных жетонов (4.7.7-8 & 8.5.5.).*

**8.5.3** Если для первого теракта в текущем ходу игрок-исламист разыгрывает карту с событием США, это событие не происходит – это исключение из общего правила, по которому при использовании карты с событием противника применяется эффект этого события (6.3.2). (*Поместите эту карту в область 1-го теракта, 4.7.7.2.)*

*Примечание: Если террористические ячейки находятся только в странах с исламистским правительством, при розыгрыше теракта с помощью карты событием США, это событие всё равно происходит (8.5.1).*

**8.5.4 Скрытые теракты.** Жетоны терактов выкладываются в страны лицевой стороной вниз (*рубашкой вверх - 4.8.1*) – игрок-исламист может просматривать их в любое время, а от игрока США они держатся в секрете. Эти жетоны вскрываются только если теракт совершён, либо если игрок США смог его предотвратить путём объявления угрозы.

**8.5.5 Теракты с ОМП.** Если в области доступных терактов есть жетоны терактов с ОМП, такой жетон можно выложить в любую страну за успешный бросок на теракт (4.7.8.1). Если теракт с ОМП предотвращён (7.5.1-2) или совершён, жетон теракта с ОМП удаляется из игры.

**8.5.6 Непредотвращённые теракты.** Если в конце любой фазы действий США в каких-нибудь странах остаются жетоны терактов (5.2.3), каждый жетон вскрывается и разыгрывается теракт (*порядок вскрытия жетонов определяет игрок-исламист*).

## ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША ТЕРАКТА

### Проверка выполнения условия победы:

- если в США вскрывается жетон теракта с ОМП, игрок-исламист выигрывает.

### Финансирование:

- за каждый успешный теракт в мусульманской стране или в Иране исламисты получают +1 к финансированию (а если правительство страны, в которой произошёл теракт - хорошее, то ещё +1, т.е. всего +2);

- за каждый теракт без применения ОМП в немусульманских странах и не в США, финансирование террористов увеличивается на число, напечатанное на жетоне теракта (а если правительство страны, в которой произошёл теракт – хорошее, этот показатель удваивается);

- за теракт с ОМП в немусульманской стране (в т.ч. в США) финансирование террористов увеличивается до 9.

### Взгляды:

- за каждый теракт в немусульманской стране (в т.ч. в США) бросьте кубик, чтобы определить взгляды страны на борьбу с терроризмом. Если это теракт с ОМП, игрок-исламист может один раз перебросить кубик.

- за каждый теракт в Шенгенской стране игрок-исламист выбирает любые две другие шенгенские страны и бросает кубик, чтобы определить их взгляды.

#### **Престиж США:**

- если в стране, где произошёл теракт, находятся вооружённые силы, престиж США уменьшается на 1. Если это теракт с ОМП, престиж США опускается до «1».

- если теракт произошёл в США, бросьте кубик, чтобы определить изменение престижа.

#### **Правительство и помощь:**

- за каждый теракт в мусульманской стране бросьте кубики, в количестве указанном на жетоне теракта (если это теракт с ОМП – 3 кубика). Успех броска определяется по правилам совершения операций исламистов (8.1). За каждый успешный бросок правительство страны ухудшается на 1 уровень (но не может стать исламистским) и из страны удаляется 1 жетон помощи. В результате неудачных бросков ничего не происходит.

#### **Жетон теракта:**

- поместите жетон теракта в область доступных терактов (или удалите его из игры если это жетон теракта с ОМП).

*Примечание: на памятках обоих игроков указаны правила розыгрыша терактов.*

## СЛОВАРЬ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ

**Adjacent / Соседние** – страны, которые близки географически, политически или культурно, что позволяет перемещаться между ними (4.5).

**Action Phase / Фаза действий** – часть игрового хода, в которую каждая сторона (обычно) разыгрывает 2 карты (5.2.2).

**Active / Активная** – обнаруженная или отправленная на операцию ячейка (4.6.4).

**Adversary / Враждебная** – мусульманская страна, настроенная против Соединённых штатов (4.2.3).

**Aid / Помощь** - постепенное воздействие на правительство с помощью поставок продовольствия и материалов, а также консультаций (4.8.3, 7.2.1).

**Alert / Тревога** – операция США, позволяющая подготовить правоохранительные органы страны и силы быстрого реагирования, чтобы помешать террористам или хотя бы смягчить последствия терактов (7.5).

**Alignment / Отношение** - условная характеристика, обозначающая склонность правительства к сотрудничеству с США в борьбе против терроризма (4.2.3).

**Ally / Союзник** – мусульманская страна, активно сотрудничающая с США в борьбе с исламскими экстремистами (4.2.3).

**Available / Доступная(ый)** – террористическая ячейка, которая может быть завербована в связи с достаточным финансированием исламистов, либо жетон теракта (теракта с ОМП), который может быть помещён в страну до момента успешного броска на теракт (4.7.4.2, 4.7.8).

**Besieged Regime / Осаждённый режим** – страна, правительство которой ослаблено операциями исламистов (4.8.3, 8.4.3.2).

**Block / Блокирование** – предотвращение розыгрыша или отмена эффекта события при помощи другого события или отмена теракта путём объявления угрозы (6.2.8, 7.5.2).

**Cadre / Вербовщики** – зарождающаяся сеть исламистов либо остатки такой сети (4.8.4).

**Cell / Ячейка** – стандартное подразделение исламистов: небольшая группа оперативников, работающих под прикрытием. Ячейки также обозначают в игре исламистских партизан (4.6).



**Deploy / Развёртывание** – операция, в ходе которой США отправляют свои войска за рубеж или перемещают их (7.3).

**Diplomacy / Дипломатия** – изменение в восприятии политики США, выражающееся в согласии или несогласии с методами борьбы с экстремистами (5.2.5).

**Disrupt / Контртеррористическая операция** - операция, в ходе которой США раскрывают, задерживают, разгоняют или уничтожают членов террористической ячейки (7.4).

**Event / Событие** – вариант розыгрыша карты при котором выполняется указанное на карте событие (а не используются очки операций карты) (6.2).

**Expenditures / Расходы** - тенденция к уменьшению размера притока денег исламистам в отсутствие успешных террористических актов (5.2.5).

**Funding / Финансирование** - условная характеристика объёма денежных средств, поступающих экстремистам от богатых жертвователей, радикально настроенных имамов, исламистских бизнесменов и т.п. (4.7.4.1).

**Governance / Правительство** – условная характеристика эффективности правительства (бывает «хорошее», «нормальное», «плохое» и «исламистское») (4.2.1).

**GWOT / ГВСТ** - глобальная война с терроризмом, термин, обозначающий борьбу Соединённых штатов против исламского экстремизма (4.7.2).

**GWOT Relations / Вопросы ГВСТ** - условная характеристика отношений между США и их немусульманскими партнёрами по вопросам тактики борьбы против экстремизма (изменяется от «консенсуса» до «раскола») (4.7.2).

**Turn / Ход** – элемент игры, в ходе которого обе стороны разыгрывают розданные им карты (США могут сохранить последнюю карту) (5.2).

**Hard / Жесткие меры** – предпочтение к «жестким мерам» (напр. военному вмешательству) в борьбе с терроризмом со стороны немусульманских стран (4.3.2).

**Ideology / Идеология** – система исламистских идей и представлений о том, как должно быть устроено бытие человечества; в игре отражает распространённость этих идей среди мусульман (9.7).

**Iran / Иран** – страна особого типа, не шиитская и не суннитская (4.4).

**Islamist Rule (IR) / Исламистское правительство (ИП)** - правление, основывающееся на взглядах исламских экстремистов (например, режим Талибан в Афганистане) (4.2.1).

**Jihad / Джихад** – борьба или война во имя Аллаха; в игре представлена в виде партизанских атак или инфильтрации в правительство с целью его ослабить (Minor Jihad / Малый джихад) и попыток установить исламистское правительство (Major Jihad / Большой джихад) (8.4).

**Lapsing / Временный** – эффект, действующий в течение одного хода (6.2.7.1).

**Lingering / Постоянный** – эффект, сохраняющий силу после окончания хода (6.2.7).

**Low Intensity / Малая интенсивность** – развёртывание небольшого количества войск Соединённых штатов и их союзников, в целях экономии сил для борьбы против экстремистов (в игре это позволяет получать на руку и разыгрывать большее количество карт) (4.7.3).

**Muslim / Мусульманские** – страны, в которых мусульмане составляют большинство населения, сунниты и шииты (за исключением Ирана). (4.1.2, 4.2).

**Neutral / Нейтральные** – мусульманские страны, не способствующие и не мешающие США в борьбе против исламистов (4.2.3).

**Non-Muslim / Немусульманские** – страны, в которых мусульмане составляют меньшинство населения (4.1.2, 4.3).

**Operations (Ops) / Операции** – вариант розыгрыша карты при котором выполняется не указанное на карте событие, а используются очки операций карты для выполнения одного из доступных игроку действий (6.3, 7.0, 8.0).

**Overstretch / Перенапряжение** – развёртывание войск Соединённых штатов и их союзников в количестве, превышающем приемлемые с политической точки зрения рамки, в ущерб иным видам борьбы с экстремистами (4.7.3).

**Playable / Допустимое** – событие, для розыгрыша которого выполнены все условия, и которое не заблокировано (6.2.6).

**Plot / Теракт** – операция исламистов, подразумевающая крупный террористический акт, целью которого является привлечение финансовых ресурсов, умаление престижа Соединённых штатов, уменьшение притока гуманитарных работников, смена правительства или изменение его взглядов в отношении методов борьбы с терроризмом (4.8.1, 8.5).

**Posture / Взгляды, позиция** – взгляды немусульманских стран на методы борьбы с терроризмом («жёсткие меры» либо «мягкая линия») (4.3.2).

**Prestige / Престиж** – условная характеристика политики Соединённых штатов в глазах всего мира и в особенности – мусульман и их лидеров (4.7.1).

**Radicalization / Радикализация** – особый вид активности исламистов в соло-игре, использующий неистраченные операции и выражающий постепенное распространение исламистских взглядов среди мусульман (9.4.3).

**Reassessment / Пересмотр** - операция США, заключающаяся в смене взглядов на методы борьбы с террористами и отражающая взгляды нации на «войну с терроризмом» (7.6).

**Recruit / Вербовка** – операция исламистов, в ходе которой в стране создаётся террористическая ячейка (8.2).

**Recruit Number / Показатель вербовки** - Число, указанное на некоторых странах, используемое для определения успеха вербовки вместо показателя правления (4.3.4, 8.2.4).

**Regime Change (RC) / Смена режима (CR)** – операция США, в ходе которой при помощи военной силы в стране меняется отношение к США и (обычно) правительство. Такая страна остаётся страной со сменившимся режимом пока не её правительство не станет «хорошим» или «исламским» (7.3.4).

**Reserves / Резервы** – операция, в ходе которой аккумулируются силы для выполнения какой-нибудь другой операции, которая будет выполнена в будущем (6.3.3).

**Resources / Ресурсы** – условная характеристика потенциала мусульманской страны, объединяющая население, экономику, вооружённые силы и культуру (4.2.5).

**Schengen / Шенгенская зона** – территория стран с открытыми границами, которые считаются в игре соседними; успешный теракт в любой Шенгенской стране может повлиять на взгляды остальных (некоторые страны вошли в Шенген после 2001) (4.5.1).

**Shia-Mix / Полушиитская страна** – мусульманская страна, управляемая суннитами, среди населения которой распространены взгляды шиитов (возглавляемый шиитами Иран в игре представляет собой особый тип страны) (4.1.2).

**Sleeper / Спящие агенты** – террористическая ячейка, «залёгшая на дно» чтобы спастись от контртеррористической операции (4.6.4).

**Soft / Мягкая линия** – предпочтение к «мягкой линии» (напр. дипломатии) в борьбе с терроризмом со стороны немусульманских стран (4.3.2).

**Sunni / Суннитская страна** – мусульманская страна, в которой распространены взгляды суннитов (Сирия, в которой у власти находятся шииты, рассматривается в игре как суннитская страна) (4.1.2).

**Test / Проверка** - определение показателя правления или взглядов неопределившейся страны на ГВСТ (4.1.2).

**Travel / Перемещение** – операция исламистов, в ходе которой террористическая ячейка перемещается в другую страну или остаётся в стране и залегает на дно (8.3).

**Troops / Войска** – вооружённые силы Соединённых штатов и их союзников (4.6).

**Unassociated / Нейтральное** - событие, не относящееся ни к событиям США, ни к событиям исламистов. Такое событие может разыграть любая сторона (4.10.4).

**Unmarked / Неопределившаяся** – страна, правительство или взгляды которой не определены (ещё не прошли тест) (4.9.4).

**War / Война** – развёртывание вооружённых сил США и их союзников в целях борьбы с терроризмом, близкое к максимально возможному числу (4.7.3).

**War of Ideas (Woi) / Идеологическая борьба (ИБ)** – операция США, в ходе которой при помощи дипломатии, связей с общественностью, помощи, советников и т.п. предпринимаются попытки повлиять на правительства стран, отношение их к США, взгляды на методы борьбы с терроризмом или престиж Соединённых штатов (7.2).

**Withdrawal / Вывод войск** – подвид операции развёртывания США, позволяющая вывести войска из страны после смены режима (7.3.5).

**WMD Plot / Теракт с ОМП** – теракт, подразумевающий использование оружия массового поражения (в игре это либо ядерное либо биологическое оружие) и способный повлечь тысячи жертв в результате одного-единственного террористического акта (4.7.8.1, 8.5.5).

**World Posture / Мнение мирового сообщества** – степень одобрения немусульманскими странами методов США по борьбе с терроризмом («жёсткие меры» или «мягкая линия») (4.7.2).