

**ОПЕРАЦИИ США**

ДЕЙСТВИЕ	ЦЕЛЬ	МЕСТО	ТРЕБОВАНИЯ	ПРОЦЕДУРА
<b>Идеологическая борьба</b>	Улучшить отношение страны к США или её правительство	Нейтральная или союзная мусульманская страна  (зелёная страна, где жетон правительства лежит слева или посередине)	Сыграйте карту достоинством => правительству страны  В стране со сменившимся режимом отрядов должно быть на 5 больше, чем ячеек	Бросьте кубик по таблице идеологической борьбы <b>Успех:</b> - нейтральная страна становится союзной; - в союзной стране улучшается правительство; - если правительство становится хорошим, из страны удаляются жетоны помощи, смены режима и осаждённого режима. Если на кубике <b>не хватило 1</b> – поместите в страну жетон помощи (если там ещё нет жетона)
	- Улучшить мнение мирового сообщества;  - Поднять престиж США	Немусульманская страна, кроме США и Израиля  (синие и жёлтые страны)	Сыграйте карту достоинством => правительству страны	Бросьте кубик по таблице идеологической борьбы  Если выпала позиция США, престиж США: +1
<b>Контртеррористическая операция</b>	- уничтожить ячейки;  - уничтожить вербовщиков;  - поднять престиж США	- немусульманская страна (синяя или жёлтая);  - союзная мусульманская страна (зелёная страна, где жетон правительства лежит слева);  - мусульманская (зелёная) Страна, где есть 2+ отряда	Сыграйте карту достоинством => правительству страны  - действует на 1 ячейку;  - на 2, если США – Hard;  - на 2, если в стране 2 отряда (в этом случае престиж США +1.)	- спящие ячейки активируются; - активированные ячейки уничтожаются; - если уничтожена последняя ячейка, в страну помещается жетон вербовщика; - если в стране уже нет ячеек, можно уничтожить жетон вербовщика
<b>Объявление тревоги</b>	Отменить теракт	Страна с жетоном теракта	Сыграйте карту достоинством 3 (можно использовать резервы)	Вскройте 1 жетон теракта: - теракт с ОМП удаляется из игры; - обычный теракт возвращается в область терактов
<b>Пересмотр взглядов США</b>	Изменить взгляды США	США	Сыграйте 2 карты достоинством 3	Переверните жетон взглядов США
<b>Размещение войск</b>	Поместить на поле отряды	Союзная мусульманская страна  (зелёная страна, где жетон правительства лежит слева)	Сыграйте карту достоинством => правительству страны	Переместите в выбранную страну (или на шкалу ВС) сколько угодно отрядов из одной локации
<b>Смена режима</b>	Разогнать исламистское правительство	Страна с исламистским (зелёным) правительством	США – Hard Сыграйте карту достоинством 3 (без резервов)	1. Переместите в страну минимум 6 отрядов; 2. Все ячейки в стране активируются; 3. Страна становится союзной; 4. Бросьте кубик на правительство; 5. Поместите в страну жетон смены режима (зел.) 6. Бросьте кубик на престиж США
<b>Вывод войск</b>	Вывести войска из страны со сменившимся режимом	Страна с жетоном сменившегося режима	США – Soft Сыграйте карту достоинством 3	1. Переместите из страны сколько угодно отрядов в любую союзную мусульманскую страну ил на шкалу ВС; 2. Удалите из страны жетоны все помощи; 3. Поместите в страну жетон осаждённого режима; 4. Бросьте кубик на престиж США
<b>Пополнение резервов</b>	Увеличить достоинство карты на значение резервов	Шкала резервов	-	Прибавьте к сыгранной карте значение резервов. Они всегда тратятся полностью. Нельзя использовать резервы для пересмотра взглядов США..

### ОПЕРАЦИИ ИСЛАМИСТОВ

ДЕЙСТВИЕ	ЦЕЛЬ	МЕСТО	ТРЕБОВАНИЯ	ПРОЦЕДУРА
<b>Малый джихад</b>	- ухудшить правительство (максимум до плохого)  -удалить из страны жетоны помощи	Мусульманская страна, где нет исламистского правительства  (зелёная страна без зелёного жетона правительства)	За каждый бросок кубика активируется 1 ячейка или задействуется 1 активированная ячейка	Нужно выбросить не больше значения правительства страны <b>Каждый успех:</b> 1. правительство ухудшается на 1; 2. из страны удаляется 1 жетон помощи. <b>Каждая неудача:</b> из страны удаляется 1 ячейка (вербовщик не появляется).
<b>Большой джихад</b>	Установить исламистское правительство	Мусульманская страна, где нет исламистского правительства, и есть ячейки  (зелёная страна без зелёного жетона правительства)	Ячеек должно быть на 5 больше, чем отрядов (минимум 5)	1. Все ячейки активируются; 2. Выполняется процедура малого джихада; <b>Каждая неудача:</b> из страны удаляется 1 ячейка; <b>3 неудачных броска:</b> отношение страны к США улучшается на 1; поместите в страну жетон осаждённого режима; <b>2 удачных броска (в стране с осажд. режимом – 1):</b> 3. Плохое правительство становится исламистским; 4. Страна становится враждебной США; 5. Из страны удаляются жетоны помощи, смены режима и осаждённого режима; 6. Ресурсы страны прибавляются к финансированию; 7. Если в стране есть войска США, престиж падает до 1.
<b>Вербовка</b>	Ввести в игру ячейки	Любая страна, где есть ячейка или жетон вербовщика	На шкале финансирования должны быть доступные ячейки	Бросьте кубик на показатель правительства (или на REC). В странах с исламистским правительством и сменившимся режимом вербовка происходит автоматически. <b>Успех:</b> 1. Поместите в страну 1 спящую ячейку. 2. Удалите жетон вербовщика.
<b>Перемещение</b>	- переместить ячейки в другую страну;  - сделать активные ячейки спящими	Любая страна	-	Бросьте кубик на правительство страны, в которую вы хотите переместить ячейку. <b>Успех:</b> Переместите ячейку в выбранную страну (активная ячейка становится спящей).  - в соседнюю страну ячейки перемещаются автоматически (бросать кубик не надо);  - ячейки можно не двигать, а просто сделать их из активных спящими. Кубик для этого бросать не надо.
<b>Теракт</b>	- увеличить финансирование; - уменьшить престиж США; - ухудшить правительство; - удалить жетон помощи; - изменить взгляды страны; - победить в игре (ОМП в США)	Мусульманская страна, где нет исламистского правительства, и есть ячейки  (зелёная страна без зелёного жетона правительства)	За каждый бросок кубика активируется 1 ячейка или задействуется 1 активированная ячейка	При первом теракте в ходу событие США игнорируется.  Бросьте кубик на правительство. <b>Успех:</b> поместите в страну жетон теракта лицом вниз (нельзя брать жетон теракта с цифрой больше чем достоинство сыгранной для теракта карты)
<b>Пополнение резервов</b>	Увеличить достоинство карты на значение резервов	Шкала резервов	-	Прибавьте к сыгранной карте значение резервов. Они всегда тратятся полностью.