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

версия 3.8 от 10.07.2010

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 стратегическим 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 выигрывают, 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 ***«жёстких 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 «жёстких 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 «жёсткие 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 «жёстких мер» на игровом поле, не учитывая США, (помните, что Израиль всегда придерживается «жётских мер»). Если большинство стран склоняются к «жёстким мерам», переверните жетон мнения мирового сообщества на сторону «жёсткие 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 «жёстким мерам», значит мнение мирового сообщества – «жёсткие меры 2» (стран, склоняющихся к «жёстким 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 «жёстким 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, HEU, & 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, HEU, & 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 неопределившаяся 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 действия 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»** (удаление) 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 уменьшится 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) (6.2.7) и **REMOVE** (удалите) (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 в 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 операции.

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 стороной 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, называющееся 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 улучить 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 *(разыграть карту достоинством 1 или 2 и задействовать резервы нельзя)*.

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 провались, 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 осажденным 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. Все спящие ячейки становятся активными, и за каждую ячейку бросается кубик. 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 Соединенных 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 – взгляды немусульманских стран на методы борьбы с терроризмом («жёткие 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 (СР) – 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 распространёны 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 контртерристической 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).