LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 – ?

ZASADY GRY

1. Wprowadzenie.....2
2. Jak wygrać.....2
3. Przygotowanie.....2
4. Komponenty.....3
5. Sekwencja gry.....7
6. Zagrywanie kart.....7
7. Operacje US..... 8
8. Operacje Dżihadystów.....10
9. Czynności dżihadystów.....12

Glossariusz.....14
Scenariusze.....16

Tłumaczenie Marcin Mikołajczak, dr_doom@wp.pl (BGG: Dr Doom)

Marzec 2011

1.0 WPROWADZENIE

LABIRYNT to gra dla 1-2 graczy, której silnikiem są karty. Symuluje na poziomie strategicznym zmagania z ekstremizmem islamskim dążącym do narzucenie swoich rządów w świecie muzułmańskim.

- W grze 1-osobowej (9.0) gracz odgrywa rolę Stanów Zjednoczonych (US) w bitwie z dżihadem (świętą wojną).
- W grze 2-osobowej, drugi gracz wciela się w Dżihadystów.

Celem US jest wzmocnienie w krajach islamskich praworządności, w ten sposób podcinając korzenie Dżihadystów, lub przynajmniej eliminacja ekstremistów będących bezpośrednim zagrożeniem. Dżihadyści pragną odtworzyć Islamski Kalifat, lub przynajmniej tak zaszkodzić US, żeby te wycofały się ze świata muzułmańskiego.

Gracze, dążąc do celu, podejmować będą **operacje** lub powodować **zdarzenia** używając kart strategii. Jedno rozdanie kart w *LABIRYNCIE* odwzorowuje rok.

Gdy jakieś specyficzne określenie, znajdujące się w glosariuszu na stronach 14-15, pojawiają się w tej instrukcji po raz pierwszy, to jest ono **wytłuszczone**. Używany tu termin „dżihadysta" służy określeniu posługującego się przemocą ekstremisty islamskiego (zgodnie z tym jak często nazywają ich ludzie kultury zachodniej oraz wojskowi), nie jest to określenie na miliony pokojowych muzułmanów.

Zasady zostały podzielone na ponumerowane sekcje. W grze 2-osobowej stosowane są sekcje 2-8, w grze 1-osobowej należy zapoznać się dodatkowo z sekcją 9, „Działania dżihadystów", która stanowi dodatkowe zasady dla gry jednoosobowej.

UWAGA: Na Kartach Pomocy Graczy, w części zewnętrznej, podsumowane są zasady dla 2 graczy, włącznie z operacjami US i dżihadystów (zasady 7 i 8) oraz Jak Wygrać (zasada 2). Wnętrze Karty Pomocy Gracza używane jest w grze 1-osobowej.

2.0 JAK WYGRAĆ

2.1 TRZY TYGODNIE NA ZWYCIĘSTWO

Każda ze stron może zwyciężyć na jeden z trzech sposobów:

2.1.1 Zwycięstwo US

- US zwyciężają natychmiast jeżeli kraje **muzułmańskie** z przynajmniej 12 **Zasobami** posiadają **Dobre Rządy** (4.2.1), LUB
- Przynajmniej 15 (z 18) krajów muzułmańskich ma **Poprawne** lub Dobre Rządy, LUB
- Nie ma **komórek** dżihadystów w żadnym kraju na mapie.

2.1.2 Zwycięstwo Dżihadystów

- Zwyciężają natychmiast w momencie nastania **Rządów Islamskich** w krajach z przynajmniej sześcioma Zasobami, wśród których są przynajmniej dwa **przylegające** kraje, LUB
- **Prestiż** US wynosi „1" i przynajmniej 15 krajów muzułmańskich ma rządy **Słabe** lub Islamskie, LUB
- Zakończona zostanie bez kontry, w Stanach Zjednoczonych, **intryga** broń masowego rażenia (**WMD – weapon of mass destrucion**) (8.5.5-6), (np. poprzez **Alarm**, 7.5)

2.2 SKOKI CEN ROPY

Raczej niemożliwym wydarzeniem jest, żeby zagranie *Skoku Cen Ropy*, spowodowało zwycięstwo obu stron jednocześnie. Strona, która zagrała to zdarzenie, wygrywa jednakże w przypadku spełnienia warunków zwycięstwa przez obu graczy.

2.3 ZWYCIĘSTWO NA KONIEC GRY

Gra Labirynt może zostać rozegrana przy trzech różnych długościach. Jeżeli żaden z warunków wymienionych w 2.1 nie zajdzie do przetasowania kart zgodnego z wybranym czasem gry (pierwszego, drugiego, lub trzeciego, zobacz 3.3, 5.1 i 5.3.1), to US zwyciężają, jeżeli mają ponad dwa razy więcej Zasobów pod Dobrymi Rządami niż jest Zasobów pod Rządami Islamistów. W przeciwnym razie wygrywają Dżihadyści. Tylko na potrzeby ostatniego liczenia, wszystkie Rządy Islamskie umieszczone w tej turze jako **Zmiany Reżimów** (zielone znaczniki, 4.8.2) są wliczane.

3.0 PRZYGOTOWANIE

3.1 OGÓLNE

Wybierz z końca broszury z zasadami scenariusz. Gracze powinni wybrać strony oraz usiąść obok siebie, zwróceni razem twarzą do dolnego krańca mapy, gracz US po lewej, grający Dżihadystami po prawej. Gracz US bierze kartę pomocy „US Operations" i brązową kostkę, Dżihadysta bierze kartę „Jihadist Operations" i trzy czarne kostki.

UWAGA: Zanim przystąpicie do pierwszej gry, możecie uznać za stosowne przebrnięcie przez rozszerzone przykłady gry.

3.2 ROZSTAWIENIE

Przygotuj znaczniki, **oddziały,** oraz **uśpione** komórki zgodnie z wytycznymi scenariusza. Wiele z krajów rozpoczyna jako **nieoznaczone**, dopóki nie zostaną **przetestowane** w trakcie gry, 4.9.4.

- Umieść pozostałe oddziały (brązowe kostki) oraz komórki (czarne cylindry) odpowiednio na torach Oddziałów i **Funduszy**, zapełniając je po pięć na obszar, od prawej do lewej (4.7.3-4).
- Umieść trzy znaczniki intrygi WMD w każdym z dwóch obszarów intryg WMD (4.7.8.1).
- Umieść znacznik „Card" na torze Akcji Fazy na karcie Dżihadystów 1 (4.7.5.). Ustaw obie **Rezerwy** na '0' (6.3.3.).
- Umieść ponumerowane, zakryte znaczniki Intrygi na obszarze Dostępnych Intryg (4.7.8). Umieść dodatkowe Zmiany Reżimu, **Pomoc/Oblężony reżim, kadra,** zdarzenia i znaczniki 1-szej Intrygi na bok.
- Usuń wszystkie wymienione w scenariuszu do usunięcia karty, przetasuj pozostałe i stwórz z nich Stos Dobierania. Umieść je obok planszy tak, żeby zmieścił się obok nich Stos Odrzuconych.
- Rozdaj graczom tyle kart ile wskazanych odpowiednio jest na torach Oddziały i Fundusze (5.2.8) i rozpocznijcie grę od Fazy Akcji Dżihadystów (zobacz Sekwencja Gry 5.0).

3.3 WYBÓR DŁUGOŚCI GRY

Gracz wybierają jedną z trzech możliwych długości rozgrywki. Wybór zależy wyłącznie od graczy:

- STANDARD: Umieść znacznik „Deck" na torze Przetasowań na polu 1 Talii– zakończenie gry (2.3) następuje gdy ma zostać pociągnięta nowa karta, ale talia będzie wyczerpana.
- FINAŁ TURNIEJOWY: Umieść znacznik „Deck: na polu 2 Talii – gra kończy się po drugim przetasowaniu (5.3.1).
- KAMPANIA: Umieść znacznik „Deck: na polu 3 Talii – gra kończy się po trzecim przetasowaniu.

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

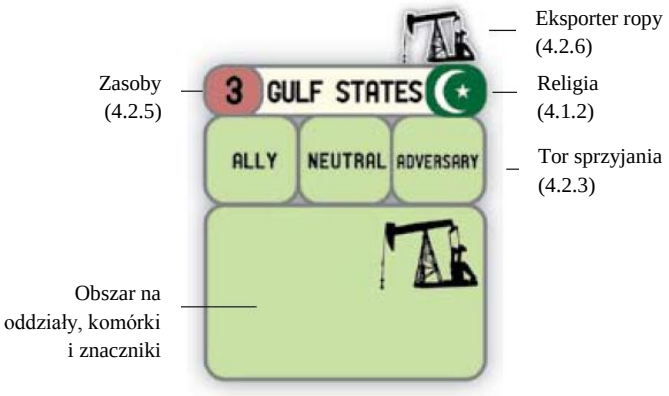
4.0 KOMPONENTY

Kompletny zestaw LABIRYNTU zawiera:

- Jedną planszę (mapę) o wymiarach 22'' na 34'' (56x86 cm)
- Jeden arkusz żetonów
- Tą instrukcję do gry
- Książeczkę gry
- Pomoc podręczną gracza US
- Pomoc podręczną gracza Dżihadystów
- 120 kart
- 15 brązowych kostek (znaczniki oddziałów)
- 15 czarnych cylindrów (komórki terrorystyczne)
- Cztery 6-ścienne kostki (1 brązowa, 3 czarne)

4.1 MAPA

4.1.1 Kraje i Linie łączące.
Mapa ukazuje większość muzułmańskiego świata, plus kilka innych regionów, gdzie mogą operować ekstremiści. Każdy obszar na mapie reprezentuje kraj lub blok krajów. Obszary różnią się w zależności od dominującej tam religii. Kraje **przyległe** połączone są ze sobą liniami. Przyległość wpływa na **Podróżowanie** komórek (8.3), **Wojnę idei** US (7.2), zwycięstwo Dżihadystów (2.1) i niektóre inne efekty (zobacz też 4.5).



4.1.2 Religia.
Wszystkie kraje posiadają typu oraz poziomu religijności. Kraje **Sunnitów** i **Szyicko-mieszane** są nazywane w grze „**muzułmańskimi**" (4.2). Kraje **nie-muzułmańskie** to takie, gdzie muzułmanie są w mniejszości (4.3). **Iran**, jako kraj zdominowany przez Szyitów, jest oddzielnym typem kraju (w rozumieniu gry nie jest ani „Muzułmański" ani „Szyicko-mieszany", 4.4).

Sunnici (kraj muzułmański) | Szyicko-mieszany (kraj muzułmański) | Iran (specjalny przypadek) | Nie-muzułmański

UWAGA OD TWÓRCY: Kraje „Szyicko-mieszane" obejmują kilka krajów rządzonych przez Sunnitów lub inne nie-Szyickie frakcje, ale znajduje się w nich znaczna lub wystarczająco aktywna populacja Szyitów.

4.2 KRAJE MUZUŁMAŃSKIE

4.2.1 Rządy.
Kraje muzułmańskie oznaczane są ze względu na jakość ich **Rządów**, która ustalana jest na początku gry i może ulegać w jej trakcie zmianom. W rozumieniu gry, Rządy (ich efektywność i solidność) są przedstawione przez cztery poziomy: Dobre (najlepsze), Poprawne, Słabe i Islamskie (najgorsze). Dobre, Poprawne i Słabe rządy posiadają także wartości (odpowiednio 1, 2 i 3), które wpływają na różne elementy gry, szczególnie na operacje w krajach.

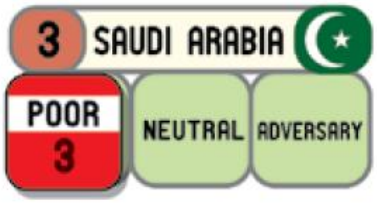
4.2.2
Rządy krajów należy oznaczać odpowiednim znacznikiem, obracając go lub zastępując innym wraz z ich polepszeniem się lub pogorszeniem.

PRZYKŁAD: Jeżeli Rząd ARABII SAUDYJSKIEJ podniesie się o jeden poziom ze Słabego na Poprawny, zamień w obszarze Sprzyjania (Aligment box) znacznik „Poor-3" na „Fair-2". Jeżeli polepszy się znowu, obróć „Fair-2" na „Good-1".

4.2.3 Sprzyjanie.
Wszystkie trzy-polowe tory, znajdujące się w każdym z krajów muzułmańskich, obrazują **Sprzyjanie** US i jest to albo **Przymierze, Neutralność** albo **Wrogość**.

UWAGA: Sprzyjanie ma zastosowanie wyłącznie dla krajów muzułmańskich. W rozumieniu gry kraj nie-muzułmański nigdy nie jest „Sprzymierzony". Kraje nie-muzułmańskie są, zamiast tego, określane przez „Postawę" (4.3.2).

4.2.4
Umieść znacznik Rządów na odpowiednim polu obszaru Sprzyjania.



PRZYKŁAD: ARABIA SAUDYJSKA na początku jest sprzymierzona z US i słabo zarządzana („Słaby sprzymierzeniec").

4.2.5 Zasoby.
Każdy kraj muzułmański posiada Zasoby, o wartości 1, 2 lub 3. Posiadanie kontroli nad zasobami częściowo przyczynia się do zwycięstwa. Zasoby wpływają także na pewne zdarzenia.

4.2.6 Ropa.
Niektóre kraje muzułmańskie, zaraz obok ich symboli zasobów, mają oznaczenie Eksporterów Ropy. Symbole zasobów tych krajów są o jeden wyższe za każde zdarzenie „Skoku cen ropy" w grze.

4.3 KRAJE NIE-MUZUŁMAŃSKIE

4.3.1 Rządy.
Kraje nie-muzułmańskie mają na stałe rządy albo Dobre-1 albo Poprawne-2.

UWAGA: Rządy krajów nie-muzułmańskich nie zmieniają się, ale nadal mają wpływ na grę.

4.3.2 Nastawienie.
Kraje nie-muzułmańskie (z wyjątkiem STANÓW ZJEDNOCZONYCH i IRANU) są oznaczane ze względu na ich styl walki z ekstremistami, albo jako „Twardy" (**Hard**) albo jako „Miękki" (**Soft**). W scenariuszach objaśnione jest jak należy oznaczyć odpowiednimi znacznikami nastawienie każdego kraju nie-muzułmańskiego.

Stany Zjednoczone także posiadają Nastawienie – oznaczcie ją na torze Relacji GWOT (4.7.2).

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

4.3.3 Izrael. Postawa Izraela jest zawsze „Twarda", zgodnie z tym co umieszczone jest na obszarze ich Postawy.

4.3.4 Rekrutacja. Niektóre z krajów nie-muzułmańskich posiadają **Współczynnik Rekrutacji**, który pozwala w takim kraju Dżihadystom na pozyskiwanie ludzi do ich sprawy (8.2.4). (*PRZYKŁAD: FILIPINY posiadają Współczynnik Rekrutacji „REC 3".)*

4.4 IRAN

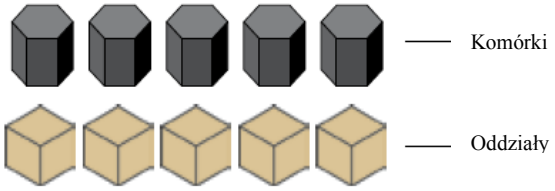
IRAN to specjalny przypadek kraju (w rozumieniu gry ani muzułmański ani nie-muzułmański). Ma niezmieniający się Rząd, tak jak kraj nie-muzułmański, ale bez Postawy.

4.5 KRAJE STREFY SCHENGEN

Kraje połączone z symbolem Schengen są przyległe do wszystkich krajów w strefie Schengen i wszystkie kraje w tej strefie są przyległe do siebie. (Tak więc, jeżeli komórka przemieści się do strefy Schengen, to może zostać umieszczona na dowolnym z siedmiu krajów w tej strefie).

4.6 KOMÓRKI I ODDZIAŁY

4.6.1 Każdy z 15 czarnych cylindrów w grze reprezentuje komórkę spiskowców lub terrorystów Dżihadystów. Każda z 15 brązowych kostek reprezentuje poważne siły wojsk zachodnich.



4.6.2 Komórki i oddziały umieść na odpowiednich torach, które służą jako obszary do przechowywania cylindrów i kostek w momencie, gdy nie leżą na krajach (4.7.3-4). Każdy kraj ma wydzielony obszar do przechowywania komórek i oddziałów.

4.6.3 Cylindry i kostki w grze są ograniczone i wyznaczają liczbę możliwych do używania komórek i oddziałów.

PRZYKŁAD: Dżihadyści nie mogą, czy to przy pomocy wydarzeń czy rekrutacji, wystawić więcej niż 15 komórek w krajach, nie pozostawiając żadnej na torze Funduszy (4.7.4).

4.6.4 Komórki uśpione i aktywne. Komórki mogą być albo Uśpione, albo Aktywne. (Umieszczaj komórki Uśpione półksiężycem do dołu, komórki Aktywne półksiężycem do góry). Komórki są Uśpione lub Aktywne zgodnie z poniższym:

- Komórki wystawiane z Toru Funduszy (4.7.4) na mapę, rozpoczynają jako Uśpione.
- Uśpione komórki użyte do **Dżihadu** (8.4), **Intrygi** (8.5.1), takie które są **Rozbite** (7.4) lub znajdują się w kraju w momencie **Rozmieszczenia dla Zmiany Reżimu** (7.3.4) stają się Aktywne.
- Komórki Aktywne, które **Podróżują** (albo pomiędzy albo w ramach kraju, 8.3.1) stają się Uśpione.

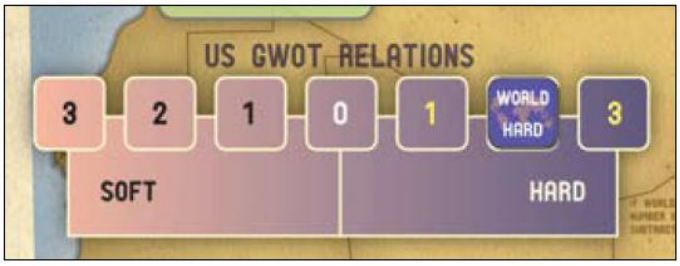
4.7 TORY I OBSZARY

Grę reguluje kilka torów i obszarów. Tory ograniczają wartości w grze. (Np.: Fundusze Dżihadystów nigdy nie spadną poniżej 1 i nie przekroczą 9; Nastawienie Światowe nigdy nie przekroczy Miękkiego 3 lub Twardego 3.) Tory i obszary oraz ich użycia poniżej.

4.7.1 Tor prestiżu US. Wraz ze zmianą **Prestiżu,** należy przesuwać znacznik „Prestiż US" pomiędzy wartościami 1 i 12, żeby zobrazować odpowiednio ich Niski, Umiarkowany, Wysoki lub Bardzo wysoki prestiż. Prestiż może zmieniać się ze względu na różne przesłanki (szczegóły zobacz w Książeczce gry).

UWAGI TWÓRCY: Prestiż reprezentuje światową (szczególnie muzułmanów) przychylność dla Stanów Zjednoczonych, co z kolei wpływa na Wojnę Idei (4.9.2, 7.2.1) i niektóre zdarzenia.

4.7.2 Tor relacji US GWOT (Global War on Terror – Światowa Wojna z Terroryzmem). Określ **Światowe nastawienie** poprzez oddzielne obliczenie ilości znaczników nastawienia Miękkiego i Twardego krajów poza US (Izrael zawsze liczony jest jako Twardy) i odjęcie niższej sumy od wyższej. Do oznaczenia nastawienia używa się skali dla postawy o wyższej sumie. W momencie gdy Nastawienie się zmienia, należy przesunąć (i obrócić) znacznik Świat Twardy/Miękki" na odpowiednie pole na torze, pomiędzy polami Miękki 3 i Twardy 3. Tak samo należy postąpić ze znacznikiem „US Twarde/Miękkie".



PRZYKŁAD: Trzy kraje (nie US) są Miękkie, a pięć jest Twardych, co oznacza że Nastawienie światowe wynosi Twarde 2.

UWAGA: Ponieważ Nastawienie US jest oznaczane na torze Relacji GWOT, to US, inaczej niż inne nie-muzułmańskie kraje, nie posiada obszaru Nastawienia.

4.7.2.1 Kara za Relacje GWOT. Jeżeli nastawienie Światowe i US są różne (jedno Twarde, drugie Miękkie), to Kara za Relację GWOT wynosi tyle ile wartość Nastawienia Światowego (1, 2 lub 3). Jeżeli Nastawienia są takie same (Twarde lub Miękkie) albo Nastawienie Światowe wynosi '0', to Kara wynosi '0'.

UWAGI TWÓRCY: Relacje GWOT reprezentują jedność światową lub różnice zdań, co do taktyki używanej przeciwko ekstremistom, co wpływa na operacje w ramach Wojny Idei (4.9.2 i 7.2), Prestiż (5.2.5) i niektóre zdarzenia.

4.7.3 Tor oddziałów. Umieszczaj wszystkie nierozstawione w krajach oddziały na Torze Oddziałów, po pięć kostek w obszarze, wypełniając tor od prawej do lewej. Każdorazowo gdy oddziały są **Rozmieszczane** z toru do krajów, pobieraj kostki od lewej do prawej. Umieść i przesuwaj znacznik „Troops" (Oddziały) na takie pole najbardziej na prawo, które ma mniej niż 5 kostek oddziałów.

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

*PRZYKŁAD: Jeżeli siedem spośród piętnastu kostek zostało rozmieszczonych w różnych krajach, to pozostałe osiem kostek znajdować się będzie na torze Oddziałów – pięć kostek na polu „**Overstretch**”(Przeciążenie), a trzy kostki na polu „**War**” (Wojna). Znacznik „Oddziały” będzie znajdował się na polu „Wojna”, gdzie są trzy kostki, co wskazuje, że US znajduje się w stanie Wojny, a nie w Przeciążeniu lub **Low Intensity** (Mała intensywność).*

UWAGI TWÓRCY: Poziom zaangażowania wojska wpływa na inne zasoby dostępne do zmagań z ekstremistami. W grze odwzorowane jest to ilością kart, które może posiadać gracz US (5.2.8) i niektórymi zdarzeniami.

4.7.4 Tor Funduszy Dżihadystów. W momencie Rekrutacji komórki lub jej umieszczenia na kraju, pobiera się ich z Toru Funduszy, poczynając od lewej i podążając do prawej strony. W momencie usunięcia komórki z kraju, umieść ją z powrotem na torze Funduszy, po pięć komórek na polu, zapełniając tor od prawej do lewej strony.

4.7.4.1 Fundusze. W trakcie jak zmieniała się będzie sytuacja na torze, zmieniać też należy położenie znacznika „Jihadist Funding” (Fundusze Dżihadystów) pomiędzy 1 i 9, to oznacza Obniżone, Umiarkowane lub Wzmocnione finansowanie.

UWAGI TWÓRCY: Fundusze reprezentują stopień finansowania ekstremistów przez religijnych darczyńców czy inne źródła. Wpływa to na poziom rekrutacji Dżihadystów oraz liczbę dobieranych przez nich kart.

4.7.4.2 Dostępne Komórki. Tylko komórki w obszarach na lewo lub poniżej znacznik „Fundusze Dżihadystów” są **Dostępne** do Rekrutacji (8.2.1).

PRZYKŁAD: Fundusze są na poziomie 6 i tylko 3 z 15 komórek są wystawione w krajach. Obszar „Wzmocnione” zawiera pięć gotowych do rekrutacji komórek, obszar „Umiarkowane” zawiera kolejne pięć, natomiast obszar „Obniżone” zawiera dwie pozostałe komórki. Siedem komórek z obszarów „Obniżone” i „Umiarkowane” jest dostępnych do Rekrutacji, pięć komórek w obszarze „Wzmocnione” nie jest dostępnych. Pierwsza komórka Zrekrutowana lub umieszczona w kraju będzie pochodziła z obszaru „Obniżone”.

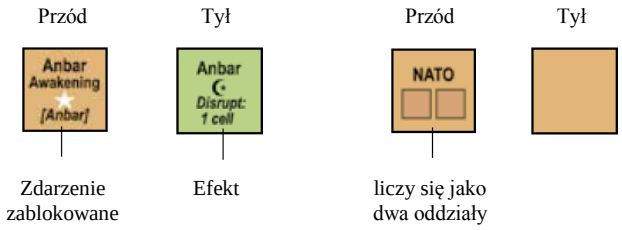
O ile nie wskazano inaczej, Fundusze wpływają wyłącznie na umieszczanie komórek w operacji Rekrutacji. Rozmieszczanie wynikające ze zdarzeń następuje zawsze, o ile starcza na torze Funduszy na ten cel komórek. Spadek poziomu Funduszy nie wpływa również na komórki już wystawione w krajach.

4.7.5 Tor Sekwencji Gry. W momencie zagrania przez gracza karty (5.2.2, 6.0), przesuń znacznik „Karta” na torze Fazy Akcji. Po tym jak zakończona zostanie każdorazowo Faza Akcji US i rozstrzygnięte zostaną Intrygi, zwróć znacznik „Karta” na pozycję Dżihadystów „Karta 1”. Przesuń znacznik „Talia” o jeden obszar w prawo za każdym razem, gdy nastąpi Przetasowanie (5.3.1).

4.7.6 Tor Zwycięstwa. Przesuń na Torze Zwycięstwa znaczniki „Dobre Zasoby”, „Zasoby Islamistów”, „Dobry/Poprawny” oraz „Słaby/Islamski”, żeby odwzorować poziom Zasobów pod Dobrymi Rządami i Rządami Islamskimi (2.1, 4.2.1, 4.2.5) oraz liczbę krajów z rządami na poziomie Dobrym/Poprawnym i Słabym/Islamskim.

4.7.7 Obszar Zdarzeń. Umieść znaczniki efektów Trwałych będących w grze na Obszarze Zdarzeń (6.2.7).

Znaczniki Zdarzeń



UWAGI TWÓRCY: Wiele zdarzeń wpływa tylko na pojedyncze kraje i gracze dla wygody mogą umieścić je na obszarze tych krajów, zamiast w Obszarze Zdarzeń. Podobnie, niektóre żetony zdarzeń posiadają przeznaczone dla nich obszary w pobliżu kilku krajów, na które wpływają.

4.7.7.1 Obszar Zdarzeń Krótkotrwałych. W momencie gdy zachodzi zdarzenie Krótkotrwałe (LAPSING) (6.2.7), umieść jego kartę w Obszarze Zdarzeń Krótkotrwałych. Jeżeli zachodzą dwa zdarzenia krótkotrwałe, to umieść tu dwie karty lub ich znaczniki.

4.7.7.2 Obszar 1-szej Intrygi. W momencie przeprowadzania przez Dżihadystów pierwszej operacji Intrygi w danej turze (8.5.3), umieść użytą do tego kartę w obszarze 1-szej Intrygi (jako przypomnienie, że kolejne karty Intryg operacji uruchamiają normalnie zdarzenia US, 6.3.2).

4.7.7.3 Jeżeli karta Krótkotrwała lub 1-szej Intrygi zostanie usunięta z obszaru przed końcem Tiru (*Przykład: Oil Price Spike lub przetasowanie w środku Tury)*, podmień kartę na odpowiednio odpowiadający zdarzeniu znacznik lub znacznik 1-szej Intrygi.

4.7.8 Dostępne Intrygi. Umieść znaczniki Dostępnych Intryg (4.8.1, 7.5.3, 8.5.2, 8.5.4) na obszarze Dostępnych Intryg – dowolne znaczniki z tego obszaru mogą być umieszczane w krajach za pomocą operacji Intryga (8.5.2) lub zdarzeń.

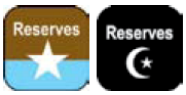
4.7.8.1 Obszary Intrygi WMD. Utrzymuj znaczniki Intryg WMD, które nie są jeszcze dostępne (8.5.5) w obszarach „Loose Nuke, HEU & Kazakh Strain” oraz „Pakistan Arsenal”, trzy znaczniki na obszar.

- ZDARZENIA WMD: W momencie gdy zdarzenie czyni znacznik WMD dostępnym, przenieś zakryty znacznik z obszaru „Loose Nuke, HEU & Kazakh Strain” do obszaru Dostępnych Intryg.
- PAKISTAN: W momencie gdy PAKISTAN po raz pierwszy dostanie się pod rządy islamistów (8.4.5), przenieś trzy zakryte znaczniki WMD z obszaru „Pakistan Arsenal” do obszaru Dostępnych Intryg.

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

UWAGA: Znaczniki WMD nigdy nie wracają do obszarów WMD lub Dostępnych Intryg – raz użyte w Intrydze (8.5) są usuwane z gry.

4.7.9 Tory Rezerw. Każda ze stron odnotowuje swoje Rezerwy (6.3.3) na Torze Rezerw. Pod koniec każdej tury ustaw wszystkie Rezerwy na '0'.



4.8 INNE ZNACZNIKI

4.8.1 Znaczniki Intryg. Sześć znaczników Intryg, poza WMD, jest ponumerowanych „1", „2" lub „3". Trzymaj je zakryte w Obszarze Dostępnych Intryg (4.7.8) – tylko Dżihadyści mogą je oglądać (8.5.4). Mogą być używane wielokrotnie. Znaczniki o wyższej wartości wymagają użycia karty operacji o wyższej wartości.

4.8.2 Znaczniki Zmiany Reżimu. Trzymaj znaczniki Zmiany Reżimu obok mapy. W momencie operacji Zmiana Reżimu (7.3.4), umieść zielony znacznik Zmiana Reżimu na górze kostek oddziałów, co oznacza, że nie mogą one opuścić kraju (7.3.1.1). Po tym jak zostaną rozdane nowe karty (5.2.8) obróć wszystkie znaczniki Zmiany Reżimu ze strony zielonej na brązową (5.2.9) i usuń je ze góry kostek oddziałów. Dowolny kraj, który posiada znacznik Zmiana Reżimu jest „Krajem zmiany reżimu" (7.3.4.1).

UWAGA: Używanie strony zielonej znaczników Zmiany Reżimu powoduje, że zwycięstwo Islamistów przez 2.3 nie jest takie proste w ostatniej turze. Jeżeli bieżąca tura nie będzie ostatnią (3.3) i chcecie uniknąć obracania żetonów (5.2.9), to możecie je umieszczać stroną brązową do góry.

4.8.3 Znaczniki Pomoc/Oblężenie Reżimu. Trzymaj je obok mapy. Używaj ich do oznaczania krajów wzmocnionych Wojną Idei (7.2.2.1) lub osłabionych Dżihadem (8.4.3.1). Wpływają odpowiednio na Tabelę rzutów Wojny Idei (7.2.3) i sukces Wielkiego Dżihadu (8.4.3.2).

4.8.4 Znaczniki Kadry. Trzymaj je obok mapy. Umieść znacznik Kadry w kraju bez tego znacznika, zawsze w momencie gdy ostatnia tam znajdująca się komórka zostanie usunięta przez Rozbicie (7.4) lub zdarzenie (nie Dżihad lub Podróż, 8.3-8.4). Kadry pozwalają na Rekrutowanie (8.2.2). Usuń kadrę zawsze w momencie, gdy z Toru Funduszy wystawiana jest w kraju komórka. Dżihadyści mogą usunąć dowolny znacznik kadr w dowolnej Fazie Akcji Dżihadystów.

4.9 TABELE

4.9.1 Na karcie pomocy gracza znajduje się kilka tabel służących do rzutów kośćmi: „Rządy", „Nastawienie", „Prestiż" i „Wojna Idei".

4.9.2 Tabela Wojna Idei. W momencie gdy US przeprowadza operację Wojna Idei w kraju muzułmańskim (7.2.1) musi wyrzucić 5 lub więcej na kości. Odwołaj się do tabeli Wojna Idei (je na obu Kartach pomocy graczy), żeby zobaczyć jakie są modyfikatory. (Dla Wojny Idei w krajach nie-muzułmańskich używa się tabeli Nastawienia, 4.9.3 i 7.2.3).

4.9.3 Tabele Krajów. Gdy wykonujecie rzuty na Rządy (4.2.1-2) czy Nastawienie (4.3.2) krajów lub Prestiż US (4.7.1), odwołajcie się do odpowiednich dla tego tabel na Kartach Pomocy Graczy (obie karty posiadają tabele).

PRZYKŁAD: Tekst zdarzenia „Rzut na Nastawienie US" powoduje rzut w tabeli Nastawienie. Zmodyfikuj rzut o +1 dla rzutu na Nastawienie US.

4.9.4 Testy początkowe. Rzuć na Rządy (jeżeli kraj muzułmański) lub na Nastawienie (dla krajów nie-muzułmańskich) zawsze w momencie gdy Rządy lub Nastawienie krajów *nie jest jeszcze oznaczone* (kraj „nieoznaczony") i gdy dany kraj jest wybrany jako:

- Miejsce lub cel operacji (włączając w to nieudaną operacje Podróż, 8.3.2) lub
- Miejsce wystawienia komórki lub intrygi przy pomocy zdarzenia lub
- Podmiot testu wynikającego z karty zdarzenia.

W wyniku Testu Początkowy Rządów zawsze otrzymuje się rezultat Sprzymierzenia Neutralny. (Rezultat rzutu na Zmianę Reżimu ma w wyniku Sojuszniczy, 7.3.4).

Ważne: Instrukcja na zdarzeniu, żeby „przetestować" kraj nie ma efektu, jeżeli kraj ma już oznaczony poziom Rządów lub Nastawienie. Zauważ również, że „przetestuj" (rzut tylko przy nieoznaczonych) różni się od „wybierz" (dowolny wybór gracza spośród dowolnych oznaczonych lub nieoznaczonych krajów).

4.9.5 Obowiązkowe rozstrzygnięcie. Strona uruchamiająca test musi zastosować wszystkie wynikające z niego konsekwencje. Jeżeli strona US spróbuje przeprowadzić operację Wojna Idei w kraju muzułmańskim kartą o niewystarczającej dla Rządu wartości (7.1, 7.2.1), to Wojna Idei automatycznie kończy się niepowodzeniem.

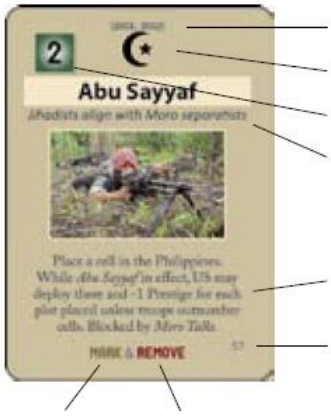
PRZYKŁAD: Dżihadyści próbują przemieścić Podróżą (8.3) komórkę z Iraku do Sudanu, który jest nieoznaczony. Wywołany w ten sposób test początkowy daje w wyniku '5', co oznacza Sudan jako Poprawny Neutralny. Dżihadyści muszą wykonać rzut '2' lub mniej, żeby umieścić komórkę w Sudanie. Wynik rzutu '3' lub więcej oznacza przesunięcie komórki na Tor Funduszy.

4.9.6 Aktywności Dżihadystów. Żeby ustalić jakie i gdzie operacje wykonują Dżihadyści w grze 1-osobowej, używany jest oddzielny zestaw Aktywności Dżihadystów (umieszczony wewnątrz Karty Pomocy obu graczy) (9.4).

4.10 KARTY

Każda ze 120 kart w grze posiada wartość operacji; symbol, jeżeli jest to zdarzenie skojarzone z jedną ze stron; nazwę zdarzenia; tekst nadający klimat; tekst z instrukcją co do rozgrywki (często z warunkami wstępnymi, 6.2.6); numer zdarzenia. Na niektórych kartach wskazano, że mogą być one używane tylko w niektórych scenariuszach, rozpoczynających się w określonych latach. Niektóre z kart mają wskaźniki zdarzeń krótkotrwałych lub długotrwałych (6.2.7) lub oznaczenie, że wydarzają się tylko raz i potem są usuwane (6.2.9). Karta *US Election* to zdarzenie następujące samoczynnie (6.3.1).

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com



Używane scenariusze
Skojarzona z Dżihadystami (4.10.4)
Wartość operacji (6.3)
Tekst nadający klimat (4.10.2)

Efekt w grze (6.2.6)

Numer zdarzenia (4.10.3)

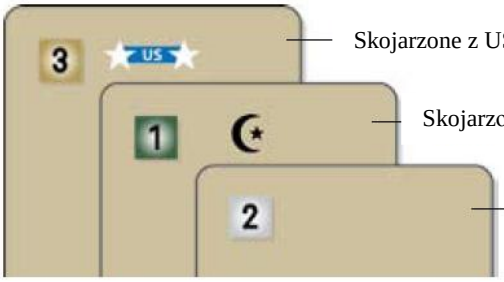
Zdarzenie trwałe (6.2.7)

Zdarzenie jednorazowe (6.2.9)

4.10.2 Tekst nadający klimat. Ten tekst nie ma wpływu na rozgrywkę (nadaje tylko kontekst historyczny oraz dodaje smaku grze).

4.10.3 Numer zdarzenia. Karty są ponumerowane od 1 do 120 ze względów identyfikacyjnych.

4.10.4 Skojarzenie. Wszystkie karty zdarzeń są skojarzone z US, z Dżihadystami, albo są Nieskojarzone (6.2.5).



Skojarzone z US

Skojarzone z dżihadystami

Nieskojarzone

5.0 SEKWENCJA GRY

5.1 W OGÓLNOŚCI

Gra *LABIRYNT* jest kontynuowana dokładnie do momentu, w którym jedna ze stron nie osiągnie warunków zwycięstwa (2.1), lub do momentu w którym nie nastąpi Przetasowanie (pierwsze, drugie lub trzecie) zgodne z wybraną długością gry (3.3).

5.2 TURY

5.2.1 W ogólności. Gra toczy się w serii **Tur**, składających się z naprzemiennych **Faz Akcji.** Tura kończy się, i zaczyna się nowa Tura, w momencie wykorzystania przez strony rozdanych im kart lub gdy Dżihadyści wykorzystają karty a gracz US wybierze możliwość zatrzymania karty (5.2.4). Każda Tura toczy się zgodnie z poniższą sekwencją:

5.2.2 Fazy Akcji. W pierwszej Fazie Akcji, Dżihadyści zagrywają *dwie karty* pod rząd ze swojej ręki. Potem gracz US robi to samo w swojej Fazie Akcji, potem Dżihadyści, itd.. Umieszczajcie zagrane karty na Stosie kart Odrzuconych. (WYJĄTEK: KRÓTKOTRWAŁE lub 1-sza Intryga, 4.7.7.1-2; USUNIĘCIE 6.2.9). Strona, która nie ma kart na ręce w swojej Fazie Akcji nie robi nic (Dżihadyści mogą usuwać kadry, 4.8.4). W swojej fazie akcji, gracz US może odrzucić lub zatrzymać ostatnią kartę akcji, którą ma na ręce (5.2.4).

UWAGA: tekst na karcie „ostatnia Faza Akcji" podczas fazy US odnosi się do poprzedzającej ją fazy Dżihadystów, i na odwrót, nawet jeżeli była to faza w poprzedniej Turze.

5.2.2.1 Każda zagrana karta musi zostać użyta albo do wykonania zdarzenie (6.2) albo operacji (6.3).

5.2.2.2 Zaznaczajcie zagranie karty na torze Fazy Akcji.

5.2.3 Odblokowane Intrygi. Pod koniec każdej fazy US (obojętnie czy gracz US zagrał kartę czy nie) rozstrzygnij wszystkie Intrygi we wszystkich krajach (8.5.6).

5.2.4 Ostatnia karta US. W każdej Fazie Akcji US, w której US ma tylko jedną kartę, US może ją zagrać, odrzucić (bez efektu) lub zatrzymać ją. Jeżeli Dżihadyści wydali już wszystkie karty, a strona US posiada jeszcze ostatnią kartę, to rozstrzygnijcie wszystkie intrygi i zakończcie turę.

5.2.5 Ekspedytury i Dyplomacja. Pod koniec każdej tury, zmniejsz Fundusze o jeden (przesuń znacznik „Fundusze Dżihadystów" o jedno pole w lewo na Torze Funduszy). Obniż Prestiż o jeden (przesuń znacznik „Prestiż" o jeden w lewo), jeżeli jakikolwiek kraj jest pod Rządami Islamskimi. Potem, jeżeli Nastawienie Światowe jest '3' i jest takie samo jak Nastawienie US, dodaj +1 do Prestiżu (w prawo).

UWAGA: Pamiętajcie, że znacznik na torze nie może nigdy spaść poniżej najniższej wartości i wzrosnąć powyżej najwyższej wartości na torze. Np. jeżeli Prestiż US wynosi '1' i ma spaść o -1, to pozostanie nadal na polu '1'. Prestiż równy '1', który podlega najpierw modyfikacji -1, potem +1, w rezultacie znajdzie się na polu '2'.

5.2.6 Zdarzenia krótkotrwałe i 1-sza Intryga. Po Dyplomacji (5.2.5), umieść wszystkie karty z obszarów Krótkotrwałego i 1-szej Intrygi (4.7.7.1-2) na Stosie Odrzuconych i umieść znajdujące się tam znaczniki z boku.

5.2.7 Rezerwy. Ustaw wszystkie Rezerwy na '0' (6.3.3.1).

5.2.8 Rozdanie. Następnie rozdajcie obu stronom karty w ilości wskazanej na torach Funduszy i Oddziałów, następnie rozpocznijcie nową Turę. (Graczowi US rozdaj wskazaną liczbę kart niezależnie od tego, czy zatrzymał w poprzedniej turze kartę zgodnie z 5.2.4, czy nie. Nie ma limitu maksymalnej ilości kart na ręce).

5.2.9 Obróć Zmiany Reżimu. Na końcu, obróć wszystkie zielone Zmiany Reżimu na ich brązową stronę (4.2.8).

5.3 STOSY DOBIERANIA I ODRZUCANIA

5.3.1 Jeżeli w jakimkolwiek momencie należy dobrać kartę, a Stos Dobierania jest wyczerpany, to przetasuj karty ze Stosu kart Odrzuconych, kart Krótkotrwałych oraz 1-szych Intryg (4.7.7.1-2), żeby stworzyć nowy Stos Dobierania. Potem przesuń znacznik „Deck" o jedno pole w prawo. Jeżeli jest to przetasowanie kończące grę (3.3, 5.1), to gra kończy się natychmiast: określcie zwycięzcę (2.3).

5.3.2 Odrzucone i usunięte karty, karty na obszarach oraz ilość kart na ręce przeciwnika i w Stosie Dobierania to informacje zawsze dostępne dla graczy.

6.0 ZAGRYWANIE KART

6.1 W OGÓLNOŚCI

Karty mogą być zagrywane dwa sposoby: jako zdarzenia lub operacje.

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

6.2 ZAGRYWANIE KART JAKO ZDARZEŃ

6.2.1 W momencie gdy karta zostanie zagrana jako zdarzenie, to wartość operacyjna karty jest ignorowana (o ile samo zdarzenie nie stanowi inaczej), a strona która wywołała zdarzenie stosuje natychmiast jego efekty zgodnie z tekstem na karcie.

6.2.2 Zawsze gdy zachodzi sytuacja konfliktu zasad gry z tekstem na karcie, to należy stosować się do tekstu na karcie, zamiast do sprzecznej z tym tekstem zasady gry, a jeżeli zdarzenie jest Trwałe (6.2.7) to zasada ta obowiązuje w całym okresie jego trwania (nie **blokowane** lub **krótkotrwałe**).

PRZYKŁAD: Zagranie zdarzenia UN NATION BUILDING pozwala na wykonywanie rzutów na Wojnę Idei w krajach Zmiany Reżimu, nawet jeżeli oddziały nie przekraczają ilością komórek o pięć, ponieważ tekst na kracie brzmiący „Zagraj jeżeli kraj oznaczony jest jako Zmiana Reżimu... rzuć na Wojnę Idei…" zastępuje restrykcję zasady 7.2.1.

6.2.3 Jeżeli dwa zdarzenia stają ze sobą w konflikcie, to zdarzenie zagrane jako późniejsze jest nadrzędne tak długo, jak długo jego efekt trwa.

6.2.4 W momencie gdy zdarzenie zachodzi, należy zastosować wszystkie jego aspekty, które mogą być zastosowane, włączając w to OZNACZENIE (6.2.7) oraz USUNIĘCIE (6.2.9), nawet jeżeli inne elementy zdarzenia nie zajdą.

PZYKŁAD: Zagranie przez US karty ANSAR AL.-ISLAM uruchamia zdarzenie (6.3.2), ale na Torze Funduszy nie ma komórek. Nie są zatem umieszczane żadne komórki (4.6.2 i 4.7.4.), ale karta jest usuwana z gry (6.2.9).

6.2.5 Skojarzone. Karty ze zdarzeniami skojarzonymi z jedną ze stroną, mogą być zagrane jako zdarzenie tylko przez skojarzoną stronę (każda ze stron może zagrać taką kartę jako operację 6.3.1-2).

6.2.6 Możliwe do zagrania. Wiele kart posiada warunki wstępne, które muszą zostać spełnione, żeby można było kartę zagrać (szary tekst). Jeżeli warunki nie są spełnione, to taka karta nie może zostać zagrana jako zdarzenie (tylko jako operacja). Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku zdarzeń blokowanych (6.2.8).

6.2.7 Trwałość i Krótkotrwałość.

- **Trwałość (Lingering):** Karta, na której znajduje się OZNACZ (MARK) posiada efekt długotrwały. W momencie jej zagrania, jako przypomnienie efektu zdarzenie, umieść znacznik zdarzenia w Obszarze Zdarzeń lub na odpowiednim kraju (4.7.7).
- **Krótkotrwałość (Lapsing):** Zdarzenie, które zawiera **KRÓTKOTRWAŁOŚĆ** (LAPSING), trwa tylko do końca Tury. W momencie zagrania takiego zdarzenia umieść jego kartę, jako przypomnienie, w obszarze KRÓTKOTRWAŁE (4.7.7.1).

6.2.8 Blokowanie. Niektóre zdarzenia **blokują** inne zdarzenia. Karta ze zdarzeniem zablokowanym może zostać zagrana wyłącznie jako operacja. Efekt trwały zdarzenia (6.2.7) kończy się (obróć lub usuń jego znacznik) jeżeli do gdy wchodzi zdarzenie, które je blokuje.

UWAGA: Znaczniki zdarzeń trwałych, które blokują inne zdarzenia maja wymienione blokowane zdarzenia w nawiasach (zobacz ilustracja 4.7.7).

6.2.9 Zdarzenia jednorazowe. Zdarzenie na karcie, gdzie znajduje się słowo USUNIĘCIE, mogą zajść tylko raz. W momencie zagrania ich jako zdarzenie (tylko wtedy – nie w momencie użycia karty jako operacji lub jej odrzucenia!) na stałe usuń ją z gry.

6.3 ZAGRANIE KARTY JAKO OPERACJI

6.3.1 Gracz może zagrać kartę jako operację niezależnie od skojarzenia zdarzenia znajdującego się na niej. Gracz wybiera typ operacji i używa wartości karty do jego wykonania (7.0 lub 8.0). WYJĄTEK: Zagranie karty *US Election* zawsze uruchamia zdarzenie, strona która zagrała kartę wybiera czy najpierw wykonuje operację, czy najpierw zachodzi zdarzenie.

6.3.2 Uruchamianie zdarzeń drugiej strony. Zagranie karty, która posiada zdarzenie strony przeciwnej, jako operacji, natychmiast uruchamia to zdarzenie. WYJĄTEK: W każdej turze, pierwsza karta Dżihadystów użyta do operacji Intryga, nie uruchamia zdarzenia US, 8.5.3.

6.3.2.1 Strona, która zagrywa kartę uruchamiającą zdarzenie, wybiera czy najpierw zachodzi zdarzenie czy operacja. Zdarzenie nie zachodzi, jeżeli – w momencie gdy zdarzenie ma zajść – zdarzenie jest blokowane lub nie są spełnione jego warunki początkowe (6.2.6).

6.3.2.2 Zdarzenie rozstrzygane jest tak, jakby zagrała je strona skojarzona ze zdarzeniem, łącznie z tym, że decyzje o zdarzeniu podejmuje strona skojarzona ze zdarzeniem. OZNACZ (6.2.7) lub USUŃ (6.2.9) normalnie.

6.3.2.3 Użycie do operacji karty ze swoim zdarzeniem lub nieskojarzonej, nie wywołuje zdarzenia (WYJĄTEK: *US Election*).

6.3.3 Rezerwy. Obie strony mogą zagrać karty o wartości 1 lub 2 na operacje Rezerwy. Operacja Rezerwy dodaje wartość karty do Toru Rezerw danej strony, do maksimum '2'. Jeżeli karta zawiera zdarzenie strony przeciwnej, to zdarzenie natychmiast zachodzi (6.3.2).

6.3.3.1 Strona może wydać wszystkie swoje Rezerwy (z powrotem do '0'), żeby dodać ich wartość (1 lub 2), do karty zagranej w tej turze na inną operację (wyłącznie na nie, nie na zdarzenia takie jak *Back Channel*). Pułap do którego można podnieść wartość karty to '3'. WYJĄTEK: US nie może używać Rezerw do **Zmiany oceny** (7.6).

PRZYKŁAD: Strona US ma dwie Rezerwy i chce wykonać Alert Intrygi, co wymaga karty o wartości 3 (7.5.1). Wydając wszystkie rezerwy, US może zagrać kartę o wartości 1 lub 2 tak, jakby była to karta o wartości 3 (Rezerwy podnoszą wartość karty do maksimum 3), żeby wykonać Operację Alert.

6.3.3.2 Rezerwy, które nie zostaną wydane do końca tury, są tracone (5.2.7).

7.0 OPERACJE US

Każde zagranie karty jako operacji pozwala na przeprowadzenie jednej operacji (WYJĄTEK: Zmiana oceny, 7.6.2). Karta pomocy gracza US podsumowuje poniższą sekcję.

7.1 W OGÓLNOŚCI

7.1.1 Wymagane Wartości Operacji. Wymagana wartość operacyjna zależna jest od Rządów w kraju będącym celem operacji:

- **Dobre:** 1 lub więcej (czyli dowolna karta – 1, 2 lub 3)
- **Poprawne:** 2 lub więcej (czyli karty o wartości 2 lub 3)
- **Słabe:** wyłącznie 3
- **Rządy Islamskie:** Wyłącznie Zmiana Reżimu (używając karty 3, 7.1.3 i 7.3.4)

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

WYJĄTEK: Alert zawsze kosztuje kartę o wartości 3 (7.5.1).

PRZYKŁAD: Gracz US, w celu zwiększenia poziomu Rządu, chce przeprowadzić Wojnę Idei w Rejonie Zatoki. Rząd tam obecny to „Poprawny-2", tak więc gracz US musi zagrać kartę o wartości 2 lub 3.

7.2.1 Opcje US. Poza Rezerwami (6.3.3) US mają do dyspozycji następujące opcje:

- **Wojna Idei** zwiększa sprzyjanie (4.2.3), poziom rządów lub zmienia nastawienie w celu zwiększenia poziomu relacji światowych i prestiżu.
- **Przemieszczenie** oddziałów w kraju, prawdopodobnie w celu zmiany reżimu (lub przeniesienia ich do domu, na Tor Oddziałów).
- **Rozbicie** kadry lub komórek dżihadystów (i podniesienie prestiżu US).
- **Alert** krzyżuje lub zmniejsza skuteczność intryg terrorystów.
- **Ponowna ocena (Reassessment)** Nastawienia US.

7.1.3 Operacje US w krajach islamskich. Jedyną dozwoloną dla US operacją w krajach islamskich jest specjalna forma Rozmieszczenia zwana Zmianą Reżimu (7.3.4).

7.2 WOJNA IDEI

W przeciwieństwie do innych operacji US, Wojna Idei żeby się powiodła wymaga udanego rzutu kością. Do Wojny Idei biorącej sobie za cel kraj muzułmański (7.2.1) używa się tabeli Wojny Idei (4.9.2) i modyfikatorów tam się znajdujących., podczas gdy dla krajów nie-muzułmańskich (7.2.3) używa się tabeli Nastawienia (4.9.3).

7.2.1 Wojna Idei w kraju muzułmańskim.
7.2.1.1 Operacja Wojna Idei przeprowadzana w **kraju muzułmańskim** pozwala stronie US na przeprowadzenie jednego rzutu w Tabeli Wojna Idei, żeby zwiększyć sprzyjanie kraju **neutralnego** lub rządy kraju w **przymierzu.** Kraj, będący celem, musi być neutralny lub sprzymierzony. Udany rzut zmienia kraj neutralny na sprzymierzony (4.2.3) lub zwiększa poziom rządów kraju sprzymierzonego o jeden poziom – ze słabego na poprawny lub z poprawnego na dobry (4.2.1-2).

UWAGA: Zmiana na poziom dobry usuwa znaczniki Zmiana Reżimu, Oblężony Reżim lub Pomoc.

7.2.1.1 Procedura: Rzuć jedną kością 6-ścienną. Zmodyfikowany wynik '5' lub większy oznacza sukces. Modyfikatory zależne są od tego czy zmiana ma nastąpić z poziomu Poprawnego na Dobry, Prestiżu, Relacji GWOT, znaczników Pomocy oraz sąsiadujących Dobrych Sprzymierzeńców. (Zobacz 4.9.2 i Tabelę Wojna Idei na obu kartach pomocy graczy. Zauważ, że modyfikatory ujemne mogą uczynić sukces operacji w ogóle niemożliwym.)

7.2.1.3 Zmiana Reżimu. Wojna Idei może wystąpić w kraju oznaczonym Zmiana Reżimu (7.3.4, 7.3.4.1) tylko w przypadku, gdy liczba znajdujących się tam oddziałów przekracza ilościowo liczbę komórek terrorystycznych o pięć.

7.2.2 Znaczniki Pomocy.

7.2.2.1 Pierwszy znacznik Pomocy. Jeżeli w kraju nie ma znaczników Pomocy i w momencie wykonywania rzutu na Wojnę Idei rzut się nie powiedzie dokładnie o jedno oczko (*np. jeżeli wymagany był rzut 5+, a wypadło 4 lub gdy było wymagane 7+ a wypadło 6),* to umieść tam znacznik Pomocy. (Zdarzenia mogą także umieścić tam pierwszy znacznik Pomocy).

7.2.2.2 Dodatkowe znaczniki Pomocy. Przy pomocy Wojny Idei można położyć wyłącznie jeden (pierwszy) znacznik Pomocy – inne znaczniki mogą być umieszczane wyłącznie zdarzeniami. Znaczniki pomocy kumulują się do momentu ich usunięcia.

7.2.2.3 Usuwanie znaczników Pomocy. Zmiana na Dobre Rządy lub Rządy Islamskie usuwa wszystkie znaczniki Pomocy z kraju. Udany Dżihad lub przeprowadzenie udanego rzutu Intrygi usuwa jeden znacznik Pomocy (8.4.1-2, 8.5.6).

7.2.3 Wojna Idei w kraju nie-muzułmańskim.
Wojna Idei w kraju nie-muzułmańskim innym niż US, pozawala US na wykonanie jednego rzutu w tabeli Nastawienia. W wyniku rzutu może zostać określone lub zmienić się Nastawienie (4.3.2, 4.9.3-4). (Wykonaj jeden rzut, niezależnie od tego czy Postawa została już określona czy nie.) Wynik rzutu równy 1-4 oznacza Postawę Miękką, wynik 5-6 oznacza Postawę Twardą. Jeżeli Postawa kraju, po wykonaniu operacji Wojna Idei, jest taka sama jak Postawa US, to dodaj +1 do Prestiżu.

7.3 ROZMIESZCZENIE

7.3.1 Operacja Rozmieszczenie pozwala US na przemieszczenie dowolnej liczby oddziałów z jednej lokacji (włączając w to Tor Oddziałów) do innej.

WYJĄTEK: Oddziały nie mogą być Rozmieszczone z kraju, gdzie jest Zmiana Reżimu (7.3.4.1), jeżeli w wyniku tego rozmieszczenia przewaga oddziałów nad komórkami byłaby mniejsza od pięciu.

UWAGI TWÓRCY: Oddziały w kraju gdzie jest Zmiana Reżimu, uczestniczą w zabezpieczaniu i odbudowie kraju oraz w walce z wrogiem poza Dżihadystami, takimi jak bandyci i powstańcy.

7.3.2 Rząd kraju docelowego określa minimalną wymaganą wartość operacji na karcie. Do Rozmieszczenia oddziałów na Tor Oddziałów można użyć karty dowolnej wartości (traktuj Tor Oddziałów jak Dobry-1).

7.3.3 Kraj docelowy w momencie Rozmieszczenia musi być Sprzymierzony, musi zatem być krajem muzułmańskim (Wyjątek: Zmiana Reżimu, 7.3.4).

7.3.4 Zmiana Reżimu. Zmiana Reżimu jest specjalnym rodzajem operacji Rozmieszczenie. Wymaga żeby US było w Nastawieniu Twardym i miało przynajmniej sześć oddziałów zdolnych do Rozmieszczenia (w jednej lokacji i nie zaangażowanych w inną Zmianę Reżimu, zgodnie z 7.3.1). Celem musi być kraj pod rządami Islamistów (w przeciwieństwie do normalnego Rozmieszczenia zgodnego z 7.3.3, kraj nie musi być Sprzymierzony). Zagraj kartę o wartości 3 (można wykorzystać Rezerwy, 6.3.3.1) i:

- Rozmieść przynajmniej 6 oddziałów.
- Umieść zielony znacznik Zmiana Reżimu na nich (4.8.2).
- Rzuć na Rząd w tabeli Testu Kraju.
- Zmień jego Sprzyjanie na Sprzymierzony.
- Zmień wszystkie Uśpione komórki na Aktywne (4.7.4.1).
- Rzuć na Prestiż.

UWAGA: Znacznik Zmiana Reżimu na oddziałach jest przypomnieniem, że niektóre z nich (lub żadne) nie mogą być rozmieszczone poza kraj (7.3.1), o ile nie następuje ***Wycofanie*** *(7.3.5).*

7.3.4.1 Kraje Zmiany Reżimu. Wszystkie kraje ze znacznikami Zmian Reżimu to „kraje zmiany reżimu". Tylko kraje o rządach słabych lub poprawnych

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

mogą być krajami zmiany reżimu. Natychmiast usuń znacznik Zmiana Reżimu z kraju, który zmienił rząd na dobry lub islamski.

7.3.5 Wycofanie. Wycofanie jest drugim specjalnym typem operacji Rozmieszczenie. US musi mieć nastawienie Miękkie i oddziały obecne w kraju Zmiany Reżimu (7.3.4.1). Zagraj kartę o wartości 3 (można wykorzystać Rezerwy, 6.3.3.1) i:

- Rozmieść dowolną liczbę oddziałów poza kraj Zmiany Reżimu (niezależenie od obecnych tam komórek).
- Usuń wszystkie znaczniki Pomocy.
- Umieść tam znacznik Oblężony Reżim (jeżeli już takiego tam nie ma).
- Rzuć na Prestiż.

UWAGA: Znacznik Zmiana Reżimu zostaje.

7.4 ROZBICIE

Operacja Rozbicie pozwala stornie US na:

- Usunięcie komórek Aktywnych.
- Uczynienie komórek Uśpionych Aktywnymi.
- Usunięcie kadry.

7.4.1 Przeprowadzenie operacji Rozbicie wymaga jako celu kraju z przynajmniej jedną komórką lub kadrą oraz:

- Kraj musi być Sprzymierzony, lub
- Muszą w nim stacjonować przynajmniej dwa oddziały, lub
- Jest krajem nie-muzułmańskim (nie IRAN).

7.4.2 Operacja Rozbicie w kraju z przynajmniej dwoma oddziałami lub z Nastawienie Twardy, wpływa na dwie, wybrane przez stronę US, komórki. W innym przypadku celem jest jedna, wybrana przez US, komórka. Rozbicie Aktywnej komórki przemieszcza ją na Tor Funduszy. Rozbicie komórki Uśpionej zmienia ją w Aktywną. Jeżeli nie ma w kraju obecnych komórek, Rozbicie usuwa kadry.

UWAGA: Pojedyncza akcja Rozbicie w kraju z dwoma komórkami – jedną Aktywną, jedną Uśpioną – powoduje, że Aktywna jest usuwana, a Uśpiona staje się Aktywna. Pojedyncza operacja Rozbicie NIE MOŻE najpierw aktywować komórki uśpionej, a potem jej usunąć jako aktywnej, jak również nie może usunąć dwóch komórek i kadr.

7.4.3 Jeżeli operacja Rozbicia usunie ostatnią komórkę z kraju, umieść w nim znacznik kadr (4.8.4).

7.4.4 Jeżeli Rozbicie zdarzy się w kraju z przynajmniej dwoma oddziałami, to podnieś Prestiż o 1 (nawet, jeżeli w wyniku operacji zostały zaktywowane komórki lub usunięte tylko kadry.)

7.5 ALERT

7.5.1 Operacja Alert wymaga karty o wartości 3, niezależnie od poziomu Rządów (można użyć Rezerw 6.3.3.1).

7.5.2 Operacja Alert pozwala stronie US na wybór, odsłonięcie i zablokowanie (usunięcie) jednego znacznik Intrygi z dowolnego kraju (włączając w to kraj Wrogi lub IRAN.

7.5.3 Gracz US może obejrzeć znacznik Intrygi tylko po tym jak go wybierze (8.5.4). Jeżeli będzie to Intryga WMD, to usuń ją z gry (8.5.5); w innym przypadku zwróć ją zakrytą na obszar Dostępne Intrygi.

UWAGA: Wszystkie niezablokowane Intrygi są rozstrzygane pod koniec każdej Fazy Akcji US (5.2.3), tak więc na Alert jest przeznaczone tylko określone okno czasowe.

7.6 PONOWNA OCENA (REASSESMENT)

7.6.1 Operacja Ponowna Ocena pozwala stronie US na zmianę Nastawienia US z Miękkiego na Twarde lub odwrotnie.

7.6.2 W przeciwieństwie do innych operacji US, operacja Ponowna Ocena wymaga zagrania dwóch kart, każda o wartości 3 (bez możliwości używania Rezerw, 6.3.3.1), zużywa całą Fazę Akcji US.

7.6.3 Gracz US decyduje o kolejności zmiany Nastawienia i wszystkich wywołanych w ten sposób zdarzeń dżihadystów (6.3.2).

UWAGA: Niektóre zdarzenia lub rozstrzygnięcia Intryg mogą także zmienić nastawienie Stanów Zjednoczonych (8.5.6).

8.0 OPERACJE DŻIHADYSTÓW

Karta pomocy dżihadystów podsumowuje wszystkie operacje z tej sekcji.

8.1 W OGÓLNOŚCI

8.1.1 Wartość Operacji. W przeciwieństwie do operacji US, Dżihadyści mogą używać dowolnych kart, niezależnie od poziomu Rządów kraju będącego celem. Jednakże prawie każda operacja Dżihadystów wymaga wykonania rzutu kością. Wartość karty określa ilość rzucanych kości (8.1.2). Poziom Rządów określa szansę powodzenia rzutu:

- **Dobre:** 1 (tylko 1)
- **Poprawne:** 2 lub mniej (1 lub 2)
- **Słabe:** 3 lub mniej (1, 2 lub 3)
- **Rządy Islamskie:** Automatycznie (wszystkie rzuty udane).

WYJĄTEK: Rekrutacja w krajach Zmiany Reżimu (8.2.3) i Podróż do przyległych lub w tym samym kraju (8.3.1) jest automatycznie udana.

8.2.1 Procedura: Dla każdej zagranej karty należy ogłosić cel oraz typ(y) operacji, jakie mają nastąpić. (Można wybrać różne cele.) Potem należy rzucić kośćmi w ilości równej wartości karty i określić ile z operacji się powiodło. (Jeżeli więcej niż jeden kraj jest celem, najpierw określić należy, które kości będą rzucane dla którego kraju. Wszystkie rzuty wynikające z użycia jednej karty uznawane są za równoczesne.)

PRZYKŁAD: Strona Dżihadystów zagrywa kartę o wartości 3 na operację i oświadcza, że typem operacji będzie Rekrutacja i nastąpią dwie jej próby w AFGANISTANIE oraz jedna w Azji Centralnej, oba regiony są obecnie Poprawnymi Sprzymierzeńcami. Gracz, odpowiednio, rzuca dwoma i jedną kością i umieszcza po jednej komórce za każdą wyrzuconą 1 i 2. Jeżeli gracz wyrzuciłby trzy sukcesy, ale byłby Dostępne (4.7.4.2 i 8.2.1) tylko dwie komórki, to gracz wybrałby jak rozstawić te dwie komórki pomiędzy dwoma krajami.

8.1.3 Operacje Dżihadystów.
Poza Rezerwami (6.3.3), Dżihadyści maja dostępne następujące opcje:

- **Rekrutacja** pozwala na tworzenie w krajach nowych komórek.
- **Podróż** pozwala na przemieszczanie komórek pomiędzy krajami lub na zejście komórki do podziemia w ramach kraju (uśpienie).
- **Dżihad** (wojna partyzancka) pozwala na uderzenie w Rząd i wzniecenie Islamskiej rewolucji.
- **Intryga** pozwala na planowanie ataków terrorystycznych w celu zwiększenia funduszy, zmniejszenie Prestiżu US, sprowokowanie reakcji zbrojnych w krajach, co zmniejsza

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

poziom Rządów, anulowanie programów pomocy, zmianę Nastawienia kraju w celu zdezorganizowania relacji z Zachodem lub dokonania zniszczeń na Terenie US.

8.2 REKRUTACJA

8.2.1 W wyniku operacji Rekrutacja, za każdy udany rzut, umieść w kraju jedną Dostępną Uśpioną komórkę. („Dostępna" oznacza, że komórka musi być wzięta z Toru Funduszy pod lub na lewo od znacznik Funduszy, 4.7.4.2). Nieudany rzut na Rekrutację nie ma efektów.

8.2.2 Kraj musi posiadać już wcześniej komórkę lub kadry. Jeżeli obecne są tam kadry, to są one zastępowane przez pierwszą umieszczoną tam komórkę (4.8.4).

8.2.3 Rekrutacja w kraju Zmiany Reżimu. Rzuty na Rekrutację w krajach Zmiany Reżimu (7.3.4.1) są automatycznie udane.

8.2.4 Wskaźniki Rekrutacji. Niektóre muzułmańskie kraje posiadają nadrukowane współczynniki „REC" (4.3.4). Operacje Rekrutacji w takich krajach ignorują poziomy Rządów i zamiast tego używane są do określenia powodzenia rzutów współczynniki „REC".

PRZYKŁAD: Operacja rekrutacji na FILIPINACH udaje się przy wynikach 3 lub mnie, nie 2 lub mniej.

8.3 PODRÓŻ

8.3.1 Każdy punkt wartości karty, pozwala na przemieszczenie komórki z kraju do kraju i – jeżeli jest Aktywna – na jej Uśpienie. Podróż do kraju, który nie jest przyległy, wymaga udanego rzutu zgodnego z poziomem Rządów kraju docelowego. Podróż do kraju przyległego lub w ramach tego samego kraju (Uśpienie) automatycznie kończy się sukcesem.

8.3.2 Nieudane Rzuty na Podróż. Nieudane rzuty na podróż usuwają komórkę i umieszczają ją na Torze Funduszy (nie umieszczaj kadry, 4.8.4).

8.3.3 Wskaż wszystkie kraje początkowe i docelowe dla danego zagrania karty, przed wykonaniem rzutu kością. Komórka może wykonać Podróż wyłącznie raz na pojedyncze zagarnie karty.

Zauważ, że próba Podróży do nieoznaczonego kraju powoduje Przetestowanie Nastawienia lub Rządu kraju jeszcze przed wykonaniem Podróży (4.9.4).

8.4 DŻIHAD

Celami operacji Dżihad jest Rząd lub Pomoc. Kraj, będący celem, musi być muzułmański (nie IRAN) i nie może być pod rządami Islamistów. Na każdy wykonany rzut, przynajmniej jedna komórka musi być obecna w każdym kraju, który jest celem operacji. Wszystkie komórki uśpione, użyte do wsparcia rzutów, staja się aktywne.

8.4.1 Mały Dżihad. Każdy udany rzut pogarsza Rząd, w kraju będącym celem, o jeden poziom w kierunku Słabego (Dobry na Poprawny, Poprawny na Słaby) i usuwa jeden znacznik Pomocy. Zauważ także, że o ile nie są spełnione warunki dla Dużego Dżihadu (8.4.2), to operacja Dżihad nie może zmienić rządu kraju na Islamski.

8.4.2 Wielki Dżihad. Jeżeli już na początku liczba komórek w kraju przekracza liczbę jednostek wojska o pięć lub więcej, a strona Dżihadystów zdecyduje się z góry na zmianę wszystkich uśpionych komórek na aktywne, *to dwa udane rzuty w ramach użycia jednej karty* pogarszają Rząd ze Słabego na Islamski (zobacz 8.4.4). Każdy udany rzut usuwa jedną Pomoc. Zauważ też, że z wyjątkiem Oblężonego Reżimu (8.4.3.2), do uzyskania Rządu Islamskiego wymagana jest karta o wartości 2 lub 3.

8.4.3 Nieudany Dżihad. Każdy nieudany rzut na Dżihad przenosi komórkę na Tor Funduszy (nie umieszczaj kadry, 4.8.4).

8.4.3.1 Nieudany Wielki Dżihad. Za każdym razem gdy Dżihadyści wykonają rzut trzema kośćmi w kraju, który jest już Słaby, ale nie uda im się zmienić go na Islamski, umieść tam znacznik „Oblężonego Reżimu" (jeżeli już taki tam nie leży) i zmień Sprzyjanie tego kraju o jeden stopień w kierunku Sojuszniczy.

8.4.3.2 Oblężony reżim. Kraj ze znacznikiem Oblężonego Reżimu wymaga tylko jednego pomyślnego rzutu na Dżihad (zamiast dwóch), żeby zmienić jego Rządy ze Słabych na Islamskie. Każdy kraj może mieć maksymalnie jeden znacznik Oblężonego Reżimu. Usuń znacznik jeżeli Rząd zmieni się na Dobry lub Islamski.

8.4.4 Rewolucja Islamska. Jeżeli Rządy zmienią sie na Islamskie, to oznacz Sprzyjanie jako Wrogie (niezależnie od jakichkolwiek nieudanych wyników rzutów) oraz usuń znaczniki Zmiany Reżimu, Oblężonego Reżimu oraz Pomocy. Zwiększ Fundusze o liczbę Zasobów kraju. Jeżeli znajdują się tam jakieś oddziały, ustaw Prestiż na '1'. (Oddziały tam pozostają).

8.4.5 Arsenał pakistański. W momencie pierwszej zmiany Rządu PAKISTANU na Islamski, przenieś trzy znaczniki intrygi WMD z obszaru Arsenału Pakistańskiego do obszaru Dostępnych Intryg (4.7.8.1). Stają się one dostępne do późniejszych Intryg.

PRZYKŁAD DŻIHADU A: W kraju na poziomie Dobrym znajdują się dwie komórki, wszystkie pozostałe komórki znajdują się w krajach niemuzułmańskich lub z Rządami Islamskimi. Dżihadyści na potrzeby operacji Dżihad zagrywają kartę o wartości 3, ale mogą użyć wartości operacji maksymalnie 2. Obie komórki stają się aktywne. Wyniki rzutów to '1' i '4'. Rzut równy '1' to sukces, który pogarsza wartość Rządu na Poprawny, natomiast wartość '4' to porażka, co oznacza konieczność usunięcia komórki.

PRZYKŁAD DŻIHADU B:Dżihadyści maja sześć Uśpionych komórek w kraju Neutralnym o rządach Poprawne-2 i używają trzech operacji żeby wykonać tam Wielki Dżihad. Wyniki rzutu to '1', '2' i '6'. Komórki aktywują się. Pierwszy sukces ('1') zmienia Rząd na Słaby. Ponieważ został już tylko jeden sukces ('2'), to nie następują dalsza zmiana rządów ze Słabych na Islamskie (8.4.2), nawet pomimo tego, że komórek było więcej o pięć niż oddziałów. Pojedyncza porażka ('6') usuwa jedną z komórek (8.4.3). Nie umieszcza się żetonu Oblężonego Reżimu jak również nie zmienia się Sprzyjanie na Sojusznicze, ponieważ cel nie był Słaby w momencie rozpoczęcia operacji (8.4.3.1). Zauważ, że jedna karta o wartości operacyjnej 3 może być zarówno Małym jak i Wielkim Dżihadem, jeżeli zagrana zostanie na kraj o rządzie Poprawnym i wszystkie trzy rzuty będą sukcesami.

PRZYKŁAD DŻIHADU C: Strona Dżihadystów zagrywa kartę o wartości 3 i ogłasza Wielki Dżihad w PAKISTANIE, Słabym Sojuszniku, gdzie obecnie znajduje się siedem komórek, dwa oddziały i jeden znacznik Pomocy. Po zaktywowaniu wszystkich siedmiu komórek, gracz Dżihadysta rzuca trzema kośćmi i uzyskuje wyniki '2', '3' i '4'. '4' – porażka – powoduje usunięcie komórki z PAKISTANU, co pozostawia tam sześć komórek, podczas gdy '2' i '3' – sukcesy niezbędne do Rewolucji Islamskiej – pogarszają rząd Pakistanu ze Słabego na Islamski. Gracz zmienia PAKISTAN ze Słabego Sojusznika na Islamskiego Wroga, usuwa znacznik Pomocy, zwiększa Fundusze o dwa (+2) i przemieszcza trzy znaczniki Intrygi WMD z Obszaru Arsenału Pakistańskiego do Obszaru Zdarzeń – do późniejszego użytku Dżihadystów. Prestiż US spada do '1'; dwa oddziały pozostają nadal w Islamskim PAKISTANIE.

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

8.5 INTRYGA

8.5.1 W ogólności. Celem operacji Intryga może być dowolny kraj nie będący pod rządami Islamskimi (włączając w to IRAN). Przynajmniej jedna komórka na rzut kością musi być obecna w każdym z krajów będących celami, a każda użyta do rzutu komórka uśpiona staje się aktywna. Przynamniej jeden rzut na Intrygę musi zostać wykonany, żeby można było uznać że karta została użyta w operacji Intryga, tak żeby uniknąć zdarzenia związanego z US (8.5.3).

8.5.2 Procedura. Rzuć odpowiednią liczbą kości (8.1.1). Każdy sukces powoduje umieszczenie, w kraju będącym celem, znacznika Dostępnej Intrygi, z liczbą równą lub mniejszą od wartości użytej karty, lub zakrytego dostępnego znacznika WMD (8.5.4). Nieudany rzut na Intrygę nie ma dalszych efektów.

UWAGA: Znaczniki Intrygi używane w grze ograniczają liczbę i typy Intryg, które można umieszczać jednocześnie (4.8.1). „Dostępne Intrygi" to te znaczniki, które znajdują się w obszarze Dostępnych Intryg (4.7.8 i 8.5.5).

8.5.3 Pierwsza Intryga. Pierwsze użycie w danej turze karty do Intrygi ze skojarzonym z US zdarzeniem powoduje zignorowanie tego zdarzenia (6.3.2). (Umieść kartę w obszarze 1-szej Intrygi jako przypomnienie, 4.7.7.2).

UWAGA: Ta zasada pozwala Dżihadystom na ignorowanie w każdej turze jednego zdarzenia US na swojej ręce. Karta ta nie musi być pierwszą zagraną kartą, po prostu pierwszą kartą zagraną jako operacja Intryga. Zauważ również, że Dżihadyści nie mogą uniknąć zdarzenia skojarzonego z US na zasadzie 1-szej Intrygi, jeżeli komórki rozmieszczone są wyłącznie w kraju o Rządach Islamskich (8.5.1).

8.5.4 Intrygi utajone. Znaczniki Intryg umieszczaj zakryte (pokazując wyłącznie „Intrygę Terror", 4.8.1) – tylko Dżihadyści mogą je podglądać. Ujawnij ich wartości (lub WMD) stronie US tylko w momencie gdy zostaną zablokowane przez Alert lub gdy zostaną rozstrzygnięte.

8.5.5 Intrygi WMD. Znacznik Intrygi WMD z Obszaru Intrygi może zostać umieszczony po każdym udanym rzucie na Operację Intrygi (8.5.2). Jeżeli znacznik Intrygi WMD jest zablokowany (7.5.2-3) lub rozstrzygnięty, to usuń znacznik Intrygi WMD z gry.

8.5.6 Nieblokowane Intrygi. Pod koniec każdej Fazy Akcji US, gracz Dżihadysta musi ujawnić i rozstrzygnąć wszystkie znaczniki Intryg pozostające w jakichkolwiek krajach. On wybiera kolejność. Możliwe rozstrzygnięcia to:

ZWYCIĘSTWO
- Jeżeli znacznik WMD znajduje się w US, to Dżihadyści zwyciężają.

FUNDUSZE
- Za każdą Intrygę w kraju muzułmańskim lub IRANIE dodaj +1 do Funduszy, jeżeli Rządy są Poprawne lub Słabe albo +2 jeżeli są Dobre.
- Za każdą Intrygę, nie będącą WMD, w krajach niemuzułmańskich poza US, zwiększ Fundusze o wartość Intrygi, lub jeżeli rządy są Dobre, o podwojoną wartość Intrygi.
- Za Intrygę WMD w krajach niemuzułmańskich, lub jakąkolwiek Intrygę w US, ustaw fundusze na 9.

NASTAWIENIE
- Jeżeli Intryga znajduje się w kraju nie-muzułmańskim (włączając w to US), to rzuć na Nastawienie kraju. Jeżeli jest to WMD w grze 2-osobowej, to Dżihadyści mogą raz przerzucić wynik.
- Jeżeli w strefie Schengen, to Dżihadyści wybierają dwa inne kraje strefy Schengen i wykonują rzuty na ich Nastawienie.

PRESTIŻ
- Jeżeli kraj będący celem posiada oddziały, obniż Prestiż o jeden (-1) lub ustaw Prestiż na '1', jeżeli to Intryga WMD.
- Jeżeli w US, to wykonaj rzut na Nastawienie.

RZĄDY I POMOC
- Jeżeli Intryga w kraju muzułmańskim, to rzuć tyloma kośćmi ile wynosi wartość Intrygi (3 jeżeli WMD), tak jakby podejmowana była próba operacji Dżihadystów w tym kraju (8.1). Każdy sukces likwiduje jeden znacznik Pomocy i pogarsza Rządy o jeden poziom, ale nie na Rządy Islamskie. Porażka bez efektów.

ZNACZNIK
- Zwróć znacznik Intrygi do obszaru Dostępnych Intryg (lub usuń z gry jeżeli WMD).

UWAGA: Karty Pomocy Podręcznej obu graczy zawierają informacje o rozstrzyganiu Nieblokowanych Intryg.

STOP!

Przeczytałeś pełne zasady dla 2 osób.
Pozostałe zasady dotyczą wyłącznie gry jednoosobowej.

9.0 CZYNNOŚCI DŻIHADYSTÓW (1-OSOBA)

Ta sekcja zawiera zasady gry jednoosobowej i modyfikuje poprzednie zasady. Jeżeli zasady są sprzeczne, to poniższa sekcja zastępuje zasady z poprzednich w przypadku gry jednoosobowej. Gracz w grze jednoosobowej gra stroną US.

9.1 JAK ZWYCIĘŻYĆ

Eliminacja ostatniej komórki nie zapewnia zwycięstwa US (gra toczy się dalej). Rządy Islamskie nad 6 lub więcej Zasobami powodują zwycięstwo Dżihadystów, niezależnie od ich przyległości (modyfikacja 2.1). Jeżeli gra zakończy się przez Przetasowanie (3.3), to US przegrywają grę 1-taliową, jeżeli mniej niż 6 zasobów jest Dobrych, przegrywają grę 2-taliową jeżeli mniej niż 9 zasobów oraz 3-taliową jeżeli mniej niż 12 zasobów jest Dobrych (modyfikuje 2.3; inne warunki nadal obowiązują).

9.2 SEKWENCJA GRY

Rozdaj Dżihadystom karty (5.2.8) na zakryty stos, zagrywając, usuwając lub dodając karty na/z góry stosu. Możesz je podejrzeć (5.3.2) tylko w efekcie zdarzeń *Intel Community* lub *FSB*. Po rozpatrzeniu *FSB* przetasuj karty.

PRZYKŁAD: Instrukcja na zdarzeniu nakazujące wzięcie „losowej" kart oznacza wzięcie górnej karty Dżihadystów.

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

OPCJONALNIE

Dla zmniejszenia wahania się trudności, podziel i przygotowuj talię po każdym Przetasowaniu jako trzy „mini-talie”:

- Zdarzeń niepowiązanych,
- Zdarzeń związanych z Dżihadystami,
- Zdarzeń związanych z US.

Rozdaj i przetasuj całą rękę Dżihadystów, potem rozdaj i rękę US. Dla każdego rozdania lub pobrania karty w wyniku zdarzenia, pociągnij jedną kartę z każdej z w/w talii w odpowiedniej kolejności, powracając do pobierania z talii zdarzeń niepowiązanych po dociągnięciu z talii zdarzeń powiązanych z US. Wyczerpanie się wszystkich trzech mini-talii wyzwala Przetasowanie (5.3.1).

9.3 OPERACJE

9.3.1 Wybór komórek. Jako cel operacji lub zdarzenia wynikające z zagrania karty Dżihadystów, wybieraj zawsze najpierw dowolną komórkę aktywną przed wyborem komórki uśpionej. WYJĄTEK: Wybierz *Sadr* na końcu.

9.3.2 Umieszczanie Intryg. Sukces w intrydze lub zdarzenie powoduje umieszczenie znacznika Intrygi z obszaru Zdarzeń (modyfikuje 8.5.2 – zauważ, że wartość karty nie ogranicza wartości Intrygi; *Danish Cartoons* oraz *Zarqawi* nadal powodują umieszczenie Intrygi o odpowiedniej liczbie, jeżeli to jest wskazane).

9.3.3 Pozyskanie WMD. Każdy znacznik Intrygi WMD dodany do Obszaru Zdarzeń zamienia znacznik Intrygi o najniższym numerze. (Umieść podmieniony znacznik Intrygi z boku, tak żeby w grze było zawsze ich dokładnie 6). W momencie użycia znacznika WMD, wstawa na Obszar Zdarzeń usunięty wcześniej na bo znacznik o najwyższym numerze (modyfikuje 4.7.8.1).

9.4 ZAGRYWANIE KART DŻIHADYSTÓW

Każde zagranie karty Dżihadystów (6.0) rozgrywaj jak opisano poniżej.

UWAGA: Tabela aktywności dżihadystów na Karcie Pomocy Graczy podsumowuje poniższe akcje.

9.4.1 Zdarzenie czy operacja?

Najpierw przejdź schemat „Event of OPS?” w celu określenia, czy zachodzi zdarzenie na karcie i jakie, jeżeli w ogóle, operacje podejmują Dżihadyści.

- Jeżeli karta jest możliwym do zagrania (6.2.6) zdarzeniem nieskojarzonym lub Dżihadystów, to zagraj zdarzenie (nawet, jeżeli nie ma efektu lub jest korzystne dla US). WYJĄTEK: Jeżeli na Torze Funduszy nie ma komórek, to zdarzenie powodujące Rekrutację lub umieszczenie komórek spowoduje **Radykalizację** (9.4.3).
- Jeżeli dobrana karta jest możliwym do zagrania zdarzeniem US, Intrygą; zdarzenie nie zachodzi.
- Jeżeli Dżihadyści zagrają zdarzenie Nieskojarzone lub zdarzenie nie jest możliwe do zagrania, rzuć na Wielki Dżihad (taki, który może doprowadzić do Rządów Islamskich, 8.4.2) jeżeli to możliwe.
- Jeżeli nie ma szans na sukces Wielkiego Dżihadu, to rzuć na Mniejszy Dżihad w kraju Dobrym lub Poprawnym.
- Jeżeli nie jest możliwy Dżihad w kraju Poprawnym lub Dobrym, to jeżeli są Dostępne (4.7.4.2) komórki Rekrutuj, o ile nie jest w działaniu zdarzenie *GMTO*.
- Jeżeli nie ma Dostępnych komórek lub w działaniu jest *GMTO*, Podróżuj.

W celu zużycia niewydanych (niemożliwych do wydania) resztek punktów operacyjnych, zobacz Radykalizację (9.4.3).

Zauważ, że zagranie karty Dżihadystów nigdy nie uruchamia zdarzeń US (6.3.2; zignoruj „1-wszą Intrygę”, 4.7.7.2), nie zużywa Rezerw (6.3.3) ani, dla możliwych do zagrania zdarzeń Nieskojarzonych, nie powoduje nadrzędności operacji przed zdarzeniami.

9.4.2 Gdzie?

Po drugie, należy użyć odpowiedniego przepływu „Gdzie?” lub tabeli Losowego Kraju (9.5) żeby określić miejsce operacji lub zdarzenia Dżihadystów. Żeby wybrać kraj, w ramach każdego zielonego przepływu zastosuj „Priorytety” wypisane w odpowiednim białym obszarze, zgodnie z potrzebą. Przeprowadź operację dżihadystów w danym kraju do stopnia, na który pozwala liczba obecnych tam komórek, chyba że zaznaczono inaczej (jak np. Podróż, 9.4.2.6-6.1; Radykalizacja, 9.4.3), zanim przejdziesz do następnego kraju.

9.4.2.1 Dla czynności wynikających z kart, zastosuj tabelę Czynności Dżihadystów, zgodnie z poniższym:

- Dla Intryg użyj „Plot”. Jeżeli jako rezultat wyjdzie Radykalizacja, użyj wartości karty dla Radykalizacji (9.4.3) i zignoruj zdarzenie. (Dla komórki i umieszczenia intrygi *Zarqawi* użyj rozmieszczania komórek, poniżej.)
- Dla Rządu lub zmiany Sprzyjania użyj „Mniejszego Dżihadu”. Dla IRANU i *Jaysh Al-Mahdi* rzuć kością w tabeli „Shia-Mix” (9.5), pzretestuj kraj będący celem jeżeli jest Nieoznaczony, potem odnajdź najbliższy Dobry lub Poprawny kraj, który się nada.
- Dla rozmieszczania komórek wybierz losowy kraj z pośród tych, które się potencjalnie nadają (9.5). Dla *Lebanon War* wykonaj rzut w tabeli „Shia-Mix”. Dla Rekrutacji *Jihadist Videos* oraz *Madrassas* (włączając w to kolejne karty), rzuć w tabeli „Global” (9.5) i odnajdź najbliższy nadający się kraj.
- Dla Podróży *Schengen Visas* rozpocznij od wskazanego obszaru „To” żeby wybrać cel, rzuć na tabeli „Schengen” jeżeli będzie kilka możliwości. Dla *Clean Operations* celem 2 komórek są STANY ZJEDNOCZONE. Dla obu zdarzeń użyj „From” jako początku.

Zauważ, że kilka zdarzeń posiada specjalne zasady używane w grze jednoosobowej (9.6).

9.4.2.2 Rzuć lub umieść Intrygi w jak największej ilości w Stanach Zjednoczonych (ile się da), potem:

- Najpierw na FILIPINACH, jeżeli Prestiż jest poniżej Niskiego i jeżeli *Abu Sayyaf* jest w grze, oraz na FILIPINACH jest przynajmniej tyle komórek ile oddziałów, potem w krajach bez oddziałów.
- Następnie, jeżeli Kara za GWOT jest 0 (4.7.2.1), to w krajach z takim samym Nastawieniem jak US.
- Potem w krajach ze znacznikiem Pomocy.
- Potem, jeżeli Funduszy jest mniej niż 9, w dowolnym nie-muzułmańskim kraju, potem muzułmańskim lub IRANIE.
- Potem użyj wszystkich pozostałych operacji do Radykalizacji (9.4.3).

W powyższej wskazanej kolejności, jeżeli rozpatrywane są operacje Intrygi, to należy dawać pierwszeństwo krajom Poprawnym przez Dobrymi, potem Słabym; jeżeli intrygi umieszczane są w wyniku zdarzeń, to Dobrym przed Poprawnymi, potem Słabym.

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

9.4.2.3 Jeżeli Wielki Dżihad możliwy jest w kilku krajach, to wybierz najpierw PAKISTAN, potem kraj zgodnie z kolejnością ułożoną od najwyższej liczby zasobów w dół.

9.4.2.4 Rzuć na Mniejszy Dżihad lub zmianę Rządu lub Sprzyjania najpierw w krajach Dobrych, potem Poprawnych. Potem, jeżeli zmieniane jest Sprzyjanie, wykonaj to w krajach Słabych. W ramach tej sekwencji obierz za cel najpierw PAKISTAN, potem kraje z Pomocą, potem Oblężone Reżimy, potem kraje z największymi zasobami. Pozostałe punkty operacji zużyj do Radykalizacji (9.4.3).

9.4.2.5 W porządku malejącym, Rekrutuj w:

- Krajach Zmiany Reżimu gdzie liczba oddziałów przewyższa o pięć lub więcej liczbę komórek,
- Krajach Rządów Islamskich z liczbą komórek mniejszą niż podwojona liczba wartości operacji karty,
- Krajach o rządach nie-islamskich oraz krajach gdzie nie ma Zmiany Reżimu, gdzie wymagamy jest najwyższy wynik rzutu dla udanej Rekrutacji (obojętnie czy w wyniku Rządu, 8.1.1, czy Liczny Rekrutacji).

W ramach powyższej sekwencji wybieraj najpierw kraje Oblężonego Reżimu, jeżeli są, potem kraje z największą sumą oddziałów i komórek, potem (jeżeli wybór będzie tylko spomiędzy krajów muzułmańskich) kraj o największej liczbie Zasobów. Rzucaj na jedną operację Rekrutacji na raz. Jeżeli nie pasujących krajów, lub jeżeli Dostępne komórki na Torz Funduszy się wyczerpały, a nadal pozostają punkty operacji, przeprowadź Radykalizację (9.4.3).

UWAGA: Dla rozmieszczania komórek w wyniku zdarzeń Jihadist Videos oraz Madrassas, użyj 9.5, żeby wybrać losowo zamiast zgodnie z tą sekwencja (9.4.2.0).

9.4.2.6 Dla Podróży, najpierw wybierz wszystkie cele, w kolejności malejącej, dla każdej z komórek (maksimum dla kategorii lub przepływu):

- Kraj o Rządach nie-islamskich ze Zmianą Reżimu, Oblężonym Reżimem lub pomocą, jeżeli jest.
- Kraj Słaby z Wielkim Dżihadem jest możliwy, jeżeli zostały dodane dwie (lub mniej) komórki.
- Dobry lub Poprawny kraj muzułmański z przynajmniej jedną przyległa komórką.
- Nieoznaczony kraj nie-muzułmański, jeżeli Postawa US jest Twarda, lub Miękki kraj nie-muzułmański jeżeli Postawa US jest Miękka.

Jeżeli pozostaną operacje to wybierz cel Podróży oraz liczbę komórek losowo (9.5). W ramach wymienionych powyżej kategorii wybieraj najpierw PAKISTAN, potem (jeżeli wszystkie możliwości to kraje muzułmańskie), spośród tych z najwyższymi Zasobami. Jeżeli zdarzenie *Biometrics* jest w grze, i do wybranego kraju nie przylegają żadne komórki, użyj wartości operacyjnej karty do Radykalizacji (9.4.3).

9.4.2.6.1 Następnie dla każdego celu wybierz kraj wyjścia, w kolejności malejącej:

- Kraj o Rządach Islamskich z liczbą komórek większą niż wartość operacyjna karty.
- Kraj Zmiany Reżimu z liczbą komórek większą niż liczba oddziałów.
- Kraj przyległy.
- Losowo spomiędzy krajów z komórkami, włączając w to sam kraj będący celem (co w rezultacie wybrania takiego kraju spowoduje uśpienie wszystkich aktywnych komórek, 4.6.4).

W ramach wymienionych powyżej kategorii wybieraj najpierw kraje z przynajmniej jedną Aktywną komórką, która nie jest jeszcze przydzielona do Podróży. Jeżeli jest to możliwe, staraj się unikać wybierania różnych krajów celu jako kraje wyjścia dla tej samej karty zdarzenia. Jeżeli ostatnia komórka w kraju o Rządzie Islamskim lub ze Zmianą Reżimu podróżuje, to podróżuje wewnątrz kraju (staje się Uśpiona, 4.6.4) zamiast przejść do wybranego celu podróży zgodnie z 9.4.2.6.

9.4.2.6.2 W końcu, przeprowadź wszystkie Podróże (jedna próba na komórkę).

9.4.3 Radykalizacja

W momencie gdy z przepływu wynika, że Dżihadyści nie mogą użyć żadnej wartości operacji otrzymanej z karty, to zamiast tego:

- Jeżeli na torze Funduszy jest komórka, to 1-wsza pozostała wartość operacji zużywana jest na umieszczenie komórki w losowym kraju.
- Następna wartość operacji powoduje Podróż jednej komórki (określ cel i kraj wyjściowy używając przepływu 9.4.2.6, poczynając od drugiego obszaru „To"); Podróż automatycznie kończy się powodzeniem (ignoruj *Biometrics*).
- Jeżeli Funduszy jest mniej niż 9, następna wartość operacji automatycznie powoduje umieszczenie Intrygi (9.3.2) W losowym, nie-islamskim kraju z komórką.
- Każda wartość operacji, która pozostaje, automatycznie pogarsza o jeden poziom Rządy losowo wybranego muzułmańskiego kraju z Dobrym lub Poprawnym rządem.

PRZYKŁAD: Karat Dżihadystów o wartości 3 to możliwe do zagrania zdarzenie US, ale na mapie jest tylko jedna komórka. Przeprowadź operację Intryga tą komórką (9.4.1), potem umieść jedną komórkę z toru (niezależnie od Funduszy) w losowo wybranym kraju (9.5), potem wykonaj automatycznie Podróż jedną komórką.

9.5 LOSOWY KRAJ

Za każdym razem gdy przepływ „Gdzie?" (9.4.2), wskazania scenariusza lub zdarzenie Dżihadystów wskażą na mapie kilka możliwych krajów o równym priorytecie, lub specyfikowany jako cel jest kraj „losowy", wybór następuje zgodnie z poniższym:

- Jeżeli istnieje 6 lub mniej opcji wyboru i nie wybrano Schengen lub Shia-Mix, to przydziel każdemu z możliwych krajów liczbę (lub równy zakres liczb) i rzuć kością.
- Jeżeli jest więcej niż 6 krajów, rzuć jedną brązową i jedną czarną kością na tabeli „Global". Jeżeli wybrano nie-muzułmański lub muzułmański kraj, to rzucaj kostką brązową tak długo, aż w rezultacie wypadnie właściwa kolumna (odpowiednio niebieska lub zielona, przerzuć wynik IRAN jeżeli to konieczne).
- Jeżeli wybrano Schengen (jak np. w przypadku dodatkowego rzutu na Nastawienie po Intrydze w obszarze Schengen, 8.5.6), to rzuć jedną kostką w tabeli „Schengen" (zauważ, że w tabeli nie ma krajów EURPY WSCHODNIEJ, pomimo ich przynależności do Schengen).
- Jeżeli wybrano Shia-Mix, to zsumuj wynik rzutu trzema kośćmi w tabeli „Shia-Mix".

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

9.5.1 Najbliższy kraj

Jeżeli wynik rzutu w tabeli Losowy Kraj nie jest prawidłowy, to znajdź najbliższy wynikowemu prawidłowy kraj (począwszy od krajów przyległych) i wybierz spośród nich przy pomocy rzutu kostką (zgodnie z 9.5, pierwszy podpunkt).

PRZYKŁAD: Dżihadyścią mają użyć dwóch punktów operacji na Intrygi. W Stanach Zjednoczonych nie ma komórek oraz w grze jest karta ABU SAYYAF. *Prestiż ma stan Wysoki, w AFGANISTANIE i Krajach Zatoki są po dwa oddziały US oraz po dwie komórki. Oba te kraje są Poprawne. Ponieważ karta działań Dżihadystów w sekcji „Gdzie?" daje obu krajom ten sam priorytet jako miejsce działania Intrgi, gracz decycuje się na to, że przy wyniku 1-3 krajem będzie AFGANISTAN, przy wyniku „4-6" będą to Kraje Zatoki.*

9.6 INSTRUKCJE ODNOŚCIE POJEDYNCZYCH KART

- *Ex-KGB:* Jeżeli miałoby to zmienić położenie znacznika Nastawienie Światowe, to za cel obierz KAUKAZ (4.7.2), w innym przypadku celem jest CENTRALNA AZJA.
- *Leak:* Wybierz losowo spomiędzy znaczników *Enhanced Measures, Renditions, Wiretapping* z Obszaru Zdarzeń.
- *Oli Price Spike:* Spomiędzy kart zdarzeń o najwyższej wartości, skojarzonych z Dżihadystami, leżących na Stosie Kart Odrzuconych, wybierz losowo jedną. Jeżeli żadna taka nie jest dostępna, użyj *Oli Price Spike* wyłacznie do działań operacyjnych.

UWAGA DO GRY: Trzymanie kart skojarzonych z Dżihadystami o wartości 3 na osobnym stosie ułatwia wdrożenie efektu karty OIL PRICE SPIKE.

9.7 IDEOLOGIA DŻIHADYSTÓW

Powyższe zasady pozwalają na rozegranie gry na odpowiednim poziomie. Jak już zaznajomisz się z grą – lub gdy od razu chcesz zacząć od większego wyzwania – możesz podnieść poziom trudności rozgrywki US, przedstawiony tutaj jako otwartość Muzułmanów na ideologię Dżihadystów:

- **Atrakcyjność:** Każdy sukces podczas Rekrutacji umieszcza dwie dostępne komórki (modyfikuje 8.2.1).
- **Potencjał:** Powyższe plus wystarczą tylko trzy komórki więcej niż wynosi liczba oddziałów do Wielkiego Dżihadu (modyfikuje 8.4.2).
- **Zaraźliwość:** Powyższe plus US musi zagrywać wszystkie swoje karty (modyfikuje 5.2.4).
- **Zjadliwość:** Powyższe plus nieudany rzut na Dżihad nie usuwa komórek (modyfikuje 8.4.3).

© 2010 GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com