

Jouer si vous pouvez désigner un complot dans un pays musulman.
S'il n'est pas déjoué, le complot retire des Fonds au lieu d'en ajouter.
Si des Armes de Destruction Massive (WMD) sont révélées, la valeur des Fonds passe à 1. 1

Pour ce tour, le déplacement vers un pays frontalier à bonne gouvernance nécessite un jet de dés réussi.
En revanche, pas de jets de dés pour les déplacements vers des pays non-adjacents. 2

DURÉE DU TOUR

Jouer si les US ont une posture 'Diplomatique'.

Placez un marqueur CTR en Russie et en Asie Centrale si elle est 'Alliée' ou 'Neutre'.
Bloque *Loose Nuke*, *HEU* et *Kazakh Strain*.

MARQUER 3

Testez les Philippines.
-1 aux Fonds.
Bloque *Abu Sayyaf*.

MARQUER & RETIRER 4

Les complots avec Armes de Destruction Massive (WMD) aux US sont toujours placés face visible.

Solitaire : Si les jihadistes ont des Armes de Destruction Massive, tous les complots aux US sont placés face visible.

MARQUER & RETIRER 5

Jouer si *Patriot Act* est actif.

-2 aux Fonds. 6

Jouer si *Patriot Act* est actif.

-2 aux Fonds. 7

Jouer si une cellule existe dans - ou est adjacente à - un pays contenant des troupes.

Éliminez la cellule. 8

Jouer si une cellule existe dans - ou est adjacente à - un pays contenant des troupes.

Éliminez la cellule. 9

Jouer si une cellule existe dans - ou est adjacente à - un pays contenant des troupes.

Éliminez la cellule. 10

Autorise *Quartet*. Si les troupes ne sont pas 'sous pression' et qu'aucun pays adjacent à Israël n'est sous loi islamique :
+1 en Prestige et -2 aux Fonds.
Retirez le(s) éventuel(s) marqueur(s) de complot en Israël.

MARQUER & RETIRER

11

Tester l'Egypte.
-2 aux Fonds ou -4 si aucun pays n'est sous loi islamique.

12

Jouer si des troupes sont présentes en Irak ou en Syrie.

Placez 1 marqueur d'aide à cet endroit.
+1 en Prestige.
Bloque *Al-Anbar*.

MARQUER

13

Jouer si vous pouvez désigner un pays 'Adversaire'.

Sur un résultat de 4 à 6, passez-le en 'Neutre'.

14

Jouer si la Somalie ou le Soudan est sous loi islamique.

Sa gouvernance devient 'Pauvre'.
Sa position devient 'Neutre'.

RETIRER

15

Choisissez la posture du Bénélux.
Si aucun pays n'est sous loi islamique,
-1 aux Fonds.

RETIRER

16

Si le joueur jihadiste a *Loose Nuke*, *HEU* ou *Kazakh Strain*, défaussez-les.
Dans le cas contraire, éliminez une cellule en Russie ou en Asie Centrale.

17

Inspectez la main du joueur jihadiste, Menez une opération de valeur 1.
Vous pouvez jouer une carte supplémentaire immédiatement.

18

- Turquie -
Modifiez ses caractéristiques comme suit :
Sa gouvernance devient 'Correcte'.
Sa position devient 'Alliée'.

19

- Jordanie -
Modifiez ses caractéristiques comme suit :
Sa gouvernance devient 'Correcte'.
Sa position devient 'Alliée'.
+1 en Prestige et -1 aux Fonds.

RETIRER

20

Jouer si un complot est fomenté dans un pays 'allié' ou à 'bonne' gouvernance.

Révélez le marqueur et supprimez-le.
Piochez une carte.
Choisissez la posture d'un pays non US.

21

Jouer si des cellules sont présentes en Israël, Jordanie ou Liban.

Éliminez-les toutes.

22

Éliminez une cellule d'un pays musulman (pas en Iran).

23

Éliminez une cellule d'un pays musulman (pas en Iran).

24

Éliminez une cellule d'un pays musulman (pas en Iran).

25

Jouer si *Abbas* est actif, que les troupes ne sont pas 'sous pression' et qu'aucun pays adjacent à Israël n'est sous loi islamique.

+2 en Prestige et -3 aux Fonds.

26

Jouer si des troupes sont présentes en Irak.

Placer un marqueur d'aide sur ce pays.
+1 en Prestige.
Bloque *Saddam*
(et modifie l'évènement *FREs*).

MARQUER & RETIRER

27

Supprimez un marqueur de régime assailli.

28

- Grande Bretagne -
Modifiez ses caractéristiques comme suit :
Posture identique à celle des US.
Effectuez une 'Guerre d'idées' dans 1 à 3 pays de l'espace Schengen.

RETIRER

29

Jouer si un pays dispose d'un marqueur de changement de régime.

Placez-y un marqueur d'aide et faites une 'Guerre d'idées' sans aucune pénalité liée au 'GWOT'.

Évènement bloqué par *Viera de Mello Slain*.

RETIRER

30

Jouer si cadre(s), cellule(s) ou complot(s) se trouvent aux US, en Grande Bretagne ou au Canada.

Supprimez-les tous (ne placez pas de cadres). Piochez une carte.

Cet évènement peut être bloqué par *Leak*.

MARQUER

31

Jouer si la loi islamique n'a pas été instaurée dans les pays jouxtant le Pakistan.

Pas de jihad au Pakistan. Si ce pays a une gouvernance 'Pauvre', passez-la à 'Correcte'

Bloque *Musharraf*.

Bloquée par *Bhutto Shot*.

MARQUER & RETIRER

33

Jouer si aucun pays n'est sous loi islamique.

Testez la Turquie.

Améliorez sa gouvernance d'un niveau.

Choisissez la posture de la France.

-2 aux Fonds.

RETIRER

35

Jouer si les US ont une posture 'Sévère' et que l'Irak est 'Adversaire'.

Utilisez cette carte ou une autre plus tard pour effectuer un changement de régime en Irak avec la gouvernance de votre choix.

(supprimez le marqueur le cas échéant).

MARQUER & RETIRER

37

Jouer si la Lybie est 'Adversaire', US ont une posture 'Sévère' et *Libyan deal* pas actif.

Utilisez cette carte ou une autre plus tard pour effectuer un changement de régime en Lybie avec la gouvernance de votre choix.

(supprimez le marqueur le cas échéant).

MARQUER & RETIRER

39

Jouer si la posture des US est 'Diplomatique' et que vous disposez d'une autre carte dont la valeur est identique à la valeur de ressource d'un pays 'Adversaire'.

Vous pouvez défausser la carte pour passer ce pays à une position 'Neutre' et y déposer un marqueur d'aide.

32

Jouer si la position des US est 'Sévère' et qu'un démantèlement est possible.

Effectuez une action de démantèlement.

Prenez une carte au hasard dans la main du joueur jihadiste.

Peut être bloquée par *Leak*.

MARQUER

34

Jouer si le Pakistan a une gouvernance correcte ou bonne.

Ce pays devient 'Allié'.

Choisissez la posture de l'Inde.

Bloque *Kashmir* et *Lashkar-e-Tayyiba*.

Si un complot est fomenté en Inde, supprimez son marqueur.

MARQUER & RETIRER

36

Jouer si l'Irak ou la Syrie est 'Allié(e)' et la Lybie a une gouvernance 'Pauvre'.

La Lybie devient 'Alliée'. +1 en Prestige. Choisissez la posture de 2 pays de l'espace Schengen.

Bloque *Libyan WMD*.

MARQUER & RETIRER

38

Jouer si un pays dispose d'un marqueur de changement de régime.

Améliorez sa gouvernance d'un niveau.

40

Jouer si aucune pénalité n'est liée au GWOT et qu'un pays dispose d'un marqueur de changement de régime.

Placez un marqueur d'aide à cet endroit et le marqueur *NATO* (qui représente 2 troupes).
S'il se déploie, retirez le marqueur.

MARQUER

41

Jouer si le Pakistan est 'Allié' et dispose du marqueur 'FATA'.

Supprimez le marqueur 'FATA'.

42

Les US ne sont plus considérés comme adjacents aux autres pays, exception faite du Canada.

Autorise *Sanctions*.

MARQUER & RETIRER

43

Jouer si la position des US est 'Sévère'.

Effectuez un démantèlement si possible.
Le joueur jihadiste se sépare d'une carte de sa main (tirée au hasard).
Blokue *Detainee Release*.
Peut être bloquée par *Leak*.

MARQUER

44

Jouer si aucun pays n'est sous loi islamique et qu'aucun d'eux à 'Bonne' gouvernance ne dispose de marqueur(s) de complot ou de cellule(s).

Effectuez un jet de dés pour la posture US.
+3 en Prestige. Choisissez la posture d'un pays (non-US).

45

Jouer si un pays majoritairement Chiite dispose d'un marqueur de changement de régime et d'au moins une cellule.

Améliorer sa gouvernance de un niveau.

46

Le joueur jihadiste sélectionne au hasard dans sa main chaque carte qu'il va jouer pour ce tour.

Solitaire : Durant la phase d'action du jihadiste, les évènements non-US ne sont pas jouables.

DURÉE DU TOUR

47

Jouer si cette carte est la première de la phase d'action jihadiste et qu'une cellule est disponible.

Recrutez aux US avec la seconde carte (ce recrutement ne prenant pas en compte d'éventuels évènements US en cours) est réussi sur un jet de 1 ou 2.

48

Placez une cellule en Somalie.

RETIRER

49

Jouer si la gouvernance de l'Irak est autre que 'Bonne'.

Placez une cellule en Irak ou en Iran.

RETIRER

50

Jouer si des troupes sont en Irak.

Si *Saddam Captured* est actif,
placez 2 cellules en Irak.
Si ce n'est pas le cas, placez-en 4.

51

Jouer si une cellule est présente dans un
pays disposant d'un marqueur de
changement de régime.

Le joueur US prend une carte au hasard
dans sa main et la défausse.

52

Jouer si cette carte est la première de la
phase d'action du jihadiste.

Utilisez-la ainsi que la suivante pour recruter.
Ignorez les fonds. Vous pouvez recruter dans
des pays à gouvernance 'Pauvre' ou sous loi
islamique même s'ils ne disposent pas de
cadres ou de cellules.

53

Jouer si des troupes sont présentes en Irak.

Placez le marqueur *Sadr* à cet endroit. C'est
une cellule active mais elle ne peut ni se
déplacer ni être démantelée.

Si cette cellule est supprimée, retirez le
marqueur correspondant.

MARQUER & RETIRER

54

Testez la Chine.

Si sa posture est 'Sévère', placez une
cellule en Asie Centrale.

Si elle est 'Diplomatique', placez cette
cellule en Chine.

55

RETIRER

Jouer si une cellule est présente dans un pays
disposant d'un marqueur de changement de
régime.

-1 en Prestige.
Bloque *UN Nation Building*.

MARQUER & RETIRER

56

Placez une cellule dans les Philippines.
Tant qu'*Abu Sayyaf* est actif,
les US peuvent se déployer dans ce pays.
-1 en Prestige pour chaque complot fomenté
à cet endroit à moins que le nombre de
troupes US ne dépasse le nombre de cellules.

Bloqué par *Moro Talks*.

MARQUER & RETIRER

57

Placez une cellule en Irak.
Les démantèlements en Irak ou en Syrie
n'affectent qu'une cellule seulement
(pas les cadres).

Bloque *US Bin Ladin* et *Zawahiri*
Bloqué par *Anbar Awakening*.

MARQUER & RETIRER

58

Le joueur US doit défausser la carte de la
plus haute valeur dont l'évènement est
associé au joueur US,
(si tant est qu'il dispose d'une de ces cartes).

59

Jouer si une cellule est présente au Pakistan.

Bloque *Benazir Bhutto*.

MARQUER & RETIRER

60

Jouer si le joueur US a effectué une action de démantèlement lors de l'une de ses deux phases d'action.

Placez une cellule où le démantèlement a eu lieu. Piochez une carte.

Bloqué par *GTMO* ou *Renditions*.

61

Retirez le marqueur CTR sur la Russie. S'il n'y en a pas, le Caucase adopte une posture opposée à celle des US.

OU

Testez et passez la position de l'Asie Centrale d'une case vers 'Adversaire'.

62

Le joueur US se défausse d'une carte au hasard.

+1 aux Fonds.

-1 en Prestige.

63

Testez le Lebanon. Passez la Syrie à 'Adversaire' et dégradez sa gouvernance d'un niveau mais pas jusqu'à la loi islamique.

RETIRER

64

Jouer si la Russie ou L'Asie Centrale dispose de cellule(s) sans marqueur CTR.

Faites un jet de dés comme si vous faisiez une opération à cet endroit.

Succès : ajoutez un marqueur WMD à votre stock de marqueurs de complot.

Echec : Éliminez la cellule.

65

RETIRER

Placez une cellule en Grande-Bretagne.

66

Placez une cellule en Asie Centrale et en Afghanistan.

RETIRER

67

Placez deux cellules en Indonésie.

68

Jouer si l'Asie Centrale dispose de cellule(s) sans marqueur CTR.

Faites un jet de dés comme si vous faisiez une opération à cet endroit.

Succès : ajoutez un marqueur WMD à votre stock de marqueurs de complot.

Echec : Éliminez la cellule.

69

RETIRER

Placez une cellule au Pakistan et une en Inde. Bloqué par *Indo-Pakistani Talks*.

70

Jouer si la Russie dispose de cellule(s)
sans marqueur CTR.

Faites un jet de dés comme si vous faisiez
une opération à cet endroit.
Succès : ajoutez un marqueur WMD à votre
stock de marqueurs de complot.
Echec : Éliminez la cellule.

RETIRER

71

Jouer si l'Afghanistan dispose de cellule(s).

Placez-y 3 cellules supplémentaires.
Ensuite, s'il est sous loi islamique,
placez-y toutes les cellules disponibles.

72

Jouer si la Somalie ou le Yemen est sous
loi islamique.

Tant qu'un de ces deux pays est sous loi
islamique, pas de diminution automatique
des fonds en fin de tour.

MARQUER & RETIRER

73

Déplacez automatiquement deux cellules
vers ou dans l'espace Schengen.

74

Jouer si la posture des US est 'Sévère'.

L'Allemagne et la France adoptent une
posture 'Diplomatique'
-1 en Prestige.

RETIRER

75

Jouer si un pays sous loi islamique dispose
de cellule(s).

Piochez deux cartes.
-2 en Prestige.
Passez un pays 'Adversaire' à 'Neutre'.

RETIRER

76

Jouer si l'Arabie Saoudite ou un des pays
qui lui est adjacent dispose de troupes.

Dégradez la position d'un de ces pays
d'un niveau vers 'Adversaire'.

77

Le joueur US se défait de *Iran*, *Hizballah*
ou *Jaysh al-Mahdi*.

La posture US devient 'Sévère'.
Effectuez un jet de dés pour le Prestige.

78

Déplacez automatiquement deux cellules
où vous voulez.

79

Placez une cellule au Pakistan.
Les opérations de démantèlement ne sont pas
autorisées à cet endroit à moins
d'un changement de régime.
Bloque US *Bin Ladin* et *Zawahiri*.
Supprimé si *Pakistani Offensive*.

MARQUER

80

Jouer si un pays dispose d'un marqueur de changement de régime.

Placez 5 cellules à cet endroit et supprimez un marqueur d'aide s'il y en a un.

Si pas de marqueur d'aide, placez un marqueur de régime assailli.

81

Choisissez 3 pays qui ne disposent pas de cellules. Testez-les. Recrutez une cellule dans chacun de ces pays (en ignorant les Fonds). Chacun d'eux qui ne reçoit pas de cellule se voit attribuer un cadre.

82

Passez la position du Pakistan d'un niveau vers 'Adversaire' et placez-y une cellule. Bloqué par *Indo-Pakistani Talks*.

83

Jouer si un *Enhanced measures*, *Renditions* ou *Wiretapping* est dans la zone d'évènements en cours.

Retournez-en un (ce qui le bloque). Effectuez un jet de dé pour la posture et le prestige des US et passez un pays 'Allié' à 'Neutre'.

84

Jouer si un *Enhanced measures*, *Renditions* ou *Wiretapping* sont dans la zone d'évènements en cours.

Retournez-en un (ce qui le bloque). Effectuez un jet de dé pour la posture et le prestige des US et passez un pays 'Allié' à 'Neutre'.

85

Le joueur US se défaisse d'une carte au hasard. -1 en Prestige. Placez une cellule dans un pays majoritairement Chiite.



86

Jouer si un pays qui n'est pas sous loi islamique dispose d'une cellule.

Remplacez cette cellule par deux marqueurs de complot (s'ils sont disponibles).

87

Jouer si un pays qui n'est pas sous loi islamique dispose d'une cellule.

Remplacez cette cellule par deux marqueurs de complot (s'ils sont disponibles).

88

Jouer si un pays qui n'est pas sous loi islamique dispose d'une cellule.

Remplacez cette cellule par deux marqueurs de complot (s'ils sont disponibles).

89

Jouer si le Prestige est Moyen ou Bas et qu'un pays disposant d'un marqueur de changement de régime contient une cellule.

Le joueur US se défaisse de deux cartes au hasard dont les évènements (★) se déroulent. La posture US devient 'Diplomatique'.

90

Jouer si vous pouvez désigner deux pays non marqués* (sauf l'Irak).

* Pays dont la gouvernance/posture n'a pas été encore définie.

Placez une cellule dans chacun d'eux ou deux dans chaque si la loi islamique est déjà instaurée dans un autre pays. 91

Jouer si l'Irak est 'Adversaire' avec une gouvernance 'Pauvre'.

La valeur des Fonds passe à 9.
Bloqué par *Saddam Captured*.

92

Placez un marqueur de régime assailli en Afghanistan et une cellule à cet endroit et au Pakistan.

-1 en Prestige ou
-3 si l'un des deux est sous loi islamique.

93

Jouer si un pays a été testé ou si sa gouvernance est passée de 'correcte' à 'Bonne' pendant cette phase d'action ou la précédente.

Dégradez sa gouvernance d'un niveau vers 'Pauvre'.

94

Augmentez la valeur des Fonds du chiffre indiqué sur le marqueur de gouvernance de l'Arabie Saoudite ou passez cette valeur à 9 si ce pays est sous loi islamique.

95

Le joueur US choisit la posture de la Scandinavie. Le jihadiste place ensuite un marqueur de complot de valeur 1 ou, si un pays est sous loi islamique, n'importe quel marqueur de complot dans un pays musulman qui n'est pas sous loi islamique.

RETIRER

96

Jouer si les deux joueurs disposent encore de cartes après celle-ci.

Échangez une carte au hasard.
Ensuite, menez une opération avec celle-ci.

97

Si jouée par les US :

-1 aux Fonds.

Si jouée par le jihadiste:

Placez une cellule en Israël.

RETIRER

98

Le joueur US choisit et défause une carte de sa main.

-1 en Prestige.
-1 aux Fonds.

RETIRER

99

Si les Troupes sont 'sous pression':

+2 aux Fonds.

Si les Troupes sont en 'faible mobilisation':

-2 aux Fonds.

100

+1 en Prestige.
La serbie adopte une posture
opposée à celle des US.

101


L'Asie centrale adopte une position 'Neutre'.
Effectuez un jet de dé pour sa gouvernance
comme s'il s'agissait d'un test initial.

102

Si jouée par les US :
Éliminez une cellule d'un pays à majorité
Chiite dans un rayon de 3 pays du Libanon.
Si jouée par le jihadiste:
Le Libanon adopte une position 'Neutre'
et une gouvernance 'Pauvre'.



103

Choisissez et testez un pays 
Si jouée par les US :
Éliminez une cellule dans ce pays ou en Iran.
Si jouée par le jihadiste:
Faites deux jets de jihad dans ce pays.
Ignorez les échecs ou passez en loi islamique.



104

Choisissez et testez un pays
Si jouée par les US :
Éliminez une cellule dans ce pays ou en Iran.
Si jouée par le jihadiste:
Faites deux jets de jihad dans ce pays.
Ignorez les échecs ou passez en loi islamique.



105

Jouer si un pays majoritairement Chiite
dispose de cellules et de troupes.
Si jouée par les US :
Éliminez jusqu'à 2 cellules.
Si jouée par le jihadiste:
Dégradez la gouvernance d'un niveau.
(pas jusqu'à la loi islamique).



106

Si jouée par les US :
Placez une aide en Irak.
Si jouée par le jihadiste:
Testez la Turquie et dégradez sa gouvernance
ou celle de l'Irak d'un niveau
(pas jusqu'à la loi islamique).

107

Jouer si le Pakistan dispose de cellule(s).

Éliminez une cellule du Pakistan.
Ce pays adopte une position 'Alliée'
avec une gouvernance 'Pauvre'.
Bloqué par *Benazir Bhutto*.

108

Jouer si au moins 2 cellules existent dans un
pays disposant d'un marqueur
de changement de régime/

Éliminez les 2 cellules.
Effectuez un jet de dé pour le Prestige.
Piochez une carte.

RETIRER

109

Jouer si l'Irak, la Syrie, le Libanon ou la
Jordanie a des troupes.

Si jouée par les US :
+3 en Prestige. **RETIRER**

Si jouée par le jihadiste:
Placez 3 cellules et un marqueur de complot
à cet endroit.

110

Le joueur US peut jouer cet événement si aucun pays n'est sous loi islamique et que *FATA* et *Al-Anbar* ne sont pas actifs.

–2 aux Fonds. **RETIRER**

Si jouée par le jihadiste:

–1 en Prestige ou –3 si un pays est sous loi islamique. 111

Le joueur US peut jouer cet événement si aucun pays n'est sous loi islamique et que *FATA* et *Al-Anbar* ne sont pas actifs.

–4 aux Fonds. +1 en Prestige. **RETIRER**

Si jouée par le jihadiste:

–2 en Prestige ou –4 si un pays est sous loi islamique. 112

Testez le Soudan. Si le Prestige des US est 'Haut' ou 'Très Haut', placez une aide au Soudan et sa position est améliorée d'un niveau vers 'Allié'. Si non, placez un marqueur de régime assailli et dégradez sa position vers 'Adversaire'. 113

Effectuez un jet de dé pour le Prestige. Pas d'opérations de Recrutement ou *Detainee Release* pour le reste du tour.

DURÉE DU TOUR 114

Jouer si l'Indonésie ou un des pays qui lui est adjacent dispose de cellule(s) et est 'Allié' ou a une posture 'Sévère'.

Si jouée par les US : Supprimez une cellule.

Piochez deux cartes. **RETIRER**

Si jouée par le jihadiste:

Placez un marqueur de complot à cet endroit. 115

Le joueur US peut jouer cet événement si un marqueur de complot se trouve dans un pays 'Allié' ou non-musulman.


Révéléz-le(s) et supprimez le(s).

Piochez deux cartes. **RETIRER**

Si jouée par le jihadiste:


Placez un marqueur de complot dans un pays qui n'est pas sous loi islamique et disposant d'une cellule. 116

Choisissez une carte depuis la défausse ou une des zones du plateau (autre que Oil Price Spike), montrez-la et ajoutez-la à votre main.

Chaque pays disposant de  voit la valeur de sa ressource augmentée de 1 jusqu'à la fin du tour.

DURÉE DU TOUR 117

Choisissez une carte depuis la défausse ou une des zones du plateau (autre que Oil Price Spike), montrez-la et ajoutez-la à votre main.

Chaque pays disposant de  voit la valeur de sa ressource augmentée de 1 jusqu'à la fin du tour.

DURÉE DU TOUR 118

Testez le Yemen.
Si jouée par les US : A moins qu'il soit sous loi islamiste, passez-le en 'Allié' et ajoutez lui un marqueur d'aide.

Si jouée par le jihadiste :

Dégradez sa position d'un niveau vers 'Adversaire' et placez-y un marqueur de régime assailli. 119

Si cette carte est utilisée pour des opérations ou défaussée :

Effectuez un jet de dé pour la posture US. Ensuite, si aucune pénalité n'est liée au GWOT : +1 en Prestige, si pénalités : –1 en Prestige.

120