

LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 – ?



Reglas del Juego

1.0 Introducción.....	2
2.0 Condiciones de Victoria.....	3
3.0 Preparación.....	4
4.0 Componentes.....	5
5.0 Secuencia de Juego.....	17
6.0 Jugar Cartas.....	19
7.0 Operaciones de EEUU.....	22
8.0 Operaciones yihadistas.....	29
9.0 Operaciones yihadistas (1 Jugador).....	35
Glosario.....	43
Escenarios.....	46

1.0 Introducción

Labyrinth es un juego de motor de cartas para 1-2 jugadores que simula a nivel estratégico el litigio en curso por parte de extremistas islámicos con el fin de imponer su interpretación religiosa en el mundo musulmán.

- En un juego de un jugador (9.0), el jugador representa a los Estados Unidos (EEUU), y sus aliados, combatiendo la Yihad extremista ("lucha", es decir, la guerra santa).
- En un juego a dos jugadores, el segundo jugador toma el rol de los Yihadistas.

El lado de EEUU busca mejorar la gobernabilidad en los países musulmanes para que el yihadismo sea cortado de raíz, o al menos eliminar a los combatientes extremistas que representan una amenaza inmediata. El bando yihadista busca restablecer el Califato Islámico de la antigüedad o al menos dañar a los EEUU tan severamente que se retire del mundo musulmán.

Para lograr estos objetivos en el juego, los jugadores emplearán cartas estratégicas para realizar operaciones o hacer que ocurran determinados eventos. Una mano de cartas en **Labyrinth** simula aproximadamente un año.

Nota: El juego utiliza el término "yihadistas" para referirse a la violencia islámica de militantes extremistas (como los occidentales y los propios militantes normalmente lo hacen) y no a los muchos millones de musulmanes pacíficos en el mundo.

Las reglas están organizadas en secciones numeradas. Para una partida de 2 jugadores, basta con leer las secciones de la 2 a la 8. Para un juego de 1 jugador, también es necesario leer las reglas de la sección 9, "Actividades Yihadistas", que modifica las reglas anteriores para permitir jugar en solitario.

Nota: La parte exterior de las hojas de ayuda de los jugadores resume las reglas utilizadas en las partidas de 2 jugadores, incluyendo las operaciones de EEUU y yihadistas, (artículos 7 y 8) y cómo ganar (artículo 2). El interior de las hojas de ayuda del jugador sólo se utiliza en las partidas de un jugador.

2.0 Condiciones de Victoria

2.1 Tres formas de ganar

Cada bando puede ganar de tres maneras diferentes:

2.1.1 Victoria de EEUU

- EEUU gana en el instante en que hay al menos 12 recursos de países musulmanes con nivel de gobernabilidad Good (4.2.1), o
- Por lo menos 15, de los 18, países musulmanes tienen gobernabilidad Fair o Good, o
- no hay células yihadistas en ningún país en todo el mapa.

2.1.2 Victoria Yihadista

- Los Yihadistas ganan en el momento en el que un conjunto de países con un valor de al menos 6 recursos y que contenga al menos a 2 países adyacentes tengan Gobernabilidad Islamic Rule, o
- El prestigio de EEUU esté en 1 y al menos 15 países musulmanes tienen Gobernabilidad Poor o Islamist Rule, o
- Una amenaza de ataque terrorista con armas de destrucción masiva (WMD Plot) (8.5.5-6) se resuelve en los EEUU sin haber sido detectada (como por una Alerta, 7.5).

2.2 Subida del precio del petróleo

En el improbable caso en el que al jugar una carta de evento de repunte de los precios del petróleo cause que ambos bandos consigan una de sus condiciones de victoria simultáneamente, el bando que haya jugado el evento gana.

2.3 Determinación de la victoria si el juego llega al final

Labyrinth se puede jugar en tres modalidades de duración. Si ninguna de las condiciones de 2.1 se han dado al acabar el mazo de cartas, vuelve a barajar y forma un nuevo mazo (1º, 2º, o 3º mirar 3.3, 5.1, & 5.3.1), EEUU gana si hay más del doble de países con gobernabilidad Good que con Islamist Rule; en caso contrario, los Yihadistas ganan. Para esta modalidad de fin de juego, los marcadores Regime Change colocados en el último turno (marcador verde, 4.8.2) cuentan como Islamist Rule.

3.0 Preparación

3.1 En general

Elige un escenario de los que hay en la parte posterior de este reglamento. Los jugadores deben elegir un bando y se sientan al lado del otro, frente al mapa a lo largo de su borde sur, con el representante de EEUU a la izquierda y Yihadista a la derecha. El jugador que representa a EEUU toma la hoja de ayuda Operaciones de EEUU y el dado de color caqui, el yihadista toma la hoja de ayuda "Operaciones de yihadista" y tres dados negros.

Nota: Es posible que desees configurar y experimentar a través de los ejemplos que se plantean en el libro de "ejemplo de juego" antes de comenzar tu primera partida.

3.2 Preparación

Coloca los marcadores, tropas y las células terroristas tal y como se indica en el escenario escogido para la partida. (Muchos países comienzan sin definir hasta que se evalúen por primera vez en la partida, 4.9.4.)

- Organizar las tropas restantes (cubitos de madera caqui) y células (cilindros negros) en los tracks de Tropas (Troops) y Financiación de células (Funding) respectivamente, rellenando siempre las cajas de derecha a izquierda cinco unidades en cada caja (4.7.3-4).
- Coloca 3 marcadores de amenaza de ataque con armas de destrucción masiva en cada una de las dos cajas de WMD Plot (4.7.8.1).
- Coloca el marcador "Card" en la posición Primera carta Yihadista (Jihadist Card 1) en el track de Fase de Acción (Action Phase) en la fase de acción en la carta yihadista 1 (4.7.5). Coloca ambos marcadores de Reservas (Reserves) en "0" (6.3.3).
- Coloca los marcadores Plot (Amenaza de ataque terrorista) boca abajo en las cajas de amenazas disponibles (Available Plots) (4.7.8). Coloca los marcadores Regime Change, Aid/Besieged Regime, Cadre, Event y el primer Plot (1st Plot) a un lado.
- Retira todas las cartas que se especifican en el escenario que vas a jugar, luego baraja el resto para crear un mazo boca abajo. Colócalo cerca del tablero con espacio para formar una pila de descartes junto a él.

- Reparte el número de cartas indicadas por los tracks Troops y Funding, respectivamente (5.2.8), y comienza a jugar con la fase de acción de los Yihadistas (mira Secuencia de Juego, 5.0).

Nota: *Por mutuo acuerdo de los jugadores pueden usar los marcadores de inicio con el que comienzan la partida tanto los países musulmanes como los no musulmanes (governabilidad o postura) tal y como consideren oportuno basándose en hechos históricos o escenarios hipotéticos.*

3.3 Selección de la duración de la partida

Los jugadores seleccionan una de las tres duraciones de juego a continuación. La selección es decisión exclusiva y de mutuo acuerdo de los jugadores:

- STANDARD: Coloca el marcador "Deck" en el espacio del track Reshuffle 1 Deck. El juego termina (2.3) cuando una carta tenga que robarse y el mazo esté agotado.
- TORNEO: Coloca el marcador "Deck" en el espacio del track Reshuffle 2 Deck. El juego termina (2.3) cuando una carta tenga que robarse y el mazo esté agotado por segunda vez (5.3.1).
- CAMPAÑA: Coloca el marcador "Deck" en el espacio del track Reshuffle 3 Deck. El juego termina (2.3) cuando una carta tenga que robarse y el mazo esté agotado por tercera vez (5.3.1).

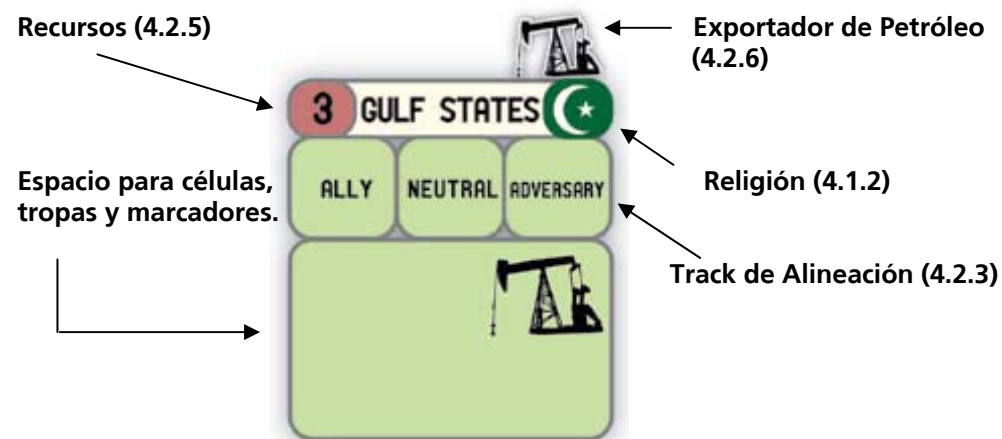
4.0 Componentes

Un juego completo de **Labyrinth** incluye:

- Un tablero montado de 22" x 34".
- Una hoja de 156 contadores.
- Este Reglamento.
- Un libro de "Ejemplo de Juego".
- Una hoja de ayuda para el jugador de EEUU.
- Una hoja de ayuda para el jugador Yihadista.
- 120 cartas.
- 15 cubos de madera de color caqui (para señalar las tropas).
- 15 cilindros de madera negros (para señalar las células terroristas).
- 4 dados de seis caras (1 caqui y 3 negros).

4.1 El tablero.

4.1.1 Países y Líneas de Conexión. El tablero muestra la mayoría del mundo musulmán, además de otras regiones donde los extremistas pueden operar. Cada espacio en el tablero representa un país o bloque de países. Los espacios en él son diferentes, dependiendo de la religión dominante en cada país. Los países conectados por líneas se consideran adyacentes. La adyacencia afecta al viaje de las células terroristas (8.3), La guerra de ideas de EEUU (US War of Ideas) (7.2), la victoria Yihadista (2.1), y algunos eventos (ver también 4.5).



4.1.2 Religión. Todos los países se marcan por su grado y naturaleza de afiliación musulmana. Por generalizar, Países Sunnies (Sunni) o mezclados con Chiítas (Shia-Mix) se llaman musulmanes en el juego (4.2). Países no musulmanes son aquellos en los que los musulmanes son minoría frente a otras religiones (4.3). Irán, siendo un país denominado como Chiíta (Shia-Mix) es un tipo de país distinto (en términos de juego no se considera ni "Shia-Mix" ni "Musulmán", 4.4).



Nota: *Dentro de los países Shia-Mix se incluyen algunos gobernados por Sunnies u otros no Chiíes pero con una sustancial o particularmente activa población Chiíta.*

4.2 Países Musulmanes

4.2.1 Gobernabilidad. Los países musulmanes se distinguen por la calidad del Gobierno que se establece en la preparación de la partida y puede cambiar durante el desarrollo del juego. La Gobernabilidad en términos del juego se representa por una escala descendente de cuatro valores: Good (buena), Fair (justa), Poor (pobre) y Islamist Rule (Régimen Islamista). Good, Fair y Poor tiene asociado un valor 1, 2 y 3 respectivamente que afecta a diferentes funciones de juego, particularmente las operaciones a llevar a cabo en un determinado país.



Marcadores de Gobernabilidad

4.2.2 Señala la gobernabilidad de un país con el marcador apropiado, volteando o cambiándolo por otro cuando la gobernabilidad mejora o empeora.

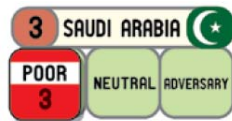
Ejemplo: Si la gobernabilidad de Arabia Saudita mejora un nivel de Poor a Fair, cambia el marcador "Poor-3" por el de "Fair-2" en la misma casilla de alineamiento. Si mejora de nuevo, voltea el marcador a su lado "Good-1."

4.2.3 Alineamiento. Un track de tres espacios en cada país musulmán indica la alineación de ese país respecto con la de EEUU en términos de Ally (Aliado), Neutral o Adversary (Adversario).

Nota: Sólo los países musulmanes se califican en cuanto a su alineamiento. Por tanto, en términos del juego, un país no musulmán nunca es aliado. Los países no musulmanes en su lugar de calificarse por su Alineamiento, lo hacen por su Actitud (Posture) (4.3.2).

4.2.4 Coloca un marcador de gobernabilidad en la casilla apropiada del track de alineamiento.

Ejemplo: Arabia Saudita inicialmente comienza como un Aliado de EEUU con Gobernabilidad Pobre ("Poor Ally").



Nota: La primera vez que la gobernabilidad de un país es comprobada, su alineación típica es neutral (4.9.4).

4.2.5 Recursos. Cada país musulmán muestra un valor de recursos de 1, 2 ó 3. La gobernabilidad sobre los recursos, en parte, determina la victoria. Los recursos también afectan a algunos eventos.

4.2.6 Petróleo. Algunos países musulmanes muestran un símbolo de exportadores de petróleo junto a su valor de recursos. Cada uno de estos países incrementa su valor de recurso en uno por cada evento de repunte de los precios de petróleo (Oil Price Spike) en juego durante todo un turno.

4.3 Países No Musulmanes

4.3.1 Gobernabilidad. Los países no musulmanes muestran una gobernabilidad permanente de Good-1 o Fair-2.

Nota: La gobernabilidad de los países no musulmanes no cambia nunca pero afecta al juego.

4.3.2 Posture. Los países no musulmanes (excepto los EEUU e Irán) tienen casillas para marcadores de Postura, representando su preferencia política respecto al uso de una postura dura (Hard power) o una postura más tolerante o suave (Soft power) en la lucha contra el extremismo islámico. Los diferentes escenarios que se plantean explican como se marca la postura de cada país no musulmán con el marcador apropiado.



Los EEUU también tienen un marcador de postura en el track de relaciones frente Global War on Terror (GWOT) (4.7.2).



4.3.3 Israel. La postura de Israel siempre es dura (Hard), como se indica en su espacio de postura en el tablero.

4.3.4 Reclutamiento. Unos cuantos países no musulmanes muestran números de reclutamiento (Recruit Numbers) que indican la habilidad de los Yihadistas para captar a gente para su causa en ese país (8.2.4).

Ejemplo: Filipinas tiene un número de reclutamiento de "REC 3".

4.4 Irán

Irán es un tipo especial de país (en términos del juego, ni es considerado ni musulmán ni no musulmán). Tiene una gobernabilidad invariable como un país no musulmán pero no tiene Postura.

4.5 Países acogidos al Tratado Schengen



Un país conectado a un símbolo Schengen es adyacente a todos los países Schengen, y todos los países Schengen son adyacentes entre sí. Por tanto, cuando una célula terrorista se mueve hacia un país Schengen, el Yihadista puede colocar su célula en cualquiera de los siete países que conforman la zona Schengen.

4.6 Células terroristas y Tropas

4.6.1. Cada uno de los 15 cilindros de madera negros en este juego representa una célula terrorista de yihadistas y cada uno de los 15 cubitos de madera color caqui representa una unidad mayor de tropas occidentales.



Células terroristas.



Tropas occidentales.

4.6.2. Las células y tropas se colocan en los respectivos tracks que sirven como cajas de almacenamiento para los cilindros y cubos cuando no están en un país (4.7.3-4). Cada espacio de país tiene un área para colocar las células y tropas en él.

4.6.3. El número de cilindros y cubos del juego definen el límite de éstos que puede haber en juego.

Ejemplo: El Yihadista no puede colocar ninguna célula a través de eventos o reclutando si los 15 están ya en los países, no quedando ninguno en el track Funding. (4.7.4.).

4.6.4. Células dormidas y activas. Las células pueden estar dormidas o activas. (Coloca la célula dormida con la media luna verde boca abajo y la célula activa con ésta boca arriba). Las células están dormidas o activas de acuerdo con lo siguiente:

- Las células que se traen del track Funding (4.7.4) al mapa comienzan como dormidas.
- Las células dormidas usadas para la Yihad (8.4), para intentar un atentado terrorista (Plot) (8.5.1), que están descubiertas (Disrupted) (7.4) o que están en un país en el momento en el que se produce una implementación de cambio de régimen (Regime Change Deployment) (7.3.4) pasan a estar activas.
- Las células activas que viajan (ya sea entre países o dentro del mismo, 8.3.1) se vuelven células dormidas.

4.7 Tracks y cajas

Algunos tracks y cajas de almacenamiento regulan el juego. Los tracks limitan los valores del juego.

Ejemplo: La financiación yihadista (Funding) nunca cae por debajo de 1 o excede 9; La postura mundial (World Posture) nunca excede Soft-3 o Hard-3.

Los tracks y cajas y sus usos incluyen:



4.7.1 Track de Prestigio de EEUU (US Prestige Track).

A medida que el prestigio cambia, mueve el marcador de "US Prestige" entre 1 y 12 para indicar el correspondiente prestigio: Low, Medium, High, o Very High Prestige. El prestigio puede cambiar debido a una variedad de motivos (ver el Ejemplo de Juego para un resumen). Si se requiere una tirada de dados de prestigio, primero tira el dado para determinar si va a mejorar o empeorar (mira la tabla de Prestigio (Prestige) en la hoja de ayuda de los jugadores). Entonces tira dos dados y cambia el prestigio según la tirada menor.

Nota de Diseño: El Prestigio (Prestige) representa la afinidad total del mundo (especialmente de los países musulmanes) con respecto a los Estados Unidos, lo cual afecta a las operaciones de EEUU de Guerra de Ideas (War of Ideas) (4.9.2, 7.2.1) y algunos eventos.

4.7.2 Track de Relaciones de EEUU (US GWOT (Global War on Terror) Relations Track).

Determina la Postura Mundial (World Posture) contando separadamente los marcadores de países no estadounidenses con postura Soft y Hard en el tablero (cuenta siempre a Israel como un marcador Hard) y restando el menor del mayor para determinar el valor total, con el mayor determinando el lado de la escala usado. Tal y como cambia la Postura, mueve (y voltea) el marcador de "World Hard/Soft" a lo largo de la escala de Soft-3 a Hard-3 y el marcador "US Hard/Soft" entre Soft y Hard.



Ejemplo: Tres países que no son EEUU están en Soft y 5 que están en Hard darán como resultado una postura mundial de Hard 2.

Nota: La postura US Posture esta marcada en el track GWOT Relations. El espacio US, al contrario que los otros países no musulmanes, no tiene una caja de Postura.

4.7.2.1 Penalización en las relaciones GWOT. Si el mundo y EEUU tienen posturas diferentes (una Hard y otra Soft), la penalización de las Relaciones GWOT es igual al valor de la Postura Mundial (World Posture) (puede ser "1", "2" o "3"); si las posturas son la misma (ambas Hard o ambas Soft) o la Postura Mundial es "0", la penalización es 0.

Nota de Diseño: Las relaciones GWOT Relations representan la unidad de los países no musulmanes o su grado de discordia acerca de las tácticas contra el extremismo, afectando las operaciones US War of Ideas (4.9.2 & 7.2), Prestige (5.2.5), y algunos eventos.

4.7.3 Track de tropas. Coloca cualquier tropa que no se encuentre en ningún país en el track de tropas, cinco cubos por caja, rellenando las cajas de derecha a izquierda. Cualquier tropa que se transfiera del track de tropas a cualquier país, se toma de la caja más a la izquierda, cuando ésta se queda vacía se continua con la siguiente hacia la derecha. Coloca y mueve el marcador de tropas a la caja más a la derecha en la que haya menos de cinco cubos de tropas.



Ejemplo: Si 7 de los 15 cubos de tropas están posicionados en diferentes países, los ocho cubos que permanecen en el track de tropas estarán dispuestos de la siguiente forma: 5 cubos en la caja "Overstretch" y 3 en la caja "War". El marcador de tropas debería estar en la caja "War" con 3 cubos, indicando que los EEUU están en War en lugar de en Low Intensity o Overstretch.

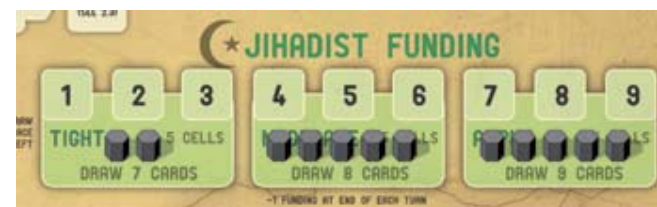
Nota de Diseño: El nivel de implicación de tropas influencia sobre otros recursos disponibles para la lucha contra el extremismo. En el juego, ese nivel influencia el tamaño de mano de cartas que el jugador de EEUU puede tomar al comienzo de un turno (5.2.8) y la resolución de algunos eventos.

4.7.4 Track de Financiación Yihadista. Cuando las células son reclutadas o son colocadas por un evento en un país, tómalas del track de financiación (Funding Track), empezando por la izquierda y hacia la derecha. Cuando las células se eliminan de los países, colócalas en el track Funding, cinco cilindros por caja, rellenando las cajas de derecha a izquierda.

4.7.4.1 Financiación. A medida que el Funding cambia, mueve el marcador "Jihadist Funding" entre 1 y 9 para indicar la correspondiente intensidad de financiación del terrorismo: Débil (Tight), Moderada (Moderate) o Intensa (Ample).

Nota de Diseño: La financiación representa el nivel de financiación de organizaciones extremistas al que están contribuyendo los donantes fanáticos religiosos y otras fuentes. Afecta a la capacidad de reclutamiento de células terroristas por parte del Yihadista y al tamaño de la mano de cartas que el jugador yihadista puede tomar.

4.7.4.2 Células disponibles. Sólo las células en la caja bajo o a la izquierda del marcador "Jihadist Funding" están disponibles para ser reclutadas (8.2.1).



Ejemplo: Funding está actualmente en 6, y sólo tres de las 15 células están activas en varios países. La caja "Ample" mantiene cinco células esperando ser reclutadas, la caja "Moderate" mantiene otras cinco, y la caja "Tight" las restantes dos. Las siete células en las cajas "Tight" y "Moderate" están disponibles para reclutar; las cinco en la caja "Ample" no están disponibles. La primera célula que puede ser reclutada o colocada en países sobre el mapa a través del empleo de eventos deben venir de la caja "Tight".

A no ser que se especifique algo diferente, la posición del marcador de Funding afecta a la colocación de células sólo si se realiza usando los puntos de operaciones de la carta para de reclutamiento. La colocación de células mediante eventos puede tener lugar siempre que haya células en el track de Funding. También, una caída de la

financiación no afecta a las células que ya se encuentran presentes en países hasta ese momento.

4.7.5 Tracks de secuencia de juego. Mueve el marcador “Card” a lo largo del track de fases de acción (Action Phases track) a medida que los jugadores juegan cartas (5.2.2, 6.0). Cada vez que el jugador que representa EEUU completa su fase de acciones y se resuelven los posibles atentados (marcadores Plot), devuelve el marcador “Card” al espacio “Card 1” del jugador que representa a los yihadistas. Mueve el marcador “Deck” una caja hacia la derecha si se tiene que volver a barajar porque en este momento el mazo de robo se haya agotado (5.3.1) o no hay suficientes cartas en él para completar la mano de ambos jugadores.

4.7.6 Tracks de Victoria. Mueve los marcadores “Good Resources”, “Islamist Resources”, “Fair/Good”, y “Poor/Islamist” a lo largo de los tracks de victoria correspondientes con el fin de reflejar los recursos totales bajo buena gobernabilidad (Good Governance) y régimen islamista (Islamist Rule) (2.1, 4.2.1, 4.2.5) y el número de países en Fair o Good y por otro lado en Poor o Islamist Rule.

4.7.7 Caja de Eventos. Coloca los marcadores de eventos permanentes en la caja de eventos (Event Box) (6.2.7).



Nota de Diseño: Muchos eventos afectan a un único país, los jugadores puede que prefieran colocar los marcadores de evento en ese país, para que resulte más fácil de controlar, en lugar de en la caja de eventos (Event Box). Igualmente, algunos marcadores de eventos tienen una caja en la que ser colocados cerca de los múltiples países a los que afecta.

4.7.7.1 Caja de eventos efímeros. Cuando un evento efímero (Lapsing) tiene lugar (6.2.7), coloca esa carta en una de las dos cajas Lapsing Event (si más de dos eventos efímeros están en juego, colócalos de manera que se vean todos).

4.7.7.2 Caja de Primera amenaza de atentado (1st Plot Box). Cuando el bando Yihadista realiza la primera operación de atentado (Plot) de (8.5.3), coloca la carta usada en la caja 1st Plot (como recordatorio de que las subsiguientes cartas de operaciones que juegue el jugador Yihadista para intentar llevar a cabo un atentado a lo largo del presente turno provocan los eventos asociados con EEUU de manera normal 6.3.2).

4.7.7.3 Si un evento efímero o la primera carta de Plot se elimina de una caja antes que termine un turno (Ejemplo: Repunte de los precios de petróleo o una necesidad

de barajar para formar un nuevo mazo en mitad de un turno), reemplázala con el marcador de evento o el marcador “1st Plot” respectivamente.

4.7.8 Plots disponibles. Coloca los marcadores de amenaza terrorista (Plot) disponibles (4.8.1, 7.5.3, 8.5.2, 8.5.4) en la caja Available Plots. Cualquier marcador Plot en esta caja está disponible para ser colocado en los países mediante operaciones Plot (8.5.2) o eventos.

4.7.8.1 Cajas de WMD Plot. Mantén los marcadores WMD Plot (atentado con armas de destrucción masiva) que aún no estén disponibles (8.5.5) en las cajas de almacenamiento “Loose Nuke, HEU, & Kazakh Strain” y “Pakistan Arsenal”, tres marcadores por caja.



- Eventos WMD: Cuando un evento haga que un marcador WMD Plot pase a estar disponible, coloca un marcador de la caja “Loose Nuke, HEU, & Kazakh Strain” en la caja de Plots disponibles (Available Plots box), boca abajo.

- Pakistán: Cuando Pakistán entre por primera vez en Régimen Islamista (Islamist Rule) (8.4.5), coloca tres marcadores WMD Plot de la caja “Pakistan Arsenal” dentro de la caja Available Plots box, boca abajo.

Nota: Los marcadores WMD Plot nunca vuelven a las cajas WMD o Available Plots, una vez que son usadas en un atentado (Plot) (8.5), se eliminan del juego.

4.7.9 Tracks de reservas. Cada bando lleva la cuenta de sus Reservas (Reserves) (6.3.3) en el track Reserves. Al final de cada turno, devuelve todas las reservas a “0”.



4.8 Otros marcadores

4.8.1 Marcadores de amenaza de atentado (Plot). Seis marcadores no-WMD se enumeran con los valores “1”, “2” ó “3”. Manténlos boca abajo en la caja Available Plots (4.7.8). Sólo el yihadista puede inspeccionarlos (8.5.4). Estos pueden ser reutilizados. Los Plots de mayor valor requieren cartas de operaciones mayores para poder ser colocados.





4.8.2 Marcadores de Cambio de régimen.

Mantén los marcadores Regime Change cerca del tablero. Cuando tienen lugar una operación de Cambio de Régimen (7.3.4), coloca un marcador Regime Change verde encima de los cubos de tropas para indicar que éstos no pueden salir del país (7.3.1). Tras repartir nuevas cartas (5.2.8), voltea cualquier marcador verde de Regime Change al lado caquí (5.2.9). Cualquier país que contenga un marcador Regime Change marker es un país en Cambio de Régimen (Regime Change country) (7.3.4.1).

Nota: Por vía de 2.3, los marcadores verdes de Regime Change evitan que se pueda invertir fácilmente una victoria yihadista en el último turno. Si el turno actual va a ser el último de la partida (3.3) y quieres evitar el paso de voltear el marcador (5.2.9) por temor a olvidarlo al final del turno, colócalo directamente por su cara caquí boca arriba.

4.8.3 Marcadores de Régimen Ayudado/Asediado.



Mantén los marcadores Aid/Besieged Regime cerca del tablero. Úsalos para señalar los países reforzados por la War of Ideas (7.2.2.1) o debilitados por la Jihad (8.4.3.1). Éstos afectan las tiradas de War of Ideas (7.2.3) y los éxitos de la Major Jihad (8.4.3.2), respectivamente.

4.8.4 Marcadores de infraestructura terrorista (Cadre).



Mantén los marcadores de infraestructura terrorista (Cadre) cerca del tablero. Cada vez que la última célula en un país sin Cadre se elimina por disolución (Disrupt) (7.4) o evento (nunca por Yihad o Viaje (Travel), 8.3-8.4), coloca un marcador de Cadre allí. Los marcadores Cadre permiten reclutar (Recruiting) (8.2.2). Siempre que una célula se transfiere del track de Funding a un país en el que hay un marcador cadre, éste marcador se elimina. El jugador yihadista puede eliminar cualquier cadre durante la fase de acción yihadista.

4.9 Tablas

4.9.1. La parte exterior de la hoja de ayuda de los jugadores tiene diferentes tablas de tiradas de dados usadas en el juego: las tablas son de Gobernabilidad (Governance), Postura (Posture), Prestigio (Prestige), y Guerra de Ideas (War of Ideas).

4.9.2 Tabla de Guerra de Ideas (War of Ideas). Cuando los EEUU conducen una operación War of Ideas en un país Musulmán (7.2.1), debe obtener un 5 o más para tener éxito. Consulta la tabla War of Ideas (en ambas Hojas de Ayuda) para ver los modificadores a la tirada. La Guerra de Ideas (War of Ideas) en países no musulmanes se llevan a cabo usando la tabla de Postura (Posture) (4.9.3 y 7.2.3).

4.9.3 Tablas de países. Siempre que se realice una tirada de Gobernabilidad de un país (Governance) (4.2.1-2) o Postura (Posture) (4.3.2) o del Prestigio de EEUU (US Prestige) (4.7.1), consulta la correspondiente tabla que está la hoja de ayuda de ambos jugadores.

Ejemplo: El evento con texto "Roll US Posture" causa una tirada en la tabla de postura. Modifica la tirada del dado en +1 si tiras por la postura de EEUU.

4.9.4 Test Inicial. Haz una tirada de dados para ver gobernabilidad (si es un país musulmán) o Postura (si es un país no musulmán) siempre que un país cuya Gobernabilidad o Postura aún no se ha evaluado (país sin evaluar) se selecciona como:

- El lugar u objetivo de una operación (incluida una operación de viaje fallida 8.3.2), o
- tiene una célula o amenaza de atentado (Plot) colocada en él por un evento, o
- es objeto de "test" por un texto de evento.

Un "test" inicial de gobernabilidad siempre resulta en un alineamiento neutral (Neutral). Una operación de cambio de régimen resulta en una alianza (Ally) (7.3.4.)

Importante: Las instrucciones de un evento para "testear" un país no tiene efecto si éste ya está previamente marcado con un nivel de Gobernabilidad o Postura. También, ten en cuenta que "testear" (tirar dados sólo si está sin evaluar aún) es diferente que "seleccionar" (que es a elección del jugador y en este caso se puede elegir un país evaluado o que no haya sido evaluado aún).

4.9.5 Obligatoriedad de aceptar las consecuencias de las acciones. El bando que provoca un test debe llevarlo a cabo independientemente del resultado del mismo. Si EEUU intenta una operación de War of Ideas en un país musulmán con una carta de un valor insuficiente tras el test de Gobernabilidad que se ha de realizar (7.1, 7.2.1), la operación de War of Ideas automáticamente falla.

Ejemplo: El bando yihadista intenta viajar (8.3) con una célula de Irak a Sudán cuando Sudán está sin evaluar. El test inicial arroja una tirada de "5" y marca Sudán como Fair Neutral. El bando yihadista debe hacer una tirada de viaje: una tirada de "2" o menos colocaría una célula terrorista en Sudán; una tirada de "3" o más la eliminaría y volvería al Track Funding.

4.9.6 Actividades Yihadistas. La hoja de Actividades Yihadistas (en el interior de las hojas de ayuda de ambos jugadores) se usa sólo en partidas a un jugador, para ayudar a determinar cómo y dónde operan los yihadistas (9.4).

4.10 Cartas

4.10.1 Cada una de las 120 cartas tienen un valor de operaciones; un símbolo si es un evento asociado a uno de los dos bandos; un nombre de evento; un texto ornamental; texto de juego (habitualmente una condición previa, 6.2.6); y un número de evento. Algunas cartas sólo se usan en determinados escenarios que empiezan en años concretos (ver escenarios). Algunos muestran que los eventos tienen asociados un marcador de evento permanente o de efecto efímero (6.2.7) o que el evento ocurre únicamente una vez y es eliminado (6.2.9). La carta "US Election" es un evento que se debe resolver automáticamente (6.3.1).



4.10.2 Texto ornamental. Este texto no tiene efecto en el juego (solamente proporciona una descripción que dé un regusto histórico).

4.10.3 Número de evento. Las cartas están enumeradas del 1 al 120 con el propósito de facilitar su identificación.

4.10.4 Asociación. Cada carta de evento esta asociada con un bando (Estadounidense o Yihadista) o no está asociada con ninguno de ellos. (6.2.5).



5.0 Secuencia de Juego

5.1 En general

Labyrinth continua hasta el momento en el que un bando consigue una de sus condiciones de victoria (2.1) o en el instante que se tiene que volver a barajar el mazo (1ª vez, 2ª vez o 3ª vez) que corresponde con la duración de juego que se acordó al comienzo de la partida (3.3).

5.2 Turnos

5.2.1 En general. El juego se desarrolla a través de una serie de turnos que comprende fases de acción alternadas entre los jugadores. Un turno termina y uno nuevo comienza cuando ambos bandos han gastado las cartas que recibieron al principio del actual o cuando los yihadistas han gastado todas sus cartas y el jugador estadounidense opta por guardarse una carta (5.2.4). Cada turno tiene la siguiente secuencia:

5.2.2 Fases de Acción. En la primera fase de acción, el bando yihadista juega dos cartas consecutivas de su mano. Entonces el bando de EEUU hace lo mismo durante su fase de acción, después nuevamente los yihadistas, y así se sigue. Las cartas jugadas se colocan en la pila de descartes. (Excepción: Eventos permanentes o la primera operación Plot, 4.7.7.1-2; Eliminar, 6.2.9.) Un bando sin cartas durante su fase de acción no hace nada (el bando yihadista puede eliminar cadres, 4.8.4). En esta fase de acción, los EEUU pueden descartar o guardar la última carta de su mano (5.2.4).

Nota: El texto de la carta "last Action Phase" (anterior fase de acción) durante la fase de EEUU se refiere a la fase precedente del yihadista, y viceversa, incluso si es en el turno anterior.

5.2.2.1 Cada carta jugada debe ser usada para llevar a cabo el evento (6.2) o una operación (6.3).

5.2.2.2 Registra las cartas jugadas en el track de registro de fases de acción.

5.2.3 Plots no bloqueados. Al final de cada fase de acción del bando de EEUU (haya jugado o no alguna carta) resuelve todas las amenazas de atentado (Plots) en cualquier país en el que haya uno (8.5.6).

5.2.4 Ultima carta de EEUU. En cualquier Fase de Acción en el que al bando de EEUU le queda una carta en la mano, esta se podrá jugar, descartar (sin que tenga

efecto), o mantener en la mano. Si el bando yihadista ha gastado todas sus cartas y el estadounidense mantiene su última carta para el futuro, resuelve cualquier Plot y termina el turno.

5.2.5 Gastos y Diplomacia. Al final de cada turno, baja el Funding en uno (mueve el marcador una caja hacia la izquierda del track Funding). Si algún país está bajo Régimen Islámico, baja el prestigio de EEUU en uno (mueve el marcador Prestige una casilla a la izquierda). Después, si la Postura Mundial (Net World Posture) es "3" y es del mismo signo que la de EEUU, añade +1 al Prestige (mueve el marcador hacia la derecha una casilla).

Nota: Recuerda que un marcador en un track nunca puede caer por debajo del valor más bajo o exceder el valor más alto del mismo. Por ejemplo, si el US Prestige está en "1" y debería bajar en una casilla, permanecerá en el "1". Si el Prestige está en "1", debe bajar en "-1" y luego subir "+1" por Diplomacia, entonces el Prestige resultante será "2".

5.2.6 Reseteo de eventos permanentes y del primer Plot. Después de la fase de Diplomacia (5.2.5), coloca cualquier carta que permanezca en las cajas de Lapsing y 1st Plot (4.7.7.1-2) en el mazo de descartes y coloca los marcadores que habían allí a un lado.

5.2.7 Reservas. Entonces, pon todas las reservas (Reserves) a "0" (6.3.3.1).

5.2.8 Repartir Cartas. A continuación, reparte cartas alternativamente al yihadista y al estadounidense, hasta el número indicado por los tracks Funding y Troops respectivamente, y comienza un nuevo turno (Reparte el número indicado de cartas al jugador de EEUU independientemente si se quedó una carta al final del anterior turno por 5.2.4. No hay un máximo tamaño de mano).

5.2.9 Voltea los Cambios de Régimen. Finalmente, voltea cualquier marcador de cambio de régimen verde a su lado caqui (4.8.2).

5.3 Coger cartas y mazo de descartes

5.3.1 Siempre que una carta se tenga que tomar pero el mazo de robo esté agotado, vuelve a barajar las cartas de la pila de descartes junto con las de las cajas de Lapsing y 1st Plot (4.7.7.1-2) para crear un nuevo mazo de robo y avanza el marcador "Deck" una casilla hacia la derecha. Si es en final del juego (3.3, 5.1), el juego termina inmediatamente: determina quien obtiene la victoria (2.3).

5.3.2 Se puede inspeccionar las cartas descartadas y las eliminadas del juego, las que están en las cajas, y el número de cartas que tiene cada bando en su mano y el número de cartas que queda en el mazo de robo.

6.0 Jugar Cartas

6.1 En general

Las cartas pueden jugarse de dos formas: como eventos o como operaciones.

6.2 Jugando cartas como eventos

6.2.1 Cuando un bando elige una carta para ser jugada como evento, el valor de las operaciones en la carta es ignorado (a no ser que se especifique lo contrario en el propio evento) y el bando implementa inmediatamente el evento de acuerdo con el texto de la carta.

6.2.2 Siempre que el texto del evento entre en conflicto con las reglas del juego, el evento prevalece: sigue el texto del evento a pesar de que entre en conflicto con las reglas al implementarlo, si es persistente (lingering) (6.2.7), mientras el evento esté en presente tendrá efecto (no bloqueado o caducado).

Ejemplo: Al jugar la carta *UN Nation Building* como evento se produce una tirada de *War of Ideas* en un país en cambio de régimen, incluso si las tropas no exceden a las células en cinco, porque el texto de la carta "*Play if a country is marked with Regime Change...roll a War of Ideas (Juega si un país tiene un marcador de Cambio de Régimen... realiza una tirada de Guerra de Ideas)*" elimina la restricción de la regla 7.2.1.

6.2.3 Si se diera el caso de que el texto de un evento entrase en conflicto con otro, el último evento jugado reemplaza el anterior el tiempo que permanezca en efecto.

6.2.4 Cuando se juega un evento, implementa todo lo que ponga en la carta, incluyendo Marcar (Mark) (6.2.7) y Eliminar (Remove) (6.2.9), incluso aunque otros aspectos no se puedan implementar.

Ejemplo: EEUU juega la carta "*Ansar Al-Islam*" por operaciones activa el evento (6.3.2), pero no hay células en el track Funding. No se coloca ninguna célula (4.6.2 & 4.7.4), pero la carta igualmente es eliminada del juego (6.2.9).

6.2.5 Asociación. Una carta con un evento asociado con un bando puede ser jugado como evento sólo por ese bando (cualquier bando puede usar la carta por operaciones, 6.3.1-2.).

6.2.6 Jugable. Muchas cartas tienen eventos con condiciones previas para ser jugadas (en texto gris): si las condiciones previas no se dan, esas cartas no se pueden jugar

como eventos (sólo se podrán jugar como operaciones). Similarmente, los eventos bloqueados no son jugables (6.2.8).

6.2.7 Persistente y Efímero.

- **Persistente:** Una carta que dice MARK es un evento con un efecto persistente. Cuando se juega un evento de ese tipo, coloca su marcador dentro de la caja de eventos (Event Box) o en el espacio del país apropiado como recordatorio (4.7.7).
- **Efímero:** Un evento que dice Lapsing tiene un efecto que dura sólo lo que queda del turno. Cuando se juega el evento, coloca la carta en una de las cajas Lapsing como recordatorio (4.7.7.1).

6.2.8 Bloqueo. Ciertos eventos bloquean otros eventos: una carta con un evento de bloqueo puede ser jugado sólo para operaciones; los efectos de los eventos persistentes (6.2.7) dejan de estar activos (voltea o elimina su marcador) si se juega un nuevo evento que los bloquea.

Nota: Los marcadores de eventos persistentes que bloquean otros eventos, nombran el evento bloqueado entre corchetes (ver ilustración 4.7.7).

6.2.9 Eventos de un sólo uso. El evento de una carta en la que dice REMOVE puede tener lugar sólo una vez en toda la partida, es decir, cuando se juega esta carta como evento se elimina de la partida, sólo no se elimina cuando la carta se usa para operaciones o es cuando es descartada.

6.3 Jugando cartas como operaciones

6.3.1 Cada bando puede jugar una carta como operaciones independientemente del evento que tenga asociada. El jugador elige el tipo de operación y usa el valor de la carta para implementarla (7.0 ó 8.0).

Excepción: Al jugar la carta "US Election" siempre se desencadena el evento; el bando que la ha jugado escoge si las operaciones o el evento tienen lugar antes.

6.3.2 Desencadenando el evento del otro bando. Al jugar una carta asociada al otro bando como operaciones, provocas que el evento ocurra inmediatamente.

Excepción: En cada turno, la primera carta yihadista usada para una operación Plot NO desencadena el evento de EEUU (8.5.3.).

6.3.2.1 El bando que juega la carta decide si se implementa primero el evento del contrario o las operaciones que pretende llevar a cabo. Si en el momento de llevar a

cabo el evento, éste está bloqueado o necesita una condición previa que no se ha cumplido (6.2.6), entonces el evento no tiene lugar.

6.3.2.2 Implementa el evento como si el bando asociado la hubiese jugado, el jugador asociado toma las decisiones oportunas sobre el evento. Marca el evento (Mark) (6.2.7) o elimina (Remove) (6.2.9) la carta del juego.

6.3.2.3 Si usas la carta con un evento asociado a tu bando como operaciones o la descartas, no se lleva a cabo el evento. Excepción: *la carta "US Election".*

6.3.3 Reservas. Ambos bandos pueden jugar cartas de operaciones de valor 1 ó 2 como operaciones de reservas. Una operación de reservas añade el valor de la carta al track Reserves hasta un máximo de "2". Si la carta tiene un evento asociado al bando opuesto, el evento tiene lugar inmediatamente (6.3.2).

6.3.3.1 Un bando puede gastar todas sus reservas (devolviendo su marcador de Reserves al "0") para añadir ese valor (1 o 2) a una carta que se juega en ese turno como operaciones (sólo, no se puede hacer para eventos como Back Channel), hasta un máximo de valor "3", es decir, no se puede añadir 2 a una carta de 2 para tomar un valor 4 de operaciones. Excepción: *El jugador estadounidense no puede usar reservas para Revalorización (Reassessment) (7.6).*

Ejemplo: El bando estadounidense tiene dos reservas y quiere dar una Alarma de Amenaza Terrorista, que requiere una carta de valor 3 (7.5.1). Gastando todas sus reservas, el jugador de EEUU puede jugar una carta de valor "1" o "2" como si fuese de valor 3 (Las reservas dan a la carta un valor máximo de 3) para realizar una operación de Alarma.

6.3.3.2 Las reservas no gastadas al final de un turno se pierden (5.2.7).

7.0 Operaciones de EEUU

Cada carta jugada por el jugador estadounidense para operaciones realiza una única operación. (Excepción: *Revalorización (Reassessment), 7.6.2*). La hoja de ayuda del jugador estadounidense resume esta sección.

7.1 En General

7.1.1 Valor de operaciones requerido. El valor de operaciones requerido depende de la gobernabilidad del país en cuestión:

- **Good:** 1 o mayor (es decir, cualquier carta 1, 2, ó 3)
- **Fair:** 2 o mayor (es decir, una carta de 2 ó 3)

- **Poor:** es necesario jugar una carta de valor 3.
- **Islamist Rule:** Sólo se puede hacer un cambio de régimen (usando una carta de valor de operaciones de 3, 7.1.3 & 7.3.4).

Excepción: *Alertar una amenaza de ataque terrorista siempre cuesta una carta de valor 3. (7.5.1)*

Ejemplo: *El jugador estadounidense quiere conducir una operación de War of Ideas en los Estados del Golfo para mejorar la gobernabilidad allí. La gobernabilidad actual es "Fair-2", por tanto el jugador de EEUU tiene que jugar una carta de valor "2" ó "3" para llevar a cabo esa operación.*

7.1.2 Opciones del jugador estadounidense. Más allá de las operaciones de Reservas (6.3.3), las opciones en cuanto a operaciones del jugador estadounidense son:

- **War of Ideas** para mejorar el alineamiento o gobernabilidad o alterar la postura mundial con respecto a EEUU para impulsar las relaciones diplomáticas y el prestigio.
- **Enviar tropas** a un país con la intención de cambiar un régimen o traer de vuelta a casa a las tropas al track Troops.
- **Disolver** células yihadistas o la infraestructura para crearlas (Cadre) (y mejorar el prestigio de EEUU).
- **Alertar** para frustrar o mitigar un ataque terrorista (Plot).
- **Revalorizar** (Reassessment) la postura de EEUU (US Posture).

7.1.3 Operaciones de EEUU en un país islamista: La única operación permitida en un país bajo Régimen Islamista es una forma especial de envío de tropas que se llama Cambio de Régimen (Regime Change) (7.3.4).

7.2 Guerra de Ideas (War of Ideas)

Al contrario que otras operaciones de EEUU, la War of Ideas requiere una tirada de dados para ver si tiene éxito. Las operaciones de War of Ideas que tienen como objetivo países musulmanes (7.2.1) hacen uso de la tabla y modificadores de War of Ideas (4.9.2) y aquellas que tienen como objetivo países no musulmanes (7.2.3) usan la tabla de Posture (4.9.3).

7.2.1 Guerra de Ideas en un país musulmán

7.2.1.1 Una operación de War of Ideas en un país musulmán permite al bando de EEUU lanzar un dado para mejorar el alineamiento de un país neutral o la gobernabilidad de un país aliado (Ally). El país musulmán en el que se quiere llevar a cabo una guerra de ideas debe ser neutral o aliado. Una tirada exitosa cambia un país neutral a aliado (Ally) (4.2.3) o mejora la gobernabilidad del país en un nivel de Poor a Fair o de Fair a Good (4.2.1-2).

Nota: *Un cambio de gobernabilidad a Good elimina cualquier marcador Regime Change, Besieged Regime, o Aid.*

7.2.1.2 Procedimiento: Tira un dado de 6 caras. Un modificador a la tirada de "5" o más es necesario para que llegue a buen puerto la guerra de ideas. Los modificadores dependen siempre que se quiera realizar un cambio de Fair a Good, Prestigio, Relaciones GWOT, marcadores Aid y cualquier Good Ally adyacente. (Mira 4.9.2 y la tabla War of Ideas en la hoja de ayuda de ambos jugadores. Ten en cuenta que los modificadores negativos hacen que un éxito no sea posible)

7.2.1.3 Cambio de Régimen. La Guerra de Ideas sólo puede tener lugar en un país marcado con Cambio de Régimen (Regime Change) (7.3.4, 7.3.4.1) si el número de tropas allí excede el número de células terroristas en al menos 5.



7.2.2 Marcadores Aid

7.2.2.1 El primer marcador Aid. Cuando se hace una tirada de War of Ideas en un país musulmán, si la tirada en un país sin marcador Aid no es exitosa por un sólo punto (ejemplo: una tirada de "4" cuando se necesitaba un "5" ó más para tener éxito, o una tirada de "6" cuando se necesitaba una tirada con modificador de "7" ó más), coloca un marcador Aid allí. Algunos eventos también permiten poner el primer marcador Aid en un país.

7.2.2.2 Marcadores Aid adicionales. Mediante War of Ideas sólo se puede colocar el primer marcador Aid en un país, solamente eventos pueden añadir más marcadores Aid a en un mismo país. Los marcadores Aid se van acumulando hasta que se eliminen.

7.2.2.3 Eliminar marcadores Aid. Un cambio a Good Governance o Islamist Rule elimina todos los marcadores de Aid que hay en el país en el que se ha producido el cambio. Una Yihad (Jihad) o un atentado perpetrado con éxito, elimina un marcador Aid (8.4.1-2, 8.5.6).

7.2.3 War of Ideas en un país no musulmán.

Una operación de War of Ideas en un país no musulmán (y que no sean los propios EEUU) permite al jugador estadounidense una tirada para determinar (si se hace por primera vez) la Postura o si se produce un cambio de la misma en ese país (4.3.2, 4.9.3-4). (Haz una tirada, independientemente de si ya hay o no un marcador de postura). Una tirada de "1 a 4" resulta en una postura Soft, mientras que un "5" ó "6" se traduce en una postura Hard. Si el país escogido para determinar postura después de esta tirada coincide con la postura de EEUU, añade +1 al track Prestige.

7.3 Envío de tropas

7.3.1 Una operación de envío de tropas permite al bando de EEUU mover cualquier cantidad de tropas de una localización a otra (incluyendo el track de tropas (Troops)). (Ver también retirada 7.3.5).

Excepción: *Las tropas no se pueden mover de un país en el que se ha producido un cambio de régimen (Regime Change) (7.3.4.1) si dejase menos de 5 tropas más que células islamistas en ese país.*

Nota de diseño: *Las tropas en países en Regime Change están participando en la reconstrucción del país y asegurando el establecimiento de un nuevo gobierno contra los enemigos más allá de los yihadistas, como pueden ser los insurgentes o bandidos.*

7.3.2 La gobernabilidad del país de destino determina el mínimo de valor de operaciones necesarias para el envío de tropas a ese país. Usa cualquier carta para enviar tropas al track Troops, este track se trata como un país con gobernabilidad "Good-1."

7.3.3 El país de destino en el momento de enviar tropas debe ser un país aliado (Ally) y por ello debe ser un país musulmán (Excepción: Regime Change, 7.3.4). Por tanto, no se pueden enviar tropas a países no musulmanes.

7.3.4 Cambio de Régimen (Regime Change). El cambio de régimen es un tipo especial de operaciones de envío de tropas. Requiere que la postura de EEUU sea en ese momento Hard y tiene que tener al menos seis tropas listas para enviar (de una única localización y que no estén en otro país con Cambio de Régimen 7.3.1). El destino debe ser un país bajo Islamist Rule (al contrario que un envío de tropas normal por 7.3.3, el país no necesita ser un aliado (Ally)). Juega una carta de valor 3 (puedes aprovechar las reservas del track Reserves, 6.3.3.1) y:

- Envía al menos seis tropas a ese país.
- Coloca un marcador de Cambio de Régimen verde (Regime Change) en él (4.8.2).

- Haz una tirada para comprobar el nivel de gobernabilidad apoyándote en la tabla correspondiente.
- Cambia su alineamiento a aliado (Ally).
- Cualquier célula dormida que hubiera en ese país pasa a estar activa (4.7.4.1).
- Haz una tirada para testear prestigio (Prestige).

Nota: *El marcador de cambio de Régimen colocado sobre las tropas actúa como un recordatorio de que algunas o todas no pueden ser enviadas fuera del país (7.3.1) a no ser que tenga lugar una retirada (Withdrawing) (7.3.5)*



7.3.4.1 Países con cambio de régimen.

Cualquier país con un marcador de cambio de régimen es un país en cambio de régimen. Sólo países con gobernabilidad Poor o Fair pueden sufrir un cambio de régimen. Inmediatamente elimina cualquier marcador de cambio de régimen de un país cuando su gobernabilidad mejora a Good o empeora a Islamist Rule.

7.3.5 Retirada. Una retirada es un segundo tipo de operación de envío de tropas. Requiere que EEUU esté en postura Soft y tenga tropas en un país en cambio de régimen (7.3.4.1). Juega una carta de valor 3 (se puede añadir reservas del track Reserves, 6.3.3.1) y:

- Envía cualquier cantidad de tropas fuera del país en cambio de régimen (independientemente de que haya o no células terroristas presentes en él).
- Elimina cualquier marcador Aid que hubiera allí.
- Coloca un marcador Besieged Regime allí (si no hay ya uno).
- Haz una tirada para testar prestigio (Prestige).

Nota: *El marcador Regime Change permanece en ese país.*

7.4 Disolver

Las operaciones de disolución permiten al bando estadounidense:

- Eliminar células terroristas activas.
- Hacer que células dormidas se vuelvan activas.
- Eliminar infraestructura terrorista (Cadre).

7.4.1 Una operación de disolución requiere un país objetivo que tenga al menos una célula o infraestructura terrorista (Cadre) y que:

- Sea un aliado, o

- Tenga al menos dos tropas en él, o
- Que no sea un país musulmán (pero nunca Irán).

7.4.2 Una operación de disolución en un país con al menos dos tropas o cuya postura es Hard afecta a dos células seleccionadas por el bando estadounidense. En otro caso, afecta a solamente una célula seleccionada por EEUU. La disolución de una célula durmiente la cambia a la posición activa. La disolución de una célula activa la elimina y se lleva al Funding Track. De manera alternativa, si no hay células presentes, una operación de disolución elimina una infraestructura terrorista (Cadre).

Nota: *Una sola operación de disolución de dos células – una activa y otra dormida – debería eliminar la primera y hacer activa a la segunda. Una operación de disolución no puede hacer primero activa una célula dormida y luego eliminarla, ni puede eliminar ambas y un Cadre.*

7.4.3 Si una operación de disolución elimina la última célula en un país, coloca un marcador Cadre (4.8.4).

7.4.4 Si una operación de disolución tiene lugar en un país con al menos dos tropas, eleva el prestigio en +1 (incluso si solamente las células cambiadas son a modo activo o se ha eliminado un Cadre).

7.5 Alerta

7.5.1 Una operación de Alerta necesita una carta de valor 3 independientemente de la gobernabilidad (Governance) (puede incluir reservas (Reserves), 6.3.3.1).

7.5.2 Una operación de Alerta permite al bando de EEUU a seleccionar, revelar y bloquear (eliminar) un marcador Plot de cualquier país (incluyendo un Adversario o Irán).

7.5.3 El jugador estadounidense puede inspeccionar un marcador Plot sólo después de seleccionarla (8.5.4). Si se trata de una WMD Plot, elimínala del juego (8.5.5); de otra forma, devuélvela boca abajo a la caja de Plots disponibles (Available Plots).

Nota: *Todas las Plots no bloqueadas se resuelven al final de cada fase de acciones de EEUU (5.2.3).*

7.6 Revalorización

7.6.1 Una operación de revalorización permite al bando estadounidense cambiar su postura de Hard a Soft o de Soft a Hard.

7.6.2 Al contrario de otras operaciones de EEUU, una revalorización requiere que se jueguen dos cartas, cada una de valor 3 (no se pueden usar reservas (Reserves), 6.3.3.1), copando toda la fase de acciones del jugador estadounidense.

7.6.3 El jugador de EEUU decide en que orden se resuelve el cambio de postura y los hipotéticos eventos de los yihadistas (6.3.2).

Nota: *Ciertos eventos o la resolución de los Plots en los EEUU (8.5.6) también cambian la postura de EEUU.*

8.0 Operaciones Yihadistas

La hoja de ayuda del jugador yihadista resume esta sección.

8.1 En General

8.1.1 Valor de las Operaciones. Al contrario que con las operaciones del bando Estadounidense, las operaciones Yihadistas pueden usar cualquier carta, independientemente de la gobernabilidad del país sobre el que se aplique.

Sin embargo, casi todas las operaciones Yihadistas necesitan tiradas de dados. El valor de las cartas determina el número de dados que se tiran (8.1.2). La gobernabilidad determina el éxito de las tiradas:

- Good: 1 (sólo 1)
- Fair: 2 o menos (1 o 2)
- Poor: 3 o menos (1, 2, o 3)
- Islamist Rule: Automático (no es necesario tirar dados).

Excepciones: *Reclutar en países con Regime Change (8.2.3) y viajar a un país adyacente o dentro de los mismos países (8.3.1) es automático.*

8.1.2 Procedimiento: Por cada carta jugada como operaciones, selecciona y anuncia un tipo de operaciones y dónde van a tener lugar las operaciones. (Múltiples localizaciones pueden estar involucradas) Entonces tira un número de dados igual al valor de las cartas de operaciones para determinar cuantas operaciones tienen éxito. (Si más de un país esta involucrado, especifica antes de tirar los dados cuales dados corresponden con qué países. Todas las tiradas de una carta se consideran simultáneas).

Ejemplo: *El bando yihadista juega una carta de operaciones de valor 3 y anuncia que el tipo de operaciones que se va a llevar a cabo es reclutar (Recruit) y que dos intentos*

van a tener lugar en AFGHANISTAN y otro en Asia Central (Central Asia), ambos actualmente en Fair Ally. El jugador tira dos dados y un dado, respectivamente y coloca una célula por cada tirada de 1 o 2. Si el jugador consigue tres tiradas exitosas pero sólo dos células terroristas están Available (4.7.4.2 y 8.2.1), el jugador entonces selecciona como distribuye las dos células entre los dos países.

El bando yihadista entonces juega una segunda carta de valor 3 y anuncia que será para viajar. El jugador especifica que la célula que se encuentra en Afganistán intentará viajar a los EEUU y la segunda en Afganistán más una tercera en Pakistán intentaran viajar a Irak, actualmente un Poor Adversary. El jugador entonces hace tres tiradas por separado, el viajes a EEUU es exitoso sólo con un 1, en cambio para ir a Irak basta con un 1-3.

8.1.3 Opciones yihadistas

Mas allá de aumentar las reservas (Reserves) (6.3.3), las operaciones de los yihadistas pueden ser:

- Reclutar, crear nuevas células en países.
- Viajar con células entre países o dentro de un mismo país para volverse dormidas (sleep).
- Yihad (guerra de guerrillas) dar un golpe a la gobernabilidad y fomentar la revolución islamista.
- Sembrar amenazas de atentados (Plot) para incrementar la financiación (funding), dañar el prestigio de EEUU, provocar reacciones de seguridad que empeoren la gobernabilidad, programas de cancelación de ayuda (Aid), alterar la postura de un país para trastornar las relaciones con occidente o devastar el propio territorio de EEUU.

8.2 Reclutar

8.2.1 Por cada tirada exitosa, una operación de reclutamiento hace que una célula disponible entre en un país. ("Disponible" significa que las células deben tomarse de la caja de debajo del Funding Track o a la izquierda del marcador de Funding, 4.7.4.2.) Una tirada de reclutamiento fallida no tiene efecto.

8.2.2 El país tiene que tener una célula o Cadre. Si en el país hay un Cadre, se elimina tan pronto como la primera célula se coloca (4.8.4).

8.2.3 Reclutamiento en un país en Regime Change. Las tiradas de reclutamiento en países en Regime Change (7.3.4.1) automáticamente tienen éxito.

8.2.4 Número de Reclutamiento. Algunos países no musulmanes tienen un número de "REC" (4.3.4). Las operaciones de reclutamiento ahí ignoran la gobernabilidad y en su lugar deben obtener una tirada menor o igual al número "REC" para tener éxito.

Ejemplo: Las operaciones de reclutamiento en Filipinas tienen éxito en una tirada de 3 o menos, no 2 o menos.

8.3 Viajar

8.3.1 Cada punto de operaciones de una carta empleado en viajar permite a una célula mover de un país a otro y, si está activa, cambiar a dormida. Viajes a países no adyacentes necesitan una tirada de dados que debe tener como resultado un número menor que el valor de la gobernabilidad del país de destino. Viajar entre países adyacentes o dentro de un mismo país (para recuperar el estatus de célula dormida) automáticamente tiene éxito (no necesita tirada de dados).

8.3.2 Tiradas de viaje fallidas. Una tirada de viaje fallida elimina la célula y la lleva al track de Funding (de esta forma no se coloca un marcador Cadre, 4.8.4).

8.3.3 Designa en voz alta los países de origen y destino para una carta antes de hacer la tirada. Una célula puede viajar sólo una vez por carta jugada.

Nota: Un intento de viaje a un país que aún está sin marcar resultaría en un testeo de la gobernabilidad de ese país o, en su caso, de su postura. Esto se hace antes de ejecutar el viaje. (4.9.4).

8.4 Yihad

Una operación de Yihad atenta contra la gobernabilidad de un país y sobre los marcadores de ayuda internacional (Aid). Los países objetivo deben ser musulmanes (no Irán) y no pueden estar bajo Islamist Rule. Al menos una célula terrorista debe estar presente en cada país objetivo de operaciones yihad por cada tirada que se haga en él. Cualquier célula dormida usada para apoyar la tirada se voltea a su lado activo.

8.4.1 Yihad menor. Cada tirada exitosa empeora la gobernabilidad en el país objetivo en un nivel hacia Poor (de Good a Fair ó de Fair a Poor) y elimina un marcador Aid. Observa que, a no ser que se den las condiciones para una Yihad mayor (8.4.2), una operación de yihad no puede cambiar la gobernabilidad de un país a Islamist Rule.

8.4.2 Yihad mayor. Si el número de células en un país excede el número de tropas en cinco o más en el momento de llevar a cabo una operación de yihad y el bando yihadista elige voltear todas sus células de dormidas a activas, entonces dos tiradas exitosas en una misma carta empeora la gobernabilidad de ese país de Poor a Islamist Rule (ver 8.4.4). Cada tirada exitosa elimina un marcador Aid. Observa que, con la excepción de un Besieged Regime (8.4.3.2), una carta de valor 2 ó 3 es necesaria para conseguir que un país caiga en régimen islamista (Islamist Rule).

8.4.3 Yihad fallida. Cada tirada de yihad fallida elimina una célula y la lleva hasta el Funding Track (de esta forma no se coloca un marcador Cadre, 4.8.4).

8.4.3.1 Fallo en una Yihad mayor. Siempre que los yihadistas lancen tres dados para una operación yihadista en un país que ya tenga una gobernabilidad de Poor y falle a cambiarla a Islamist Rule, coloca un marcador de "Besieged Regime" en el país (si es que ya no hay uno allí) y mueve el alineamiento del país un espacio hacia Ally.



8.4.3.2 País Asediado.

Un país con un marcador de país asediado (Besieged Regime) requiere sólo una tirada de yihad exitosa (en lugar de dos) para cambiar la gobernabilidad de Poor a Islamist Rule.

Un mismo país sólo puede tener como máximo un marcador Besieged Regime. Elimina el marcador si la gobernabilidad cambia a Good o Islamist Rule.

8.4.4 Revolución Islamista. Siempre que la gobernabilidad cambia a Islamist Rule, marca el alineamiento como Adversary (independientemente de cualquier tirada fallida) y elimina cualquier marcador de Regime Change, Besieged Regime o Aid. Incrementa el Funding una cantidad igual a los recursos de ese país. Si hay tropas presentes, coloca el Prestige en "1". (Las tropas permanecen).

8.4.5 Arsenal Pakistání. La primera vez que Pakistán cambia a Islamist Rule, coloca los tres marcadores WMD Plot de la caja Pakistani Arsenal a la de Plots disponibles (Available Plots) (4.7.8.1). Están disponibles para posteriores Plots.

Ejemplo de Yihad A: Hay dos células en un país que está con un nivel de gobernabilidad Good, y todas las otras células están en países no musulmanes o con Islamist Rule. Los yihadistas juegan una carta de valor de operaciones 3 para llevar a cabo una yihad pero solo pueden usar 2 de los 3 valores de operaciones. Ambas células pasan a estar activas. Las tiradas obtenidas son "1" y "4". La tirada del dado de valor "1" es una operación exitosa y empeora la gobernabilidad a Fair, mientras que la otra tirada "4" es un fracaso y causa que una célula sea eliminada.

Ejemplo de Yihad B: Los yihadistas tienen 6 células dormidas en un país Neutral con gobernabilidad Fair y se usa una carta de operaciones de valor 3 para llevar a cabo una yihad mayor en dicho país, las tiradas que se obtienen son "1", "2" y "6". Las células cambian a activas. La primera es exitosa (el "1") y cambia la gobernabilidad a Poor. Como sólo hay un éxito adicional (el "2"), no hay más cambio de gobernabilidad (de Poor a Islamist Rule (8.4.2)), incluso aunque hubiese más de cinco células más que tropas. Un único fallo (el "6") elimina una célula (8.4.3). No se coloca ningún

marcador de Besieged Regime, ni se cambia la alineación del país a Ally, porque el país objetivo no estaba en Poor al principio de la operación (8.4.3.1). Observa que una sólo carta de operaciones de valor 3 puede ser al mismo tiempo una yihad menor y yihad mayor al mismo tiempo si se juega en un país con gobernabilidad Fair y las tres tiradas son exitosas.

Ejemplo de Yihad C: Los yihadistas juegan una carta de valor 3 y anuncia una yihad mayor en Pakistán, un Poor Ally en el que actualmente hay siete células terroristas, dos tropas y un marcador Aid. Después de voltear todas las células a su cara activa, el jugador yihadista tira los dados y obtiene "2", "3" y "4". El "4"—un fallo—provoca la eliminación de una célula de Pakistán, dejando seis células allí, mientras que el "2" y "3"—las dos tiradas exitosas consiguen meter al país en Islamist Revolution—empeorando la gobernabilidad de Pakistán de Poor a Islamist Rule. El jugador cambia el marcador de Ally a Islamist Rule Adversary en Pakistán, elimina el marcador Aid, mueve el marcador Funding hacia arriba en dos (+2), y coloca los tres marcadores WMD Plot de la caja Pakistani Arsenal a la de Event para un posterior uso por parte del jugador yihadista. El prestigio de EEUU cae a "1"; las dos tropas permanecen en Pakistán bajo Islamist Rule.



8.5 Alertas Terroristas (Plot)

8.5.1 En General. Una operación Plot puede afectar a cualquier país (incluido Irán) siempre que no esté bajo Islamist Rule. Al menos una célula debe estar presente en el país en el que se realiza esta operación por cada tirada de dados que se realice allí y cualquier célula dormida usada para la tirada de dados se vuelve activa. Al menos una tirada de Plot tiene que hacerse al usar la carta como operación Plot con el fin de evitar el evento asociado al bando de EEUU (8.5.3).

8.5.2 Procedimiento. Lanza el número adecuado de dados (8.1.1). Cada tirada exitosa pone un marcador Plot disponible en el país objetivo con número igual o menor que el valor de la carta usada, o un marcador WMD disponible, boca abajo (8.5.4). Una tirada de dados fallida para operaciones Plot no tiene ningún efecto.

Nota: Los marcadores Plot que vienen en Labyrinth limitan el número de Plots que se pueden poner en juego al mismo tiempo (4.8.1). Los Plots disponibles son aquellos marcadores que están en la caja Available Plots (4.7.8 y 8.5.5.).

8.5.3 Primera operación Plot. Cada turno la primera vez que se usa una carta con evento de EEUU asociado como operación Plot, el evento se ignora (6.3.2). (Coloca la carta en la caja 1st Plot como recordatorio, 4.7.7.2.). Es obligatorio que sea la primera carta que se emplea como operación Plot la que hace que se ignore el evento y se coloca en la caja 1st Plot.

Nota: Esto permite al jugador del bando yihadista ignorar un evento de EEUU que le caiga en su mano de cartas en cada turno. La carta no tiene que ser la primera carta que él juegue, sólo la primera operación Plot que lleve a cabo en ese turno. También observa que el bando yihadista no puede evitar un evento asociado al bando estadounidense usando 1st Plot si sólo tiene células terroristas en países bajo Islamist Rule (8.5.1).

8.5.4 Plots Ocultas. Mantén los marcadores Plot boca abajo (mostrando el lado "Terror Plot", 4.8.1). Sólo el bando yihadista puede inspeccionarlos. Revela sus valores (o si se trata de WMD) al estadounidense si son bloqueados por una Alert o si son resueltos.

8.5.5 WMD Plots. Cualquier marcador WMD Plot en la caja de Available Plots puede ser colocada tras cualquier tirada exitosa de operación Plot (8.5.2). Cuando una WMD Plot es bloqueada (7.5.2-3) o resuelta, elimina el marcador WMD Plot del juego (para recordar que no entra más en juego puedes devolverlo a la caja).

8.5.6 Plots desbloqueadas. Al final de cada fase de acción de EEUU, el jugador yihadista debe revelar y resolver cualquier marcador Plot que permanezca en algún país. Él puede escoger el orden en el que se resolverán. La resolución se realiza como se explica a continuación:

Victoria

- Si un marcador WMD Plot se resuelve en EEUU, el bando yihadista automáticamente gana.

Financiación (Funding)

- Por cada Plot en un país musulmán o Irán, añade +1 al Funding si la gobernabilidad está Fair o Poor; o +2 si la gobernabilidad está en Good.
- Por cada marcador Plot que no sea WMD en un país no musulmán fuera de EEUU, incrementa el Funding el mismo número que el indicado en el marcador Plot o, si está en Good, el doble de ese valor.
- Por un WMD Plot en un país no musulmán o cualquier Plot en EEUU (que no sea WMD Plot que llevaría a la victoria de los yihadistas), coloca el Funding en "9".

Postura

- Si el Plot es en un país no musulmán (incluyendo EEUU), haz una tirada para comprobar la nueva Postura de ese país. Si es un WMD Plot, el yihadista puede hacer una segunda tirada si no le convence el resultado de la primera.

- Si este Plot tiene lugar en un país del Area Schengen, el yihadista puede elegir otros dos países de esa zona y hacer tiradas de Posture allí.

Prestigio

- Si el país objetivo tiene tropas, disminuye el prestigio en uno (-1) o coloca Prestige en "1" si el marcador Plot es un WMD Plot.
- Si es en EEUU, haz una tirada de Prestige.

Gobernabilidad y Ayuda (Aid)

- Si el marcador Plot se resuelve en un país musulmán, haz una tirada de tantos dados como el número del marcador Plot (3 dados si es un WMD) como si estuvieses intentando una operación yihadista en el país (8.1). Cada éxito elimina un marcador Aid y empeora la gobernabilidad en un nivel, pero nunca hasta Islamist Rule. Una tirada fallida no tiene efecto.

Marcador

- Devuelve los marcadores Plot a la caja Available Plots (o elimínalos del juego si son WMD).

Nota: Ambas hojas de ayuda resumen como se resuelven los Plots.

¡¡ Para !!
Acabas de terminar de leer todas las reglas para dos jugadores.
Las siguientes reglas sólo aplican para jugar en solitario.

9.0 Operaciones Yihadistas (1-Jugador)

Esta sección contiene las reglas para jugar el juego en solitario y todas las modificaciones que se hacen de las secciones anteriores. Cuando ambas entren en conflicto, las reglas del juego en solitario tienen prioridad al aplicarse. Para jugar al juego en solitario, el jugador representará siempre al bando estadounidense, esta sección de las reglas y la hoja de actividades yihadistas gobiernan el comportamiento de éstos.

9.1 Como ganar

En esta modalidad de juego, la eliminación de la última célula terrorista no provoca la victoria de EEUU (se continúa jugando). La implantación de Islamist Rule sobre 6 o más recursos tienen como resultado la victoria de los yihadistas, independientemente de su adyacencia (esto modifica 2.1). Si el juego termina debido al fin del mazo (3.3), el estadounidense pierde una partida a:

- 1 mazo si menos de 6 países están con gobernabilidad Good.
- 2 mazos si menos de 9 países están con gobernabilidad Good.
- 3 mazos si menos de 12 países están con gobernabilidad Good.

(modifica 2.3; el resto de condiciones se siguen aplicando).

9.2 Secuencia de Juego

Reparte las cartas para el bando yihadista (5.2.8) boca abajo formando un mazo, jugando, eliminando, o añadiendo cartas de o a la parte superior del mazo. Inspecciónalas (5.3.2) sólo para implementar los eventos Intel Community o FSB. Después de resolver FSB, baraja la mano del yihadista.

Ejemplo: *Si las instrucciones de un evento te indica tomar una carta de los yihadistas al azar, toma la superior.*

Opcional

Para menos variabilidad en dificultad, divide el mazo en la preparación del juego y altera cada vez que rebarajes en tres mini mazos boca abajo, cada uno de ellos se forma con:

- Eventos neutrales (que no están asociados a ningún bando),
- Eventos asociados a los yihadistas,
- Eventos asociados a los estadounidenses.

Reparte y baraja la mano del bando yihadista, luego reparte las cartas para el bando estadounidense. Por cada reparto o cada evento tomado del mazo, toma una carta de cada mini mazo al que aún le queden cartas, en el orden citado más arriba, devolviendo a los eventos neutrales después de los asociados con el bando de EEUU. El agotamiento de los tres mazos lleva a rebarajar (5.3.1).

9.3 Operaciones

9.3.1 Escogiendo Células. Para las operaciones o eventos de la carta jugada por el yihadista, escoge cualquier célula activa en cualquier país antes que una célula dormida.

Excepción: *Escoge Sadr el último.*

9.3.2 Colocando Plots. Atentados exitosos o eventos colocan marcadores Plot aleatorios de la caja de eventos (Event box) (modifica 8.5.2—observa que el valor de la carta no restringe el valor del marcador de atentado Plot; las cartas Danish Cartoons y Zarqawi siguen provocando la colocación de un número específico de Plots indicados en ellas).

9.3.3 Adquiriendo WMD. Cada marcador de atentado con armas de destrucción masiva (WMD Plot) añadida a la caja de eventos sustituye al marcador de menor valor disponible. (Coloca los marcadores Plot sustituidos a un lado de manera que siempre haya exactamente 6 marcadores Plot en juego) Cuando un marcador WMD Plot es usado, devuelve el marcador de mayor valor que esté fuera del juego a la caja Event Box (modifica 4.7.8.1).

9.4 Jugando las cartas del Yihadista

Implementa cada carta Yihadista (6.0) como se explica a continuación.

Nota: Las tablas de actividades Yihadistas se reproducen en las hojas de ayuda de ambos bandos.

9.4.1 ¿Eventos u Operaciones?

Primero, sigue el diagrama de flujo “Event or OPS?” de las hojas de ayuda para determinar si el evento de la carta tiene lugar o qué operaciones van a llevar a cabo los Yihadistas:

- Si la carta es un evento jugable (6.2.6) no asociado estrictamente al bando estadounidense, juega el evento (incluso si no proporciona ningún evento o da una ventaja al bando de EEUU).

Excepción: Cuando no hay células en el track de financiación de terrorismo (*Funding track*), y sale un evento que recluta o coloca una célula en lugar de provocar una radicalización (9.4.3).

- Si la carta cogida es jugable como evento de EEUU, Plot; no tiene lugar ningún evento.
- Si el Yihadista juega un evento no asociado con ningún bando o el evento no es jugable, realiza una Yihad Mayor si una Jihad Mayor tiene posibilidades de salir exitosa (una que pueda resultar en la caída de un país en Islamist Rule, 8.4.2).
- Si el éxito de una Yihad Mayor no es posible, realiza una Yihad menor si es posible en un país con gobernabilidad Good o Fair.
- If Jihad is not possible in a Good or Fair country, Recruit if any cells are Available (4.7.4.2) and the GTMO event is not in effect.
- Si no hay células disponibles o la GTMO esta en efecto, Viaja.

Para cualquier operación imposible de usar que sobren en un turno, ver Radicalización (9.4.3).

Observa que el juego de las cartas Yihadistas nunca activan los eventos asociados al bando de EEUU (6.3.2; ignora “1st Plot”, 4.7.7.2) ni se emplea Reserves (6.3.3) y, para eventos no asociados que permitan una respuesta, lleva a cabo el evento antes que las operaciones.

9.4.2 ¿Dónde?

Segundo, usa el diagrama de flujo “Where?” o las tablas de modificadores de tiradas de dados Random Country (9.5) para determinar dónde llevan a aplica las Prioridades “Priorities” que se enumeran en la caja blanca correspondiente, según sea necesario, para seleccionar un país. En la medida de lo posible con células presentes en un determinado país, y a no ser que se diga lo contrario (tal como Viajar (Travel), 9.4.2.6-

6.1; Radicalización, 9.4.3), conduce operaciones Yihadistas de una carta dentro de un determinado país antes de viajar a otro.

9.4.2.1 Para actividades que comandan eventos, usa las tablas de Actividades Yihadistas “Jihadist Activities” como se indica a continuación:

- Para la colocación de Plot, usa “Plot”. Si la Radicalización tiene lugar, usa el valor de la carta para Radicalización (9.4.3) e ignora el evento. (Para *Zarqawi* la colocación de células y plots se realiza como se explicará más adelante)
- Para cambios de gobernabilidad o alineamientos, usa “Minor Jihad”. Para las cartas *Iran* y *Jaysh Al-Mahdi*, lanza los dados en la tabla “Shia-Mix” (9.5), comprueba el resultado en el país en el que se ha realizado, y si está aún sin marcar busca el país más cercano al que se pueda aplicar y que tenga gobernabilidad Good y si no Fair.
- Para la colocación de células, selecciona aleatoriamente entre los países potenciales (9.5). Para la carta *Lebanon War*, tira los dados en la tabla “Shia-Mix”. Para las cartas *Jihadist Videos* y *Madrassas* realiza un reclutamiento (incluyendo la carta posterior), tira los dados en la tabla “Global” (9.5) y busca el país más cercano en el que se pueda aplicar.
- Para la carta *Schengen Visas* viaja, comienza en la indicada caja “To” para seleccionar el destino, lanzando los dados en la tabla “Schengen” si hay varias posibilidades. Para la carta *Clean Operatives*, el destino de las 2 células es EEUU. Para cualquier evento, usa “From” como origen.

Observa que una mano llena de eventos tiene unas instrucciones de implementación diferentes (9.6).

9.4.2.2 Hacer tiradas para o colocar Plots en la medida de lo posible en los EEUU, sin no es posible, entonces se realiza en las siguientes localizaciones:

- Si el Prestige esta por encima de Low, primero en Filipinas si el evento *Abu Sayyaf* está en efecto y Filipinas acoge al menos tantas células como tropas, entonces en países con tropas.
- Si la penalización de GWOT es 0 (4.7.2.1), en países con la misma Posture que EEUU.
- En países con marcadores Aid.
- Si el Funding es menor que 9, en cualquier país no musulmán y si no, en países musulmanes o en Irán.
- Entonces emplea cualquier número de operaciones sobrante para Radicalización (9.4.3).

Dentro de la secuencia anterior, dale prioridad a países con gobernabilidad Fair sobre los que tengan Good y luego Poor si se llevan a cabo operaciones Plot; Good tienen preferencia frente a Fair y luego Poor si se colocan Plots mediante eventos.

9.4.2.3 Si es posible una Yihad Mayor en más de un país, selecciona Pakistán, si no, el país con el mayor valor de recursos (Resources).

9.4.2.4 Haz una tirada de Yihad Menor o cambia la Gobernabilidad o Alineamiento primero en países con gobernabilidad Good, y si no Fair. Después, si se cambia el alineamiento, hazlo en un país que esté en Poor. Dentro de esta secuencia, el primer objetivo es Pakistán, después en países con marcador Aid, después en regímenes asediados (Besieged Regimes) y después en el de mayor valor de recursos Resources.

Usa las operaciones sobrantes para Radicalización (9.4.3).

9.4.2.5 En orden de prioridad descendente, haz operaciones de reclutamiento de células terroristas (Recruit) en:

- Un país con cambió de régimen (Regime Change) donde las tropas sobrepasan en cinco o más el número de células,
- Un país con Islamist Rule con menos células que la mitad del valor de operaciones de la carta.
- Un país que no esté bajo Islamist Rule y sin Regime Change con el mayor valor de tirada requerida para que un reclutamiento (Recruit) sea exitoso (tanto debido a Gobernabilidad, 8.1.1, o Recruit Number).

Dentro de esta secuencia, selecciona un Besieged Regime, si lo hubiese, entonces el país con la mayor suma de tropas y células, entonces (si la elección es sólo entre países musulmanes) el país con mayor número de Recursos. Haz una tirada de reclutamiento (Recruit) a la vez. Si no hay una localización que cumpla estos requisitos, o si no hay células disponibles en el track de financiación (Funding Track) mientras sigue habiendo valores de operaciones, conduce Radicalización (9.4.3).

Nota: Para la colocación de células como eventos, Jihadist Videos, y Madrassas, usa 9.5 para seleccionar al azar en lugar de usar esta secuencia (9.4.2.0).

9.4.2.6 Para viajar, primero selecciona todos los destinos, en orden descendente, para una célula cada una (máximo por categoría o caja del diagrama de flujo):

- Un país que no esté bajo Islamist Rule con Regime Change, Besieged Regime, o marcador Aid, si lo hubiese.
- Un país con gobernabilidad Poor donde la Yihad Mayor pudiese tener lugar si dos (o menos) células se añadiesen.
- Un país con gobernabilidad Good o Fair con al menos una célula adyacente.
- Un país sin testear no musulmán si la Postura de EEUU es Hard, o un país no musulmán con Postura Soft si la Postura de EEUU es Soft.

Si aún quedan operaciones, selecciona un destino al azar (9.5) para Viajar con ese número de células. Entre las categorías señaladas más arriba, selecciona Pakistán primero, después (si todas las posibilidades son musulmanes) aquella que tenga los mayores recursos. Si el evento Biometrics está en juego y no hay células adyacentes al destino seleccionado, usa los valores de operaciones de la carta para Radicalización (9.4.3).

9.4.2.6.1 A continuación, separadamente selecciona el origen para cada destino, en orden descendente:

- Un país con Islamist Rule y con más células que el valor de operaciones de la carta jugada.
- Un país en Regime Change con más células que tropas.
- Un país adyacente.
- Al azar entre los países con células, incluyendo incluso el país de destino (resultando, si es elegido, en que cada célula usada se vuelve dormida, 4.6.4).

Entre las categorías señaladas más arriba, selecciona primero países con al menos una célula activa que no haya viajado aún. Si es posible, evita seleccionar cualquier destino que fuera origen en la misma carta jugada. Si la última célula en un país Islamist Rule o en Regime Change viaja, si viaja dentro del mismo país (se vuelve o permanece como dormida, 4.6.4) en lugar de hacerlo al destino que se obtendría por 9.4.2.6.

9.4.2.6.2 Finalmente, lleva a cabo todos los viajes (un intento por célula).

9.4.3 Radicalización

Cuando el diagrama de flujo lleve a una situación en la que los Yihadistas no puedan usar los puntos de operaciones recibidos por una carta, en su lugar:

- Si el track de Funding tiene una célula, el valor de la primera operación que sobra automáticamente coloca una célula en un país al azar.
- Los siguientes puntos de operación hacen viajar a una célula (determina el destino y origen usando el diagrama de flujo, 9.4.2.6, empezando en la segunda caja "To"); el viaje automáticamente tiene éxito (ignora el evento Biometrics).
- Si el Funding es menor que 9, el siguiente valor de operaciones automáticamente coloca un Plot (9.3.2) en un país que no esté en Islamist Rule al azar, este país debe contener al menos una célula terrorista.
- Cada valor de operaciones que sobra automáticamente empeora la gobernabilidad en un nivel de un país al azar que esté en Good o Fair.

Ejemplo: La carta yihadista es una carta de valor 3 con evento asociado al bando de EEUU, pero solo hay una célula en el mapa. Conduce una operación Plot con la célula (9.4.1), después coloca una célula del track de Funding (independientemente del valor

en el que esté el Funding) en un país seleccionado aleatoriamente (9.5), después viaja automáticamente con una célula.

9.5 País Aleatorio

Siempre que se llegue a “Where?” en el diagrama de flujo (9.4.2), en el set up del escenario, los eventos yihadistas, u otras instrucciones conlleven múltiples, en países con igual prioridad en el mapa, o específicamente “random” o “randomly”, selecciona aleatoriamente, como sigue:

- Si hay 6 o menos opciones y ninguna es zona Schengen o Shia-Mix, asigna a cada país candidato un número del dado (o rango de tirada) y tira un dado.
- Si hay más de 6 opciones, lanza el dado caqui y uno negro en la tabla “Global”. Si no musulmán o musulmán es especificado, lanza el dado caqui hasta que salga una columna apropiada (azul o verde respectivamente) (vuelve a tirar un resultado de “IRAN”, si es necesario/apropiado).
- Si se especifica Schengen (como si fuese una tirada extra para comprobar Posture tras un Plot en el área Schengen, 8.5.6), lanza un dado en la tabla “Schengen” (observa que la tabla por conveniencia omite Europa del Este (EASTERN EUROPE), a pesar de que cuenta como país Schengen).
- Si se especifica un país Shia-Mix, suma la tirada de tres dados en la tabla “Shia-Mix”.

9.5.1 El país más cercano

Si una tirada de País aleatorio resulta en una localización imposible de elegir, busca el país más cercano que si se pueda elegir (contando países adyacentes) y selecciona entre ellos por tirada de dados (por 9.5, primera opción).

Ejemplo: *Los yihadistas tienen que utilizar dos operaciones para hacer operaciones de Plot. No hay células en los EEUU y Abu Sayyaf no está en efecto. El prestigio está alto, hay tropas de EEUU y dos células cada una en Afganistán y Gulf States, y ambos países están en Fair. Las actividades yihadistas en la tabla “Where?” dan a ambos países la misma prioridad para colocar Plots, el jugador designa a Afganistán los valores “1-3” y a Gulf States los valores “4-6” y lanza un dado para determinar dónde tienen lugar las dos operaciones.*

9.6 Instrucciones para eventos individuales

- Ex-KGB: Intenta causar daño en el Cáucaso si eso pudiese desembocar en un cambio en el marcador de World Posture (4.7.2), en otro caso inténtalo en Asia Central.
- Leak: Aleatoriamente selecciona entre los marcadores Enhanced Measures, Renditions, y Wiretapping que haya en la caja de eventos (Event Box).

- Oil Price Spike: Coge de la pila de descartes al azar entre las de mayor valor una carta asociada con los yihadistas. Si ninguna está disponible, usa las operaciones de la carta Oil Price Spike para operaciones únicamente.

Nota de Juego: *Mantener las cartas de eventos asociados a los yihadistas con valor de operaciones 3 en una pila de descartes separada ayuda a implementar los eventos Oil Price Spike.*

9.7 Ideología yihadista

Las reglas de más arriba proporcionan un nivel de juego apropiado para aprender el juego. Una vez te familiarices con la mecánica — o si prefieres sumergirte en un reto mayor— adopta uno de los siguientes niveles ascendentes de dificultad para el bando de EEUU, representando la receptividad de los musulmanes al yihadismo:

- **Atractivo:** Cada operación de reclutamiento (Recruit) que tenga éxito coloca dos células (modifica 8.2.1).
- **Potente:** Lo de arriba, además tres células más que tropas permiten una Yihad Mayor (modifica 8.4.2).
- **Infecioso:** Lo de arriba, además el estadounidense tiene que jugar todas sus cartas (modifica 5.2.4).
- **Virulento:** Lo de arriba, además los intentos de Yihad fallidos no eliminan células terroristas (modifica 8.4.3).

GLOSARIO

Activa: Una célula que ha realizado una operación o que ha sido descubierta (4.6.4)

Adversario: Un país musulmán con un gobierno anti-EEUU. (4.2.3)

Adyacente: Países lo suficientemente cercanos geográficamente, cultural o políticamente como para permitir el libre movimiento entre ellos (4.1.1, 4.5)

Aid: Efecto gradual en la gobernabilidad que ejerce EEUU a través del material externo y la asistencia en la prevención de situaciones indeseadas por parte del fundamentalismo. (4.8.3, 7.2.2)

Alert: Una operación del bando de EEUU que alerta a las fuerzas de seguridad de un país ayudándole a mitigar el efecto de una amenaza de atentado terrorista inminente. (7.5)

Alineamiento: Una manera de evaluar la disposición del gobierno de un determinado país a trabajar conjuntamente con EEUU en la lucha contra el fundamentalismo islámico. (4.2.3)

Ally: Alineamiento de un país musulmán que está trabajando activamente con EEUU en la lucha contra los islamistas. (4.2.3)

Baja intensidad (Low Intensity): Movilización de un modesto número de tropas estadounidenses y aliados en países musulmanes, manteniendo en reserva una buena parte de ellas y que pueden ser movilizadas en cualquier otro país en la lucha contra el extremismo (en el juego, más cartas). (4.7.3)

Besieged Regime: Un país debilitado por operaciones yihadistas. (4.8.3, 8.4.3.2)

Bloquear: Prevenir la realización de un evento mediante otro evento o de un Plot a través de una Alerta (Alert). (6.2.8, 7.5.2)

Cadre: Una estructura yihadista que da cobijo e infraestructura para la creación de células terroristas en un determinado país. (4.8.4)

Célula: La unidad estándar yihadista: un pequeño grupo de terroristas tramando algo sigilosamente. Las células en el juego también representan guerrilleros yihadistas. (4.6)

Despliegue: Una operación de EEUU que envía tropas o refuerzos en países musulmanes. (7.3)

Diplomacia: Cambio gradual y global en la percepción a nivel mundial de la política de EEUU en materia de lucha contra el extremismo islámico. (5.2.5)

Disolver: Una operación de EEUU que descubre, dispersa, detiene o mata a terroristas operativos. (7.4)

Disponible: Una célula que cuenta con financiación yihadista para ser reclutable. También un marcador Plot (WMD o no) que es elegible para ser colocado en un país tras una tirada de Plot exitosa. (4.7.4.2, 4.7.8)

Dormida: Una célula en estado latente, trabajando a baja intensidad con el fin de evitar su descubrimiento. (4.6.4)

Efímero: Eventos que tienen efecto durante un turno (6.2.7)

Evento: El uso de una carta para que ocurra una situación que se describe en la misma en lugar de su uso estándar como operaciones. (6.2)

Fase de Acción: Segmento de juego en el cual un bando juega dos de sus cartas.

Funding: Una manera de evaluar el flujo de financiación de los extremistas por parte de donantes poderosos, imanes radicales, negocios yihadistas, etc. (4.7.4.1)

Gastos: La tendencia de las contribuciones al movimiento yihadista en ausencia de atentados terroristas exitosos. (5.2.5)

Gobernabilidad: Una manera de caracterizar la eficiencia y estabilidad de un gobierno como Good, Fair, Poor, o Islamist Rule. (4.2.1)

Guerra de Ideas (War of Ideas (Wol)): Un tipo de operaciones de EEUU ayudado por diplomacia, asuntos públicos, ayuda humanitaria, observadores internacionales y la facilidad de influir en la Gobernabilidad, Alineamiento, Postura o Prestigio de EEUU. (7.2)

GWOT Relations: Una manera de caracterizar el consenso o divergencia entre EEUU y sus socios no musulmanes en lo que se refiere a la manera de luchar contra el extremismo. (4.7.2)

GWOT: Global War on Terror, una expresión acuñada por EEUU para definir la lucha contra el extremismo islámico. (4.7.2)

Hard: Un país no musulmán que tiene preferencia por emplear "mano dura", caracterizado por apoyar incluso el empleo de la fuerza militar. (4.3.2)

Ideología: El sistema de ideas yihadistas de cómo debe vivir los ciudadanos del mundo. En el juego, el atractivo general de estas ideas a los musulmanes. (9.7)

Irán: En el juego, un tipo de país especial. Un poder Chiita (en contraste con los Shia-Mix). (4.4)

Islamist Rule: Forma de gobernar acorde con los extremistas yihadistas, un ejemplo histórico es Afganistán cuando estuvo bajo el control de los Talibanes. (4.2.1)

Jugable: Un evento cuya condición se cumple y que no está bloqueado. (6.2.6)

Musulmán: Países con mayoría musulmana, ya sea Sunni o Shia-Mix (en el juego, excepto Iran). (4.1.2, 4.2)

Neutral: Un país musulmán que ni ayuda ni se opone a EEUU en la lucha contra los yihadistas (4.2.3)

No asociado: Un evento que no pertenece ni a EEUU ni a los yihadistas, jugable por ambos bandos (4.10.4)

No Musulmán: Países en los que los musulmanes son una minoría. (4.1.2, 4.3)

Número de Reclutamiento: Número que aparece en algunos países y que se usa en lugar de su gobernabilidad para determinar el éxito a la hora de reclutar células terroristas. (4.3.4, 8.2.4)

Operaciones (OPS): Uso de las capacidades representadas por una carta ("valor") para una de las posibles opciones que tiene ese bando. (6.3, 7.0, 8.0)

Overstretch: Movilización de tropas más allá del máximo sostenible políticamente por EEUU y sus aliados en territorio hostil, debilitando otras actividades en la lucha contra los extremistas (4.7.3)

Permanente: Eventos que tienen un efecto duradero (6.2.7)

Plot: Una operación yihadista que consiste en lanzar un ataque terrorista con el fin de atraer la financiación, poner en entredicho el Prestigio de EEUU, disuadir a los trabajadores humanitarios, incitar una reacción exagerada del gobierno de ese país o cambiar su Postura (Posture) (4.8.1, 8.5)

Postura Mundial: El grado en el cual el mundo no musulmán apoya las actuaciones de EEUU contra el extremismo, ya sea Hard o Soft. (4.7.2)

Postura: La preferencia de un país no musulmán por el empleo de una estrategia dura (hard) o suave (soft) en la lucha contra el extremismo islámico (4.3.2)

Prestigio (Prestige): Una manera de evaluar el sentimiento que produce la política de EEUU a los ojos del resto del mundo y especialmente la población musulmana y sus líderes (4.7.1)

Radicalización: En un juego en solitario, una actividad especial del yihadista con operaciones no usadas, representa la frustración de parte de musulmanes que a título individual se enrolan en grupos yihadistas. (9.4.3)

Reclutar: Una operación del yihadista que permite añadir células en un país. (8.2)

Recursos: Una manera de evaluar el valor material, humano, militar, cultural, etc. de un país musulmán. (4.2.5)

Regime Change: Una operación especial de movilización de tropas que cambia el alineamiento de un país y (típicamente) Gobernabilidad mediante el empleo de la fuerza militar, convirtiendo el país en un país en cambio de régimen hasta que su gobernabilidad se vuelve Good o Islamist Rule. (7.3.4)

Reservas: Una operación consistente en invertir esfuerzo en otra operación en un futuro próximo. (6.3.3)

Retirada: Un tipo de operaciones especiales de movilización de tropas de EEUU: precipitada retirada de tropas de EEUU de un país como tras un Regime Change. (7.3.5)

Revalorización: Un tipo de operaciones de EEUU que cambia la postura de EEUU, representa un cambio en la política de EEUU en relación a la guerra contra el terror de cara a alinearse (o no) con la postura mundial en ese momento. (7.6)

Schengen: Un área de países de fronteras abiertas que se consideran adyacentes en el juego. También, atentados exitosos en uno de ellos pueden afectar a la Postura de otros. (Algunos países Schengen en el juego se adhieren a este tratado después de 2001.) (4.5)

Shia-Mix: Un país musulmán (típicamente) gobernado por Sunnis pero con una población sustancial de sectas Shia. (El juego trata a Irán como un tipo de país distinto) (4.1.2)

Sin Marcar: En el juego, un país cuya Gobernabilidad o Postura aún no ha sido testada en la lucha contra el extremismo. (4.9.4)

Soft: Un país no musulmán con preferencia por adoptar una política de combate contra el islamismo extremo suave, tal como puede ser el uso de la diplomacia. (4.3.2)

Sunni: Un país musulmán con una amplia mayoría de secta Sunni. (Siria—un país con mayoría Sunni pero dirigida por los Alawis, una subsecta Chií—es una excepción; el juego trata este país como Sunni.) (4.1.2)

Testeo: El procedimiento usado para determinar la gobernabilidad o postura de un país que aún está sin marcar. (4.9.4)

Tropas: Fuerzas armadas de EEUU o de un país aliado. (4.6)

Turno: Un segmento de juego en el cual ambos bandos gastan sus cartas (aunque EEUU puede retener en la mano su última carta). (5.2)

Viajar: Una operación yihadista que recoloca una célula terrorista en otro país o se vuelve dormida en el mismo en el que está. (8.3)

War: Nivel de intensidad medio en el número de tropas que están combatiendo el extremismo en suelo musulmán. (4.7.3)

WMD Plot: Un atentado terrorista llevado a cabo con Armas de Destrucción Masiva (en el juego, ya sea nuclear o biológico) capaz de causar miles de bajas civiles o militares en un único ataque (4.7.8.1, 8.5.5)

Yihad: Lucha o Guerra Santa en nombre de Alá, en el juego representado por ataques de la guerrilla o infiltración en el gobierno de un país para debilitarlo (Yihad Menor) o el intento de imponer en el país una Islamist Rule (Yihad Mayor). (8.4)

Escenarios

Let's Roll! (Post-9/11: 2001-?)

Estamos en el día 12 de Septiembre de 2001. Al-Qaeda ha ejecutado una devastadora operación suicida en Estados Unidos que espera ser la mecha que prenda la revolución islamista en todo el mundo. Los EEUU, que han sido sorprendidos con la guardia baja, se han despertado y se disponen a responder...

Marcadores

- Prestige: 7
- GWOT: US Hard; World Hard 1
- Troops: Low Intensity
- Funding: 9
- Good Resources: 0
- Islamist Rule Resources: 1
- Fair/Good Countries: 3
- Poor/Islamist Rule Countries: 4

Países

- Libya: Poor Adversary
- Syria: Fair Adversary
- Iraq: Poor Adversary
- Saudi Arabia: Poor Ally, 2 Tropas
- Gulf States: Fair Ally, 2 Tropas
- Pakistan: Fair Neutral.
- Afghanistan: Islamist Rule Adversary, 4 Células.
- Somalia: Besieged Regime

Puedes llamarme Al (Historia Alternativa)

2001: Tras meses de recuento de votos en Florida, los demócratas se mantienen en la Casa Blanca. La maquinaria diplomática de EEUU se centra en el ambientalismo mundial y en la búsqueda de los "intereses humanitarios". Es el 12 de Septiembre y las Torres Gemelas han caído...

Realiza el mismo set up que en *Let's Roll* excepto:

GWOT: US Soft

Elimina la carta: Axis of Evil.

Anaconda (Post-Operation Enduring Freedom: 2002-?)

Estamos a comienzos de 2002. Los Estados Unidos han llevado a cabo un cambio político mediante operaciones militares para apartar al Régimen Talibán de Afganistán y dispersar a Al-Qaeda. Las pérdidas yihadistas han sido abundantes, pero el líder de Al-Qaeda ha escapado...

Marcadores

- Prestige: 8
- GWOT: US Hard; World ??
- Tropas: War
- Funding: 6
- Good Resources: 0
- Islamist Rule Resources: 0
- Fair/Good Countries: 2
- Poor/Islamist Rule Countries: 6

Países

- Libya: Poor Adversary
- Syria: Fair Adversary
- Iraq: Poor Adversary
- Saudi Arabia: Poor Ally, 2 Tropas
- Gulf States: Fair Ally, 2 Tropas
- Pakistan: Poor Ally, 1 célula, Marcador de Evento FATA
- Afghanistan: Poor Ally, 6 tropas, 1 célula, Regime Change (lado caqui)
- Somalia: Besieged Regime
- Central Asia: Poor Ally
- United States: Marcador Patriot Act
- Yihadista: Coloca una célula en cada uno de tres países que no sean EEUU y testea cualquiera de los que estuviese sin definir.

Elimina las cartas: Patriot Act y Tora Bora.

¿Misión cumplida? (Tras la operación de liberación de Irak: 2003-?)

Estamos a mediados de 2003. Los Estados Unidos han apostado por la guerra preventiva en Irak con la esperanza de implantar una democracia en el corazón del mundo musulmán. Pero un uso desproporcionado de la fuerza por parte de EEUU ha

provocado el escepticismo de Europa y la resistencia irakí ofrece a los yihadistas una vía para abrirse camino en medio del caos que es Irak en estos momentos...

Marcadores

- Prestige: 3
- GWOT: US Hard; World ??
- Troops: Overstretch
- Funding: 5
- Good Resources: 0
- Islamist Rule Resources: 0
- Fair/Good Countries: 5
- Poor/Islamist Rule Countries: 4
- Event Box: Enhanced Measures, Renditions, Wiretapping

Países

- Libya: Poor Adversary
- Syria: Fair Adversary, 1 célula
- Iraq: Poor Ally, 6 tropas, 3 células, Regime Change (lado caqui)
- Iran: 1 célula
- Saudi Arabia: Poor Ally, 1 célula
- Gulf States: Fair Ally, 2 tropas
- Pakistan: Fair Ally, 1 célula, Marcador FATA
- Afghanistan: Poor Ally, 5 tropas, 1 célula, Regime Change (lado caqui)
- Somalia: Besieged Regime
- Central Asia: Fair Neutral
- Indonesia/Malaysia: Fair Neutral, 1 célula
- Philippines: Soft, 2 tropas, 1 célula, Abu Sayyaf
- United Kingdom: Hard
- United States: Marcador Patriot Act y NEST
- Yihadista: Lanza Posture para cada uno de los países Schengen, luego, si es una partida a 2 jugadores, puedes volver a testear uno de ellos.

Elimina las cartas: Patriot Act, Tora Bora, NEST, Abu Sayyaf, KSM, Iraqi WMD.

Nota: Este escenario puede ser más complicado para el bando de EEUU y con 2 jugadores es mejor para jugar a 2 o 3 mazos.

Nota: Siempre todas las células se ponen en el Set Up en su lado dormido.