

10.0 EINFÜHRUNG: DER AUFBRUCH

Bei *Labyrinth: Der Aufbruch*, 2010 - ? handelt es sich um eine kartenbasierte Spielsimulation für 1 bis 2 Spieler, in deren Mittelpunkt die strategischen Bestrebungen islamistischer Extremisten stehen, die muslimische Welt unter ihre religiöse Herrschaft zu bringen. Dieses Spiel knüpft an die Thematik von *Labyrinth: Der Krieg gegen den Terror*, 2001 - ? an und bietet neue Regeln und Karten, die sich auf die letzten 5 Jahre der Geschichte beziehen. Seit der Veröffentlichung des Grundspiels wurde seitens der Spielergemeinde vielfach Interesse an einer Erweiterung geäußert, die die Geschehnisse der jüngeren Vergangenheit berücksichtigt; darüber hinaus wurde im Internet eine Vielzahl von inoffiziellen Ereigniskarten und Varianten veröffentlicht. Die vorliegende Erweiterung für das *Labyrinth*-Spiel greift diese Entwicklungen auf und enthält eine Vielzahl aktueller Ereigniskarten, die erneut eine realitätsnahe Strategiesimulation der fortwährenden Auseinandersetzungen in der muslimischen Welt ermöglichen.

Die aus *Labyrinth* bekannten Spielregeln und Siegbedingungen, der Spielplan, das Spielzubehör sowie die Spielhilfen bleiben in *Labyrinth: Der Aufbruch* unverändert, wobei das Grundspiel zum Spielen dieser Erweiterung benötigt wird. Spieler, die mit dem Grundspiel nicht vertraut sind, sollten sich zuerst mit diesem beschäftigen, bevor sie die unten aufgeführten Neuerungen ausprobieren, die die Geschehnisse in den fünf Jahren seit der Veröffentlichung von *Labyrinth* reflektieren. Der Spielaufbau folgt grundlegend den Regeln von *Labyrinth*, wie sie im zugehörigen Regelbuch in Abschnitt 3.0 beschrieben werden; zusätzlich werden weiter unten einige geringfügige Regeländerungen erläutert.

Der Titel *Labyrinth: Der Aufbruch*, 2010 - ? wurde aus folgenden Gründen gewählt:

- Beim vorliegenden Spiel handelt es sich um eine Erweiterung, die kein eigenständiges Spiel darstellt (und somit in der Spielbox des Grundspiels aufbewahrt werden sollte)
- Möglicherweise werden zukünftig weitere Teile von *Labyrinth* veröffentlicht, deren Titel ebenfalls den jeweiligen thematischen Schwerpunkt reflektieren wird
- Es gab bisher keine Phase im globalen Krieg gegen den Terror (GWOT), die eine Zäsur nahelegen würde (wie beispielsweise diejenige zwischen dem Ersten und Zweiten Weltkrieg); es handelt sich um ein- und denselben fortwährenden Konflikt

Diese Erweiterung stellt das „zweite Kapitel“ des *Labyrinth*-Grundspiels dar; möglicherweise werden sich in der Spielergemeinde informelle Bezeichnungen wie *Labyrinth I* und *Labyrinth II*, L1 und L2 oder *Labyrinth: Globaler Krieg gegen den Terror* und *Labyrinth: Der Aufbruch* durchsetzen.

Wichtige Spielbegriffe werden im Stichwortverzeichnis dieser Erweiterung aufgelistet (siehe Seite 22-23) und sind erkennbar an der Großschreibung des ersten Buchstabens sowie am **Fettdruck**, wenn sie das erste Mal in den Regeln genannt werden.

11.0 WAS IST NEU?

11.1 Aktive Volksbeteiligung

Labyrinth: Der Aufbruch beinhaltet neue Regeln, die das Spiel modifizieren und bestimmte politische Bewegungen und Kämpfe reflektieren, die in demjenigen Zeitraum, den das Grundspiel umfasst, noch nicht typisch für die muslimische Welt waren.

11.1.1 Aufbruch und Reaktion („Awakening and Reaction“).

Während der letzten Jahre ist in der muslimischen Welt der Grad der Anteilnahme der Bevölkerungen am Kurs der jeweiligen Regierungen rasant angestiegen, inklusive des Bedürfnisses, denselben mitzubestimmen. Diese Erweiterung enthält daher blaue **Aufbruchsmarker** („Awakening marker“), die diejenigen Teile der Bevölkerungen repräsentieren, die einen Zugewinn an Freiheit und

Rechtsstaatlichkeit in ihren jeweiligen Ländern anstreben, und grüne **Reaktionsmarker („Reaction marker“)**, die jihadistische oder autoritäre Haltungen gegenüber den Meinungsäußerungen der Bevölkerung symbolisieren bzw. diejenigen Bevölkerungsanteile repräsentieren, die eine formell durch den Staat durchgesetzte Scharia favorisieren. Diese Marker reflektieren somit den Grad an Unterstützung bzw. Widerstand, den die Bevölkerung der jeweiligen Länder den im Spiel möglichen Operationen entgegenbringt, wie z.B. das Beeinflussen des Regierungslevels („Governance level“) durch „Krieg der Ideologien“ („War of Ideas“) und „Jihad“. Diese Marker werden hauptsächlich durch Ereigniskarten ins Spiel gebracht und dürfen nur in Muslimischen Ländern platziert werden.

11.1.2 Ein blauer Aufbruchsmarker oder ein grüner Reaktionsmarker wird immer dann in einem Muslimischen Land platziert, wenn eine Ereigniskarte dies verlangt. Dabei sollten die Aufbruchsmarker in der linken unteren Ecke und die Reaktionsmarker in der rechten unteren Ecke des Landfeldes platziert werden. Falls das Land Unmarkiert ist, wird es zunächst getestet (4.9.4), bevor Marker platziert werden. Es gibt für die Anzahl der Marker in einem Muslimischen Land keine Obergrenze; falls eine größere Anzahl an Markern benötigt wird, kann deren Rückseite („+2“) benutzt werden.

11.1.3 Jeder Aufbruchsmarker *addiert 1 zu*, jeder Reaktionsmarker dagegen *subtrahiert 1 von* jedem Würfelwurf für „Krieg der Ideologien“ (7.2), „Eingeschränkten Jihad“ („Minor Jihad“, 8.4.1) oder „Umfassenden Jihad“ („Major Jihad“, 8.4.2) im betroffenen Land. Diese Modifikationen gelten jedoch nicht für Plots oder andere Operationen. Eine identische Anzahl von Aufbruchs- und Reaktionsmarkern ergibt den Modifikator „0“, jedoch verbleiben die Marker im jeweiligen Land und können nur durch weitere Ereigniskarten oder Regelbuchvorgaben beeinflusst werden. Ferner ist es möglich, dass eine Spielpartei so viele Marker ihrer Seite in einem Land angehäuft hat, dass eine bestimmte Operation entweder automatisch erfolgreich oder aber unmöglich ist.

BEISPIEL: Wenn in Pakistan zwei Aufbruchsmarker und ein Reaktionsmarker vorhanden sind, darf der Spieler der USA 1 zu allen Würfelwürfen für „Krieg der Ideologien“ hinzuzählen, und der Spieler der Jihadisten muss ebenfalls 1 zu allen Würfelwürfen für „Jihad“ hinzuzählen (nicht: abziehen).

11.1.4 In den folgenden Fällen dürfen Aufbruchsmarker und Reaktionsmarker nicht in einem Land platziert werden (auch dann nicht, wenn eine Ereigniskarte einen anders lautenden Text besitzt; diese Regel ersetzt Regel 6.2.2):

- in einem Nicht-Muslimischen Land, oder
- in einem Land im **Bürgerkrieg („Civil War“)** (11.2), oder
- in einem Land mit Guter Regierungsführung („Good Governance“), oder
- in einem Land unter Islamistischer Herrschaft („Islamist Rule“).

Aufbruchsmarker und Reaktionsmarker dürfen in einem Land mit Regierungswechselmarker („Regime Change Marker“) platziert werden.

11.1.5 Rückgang („Disengagement“). Jedes Mal, wenn sich die Regierungsstufe eines Landes aus irgendeinem Grund (Effekte von Ereigniskarten eingeschlossen) in Richtung Gute Regierungsführung bewegt, wird ein Aufbruchsmarker **Entfernt** (falls vorhanden). Jedes Mal, wenn sich die Regierungsstufe eines Landes aus irgendeinem Grund in Richtung Islamistische Herrschaft bewegt, wird ein Reaktionsmarker Entfernt (falls vorhanden). Änderungen der Politischen Einstellung eines Landes Entfernen keine Aufbruchs- bzw. Reaktionsmarker.

HINWEIS DER SPIELENTWICKLER: Diese Regel illustriert ein Nachlassen der politischen Aktivität einer lokalen Bevölkerung, sobald ihre Regierung sich in die von ihnen favorisierte politische Richtung bewegt.

11.1.6 Vollständige Entfernung. In einem Muslimischen Land werden alle Aufbruchs- und Reaktionsmarker vollständig Entfernt, wenn:

- es eine Gute Regierungsführung (7.2.1.1) erlangt oder unter Islamistische Herrschaft (8.4.4) fällt, oder
- ein Bürgerkrieg ausbricht (11.2.1).

Neue Symbole auf Ereigniskarten

Minarett: Wenn das Ereignis gespielt wird, darf gleichzeitig der Kalifatshauptstadt-Marker („Caliphate Capital Marker“) platziert werden.

Durchgestrichenes Minarett: Das Ereignis kann nicht in einem Land gespielt werden, das Teilland des Kalifats ist.

Demonstrant: Das Ereignis ist Bestandteil der ersten Hälfte des Kartendecks für das Szenario „Arabischer Frühling“.

AK-47: Die entsprechende Ereigniskarte ist Bestandteil der zweiten Hälfte des Kartendecks für das Szenario „Arabischer Frühling“.

11.1.7 Polarisierung („Polarization“). Bevor am Ende einer Runde neue Karten ausgeteilt werden, wird in jedem Muslimischen Land das Verhältnis zwischen Aufbruchsmarkern und Reaktionsmarkern bestimmt. Dazu muss, für jedes Land separat, die Anzahl von Reaktionsmarkern von der Anzahl der Aufbruchsmarker abgezogen werden. Die folgende Tabelle gibt Aufschluss über die möglichen Ergebnisse:

Differenz	Ergebnis
≤ -3	Verschiebe den Marker für die Politische Einstellung („Alignment“) des Landes um eine Box in Richtung Feindlich („Adversary“); falls er sich schon in der Feindlich-Box befindet, bewege die Regierungsstufe um eine Stufe in Richtung Islamische Herrschaft (siehe auch 11.1.5, 11.1.6 und 11.1.8).
-2	Füge dem Land einen weiteren Reaktionsmarker hinzu.
-1, 0 oder +1	Kein Effekt.
+2	Füge dem Land einen weiteren Aufbruchsmarker hinzu.
$\geq +3$	Verschiebe den Marker für die Politische Einstellung des Landes um eine Box in Richtung Verbündet („Ally“); falls er sich schon in der Verbündet-Box befindet, bewege die Regierungsstufe um eine Stufe in Richtung Gute Regierungsführung (siehe auch 11.1.5, 11.1.6 und 11.1.8).

Falls durch diesen Schritt ein Land unter Islamistische Herrschaft fallen oder eine Gute Regierungsführung erlangen würde, sollte das entsprechende Land als Letztes abgehandelt werden. Wenn dies für mehrere Länder gleichzeitig zutrifft, sollten alle Veränderungen der Regierungsstufe zu Islamistischer Herrschaft/Guter Regierungsführung simultan durchgeführt werden, bevor neue Marker durch **Weiterverbreitung („Convergence“)** (11.1.8) platziert werden.

Wenn ein Land während der Polarisierungsphase unter Islamistische Herrschaft fällt oder eine Gute Regierungsführung erlangt, findet 11.3.14 Anwendung.

BEISPIEL: Am Ende der ersten Runde befinden sich drei Aufbruchsmarker und ein Reaktionsmarker in Ägypten (Neutrale Politische Einstellung, Schlechte Regierungsführung („Poor Governance“)). Die Differenz beträgt +2, sodass in Ägypten während der Polarisierungsphase ein Aufbruchsmarker hinzugefügt wird. Während der zweiten Runde ergeben sich diesbezüglich keine Veränderungen, so

dass sich an deren Ende vier Aufbruchsmarker und ein Reaktionsmarker in Ägypten befinden. Während der nun folgenden Polarisierungsphase beträgt die Differenz also $\geq +3$, weshalb sich Ägyptens Politische Einstellung von Neutral zu Verbündet ändert. Wenn die dritte Runde ebenfalls ohne Veränderungen in Ägypten endet, verändert sich Ägyptens Schlechte Regierungsführung zu einer Mittelmäßigen Regierungsführung („Fair Governance“), und ein Aufbruchsmarker wird Entfernt (siehe „Rückgang“-Regel, 11.1.5), so dass drei Aufbruchsmarker und ein Reaktionsmarker in Ägypten verbleiben. Wenn sich während der vierten Runde keine Veränderungen in Ägypten ergeben, beträgt die Differenz +2 und ein weiterer Aufbruchsmarker wird dem Land hinzugefügt. Bleibt dieser Status Ägyptens bis zum Ende der fünften Runde unverändert, beträgt die Markerdifferenz +3, sodass Ägypten eine Gute Regierungsführung erlangt und alle Aufbruchs- und Reaktionsmarker Entfernt werden (11.1.6 und 11.3.14).

HINWEIS DER SPIELENTHWICKLER: Die Polarisierungsregel soll Ländern einen selbstständigen politischen Richtungswechsel ermöglichen, der sich ohne kontinuierlichen Einfluss seitens der USA oder der Jihadisten vollzieht, so wie es während des Arabischen Frühlings der Fall war. Auf diese Weise wird außerdem langfristig diejenige Spielpartei belohnt, die der lokalen Politik eines Landes mehr Aufmerksamkeit schenkt.

11.1.8 Weiterverbreitung („Convergence“). Jedes Mal, wenn ein Land aus irgendeinem Grund eine Gute Regierungsführung erlangt oder unter Islamistische Herrschaft fällt, würfelt die entsprechende Partei (der USA-Spieler im Falle einer Guten Regierungsführung; der Spieler der Dschihadisten im Falle einer Islamistischen Herrschaft) mit zwei Würfeln, ermittelt das Ergebnis mit Hilfe der Tabelle *Zufälliges Muslimisches Land* („Random Muslim Country“) (11.3.9.) und platziert dort einen Aufbruchsmarker (im Falle der USA) oder einen Reaktionsmarker (im Falle der Dschihadisten). Wenn das betreffende Land eine Gute Regierungsführung besitzt, unter Islamistischer Herrschaft steht oder sich im Bürgerkrieg befindet, wird der Marker stattdessen in einem benachbarten Land platziert (falls es mehrere benachbarte Länder gibt, wird eines dieser Länder per Zufall ermittelt). Wenn der Marker auch in keinem Nachbarland platziert werden kann, würfelt die betreffende Partei noch einmal und führt erneut die obigen Schritte durch, bis der Marker entsprechend den Regeln platziert werden kann. Wenn ein Würfelwurf für „Weiterverbreitung“ während der Polarisierungsphase erforderlich wird, wird der neu zu platzierende Marker bei der Berechnung der Markerdifferenz im betreffenden Land noch nicht mitgezählt.

HINWEIS DER SPIELENTHWICKLER: Die Weiterverbreitungsregel spiegelt das Übergreifen von Volksbewegungen von einem Land auf ein anderes wider, wobei dies nicht direkt durch die Spieler gesteuert, sondern indirekt durch die Erfolge der einen oder anderen Seite ausgelöst wird.

11.2 Bürgerkrieg („Civil War“)

11.2.1 In fast jedem Muslimischen Land gab es während des Arabischen Frühlings ein gewisses Maß an (teilweise gewalttätiger) politischer Meinungsäußerung. In vier Ländern (Libyen, Syrien, Irak und Jemen) kam es zum **Bürgerkrieg („Civil War“)**, wobei dies auch für andere Länder potenziell möglich erschien. Neue Spielregeln sollen dabei helfen, dieses Phänomen angemessen in das Spielsystem zu integrieren.

11.2.2 Verschiedene Ereigniskarten können einen Bürgerkrieg in einem Land auslösen. Ein Land, in dem bereits ein Bürgerkrieg ausgebrochen ist, wird durch eine erneute Bürgerkriegs-Ereigniskarte nicht beeinflusst. Wenn ein Bürgerkrieg in einem Land endet, schützt dies das betreffende Land nicht vor einem späteren erneuten Ausbruch eines Bürgerkrieges. Wenn ein Bürgerkrieg ausbricht, werden folgende Aktionen ausgeführt:

- Falls das Land Unmarkiert ist, wird es getestet.
- Falls das Land eine Gute Regierungsführung besitzt, Verändert sich diese zu einer Mittelmäßigen Regierungsführung. Falls das Land unter Islamistischer Herrschaft steht,

Verändert sich diese zu einer Schlechten Regierungsführung. In allen anderen Fällen bleibt die Regierungsstufe, ebenso wie die Politische Einstellung des Landes, unverändert.

- Ein Bürgerkriegsmarker wird in der Mitte des unteren Drittels der Landesbox platziert.
- Alle Aufbruchsmarker werden durch eine identische Anzahl von zylinderförmigen blauen **Miliz**-Spielsteinen (11.2.4) ersetzt.
- Alle Reaktionsmarker werden durch eine identische Anzahl von Schläferzellen ersetzt, die von der Jihadisten-Leiste für Finanzielle Mittel („Funding Track“) genommen werden (hierbei bleibt der aktuelle Finanzierungslevel („Funding Level“) unberücksichtigt).
- Falls sich ein Regierungswechselmarker in dem betreffenden Land befindet, wird dieser Entfernt.
- Alle bereits platzierten Zellen, Truppen und Milizen sowie bereits platzierte Marker für Kader („Cadre“), umkämpfte Regierung („Besieged Regime“), Kalifatshauptstadt („Caliphate Capital“), Teilland des Kalifats („Caliphate Country“) und Unterstützung („Aid“) bleiben erhalten.

11.2.3 Solange sich ein Land im Bürgerkrieg befindet, darf der Spieler der Jihadisten in diesem Land automatisch rekrutieren („Auto Recruit“), so als ob es sich um ein Land unter Islamistischer Herrschaft oder mit Regierungswechselmarker handeln würde.

11.2.4 Milizen („Militia“). Die neuen **Miliz**spielsteine werden vom Spieler der USA kontrolliert und haben die folgenden Eigenschaften:

- Wenn die Vorbedingungen für einen „Krieg der Ideologien“-Würfelwurf in einem Land mit Regierungsmarker oder für einen „Umfassender Jihad“-Würfelwurf geprüft werden, wird die Anzahl der in diesem Land anwesenden Milizen zu der Anzahl der dort befindlichen Truppen hinzugezählt.
- Milizen verursachen – falls nicht zusätzlich noch Truppen in einem Land stationiert sind – keinen Ansehensverlust der USA („Prestige“) durch ausgelöste Plots oder einen erfolgreichen „Umfassenden Jihad“.
- Milizen können, wie Truppen, die Operation „Zelle oder Kader zerschlagen“ durchführen, verursachen dabei jedoch – falls nicht zusätzlich noch Truppen in einem Land stationiert sind – keine Ansehenssteigerung der USA +1.
- Wenn Milizen die Operation „Zelle oder Kader zerschlagen“ („Disrupt“) durchführen, wird nur *eine* Zelle Entfernt, falls nicht zusätzlich noch Truppen präsent sind oder die Ereigniskarte *Advisors* gespielt wurde. Wenn während der Phase **Kampfauswirkungen („Attrition“)** (11.2.5) in einem Bürgerkriegsland ausschließlich Milizen Treffer erzielen, gilt dies ebenfalls.
- Milizen können niemals in einem Land platziert werden oder verbleiben, das unter Islamistischer Herrschaft steht oder eine Gute Regierungsführung besitzt oder Nicht-Muslimisch ist. Dies gilt auch dann, wenn eine Ereigniskarte dies erlauben würde (diese Regel setzt Regel 6.2.2 außer Kraft).
- Milizen werden Entfernt, wenn das betreffende Land unter Islamistische Herrschaft fällt oder eine Gute Regierungsführung erlangt oder wenn dort ein Bürgerkrieg endet.
- Ereigniskarten, die nur gespielt werden können, wenn Truppen präsent sind, können nicht durch das (exklusive) Vorhandensein von Milizen ausgelöst werden.

HINWEIS DER SPIELENENTWICKLER: Milizen sind irreguläre Kräfte und repräsentieren diejenigen Anteile der Bevölkerung bzw. des Staates (inklusive paramilitärische Schutztruppen), die für eine größere Einflussnahme auf die Regierungsführung bzw. gegen jihadistisch geprägte Überzeugungen kämpfen. Je nach betreffendem Land können Milizen alteingesessene Stammesgruppen, „Freiheitskämpfer“ aus den Reihen der Bevölkerung oder staatliche Sicherheitskräfte repräsentieren, die ein Land gegen jihadistische Angriffe verteidigen. Innerhalb des Spielsystems werden Bürgerkriege unter Rückgriff auf die entsprechenden Regeln als Wechselspiel zwischen Milizen, Truppen und Zellen simuliert.

11.2.5 Kampfauswirkungen („Attrition“). Unmittelbar folgend auf die Polarisierungsphase (11.1.7) werden in jedem Bürgerkriegsland die **Kampfauswirkungen** bestimmt:

Hierfür kalkuliert der USA-Spieler die Zahl der dort befindlichen Milizen und Truppen, während der Spieler der Jihadisten alle dort befindlichen Zellen zählt. Für je 6 Spielsteine einer Seite fügt der betreffende Spieler dem Gegner einen Treffer zu. Falls die Anzahl der Spielsteine einer Seite weniger als 6 beträgt (oder nach der Trefferberechnung ein Rest übrigbleibt, der kleiner als 6 ist), wird ein Würfelwurf durchgeführt. Wenn dieser eine Zahl ergibt, die kleiner oder gleich der Anzahl der restlichen Spielsteine einer Seite ist, wird dieser Seite ein weiterer Treffer zugefügt.

Alle Treffer werden gleichzeitig abgehandelt: Der USA-Spieler Entfernt *einen* Miliz- oder einen Truppenzylinder pro Treffer, während der Spieler der Jihadisten *zwei* Zellen pro Treffer Entfernt, falls Truppen präsent sind oder die Advisors-Ereigniskarte für das betreffende Land gespielt wurde, oder *eine* Zelle pro Treffer Entfernt, falls ausschließlich Milizen präsent sind. Die Kampfauswirkungsregel beeinflusst nicht den Status von Zellen (Schläferzelle bzw. aktivierte Zelle); sie aktiviert weder Zellen, noch müssen Zellen aktiviert sein, um Entfernt werden zu können. Außerdem beeinflussen Treffer durch Kampfauswirkungen niemals das Ansehen der USA. Kampfauswirkungen können von Truppen ausgelöst bzw. hingenommen werden, die durch Marker repräsentiert werden (z.B. NATO). NATO-Truppen können bis zu zwei Treffer hinnehmen und werden anschließend Entfernt; sie werden jedoch auch dann Entfernt, wenn nur ein Treffer hingenommen werden muss und dieser den NATO-Truppen zugewiesen wird. Kadermarker sind nicht von Kampfauswirkungen betroffen, jedoch wird ein Kadermarker platziert, wenn durch Kampfauswirkungen die letzte Zelle in einem Bürgerkriegsland Entfernt wird.

Wenn die Anzahl der erzielten Treffer die Anzahl der gegnerischen Spielsteine übersteigt, Verschiebt jeder nicht zugewiesene Treffer (inklusive nur teilweise zugewiesenen Treffern, die vorliegen, falls nur noch eine Zelle präsent ist, jedoch zwei Zellen Entfernt werden müssten) die Politische Einstellung des betreffenden Landes um ein Feld Richtung Verbündet (bei nicht zugewiesenen USA-Treffern) bzw. um ein Feld Richtung Feindlich (bei nicht zugewiesenen Treffern der Jihadisten). Falls die Politische Einstellung des Landes bereits Verbündet ist, bewegt der USA-Spieler für jeden seiner nicht zugewiesenen Treffer die Regierungsführung des Landes um eine Stufe in Richtung Gute Regierungsführung; falls die Politische Einstellung des Landes bereits Feindlich ist, bewegt der Spieler der Jihadisten für jeden seiner nicht zugewiesenen Treffer die Regierungsführung des Landes um eine Stufe in Richtung Islamistische Herrschaft. Eine Veränderung der Regierung zu Guter Regierungsführung oder zu Islamistischer Herrschaft beendet einen Bürgerkrieg (11.2.7).

Wenn die Regierung eines Landes durch die Kampfauswirkungen eines Bürgerkriegs zu Guter Regierungsführung oder zu Islamistischer Herrschaft geändert wird, findet 11.3.14 Anwendung.

BEISPIEL: Wenn in Syrien zwei Truppen und eine Miliz (=drei Spielsteine insgesamt) sieben Zellen gegenüberstehen, würfelt der USA-Spieler während der „Kampfauswirkungen“-Phase mit einem Würfel, wobei bei einem Ergebnis von 3 oder weniger zwei Zellen Entfernt werden. Die ersten sechs Zellen der Jihadisten erzielen einen automatischen Treffer, wodurch der USA-Spieler eine Truppe oder eine Miliz Entfernen muss. Anschließend würfelt der Spieler der Jihadisten für die verbleibende Zelle, wobei bei einem Ergebnis von 1 der USA-Spieler eine weitere Truppe oder Miliz Entfernen muss.

HINWEIS DER SPIELENENTWICKLER: Wenn USA-Truppen aus dem Spiel genommen werden, ist dies nicht gleichbedeutend mit ihrer Eliminierung. Die politische Situation in dem entsprechenden Land legt vielmehr nahe, dass die Truppen schrittweise abgezogen werden, ähnlich den freiwilligen Rückzügen der USA aus den Konfliktregionen Vietnam, Irak und Afghanistan.

11.2.6 Zusätzlich zu den normalen Auswirkungen Entfernt jeder ausgelöste WMD-Plot in einem Bürgerkriegsland eine Miliz. Werden während derselben Plotauslösungsphase zwei WMD-Plots in einem Bürgerkriegsland ausgelöst, wird die Regierungsführung des Landes sofort zu Islamistischer Herrschaft Verändert (8.4.4).

11.2.7 Ein Bürgerkrieg endet, wenn:

- ein Land eine Gute Regierungsführung (7.2.1.1) erlangt oder unter Islamistische Herrschaft fällt (8.4.4), oder
- eine Ereigniskarte dies verlangt.

11.2.8 Nachdem ein Bürgerkrieg beendet wurde, werden folgende Schritte durchgeführt (sofern nicht eine Ereigniskarte etwas anderes besagt):

- Der Bürgerkriegsmarker wird Entfernt.
- Alle Milizen werden Entfernt.
- Alle anderen Spielsteine und Marker bleiben unverändert bestehen.

11.2.9 Spielsteine und Marker. Zellen, Truppen und Milizen sind verbindlichen Regeln unterworfen: Sie dürfen nur platziert werden, wenn sie auf der entsprechenden Leiste Verfügbar sind (oder wenn eine Ereigniskarte angibt, dass sie aus einer anderen Quelle stammen dürfen). Zellen, Truppen und Milizen werden immer auf die entsprechende Leiste zurückgestellt, wenn sie – egal aus welchen Grund – aus dem Spiel Entfernt werden: Truppen werden auf oder über der Truppenleiste platziert, während Milizen zwischen der Truppenleiste und der Leiste der Jihadisten für Finanzielle Mittel platziert werden, wobei Gruppierungen zu je 5 Spielsteinen die Zählbarkeit erleichtern. Milizen beeinflussen nicht wie Truppen die aktuelle Position des Truppenmarkers (4.7.3). Die Anzahl von Aufbruchs- und Reaktionsmarkern ist ebenfalls limitiert (15 pro Seite), jedoch können sie für den Fall, dass ein Spieler darüber hinausgehende Marker benötigt, aus einem anderen Land genommen und in einem neuen Land platziert werden. Außerdem besitzen diese Marker eine Rückseite mit den Werten „+2“ bzw. „-2“; zwei „+1“/„-1“-Marker können in einen „+2“/„-2“-Marker umgewandelt werden, falls weitere Marker benötigt werden. Das Spiel hält je sechs Marker für Bürgerkrieg und Teilländer des Kalifats bereit, die für die meisten Partien ausreichen sollten; die Spieler können jedoch bei Bedarf weitere Marker für Bürgerkrieg oder Teilländer des Kalifats kreieren.

11.3 Weitere Änderungen

Einige weitere Regelanpassungen sind notwendig, um *Labyrinth – Der Aufbruch* spielen zu können.

11.3.1 WMD und WMD-Verhinderung („WMD Alert“)

Während Pakistan für die Jihadisten weiterhin eine potenzielle Quelle für chemische und atomare Waffen darstellt, befinden sich die russischen Massenvernichtungswaffen in einem sichereren Status, als von Analysten zuvor angenommen wurde. Daher werden drei der sechs WMD-Marker im Spiel weiterhin für die Jihadisten Verfügbar, sobald Pakistan unter Islamistische Herrschaft fällt. Demgegenüber werden zwei der verbleibenden drei WMD-Marker zu Beginn jedes *Aufbruchs*-Szenarios in Syrien und ein WMD-Marker in Iran platziert. Diese WMD-Marker sind nicht Verfügbar, bis die Ereigniskarten *TRADE EMBARGO*, *NPT SAFEGUARDS IGNORED*, *STRIKE EAGLE* UND *UNSCR 2118* sie für den Spieler der Jihadisten Verfügbar machen bzw. die entsprechenden Marker aus dem Spiel Entfernen, oder das jeweilige Land – wie dies auch für Pakistan der Fall ist – unter Islamistische Herrschaft fällt. Der USA-Spieler erhält jedes Mal +1 Ansehen, wenn er einen WMD-Plot aus einem beliebigen Grund verhindert oder aufdeckt bzw. Entfernt (hierzu zählen auch die entsprechenden Effekte von Ereigniskarten, selbst wenn ein WMD-Plot zuvor noch nicht Verfügbar war).

HINWEIS: Die Ereigniskarten *STRIKE EAGLE*, *UNSCR 2118*, *TRADE EMBARGO* UND *DELTA /SEALS* beinhalten den Hinweis „(+1 Ansehen, falls WMD Entfernt wurde; 11.3.1)“, um diese Regel ins Gedächtnis zu rufen. Es handelt sich also nicht um einen weiteren +1 Ansehen-Bonus; das Ansehen der USA steigt insgesamt nur um 1.

11.3.2 Plots. Der Spieler der Jihadisten kann jeden Plotmarker nur einmal pro Spielrunde platzieren. Nachdem ein Nicht-WMD-Plot aufgedeckt wurde (durch Verhinderung des USA-Spielers, durch eine Ereigniskarte oder weil der Plot ausgelöst wird), wird der entsprechende Marker in das Feld für

ausgelöste Plots gelegt. Alle Nicht-WMD-Plots werden am Ende der Runde wieder Verfügbar. WMD-Plots werden dagegen aus dem Spiel Entfernt, sobald sie verhindert oder ausgelöst wurden oder wenn eine Ereigniskarte dies verlangt.

11.3.3 Landflächenmarker. Vier Länder werden nun durch **Landflächenmarker** repräsentiert (siehe unten). Da die Felder für Vorübergehende Ereignisse (4.7.7.1) durch zwei dieser Landflächenmarker verdeckt werden, sollten die Marker für Vorübergehende Ereignisse benutzt werden, um einen Überblick über die im Spiel befindlichen, Vorübergehend wirksamen Ereignisse zu gewährleisten.

11.3.3.1 Iran. Iran gilt zu Beginn des Spiels als Land mit besonderen Regeln (4.4.), das potenziell über Massenvernichtungswaffen verfügt (repräsentiert durch einen WMD-Marker). Durch die Ereigniskarte IRANIAN ELECTIONS wird der Landflächenmarker Irans umgedreht und das Land wird für den Rest des Spiels zu einem regulären Muslimischen Land, das die folgenden Eigenschaften besitzt: Ressourcenlevel 2, Ölexportland und Muslimisches Gemischt-Schiitisches Land mit Mittelmäßiger Regierungsführung und Feindlicher Politischer Einstellung. Bereits platzierte Spielsteine und Marker verbleiben im Land. Wenn Irans Politische Einstellung sich im weiteren Spielverlauf zu Neutral oder Verbündet Verändert und ein TRADE EMBARGO-Marker vorhanden ist, wird dieser Entfernt.

11.3.3.2 Mali. Mali hat zu Beginn des Spiels folgende Eigenschaften: Ressourcenlevel 1, Muslimisches Sunnitisches Land, benachbart zu Marokko, Algerien/Tunesien und Nigeria. Der entsprechende Landflächenmarker wird im ersten Feld für Vorübergehende Ereignisse platziert.

11.3.3.3 Nigeria. Nigeria ist zu Beginn des Spiels ein Nicht-Muslimisches Land mit Schlechter Regierungsführung (oranger Hintergrund des Landflächenmarkers), sofern die Szenarioregeln nicht etwas anderes besagen. Nachdem in Nigeria ein Level 2-, Level 3- oder WMD-Plot ausgelöst wurde, wird es durch Umdrehen des Landflächenmarkers zu einem Muslimischen Land, das die folgenden Eigenschaften besitzt: Ressourcenlevel 2, Ölexportland, Muslimisches Sunnitisches Land mit Schlechter Regierungsführung und Neutraler Politischer Einstellung. Falls zuvor ein Marker vorhanden war, der die Haltung zum globalen Krieg gegen den Terror („Posture“) angibt, wird dieser Entfernt. Nigeria ist benachbart zu Mali, Sudan und Kenia/Tansania. Der Landflächenmarker wird im zweiten Feld für Vorübergehende Ereignisse platziert und wird dann wieder auf die Nicht-Muslimische Seite zurückgedreht, wenn die Politische Einstellung Nigerias Verbündet ist und sich dort keine Zellen befinden. Durch dieses Zurückdrehen werden außerdem sämtliche Spielsteine und Marker (inklusive Bürgerkriegs- und Regierungswechselmarker) Entfernt. Falls Nigeria beim Zurückdrehen des Landflächenmarkers nicht die Regierungsstufe „Schlechte Regierungsführung“ aufweist, behält es seine momentane Regierungsstufe bei (dies sollte durch einen entsprechenden Regierungsstufenmarker festgehalten werden), jedoch sind solange keine Veränderungen der Regierungsstufe möglich, bis Nigeria wieder zu einem Muslimischen Land wird.

HINWEIS DER SPIELENTHWICKLER: Diese Sonderstellung Nigerias reflektiert dessen nahezu gleichmäßig in christliche und muslimische Anteile gespaltene Bevölkerung sowie die Tatsache, dass Nigeria jederzeit in einen langwierigen Bürgerkrieg geraten könnte. Würde Nigeria unter Islamistische Herrschaft fallen, wäre dies gleichbedeutend mit der Errichtung einer stabilen jihadistischen Regierung, die weite Teile des Landes kontrolliert. Würde die Politische Einstellung Nigerias dagegen zu Verbündet wechseln und jegliche Opposition eliminiert, würde dies bedeuten, dass die aktuelle Regierung in Lagos ihren Einflussbereich in Richtung Norden ausgedehnt hätte.

HINWEIS DER SPIELENTHWICKLER: Da die Konflikte in Mali und Nigeria sich auch auf benachbarte Gebiete ausgedehnt haben, repräsentieren die beiden Landflächenmarker eher eine größere Region als ein einzelnes Land, wie es auch im Fall von Zentral-Asien der Fall ist. Aus Gründen der Einfachheit tragen beide Landflächenmarker den Namen derjenigen Länder, in denen sich ein Großteil der Konflikte entwickelt hat.

11.3.3.4 Syrien. Syrien ist zu Beginn des Spiels ein Muslimisches Gemischt-Schiitisches Land mit potenziellen Massenvernichtungswaffen (repräsentiert durch zwei WMD-Marker).

HINWEIS DER SPIELENENTWICKLER: Da sich die Alawitische Regierung Syriens in diesem Jahrzehnt eher in Richtung der Schiiten orientiert hat, wurde innerhalb des Spielsystems der Religionsstatus (4.1.2) dieses Muslimischen Landes von Sunnitisch zu Gemischt-Schiitisch geändert.

11.3.4 Spielfeld für abwesende Truppen („Off Map Box“). Durch den Effekt einiger Ereigniskarten können Truppen vorübergehend zu Orten außerhalb des Spielplans entsendet werden. Diese Truppen werden im **Spielfeld für abwesende Truppen** platziert und später, wenn die Bedingungen für ihre Rückkehr erfüllt sind (typischerweise, nachdem in der folgenden Runde die Karten verteilt wurden), wieder auf die Truppenleiste zurückgestellt. Wenn abwesende Truppen benötigt werden, werden diese zuerst von der Truppenleiste genommen. Sollten sich dort nicht genügend Truppen befinden, entscheidet der USA-Spieler, welche der auf dem Spielplan befindlichen Truppen zu den abwesenden Truppen gestellt werden, bis die erforderliche Anzahl abwesender Truppen erreicht ist.

HINWEIS DER SPIELENENTWICKLER: Durch abwesende Truppen kann die aktuelle Position des Truppenmarkers beeinflusst werden, wodurch der USA-Spieler in der folgenden Runde eventuell weniger Karten zur Verfügung hat.

11.3.5 Neue Ausgangsbedingungen. Die Ereigniskarten des Grundspiels *Labyrinth: Krieg gegen den Terror* beeinflussen nicht die Szenarios in *Labyrinth: Der Aufbruch*. Obwohl z.B. der PATRIOT ACT historisch gesehen bereits in Kraft getreten ist und die Einreisebedingungen in die USA verschärft hat, werden seine Auswirkungen im Spielsystem dieser Erweiterung nicht berücksichtigt, da die Jihadisten ihrerseits Möglichkeiten genutzt haben, um diesen Entwicklungen zu begegnen.

11.3.6 Rundenende („End of Turn Sequence“). Am Ende einer Runde werden in *Labyrinth: Der Aufbruch* die folgenden Schritte abgehandelt (ein entsprechender Marker liegt dieser Erweiterung bei, der als Gedächtnisstütze dienen und oberhalb der Rundenende-Übersicht auf dem Spielplan platziert werden kann):

RUNDENENDE

- 1 Finanzielle Mittel (-1 FRACKING, +1 PIRATES, falls diese Ereignisse gespielt wurden)
- 1 Ansehen der USA (wenn sich mindestens ein Land unter Islamistischer Herrschaft befindet)
- +1 Ansehen der USA (wenn die Haltung der USA zum globalen Krieg gegen den Terror mit der Haltung der Welt übereinstimmt und sich der Marker für letztere auf Position 3 befindet)
- Marker für Reserven auf 0 zurücksetzen
- Plotmarker werden erneut Verfügbar
- „Polarisierung“/„Kampfauswirkung“
- Spieler erhalten neue Karten
- Vorübergehende Ereignisse werden Entfernt
- Abwesende Truppen werden auf die Truppenleiste zurückgestellt (falls die entsprechenden Bedingungen dies zulassen)
- Grüne Regierungswechselmarker werden auf die braune Seite gedreht

11.3.7 Neue Zellen. Das Ereignis TRAINING CAMPS bringt drei zusätzliche Zellen ins Spiel, die rechts von der Leiste für Finanzielle Mittel auf dem Spielplan platziert werden. Wenn das Land, in dem der TRAINING CAMPS-Marker platziert wurde, zum **Kalifat** gehört oder dies zu einem späteren Zeitpunkt geschieht, erhöht sich die Zahl der neuen Zellen umgehend auf fünf (entsprechend wird die Anzahl wieder auf drei gesenkt, falls das Land nicht mehr länger dem Kalifat angehört). Die neuen Zellen werden immer als letzte aller Zellen ins Spiel gebracht und können nur rekrutiert werden, wenn sich der Marker auf der Leiste für Finanzielle Mittel in Feld 9 befindet. Die neuen Zellen können darüber hinaus durch Ereigniskarten oder zu Beginn eines Bürgerkriegs durch Umwandlung von Reaktionsmarker in Zellen auch dann ins Spiel gebracht werden, wenn der Marker für Finanzielle Mittel

sich nicht in Feld 9 befindet. Sobald mehr als 15 Zellen im Spiel sind, werden Zellen, die aus irgendeinem Grund vom Spielplan Entfernt werden, zunächst solange rechts von der Leiste für Finanzielle Mittel platziert, bis nur noch 15 Zellen auf dem Spielplan vorhanden sind. Weitere zu Entfernende Zellen werden dann wie gewohnt wieder auf der Leiste für finanzielle Mittel platziert. Wenn der TRAINING CAMPS-Marker vom Spielplan Entfernt wird, bleiben die neuen Zellen auf dem Spielplan, bis sie aus irgendeinem Grund Entfernt werden; sie dürfen aber erst dann wieder erneut ins Spiel gebracht werden, wenn das Ereignis TRAINING CAMPS erneut gespielt wurde.

11.3.8 Kalifat („Caliphate“). Der Spieler der Jihadisten darf ein Kalifat erklären, sobald durch ein Ereignis (nicht: durch Operationspunkte), das von einem beliebigen Spieler gespielt wurde, drei oder mehr Zellen in einem Land platziert werden, das sich entweder im Bürgerkrieg befindet oder einen Regierungswechselmarker aufweist oder unter Islamistischer Herrschaft steht. In diesem Fall wird der Kalifatshauptstadtmarker („Caliphate Capital Marker“) in dem entsprechenden Land platziert, zusätzlich wird der Finanzierungslevel der Jihadisten um +2 erhöht. Der Kalifatshauptstadtmarker addiert +1 zu den aktuellen Ressourcen unter Islamistischer Herrschaft, solange er sich auf dem Spielplan befindet; das Vorhandensein dieses Markers allein erlaubt allerdings noch keinen Regierungswechsel („Regime Change“) in dem entsprechenden Land. Durch das Platzieren dieses Markers werden Regierungsführung, Politische Einstellung und Ressourcenlevel des betreffenden Landes nicht beeinflusst. Die Ereigniskarten in *Labyrinth: Der Aufbruch*, die die Erklärung eines Kalifats ermöglichen (vorausgesetzt, die oben genannten Bedingungen sind erfüllt), sind mit einem Minarett-Symbol in der rechten oberen Ecke gekennzeichnet und werden im Folgenden aufgelistet:

- ABU BAKR AL-BAGHDADI (nur, wenn vom Spieler der Jihadisten gespielt und nur in Syrien oder Irak)
- FLY PAPER (gespielt von einem beliebigen Spieler)
- CROSS BORDER SUPPORT (nur, wenn vom Spieler der Jihadisten gespielt und nur in Mali oder in Nigeria (falls Muslimisch))
- FOREIGN FIGHTERS (in einem beliebigen Muslimischen Land)
- BOKO HARAM (nur in Nigeria (falls Muslimisch))

Falls ein Szenario gespielt wird, dessen Kartendeck Karten aus dem Grundspiel *Labyrinth: Krieg gegen den Terror* beinhaltet, ermöglichen die folgenden Karten ebenfalls die Erklärung eines Kalifats, falls die Bedingungen erfüllt sind (diese Karten weisen jedoch *kein* Minarett-Symbol auf):

- FOREIGN FIGHTERS (in einem beliebigen Muslimischen Land)
- FREs (nur, wenn das Ereignis SADDAM CAPTURED noch nicht gespielt wurde)
- OPIUM (nur in Afghanistan)
- ZARQAWI (nur in Irak, Syrien, Libanon oder Jordanien)

11.3.8.1 Das Kalifat besteht aus dem Land, in dem der Kalifatshauptstadtmarker platziert wurde, sowie aus allen Muslimischen Ländern, die benachbart zu diesem Land sind und sich entweder im Bürgerkrieg befinden oder einen Regierungswechselmarker aufweisen oder unter Islamistischer Herrschaft stehen. Auch Länder, die sich in einem der drei letztgenannten Zustände befinden und an ein Land grenzen, das sich ebenfalls in einem dieser Zustände befindet, gehören mit zum Kalifat, solange diese Länder eine lückenlose Reihe aus benachbarten Ländern bilden, die vom Land mit dem Kalifatshauptstadtmarker ausgeht. Der Umfang des Kalifats wird umgehend angepasst, sobald ein Land die obigen Voraussetzungen nicht mehr erfüllt oder sobald ein neues Land die Voraussetzungen erfüllt. Der Umfang des Kalifats sollte durch die Platzierung bzw. Entfernung von „Teilland des Kalifats“-Markern (erkennbar am Minarett-Symbol) in den entsprechenden Länderfeldern gekennzeichnet werden.

BEISPIEL: Syrien ist ein Neutrales Land mit mittelmäßiger Regierungsführung und befindet sich im Bürgerkrieg. Der Spieler der Jihadisten spielt die Ereigniskarte ABU BAKR AL-BAGHDADI, welche die Platzierung von drei Zellen in Syrien erlaubt, und beschließt, umgehend ein Kalifat zu erklären. Dazu

platziert er den Kalifatshauptstadtmarker in Syrien, erhöht den Finanzierungslevel der Jihadisten um +2 und die Anzahl der Ressourcen unter Islamistischer Herrschaft auf der Siegpunkteleiste um +1. Das benachbarte Irak befindet sich ebenfalls im Bürgerkrieg und ist daher Teil des Kalifats. Da sich in den dem Irak benachbarten Golfstaaten ein Regierungswechsel-Marker befindet, gehört auch dieses Land zum Kalifat, ebenso wie das hierzu benachbarte, unter Islamistischer Herrschaft stehende Pakistan sowie alle weiteren Länder, die die in 11.3.8.1 genannten Voraussetzungen erfüllen. Damit würden sich insgesamt drei Ressourcen unter Islamistischer Herrschaft befinden: Zwei Ressourcen stammen aus Pakistan, das sich unter Islamistischer Herrschaft befindet, und eine Ressource aus Syrien, weil dort der Kalifatshauptstadtmarker platziert wurde.

11.3.8.2 Der Kalifatshauptstadtmarker wird in ein anderes Teilland des Kalifats (siehe 11.3.8.1) verschoben, sobald das bisherige Kalifatshauptstadtland die Voraussetzungen eines Teillandes des Kalifats nicht mehr erfüllt, d.h. sich weder im Bürgerkrieg befindet noch einen Regierungswechselmarker aufweist noch unter Islamistischer Herrschaft steht. Jedes Mal, wenn der Kalifatshauptstadtmarker verschoben wird, wird der Finanzierungslevel der Jihadisten um -1 gesenkt und das Ansehen der USA um +1 erhöht. Wenn es kein anderes Teilland des Kalifats mehr gibt, in das der Marker verschoben werden kann, wird der Marker vom Spielplan Entfernt; zusätzlich wird der Finanzierungslevel der Jihadisten statt um -1 um -2 gesenkt und das Ansehen der USA statt um +1 um +2 erhöht. Außerdem reduziert sich die Anzahl der Ressourcen unter Islamistischer Herrschaft um -1. Das Kalifat kann im weiteren Spielverlauf erneut erklärt werden, sofern die Bedingungen im 11.3.8.1 erfüllt sind. Wurde der Kalifatshauptstadtmarker einmal platziert, darf dieser vom Spieler der Jihadisten niemals freiwillig verschoben oder Entfernt werden.

11.3.8.3 Da die Teilländer des Kalifats die Gewährleistung von Sicherheit und die Erbringung von Dienstleistungen erforderlich machen, werden dort alle Zellen umgehend auf ihre aktive Seite gedreht. Dieser dauerhaft aktive Status gilt auch für Zellen, die neu rekrutiert oder durch eine Ereigniskarte ins Spiel gebracht werden, oder die innerhalb des Kalifats bzw. in das Kalifat Reisen.

11.3.8.4 Solange sich der Kalifatshauptstadtmarker auf dem Spielplan befindet, können folgende Ereigniskarten nicht in Teilländern des Kalifats gespielt werden:

- SELLOUT
- UN CEASEFIRE
- STATUS QUO
- MASS TURNOUT
- UN NATION BUILDING
- BACKLASH
- TRUCE

Jede dieser Ereigniskarten weist als Erinnerungshilfe dafür, dass sie nicht in einem Teilland des Kalifats gespielt werden darf, in der rechten oberen Ecke ein durchgestrichenes Minarett-Symbol auf.

HINWEIS DER SPIELENTWICKLER: Der durch die Kalifatshauptstadt gewährte Ressourcen-Bonus von +1 repräsentiert die Verfügbarkeit von Ressourcen rund um den Globus, die für Individuen und Organisationen bereitgestellt werden, die den neuen Kalifen unterstützen und in das neu erklärte Kalifat einreisen, um dort zu siedeln. Der Kalifatshauptstadtmarker repräsentiert eine bestimmte Landfläche, die gegen konventionell bewaffnete Widersacher verteidigt werden muss; die jihadistische Aufstandsbewegung hat sich in diesem Fall zu einer staatenähnlichen Struktur mit entsprechenden Leistungen und Risiken entwickelt. Die Angliederung benachbarter Länder, die ebenfalls Tendenzen zur Aufruhr zeigen, verdeutlicht, dass sich das Kalifat über instabile Landesgrenzen hinaus ausdehnen kann, soweit seine Macht dies zulässt, und benachbarte Gebiete zur Unterstützung des Kalifats anregt bzw. auffordert.

11.3.9 Zufälliges Muslimisches Land („Random Muslim Country“). Durch bestimmte Spielmechanismen (z.B. „Weiterverbreitung“ (11.1.8), Einzelspiel mit Bots, Ausspiel eines Ereignisses), kann ein Spieler dazu aufgefordert werden, Spielsteine oder Marker in einem Zufälligen Muslimischen Land zu platzieren. Hierzu wird mit einem weißen und einem schwarzen Würfel gewürfelt; anschließend wird das Resultat dieses Würfelwurfes in der Tabelle „Zufälliges Muslimisches Land“ auf dem Spielhilfebogen dieser Erweiterung abgelesen. Wenn in dem ermittelten Land aufgrund der Spielregeln kein Spielstein bzw. Marker platziert werden darf, wird dieser stattdessen in einem benachbarten Land platziert (zufällig, falls mehrere Optionen vorhanden sind); sollte auch dies nicht möglich sein, muss erneut gewürfelt werden. Hierbei ist zu beachten, dass ein Würfelwurf mit dem Ergebnis „1“ auf dem weißen Würfel sowie dem Ergebnis „5“ oder „6“ auf dem schwarzen Würfel zu einem erneuten Würfelwurf führt, dessen Resultat in der Tabelle rechts neben der Tabelle „Zufälliges Muslimisches Land“ abgelesen werden kann, welche hier wiedergegeben wird:

- | | |
|----------|---|
| 1 | Zentralasien |
| 2 | Zentralasien |
| 3 | Iran (falls Platzierung nicht möglich, erneut in dieser Tabelle würfeln) |
| 4 | Mali |
| 5 | Nigeria (falls Platzierung nicht möglich, erneut in dieser Tabelle würfeln) |
| 6 | Nigeria (falls Platzierung nicht möglich, erneut in dieser Tabelle würfeln) |

11.3.10 Tabelle für Zufälliges Gemischt-Schiitisches Land („Random Shia-Mix Country Table“) (9.5). Die im Grundspiel *Labyrinth: Krieg gegen den Terror* verwendete Tabelle „Zufälliges Gemischt-Schiitisches Land“ wird für alle Szenarios in *Labyrinth: Der Aufbruch* durch die folgende Tabelle ersetzt, welche auch auf dem Spielhilfebogen abgedruckt ist. Es wird mit drei Würfeln gewürfelt:

- | | |
|--------------|--|
| 3-6 | Syrien |
| 7 | Iran (falls Platzierung nicht möglich: Syrien) |
| 8 | Saudi-Arabien |
| 9 | Türkei |
| 10 | Irak |
| 11 | Golfstaaten |
| 12 | Jemen |
| 13 | Pakistan |
| 14 | Libanon |
| 15-18 | Afghanistan |

11.3.11 Ereigniskarten mit Auswahlmöglichkeiten. Einige Ereigniskarten, z.B. OBAMA DOCTRINE, ermöglichen es einem Spieler, mehr als einen Effekt von einer Liste auszuführen. In diesem Fall muss sich der Spieler für unterschiedliche Möglichkeiten entscheiden.

BEISPIEL: Ein Spieler, der die Ereigniskarte OBAMA DOCTRINE ausgespielt hat, kann nicht zweimal das Ansehen der USA um +1 erhöhen und auch nicht zweimal eine Karte aus dem Ablagestapel wieder auf die Hand nehmen, da jeder dieser Effekte nur einmal ausgelöst werden darf.

11.3.12 ODER. Einige Ereigniskarten ermöglichen es einem Spieler, einen bestimmten Effekt *oder* einen anderen Effekt auszulösen. Nachdem ein Effekt ausgelöst wurde, werden jegliche nicht ausgelöste Karteneffekte auf der anderen Seite des fettgedruckten **ODER** für dieses Ausspiel der Ereigniskarte ignoriert. Wenn eine solche Ereigniskarte gespielt wird, muss sich der Spieler, wenn möglich, für eine Möglichkeit entscheiden, die einen Effekt nach sich zieht.

11.3.13 Bürgerkriegs- und Regierungswechselkarten („Civil War and Regime Change cards“). Einige Ereigniskarten, die einen Bürgerkrieg auslösen oder einen Regierungswechsel ermöglichen, können durch die Ereigniskarte AGITATORS aus dem Ablagestapel wieder auf die Hand genommen werden. Um den Überblick über die entsprechenden Ereigniskarten in *Labyrinth: Der Aufbruch* zu erleichtern, die

einen Bürgerkrieg auslösen oder einen Regierungswechsel ermöglichen, werden diese im Folgenden wiedergegeben.

- COUP
- ISIL
- FREE SYRIAN ARMY
- BENGHAZI FALLS
- OPERATION SERVAL
- REVOLUTION
- HOUTHİ REBELS
- CONGRESS ACTS

Falls ein Szenario gespielt wird, dessen Kartendeck Karten aus dem Grundspiel *Labyrinth: Krieg gegen den Terror* beinhaltet, können die folgenden Ereigniskarten ebenfalls aus dem Ablagestapel wieder auf die Hand genommen werden:

- LIBYAN WMD
- IRAQI WMD

11.3.14 Entfernen von Markern. Jedes Mal, wenn ein Muslimisches Land eine Gute Regierungsführung erlangt (7.2.1.1) oder unter Islamistische Herrschaft fällt (8.4.4), werden alle Marker für Regierungswechsel, Umkämpfte Regierung, Unterstützung, Aufbruch, Reaktion, Bürgerkrieg und Kalifat (sofern das Land nicht unter Islamistische Herrschaft fällt) sowie alle Milizspielsteine Entfernt.

12.0 BOT DER JIHADISTEN (SOLOSPIEL)

HINWEIS: Beide Bots können mit dem Grundspiel *Labyrinth: Krieg gegen den Terror* verwendet werden. Innerhalb der Regeln werden Anweisungen und Prioritäten, die nur für eines der beiden *Labyrinth*-Spiele gelten, folgendermaßen gekennzeichnet:

Labyrinth: Der Krieg gegen den Terror, 2001-?: † (einfaches Kreuz)
Labyrinth: Der Aufbruch, 2010-?: ‡ (doppeltes Kreuz)

12.1 Siegbedingungen

Es gelten die Siegbedingungen eines Solospiels (9.1).

12.2 Austeilen der Karten

Das Austeilen der Karten für beide Seiten erfolgt auf normale Art und Weise (3.2). Die Karten für die Partei der Jihadisten (5.2.8) werden als verdeckter Stapel arrangiert. Karten, die gespielt, Entfernt oder der Hand der Jihadisten hinzugefügt werden, werden stets von oben genommen bzw. hinzugefügt. Die Hand der Jihadisten darf nicht eingesehen werden, selbst wenn eine Ereigniskarte dies erlauben würde; stattdessen wird die Tabelle für die Implementierung von Ereignissen („Event Instructions Table“) konsultiert.

12.3 Verschiedenes

Hinweis: Wenn die Anweisungen innerhalb dieses Abschnittes (12.3) im Widerspruch zu den Anweisungen in der Tabelle für die Implementierung von Ereignissen stehen, hat die Tabelle Vorrang.

12.3.1 Entfernen von Truppen oder Milizen. Wenn Truppen oder Milizen Entfernt werden sollen, wird für den Bot die Spalte „Jihad“ in der Prioritätentabelle („Priorities Table“) konsultiert.

12.3.2 Rekrutieren oder Platzieren von Zellen. Wenn eine Ereigniskarte das Rekrutieren, Platzieren oder Ersetzen von Zellen oder Kadern erfordert, wird für den Bot das Auswahldiagramm „Prioritäten für Operationspunkte“ („Operations Priorities Flowchart“) konsultiert; dort wird mit Hilfe des Abschnitts „Rekrutieren und Reisen nach“ („Recruit and Travel To“) das entsprechende Land **Ausgewählt**. *AUSNAHME: Wenn gleichzeitig auch ein oder mehrere Plot(s) platziert werden, finden die Anweisungen unter 12.3.4 Anwendung.* Wenn während einer Rekrutierungsoperation (8.2) die Anzahl der Verfügbaren Operationspunkte + Reserven (maximal 3) die Anzahl der Verfügbaren Zellen auf der Leiste für Finanzielle Mittel übersteigt, wird für den Bot mit so vielen Würfeln gewürfelt, wie es Verfügbare Zellen auf der Leiste gibt. Sollten Operationspunkte verbleiben, werden diese für Radikalisierung (12.4.3) verwendet.

12.3.3 Auswählen von Truppen, Milizen und Zellen. Sobald ein Zielland ausgewählt wurde, Wählt der Bot immer dann, wenn entsprechende Spielsteine in einem Land Entfernt werden sollen, erst Truppen, dann Milizen bzw. erst aktive Zellen, dann Schläferzellen aus. Wenn Operationspunkte oder Ereignisse gespielt werden, Wählt der Bot innerhalb eines Landes stets erst aktive Zellen, dann Schläferzellen aus.

12.3.4 Platzieren von Plots. Sobald aufgrund einer Plot-Operation (8.5) oder eines Ereignisses ein Plotmarker platziert werden soll, wird aus den verdeckt liegenden Plotmarkern zufällig ein Marker Ausgewählt, es sei denn, das Ereignis gibt einen spezifischen Plotwert an. Wenn ein Ereignis das Platzieren eines oder mehrerer Plotmarker(s) erfordert, wird für den Bot die Spalte „Plot“ in der Prioritätentabelle konsultiert. Wenn das Auswahldiagramm „Ereignis oder Operationspunkte“ („Event or Ops Flowchart“) zu einer Plot-Operation führt, jedoch keine Plotmarker mehr Verfügbar sind, werden die Operationspunkte stattdessen für Radikalisierung (12.4.3) verwendet. Wenn bei einer Plot-Operation die Anzahl der Verfügbaren Operationspunkte (inklusive Reserven, maximal 3) die Anzahl Verfügbarer Plotmarker übersteigt, wird für den Bot mit so vielen Würfeln gewürfelt, wie Plotmarker Verfügbar sind; jegliche nichtgenutzte Operationspunkte werden anschließend für Radikalisierung verwendet.

12.3.5 Verändern oder Erwürfeln der Haltung eines Landes zum globalen Krieg gegen den Terror („Setting or Rolling for Posture“). Soll aufgrund eines Ereignisses die Einstellung eines Landes gegenüber den USA Verändert, Ausgewählt oder erwürfelt werden, Wählt der Bot stets erst Länder, deren Einstellung identisch mit derjenigen der USA ist, dann Unmarkierte Länder aus, und Verändert die Haltung eines Landes stets so, dass sie im Gegensatz zur Haltung der USA steht.

12.3.6 Platzieren und Entfernen von Markern. Falls der Bot eine Möglichkeit zum Platzieren oder Entfernen von Markern hat, werden stets erst Reaktionsmarker platziert, dann Aufbruchsmarker entfernt. Für das Platzieren von Reaktionsmarkern oder das Entfernen (oder Ersetzen) von Aufbruchs- oder Unterstützungsmarkern wird für den Bot die Spalte „Jihad“ in der Prioritätentabelle konsultiert, um zwischen den in Frage kommenden Ländern Auszuwählen. *AUSNAHME: Wenn gleichzeitig auch eine oder mehrere Zelle(n) platziert werden, finden die Anweisungen unter 12.3.2 Anwendung.*

12.3.7 Politische Einstellung und Regierungsstufe („Alignment and Governance“). Soll aufgrund eines Ereignisses der Marker für Politische Einstellung Verschieben oder die Regierungsstufe Verändert werden, wird für den Bot die Spalte „Jihad“ in der Prioritätentabelle konsultiert, um zwischen den in Frage kommenden Ländern Auszuwählen. Dabei Verschiebt der Bot die Politische Einstellung stets in Richtung Feindlich und die Regierungsstufe stets in Richtung Islamistische Herrschaft. Falls ein Ereignis die Politische Einstellung in Richtung Verbündet oder die Regierungsstufe in Richtung Gute Regierungsführung Verschieben würde, gilt dieses Ereignis für den Bot als **Unspielbar**.

12.3.8 Eingeschränkter Jihad („Minor Jihad“). Der Bot führt niemals einen „Eingeschränkten Jihad“ in Ländern durch, die eine Schlechte Regierungsführung aufweisen.

12.3.9 Reisen („Travel“). Wenn der Bot eine Reiseoperation (8.3) ausführt, wird das Auswahldiagramm „Prioritäten für Operationspunkte“ konsultiert; dort wird zuerst mit Hilfe des Abschnitts „Rekrutieren und Reisen nach“ das Zielland Ausgewählt. Anschließend werden mit Hilfe des Abschnitts „Reisen von“ ein oder mehrere Länder Ausgewählt, aus denen die Zellen in das Zielland Reisen. Der Bot veranlasst

niemals die Reise der letzten Zelle aus einem Land mit automatischer Rekrutierfähigkeit, es sei denn, dass sich in mindestens zwei weiteren Ländern mit automatischer Rekrutierfähigkeit eine Zelle befindet. Die letzte Zelle in einem Land mit automatischer Rekrutierfähigkeit wird daher solange als **nicht bewegbar** betrachtet, wie sich nicht in zwei weiteren Ländern mit automatischer Rekrutierfähigkeit eine Zelle befindet.

‡ **12.3.10 Kalifat.** Der Bot erklärt umgehend ein Kalifat (11.3.8), falls dies zu einem sofortigen Spielgewinn führt (9.1). Außerdem wird das Kalifat erklärt, sobald das Ausspiel einer Ereigniskarte dies erlaubt und das Land, das den Kalifathauptstadtmarker erhalten soll, zu mindestens einem Muslimischen Land benachbart ist, das die Bedingungen laut 11.3.8.1 erfüllt.

12.3.11 Operationen innerhalb einer Ereigniskarte. Wenn eine Ereigniskarte eine bestimmte Operation ermöglicht und für diese mehrere Zielländer existieren, werden für den Bot das Auswahldiagramm „Prioritäten für Operationspunkte“ sowie die der Operation entsprechende Spalte in der Prioritätentabelle konsultiert.

12.3.12 Mehrere Möglichkeiten. Falls die Anweisungen in der Tabelle für die Implementierung von Ereignissen und der Abschnitt 12.3 nicht zur Identifizierung eines einzelnen Ziellandes führen, wird zufällig (9.5) eines der verbleibenden Zielländer ausgewählt.

12.4 Ausspiel von Karten der Jihadisten

Hinweis: Beim Spielen von Karten aus der Hand der Jihadisten werden Ereignisse der Gegenpartei (USA) nicht ausgelöst (6.3.2. wird ignoriert).

Jede Karte, die innerhalb der Aktionsphase der Jihadisten (5.2.2) ausgespielt wird, wird von oben vom verdeckten Kartenstapel der Jihadisten aufgedeckt und wie folgt ausgeführt:

12.4.1 Ereignis oder Operationspunkte?

- Wenn das auf der Karte angegebene Ereignis Spielbar (6.2.6) und kein Ereignis der Gegenpartei (USA) ist, wird das Ereignis (6.2) so weit wie möglich ausgeführt und die Tabelle für die Implementierung von Ereignissen für weitere Anweisungen konsultiert.
AUSNAHME: Falls das Ausführen eines Spielbaren Ereignisses keinen Effekt nach sich ziehen würde, wird das Ereignis als Unspielbar betrachtet.
- Falls das ausgespielte Ereignis ein neutrales Ereignis ist (4.10.4), werden die Operationspunkte der Karte zusätzlich den Reserven der Jihadisten hinzugefügt (6.3.3, maximal 2)
- Wenn das Ereignis Unspielbar oder ein Ereignis der Gegenpartei (USA) ist, wird eine Operation entsprechend des Auswahldiagramms „Ereignis oder Operationspunkte“ ausgeführt, wobei vorhandene Reserven zu den Operationspunkten der jeweiligen Karte hinzuaddiert werden, falls diese den Maximalwert für Operationspunkte („3“) nicht erreicht.
- Falls eine Karte für ihre Operationspunkte gespielt wird, müssen alle Operationspunkte für dieselbe Art von Operation ausgegeben werden.
*AUSNAHME: Für Operationen, die aufgrund von Radikalisierung (12.4.3) ausgeführt werden, gilt diese Beschränkung **nicht**. Jedoch darf eine Zelle, die sich auf dem Spielplan (nicht: auf der Leiste für Finanzielle Mittel) befindet, trotzdem immer nur eine Operation durchführen (inklusive Radikalisierung). Beispielsweise darf eine Zelle, die durch eine erfolgreiche Reiseoperation von einem Land in ein anderes Land gereist ist, nicht aufgrund von Radikalisierung eine weitere Operation durchführen. Andererseits darf dieselbe Zelle, die durch eine gescheiterte Reiseoperation wieder auf der Leiste für Finanzielle Mittel platziert wurde, aufgrund von Radikalisierung erneut rekrutiert werden.*

Hinweis: Der Bot der Jihadisten führt eine Operation immer mit so vielen Operationspunkten wie möglich aus (maximal drei Würfel), indem zunächst alle Operationspunkte der Karte und danach (bei Bedarf) die Reserven der Jihadisten genutzt werden.

12.4.2 Wo?

- Nachdem die Art der Operation mithilfe des Auswahldiagramms „Ereignis oder Operationspunkte“ Ausgewählt wurde, wird das Zielland bzw. die Zielländer anhand des Auswahldiagramms „Prioritäten für Operationspunkte“ festgelegt. Falls dort die Vorgaben innerhalb einer grünen Box mehrere Möglichkeiten zulassen, wird die der Operation entsprechende Spalte in der Prioritätentabelle konsultiert (von oben nach unten), um zwischen diesen Auszuwählen. Falls auch dies nicht zur Identifizierung eines einzelnen Ziellandes führt, wird zufällig (9.5) zwischen den verbleibenden Zielländern Ausgewählt.

Hinweis: „Jihad“-Operationen haben kein eigenes Prioritätendiagramm. Falls ein „Eingeschränkter Jihad“ oder „Umfassender Jihad“ ausgeführt werden soll, wird das Zielland Ausgewählt, indem für den Bot die Spalte „Jihad“ in der Prioritätentabelle konsultiert wird (von oben nach unten).

- In einem ausgewählten Land wird die jeweilige Operation mit so vielen Operationspunkten wie möglich ausgeführt (*AUSNAHME: Rekrutierung und Plot, siehe 12.3.2 und 12.3.4*), wobei Schläferzellen bei Bedarf aktiviert und stets die Operationspunkte der Karte und zusätzlich (bei Bedarf) die Reserven der Jihadisten genutzt werden. Falls nach der jeweiligen Operation im ausgewählten Zielland Operationspunkte aus der Summe der Kartenoperationspunkte + Reserven (12.4.4) verbleiben, wird die entsprechende Operation in einem anderen Land mit der nächsthöheren Priorität fortgesetzt, indem erneut das Auswahldiagramm „Prioritäten für Operationspunkte“ sowie die der Operation entsprechende Spalte in der Prioritätentabelle konsultiert werden. Dies wird solange fortgesetzt, bis maximal 3 Zellen bzw. Würfel genutzt wurden (Kartenoperationspunkte + Reserven) oder keine weiteren Länder Ausgewählt werden können oder keine Operationspunkte und Reserven mehr übrig sind.
- Falls Operationspunkte übrig bleiben und keine weiteren Länder Ausgewählt werden können, erfolgt Radikalisierung (12.4.3).

12.4.3 Radikalisierung. Falls der Bot der Jihadisten keine Operation ausführt oder eine Operation nicht alle Operationspunkte der ausgespielten Karte verbraucht, erfolgt eine Radikalisierungsoperation (s.u.), die alle nichtbenutzten Operationspunkte sowie vorhandene Reserven (falls Verfügbar) verbraucht, bis maximal 3 Zellen bzw. Würfel genutzt wurden.

Hinweis: Eine Radikalisierungsoperation kann niemals ausschließlich aus Reserven bestritten werden.

Hinweis: Eine Zelle, die sich auf dem Spielplan (nicht: auf der Leiste für Finanzielle Mittel) befindet, kann nur dann eine Radikalisierungsoperation durchführen, wenn sie noch keine Operationspunkte der aktuellen Karte genutzt hat (12.4.1, 4. Punkt). Außerdem kann eine Zelle nur eine einzige Radikalisierungsoperation pro Karte ausführen.

- Falls sich eine beliebige Anzahl von Zellen in den USA befindet und ein oder mehrere WMD-Plots Verfügbar sind, werden Plotoperationen in den USA mit so vielen Zellen wie möglich durchgeführt. Dann:
- Wenn die Haltung der USA zum globalen Krieg gegen den Terror Unnachgiebig („Hard“) ist und keine GWOT-Strafe („GWOT Relations Penalty“) Anwendung findet (4.7.2.1), werden Reiseoperationen zu so vielen Unmarkierten Nicht-Muslimischen Ländern wie möglich durchgeführt (pro Land nur eine Zelle), wobei die Startländer der Zellen mit Hilfe des Auswahldiagramms „Prioritäten für Operationspunkte“ bestimmt werden; dort wird mit Hilfe des Abschnitts „Rekrutieren und Reisen nach“ das entsprechende Land Ausgewählt. Dann:
- Wenn die Haltung der USA zum globalen Krieg gegen den Terror Nachgiebig („Soft“) ist und keine GWOT-Strafe Anwendung findet, werden Plotoperationen in Nicht-Muslimischen Ländern mit so vielen Zellen wie möglich durchgeführt. Dann:
- Falls ein oder mehrere Muslimische Länder einen Kadermarker aufweisen, wird eine Rekrutierungsoperation in demjenigen dieser Länder ausgeführt, das unter Berücksichtigung möglicherweise vorhandener Aufbruchs- und Reaktionsmarker den erfolgversprechendsten

„Krieg der Ideologien“-Würfelwurf ermöglichen würde (11.1.3), wobei zwischen mehreren möglichen Zielländern mithilfe der Spalte „Rekrutieren und Reisen nach“ in der Prioritätentabelle Ausgewählt wird. Dann:

- Falls weiterhin Operationspunkte übrig bleiben, werden diese den Reserven hinzugefügt, falls diese noch nicht den Wert „2“ aufweisen. Dann:
- Falls weiterhin Operationspunkte übrig bleiben und die Reserven den Wert „2“ aufweisen, wird eine Rekrutierungsoperation durchgeführt, wobei *keine* Reserven benutzt werden. Dann:
- Ausführung einer Reiseoperation in die USA, wobei *keine* Reserven benutzt werden.

12.4.4 Reserven. Die Reserven der Jihadisten werden, wann immer möglich, vom zugehörigen Bot für Operationen benutzt, bis maximal 3 Operationspunkte ausgegeben werden können (Kartenoperationspunkte + Reserven). Am Ende einer Spielrunde werden die Reserven der Jihadisten *nicht* auf 0 gesetzt (4.7.9 wird für den Bot der Jihadisten ignoriert).

12.5 Ideologie der Jihadisten

Die bisher beschriebenen Regeln beziehen sich auf die Ideologiestufe „*Ungeordnet*“ („*Muddled*“). Für eine größere Herausforderung kann eine der folgenden Ideologiestufen gewählt werden:

- *Strukturiert* („*Coherent*“): *Ungeordnet*, außerdem werden jegliche positive Würfelwurfmodifikatoren für „Eingeschränkten Jihad“ ignoriert (11.1.3).
- *Anziehend* („*Attractive*“): *Strukturiert*, außerdem platzieren erfolgreiche Plot-Operationen zwei Verfügbare Plotmarker.
- *Wehrhaft* („*Potent*“): *Anziehend*, außerdem platzieren erfolgreiche Rekrutierungsoperationen zwei Verfügbare Zellen.
- *Ansteckend* („*Infectious*“): *Wehrhaft*, außerdem darf der Spieler der USA am Rundenende keine Karte halten.
- *Bösartig* („*Virulent*“): *Ansteckend*, außerdem werden jegliche positive Würfelwurfmodifikatoren ignoriert (11.1.3).

Hinweis: Als Erinnerungshilfe für die ausgewählte Ideologiestufe der Jihadisten kann der Reservenmarker der Jihadisten durch den entsprechenden Ideologiestufenmarker ersetzt werden.

13.0 BOT DER USA (SOLOSPIEL)

13.1 Siegbedingungen

Es gelten die Siegbedingungen für ein Spiel mit zwei Spielern (2.0).

13.2 Austeilen der Karten

Das Austeilen der Karten für beide Seiten erfolgt auf normale Art und Weise (3.2). Die Karten für die USA (5.2.8) werden als verdeckter Stapel arrangiert. Karten, die gespielt, Entfernt oder der Hand der USA hinzugefügt werden, werden stets von oben genommen bzw. hinzugefügt. Die Hand der USA darf nicht eingesehen werden, selbst wenn eine Ereigniskarte dies erlauben würde; stattdessen wird die Tabelle für die Implementierung von Ereignissen konsultiert.

13.3 Verschiedenes

Hinweis: Wenn die Anweisungen innerhalb dieses Abschnittes (13.3) im Widerspruch zu den Anweisungen in der Tabelle für die Implementierung von Ereignissen stehen, hat die Tabelle Vorrang.

13.3.1 Entfernen von Zellen oder Platzieren von Truppen und Milizen. Wenn eine Ereigniskarte das Entfernen oder Aktivieren von Zellen erfordert, wird für den Bot der USA die Spalte „Zelle oder Kader zerschlagen“ („Disrupt“) in der Prioritätentabelle konsultiert, um zwischen den in Frage kommenden Ländern Auszuwählen. Wenn Truppen, Truppenmarker (z.B. NATO) oder Milizen platziert oder ersetzt werden sollen, wird für den Bot der USA die Spalte „Truppen transportieren Nach“ („Deploy To“) in der Prioritätentabelle konsultiert, um zwischen den in Frage kommenden Ländern Auszuwählen.

13.3.2 Auswählen von Zellen. Sobald ein Zielland ausgewählt wurde, Wählt der Bot für die Operation „Zelle oder Kader zerschlagen“ („Disrupt“) erst aktive Zellen, dann Schläferzellen aus und Entfernt als Erstes die Zelle SADR (falls vorhanden), dann Schläferzellen, dann Aktive Zellen.

13.3.3 Platzieren und Entfernen von Plots. Immer dann, wenn der Spieler der Jihadisten einen Plotmarker auf dem Spielplan platziert, wird dieser offen ausgelegt, sodass die Plotnummer bzw. das WMD-Symbol zu sehen sind (4.8.1. wird ignoriert). Wenn aufgrund einer Ereigniskarte ein Plot Entfernt werden soll, wird für den USA-Bot die Prioritätenliste für Plotverhinderung („Alert priorities“) konsultiert, die sich neben dem Auswahldiagramm „Umgang mit Plots“ („Alert Resolution Flowchart“) befindet.

13.3.4 Verändern oder Erwürfeln der Haltung eines Landes zum globalen Krieg gegen den Terror. Soll aufgrund eines Ereignisses die Einstellung eines Landes gegenüber den USA Verändert, Ausgewählt oder erwürfelt werden, Wählt der Bot stets erst Länder, deren Einstellung im Gegensatz zur Haltung der USA steht, dann Unmarkierte Länder aus, und Verändert die Haltung eines Landes stets so, dass sie identisch mit derjenigen der USA ist.

13.3.5 Platzieren und Entfernen von Markern. Falls der Bot eine Möglichkeit zum Platzieren oder Entfernen von Markern hat, werden stets erst Aufbruchsmarker platziert, dann Reaktionsmarker entfernt. Für das Platzieren von Aufbruchs- oder Unterstützungsmarkern oder das Entfernen (oder Ersetzen) von Reaktionsmarkern oder Markern für Umkämpfte Regierung wird für den Bot die Spalte „Krieg der Ideologien/Muslimisches Land“ in der Prioritätentabelle konsultiert, um zwischen den in Frage kommenden Ländern Auszuwählen. *AUSNAHME: Wenn gleichzeitig auch eine oder mehrere Truppe(n), Truppenmarker oder Milizen platziert werden, finden die Anweisungen unter 13.3.1 Anwendung.*

13.3.6 Politische Einstellung und Regierungsstufe. Soll aufgrund eines Ereignisses der Marker für Politische Einstellung Verschieben oder die Regierungsstufe Verändert werden, wird für den Bot die Spalte „Krieg der Ideologien/Muslimisches Land“ in der Prioritätentabelle konsultiert, um zwischen den in Frage kommenden Ländern Auszuwählen. Dabei Verschiebt der Bot die Politische Einstellung stets in Richtung Verbündet und die Regierungsstufe stets in Richtung Gute Regierungsführung. Falls ein Ereignis die Politische Einstellung in Richtung Feindlich oder die Regierungsstufe in Richtung Islamistische Herrschaft Verschieben würde, gilt dieses Ereignis für den Bot als Unspielbar.

‡ **13.3.7 Kampfauswirkungen in Bürgerkriegsländern.** Wenn während der Phase „Kampfauswirkungen“ in Bürgerkriegsländern Spielsteine Entfernt werden, Entfernt der Bot zuerst Truppen.

13.3.8 Operationen innerhalb einer Ereigniskarte. Wenn eine Ereigniskarte eine bestimmte Operation ermöglicht und für diese mehrere Zielländer existieren, werden für den Bot das Auswahldiagramm „Prioritäten für Operationspunkte“ sowie die der Operation entsprechende Spalte in der Prioritätentabelle konsultiert.

13.3.9 Mehrere Möglichkeiten. Falls die Anweisungen in der Tabelle für die Implementierung von Ereignissen und der Abschnitt 13.3 nicht zur Identifizierung eines einzelnen Ziellandes führen, wird zufällig (9.5) eines der verbleibenden Zielländer Ausgewählt.

13.4 Ausspiel von Karten der USA

Hinweis: Beim Spielen von Karten aus der USA-Hand werden Ereignisse der Gegenpartei (Jihadisten) nicht ausgelöst (6.3.2. wird ignoriert). Die letzte Karte der USA-Hand wird niemals gehalten oder abgeworfen (5.2.4 wird ignoriert).

Jede Karte, die innerhalb der Aktionsphase der USA (5.2.2) ausgespielt wird, wird von oben vom verdeckten Kartenstapel der USA aufgedeckt und wie folgt ausgeführt:

13.4.1 Plot verhindern („Alert“)?

- Falls sich ein oder mehrere Plotmarker auf dem Spielplan befinden, wird das Auswahldiagramm „Umgang mit Plots“ konsultiert.
- Falls sich mehrere Plotmarker auf dem Spielplan befinden, wird zuerst mit Hilfe der Prioritätenliste für Plotverhinderung der Plot mit der höchsten Priorität bestimmt („Prioritätsplot“). Im Falle eines Gleichstandes wird zuerst der Plot mit der höchsten Plotnummer ausgewählt, bei weiterem Gleichstand erfolgt die Auswahl per Zufall.
- Wenn das Auswahldiagramm „Umgang mit Plots“ oder die Tabelle „Plotverhinderung“ eine Verhinderung erfordern, wird geprüft, ob das Ereignis der zu spielenden Karte den Prioritätsplot verhindern würde (in diesem Fall wird das Ereignis vollständig ausgeführt); falls dies nicht möglich ist, werden die Operationspunkte der Karte (und bei Bedarf weitere Operationspunkte aus den Reserven, 6.3.3) benutzt, um den Prioritätsplot zu verhindern (7.5).
- Wenn das Auswahldiagramm „Umgang mit Plots“ dazu auffordert, die Operationspunkte der Karte den Reserven hinzuzufügen, das Ereignis der zu spielenden Karte den Prioritätsplot jedoch Entfernen würde, wird stattdessen das Ereignis ausgelöst.
- Falls sich keine Plotmarker auf dem Spielplan befinden (oder das Auswahldiagramm „Umgang mit Plots“ bzw. die Tabelle für Plotverhinderung eine entsprechende Anweisung enthält), wird für die weitere Abhandlung der Karte das Auswahldiagramm „Ereignis oder Operationspunkte“ („Post-Alert Resolution Flowchart“) konsultiert.

13.4.2 Ereignis oder Operationspunkte?

- Falls die Operation „Neuausrichtung“ („Reassessment“) möglich ist (siehe 13.4.6), wird wie folgt versucht, diese Operation auszuführen:
 - Die nächste Karte der USA wird aufgedeckt (falls möglich).
 - Wenn die Operationspunkte dieser zweiten Karte zusammen mit den Operationspunkten der ersten Karte und den Reserven der USA (7.6.2 wird ignoriert) zusammen mindestens den Wert „6“ ergeben, wird die Operation Neuausrichtung ausgeführt; damit ist die Aktionsphase der USA beendet.
 - Wenn die Operationspunkte zusammen mit den Reserven nicht den Wert „6“ erreichen, scheitert der Versuch, die Operation „Neuausrichtung“ auszuführen. In diesem Fall wird die zweite Karte zurück auf den Nachziehstapel der USA gelegt und wieder das Auswahldiagramm „Ereignis oder Operationspunkte“ konsultiert, wie im Folgenden angegeben.
- Wenn keine Operation „Neuausrichtung“ erfolgt und das auf der Karte angegebene Ereignis Spielbar (6.2.6) und kein Ereignis der Gegenpartei (Jihadisten) ist, wird das Ereignis (6.2) so weit wie möglich ausgeführt und die Tabelle für die Implementierung von Ereignissen für weitere Anweisungen konsultiert. *AUSNAHME: Falls das Ausführen eines Spielbaren Ereignisses keinen Effekt nach sich ziehen würde, wird das Ereignis als Unspielbar betrachtet.*
- Falls das ausgespielte Ereignis ein neutrales Ereignis ist (4.10.4), werden die Operationspunkte der Karte zusätzlich den Reserven der USA hinzugefügt (6.3.3, maximal 2)
- Wenn das Ereignis Unspielbar oder ein Ereignis der Gegenpartei (Jihadisten) ist, wird eine Operation entsprechend des Auswahldiagramms „Ereignis oder Operationspunkte“ ausgeführt, wobei vorhandene Reserven zu den Operationspunkten der jeweiligen Karte hinzuaddiert werden, falls diese den Maximalwert für Operationspunkte („3“) nicht erreicht.

13.4.3 Wo?

- Nachdem die Art der Operation mithilfe des Auswahldiagramms „Ereignis oder Operationspunkte“ Ausgewählt wurde, wird das Zielland bzw. die Zielländer anhand des Auswahldiagramms „Prioritäten für Operationspunkte“ festgelegt. Falls dort die Vorgaben innerhalb einer grünen Box mehrere Möglichkeiten zulassen, wird die der Operation entsprechende Spalte in der Prioritätentabelle konsultiert (von oben nach unten), um zwischen diesen Auszuwählen. Falls auch dies nicht zur Identifizierung eines einzelnen Ziellandes führt, wird zufällig (9.5) zwischen den verbleibenden Zielländern Ausgewählt.

Hinweis: Für Regierungswechsel-Operationen sowie für „Krieg der Ideologien/Muslimisches Land“-Operationen gibt es kein eigenes Prioritätendiagramm. Falls eine dieser beiden Operationen ausgeführt werden soll, wird das Zielland Ausgewählt, indem für den Bot die entsprechende Spalte („Regierungswechsel“ oder „Krieg der Ideologien/Muslimisches Land“) in der Prioritätentabelle konsultiert wird (von oben nach unten).

- Für jede Karte der USA wird immer nur eine Operation in einem einzelnen Land ausgeführt. *AUSNAHME: Für Homeland Security (13.4.4) gelten diese Beschränkungen nicht.*
- Die Auswahldiagramme „Prioritäten für Operationspunkte“ und „Ereignis oder Operationspunkte“ führen möglicherweise dazu, dass der Bot eine „Krieg der Ideologien“-Operation in einem Unmarkierten Muslimischen Land durchführt. Falls in einem solchen Fall weniger als drei Operationspunkte (inkl. Reserven) zur Verfügung stehen, werden alle Unmarkierten Länder als ungültige Ziele betrachtet und der Bot wählt stattdessen dasjenige Markierte Muslimische Land aus, das die höchste Priorität aufweist.

13.4.4 Homeland Security. Falls der Bot der USA eine Operation ausführt, die nicht alle Operationspunkte der ausgespielten Karte verbraucht, erfolgt eine Homeland Security-Operation (s.u.), die alle nichtbenutzten Operationspunkte sowie vorhandene Reserven (falls Verfügbar) verbraucht.

Hinweis: Eine Homeland Security-Operation kann niemals ausschließlich aus Reserven bestritten werden.

Hinweis: Wenn eine Homeland Security-Operation durchgeführt wird, benutzt der Bot möglicherweise mehr als 3 Operationspunkte plus Reserven beim Ausspiel einer Karte. Dies ist erlaubt, solange keine Homeland Security-Operation ausschließlich aus Reserven besteht.

- Falls sich eine beliebige Anzahl von Zellen oder ein Kadermarker in den USA befindet, wird dort die Operation „Zelle oder Kader zerschlagen“ („Disrupt“) durchgeführt. Dann:
- Wenn die Haltung der USA zum globalen Krieg gegen den Terror Unnachgiebig („Hard“) und die Haltung der nichtmuslimischen Länder („GWOT World Posture“) zu den USA Nachgiebig („Soft“) ist, wird die Operation „Krieg der Ideologien“ in Nachgiebigen („Soften“) Nicht-Muslimischen Ländern durchgeführt (Priorität: Gute, dann Mittelmäßige, dann Schlechte Regierungsführung). Bei mehreren Auswahlmöglichkeiten werden zunächst Ländern gewählt, die keine Zelle aufweisen, dann solche, die einen Kadermarker aufweisen; bei weiterem Gleichstand wird zunächst dasjenige Land gewählt, das die geringste Entfernung zu den USA aufweist. Dann:
- Durchführung einer Operation „Zelle oder Kader zerschlagen“ in einem Nicht-Muslimischen Land (Priorität: geringste Entfernung zu den USA). Bei mehreren Auswahlmöglichkeiten wird zunächst dasjenige Land gewählt, das die meisten Zellen aufweist. Dann:
- Falls weiterhin Operationspunkte übrig bleiben, werden diese den Reserven hinzugefügt, falls diese noch nicht den Wert „2“ aufweisen. Dann:
- Falls weiterhin Operationspunkte übrig bleiben und die Reserven den Wert „2“ aufweisen und sich in einem Muslimischen Land ein Kadermarker befindet, wird, falls möglich, eine Operation „Zelle oder Kader zerschlagen“ („Disrupt“) durchgeführt (Priorität: geringste Entfernung zu den USA). Dann:

- Ausführung der Operation „Krieg der Ideologien“ in Nicht-Muslimischen Ländern, deren Politische Einstellung im Gegensatz zur Haltung der USA steht, oder, falls solche nicht existieren, in Unmarkierten Nicht-Muslimischen Ländern (Priorität: Schlechte, dann Mittelmäßige, dann Gute Regierungsführung).

13.4.5 Reserven. Die Reserven der USA werden vom zugehörigen Bot bei Bedarf für Operationen inklusive „Neuausrichtung“ benutzt (7.6; 7.6.2 wird ignoriert) und 13.4.2). Am Ende einer Spielrunde werden die Reserven der USA *nicht* auf 0 gesetzt (4.7.9 wird für den Bot der USA ignoriert).

13.4.6 Neuausrichtung („Reassessment“). Die Operation „Neuausrichtung“ (7.6; 7.6.2 wird ignoriert) kann dann ausgeführt werden, wenn die drei folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Der Bot der USA spielt die erste Karte innerhalb seiner Aktionsphase und eine weitere Karte befindet sich im Nachziehstapel der USA.
- Die Operationspunkte der ersten Karte plus die Reserven der USA erreichen mindestens den Wert „3“.
- Die Haltung der USA ist Nachgiebig („Soft“ und die Ressourcen unter Islamistischer Herrschaft erreichen mindestens den Wert „2“ *oder* die Haltung der USA ist Unnachgiebig („Hard“), die Haltung der nichtmuslimischen Länder zu den USA weist den Wert „Nachgiebig 3“ („Soft 3“) auf und es befinden sich keine Länder unter Islamistischer Herrschaft.

13.4.7 Truppen transportieren („Deploy“). Die Operation „Truppen transportieren“ kann dann ausgeführt werden, wenn das Zielland bzw. der Zielort nicht identisch mit dem Startland bzw. dem Startort identisch ist.

BEISPIEL: Falls aufgrund des Auswahldiagramms „Prioritäten für Operationspunkte“ eine Operation „Truppen transportieren“ von der Truppenleiste zur Truppenleiste ausgeführt werden soll, ist dieses nicht möglich.

13.4.8 Rückzug („Withdraw“). Die Prioritäten für die Operation „Truppen transportieren“ im Auswahldiagramm „Prioritäten für Operationspunkte“ führen möglicherweise zu einer Operation „Truppen transportieren“ aus einem Land mit Regierungswechselmarker („Rückzug“; siehe 7.3.5). Dabei gelten unverändert alle Regeln für die Operation „Rückzug“.

13.5 Entschlossenheit der USA

Die bisher beschriebenen Regeln beziehen sich auf die Entschlossenheitsstufe „Unvorbereitet“ („Off Guard“). Für eine größere Herausforderung kann eine der folgenden Entschlossenheitsstufen gewählt werden:

- *Zuständig („Competent“): Unvorbereitet*, außerdem Entfernen alle Operationen „Verhinderung“ zwei Plots auf einmal, falls sich beide Plots in demselben Land befinden.
- *Erfahren („Adept“): Zuständig*, außerdem erhöhen alle Operationen „Zelle oder Kader zerschlagen“ das Ansehen der USA um +2, falls zwei oder mehr Truppen im betreffenden Land anwesend sind.
- *Wachsam („Vigilant“): Erfahren*, außerdem verlieren alle Länder, die einen Regierungswechselmarker aufweisen oder sich im Bürgerkrieg befinden, ihre Automatische Rekrutierfähigkeit (8.2.3 und 11.2.3 werden ignoriert).
- *Schonungslos („Ruthless“): Wachsam*, außerdem werden Ereignisse der USA auch beim ersten Plot ausgelöst (8.5.3 wird ignoriert).
- *Keine Gnade („No Mercy“): Schonungslos*, außerdem werden jegliche negative Würfelwurfmodifikatoren (11.1.3) für alle „Krieg der Ideologien“-Operationen (4.9.2) ignoriert.

Hinweis: Als Erinnerungshilfe für die ausgewählte Wachsamkeitsstufe der USA kann der Reservenmarker der USA durch den entsprechenden Wachsamkeitsstufenmarker ersetzt werden.

STICHWORTVERZEICHNIS

Ablegen: Platzieren einer Karte auf dem Ablagestapel

Afrika: Alle Länder südlich des Mittelmeers und westlich des Roten Meeres inklusive Ägypten, Mali und Nigeria.

Aufbruchsmarker: repräsentieren denjenigen Teil der Bevölkerung in einem Muslimischen Land, der eine Veränderung der Regierungsführung in Richtung Gute Regierungsführung anstrebt (11.1)

Auswählen: Bestimmen eines Landes im Rahmen der Bot-Regeln, oder Bestimmen der Ausrichtung eines Landes aufgrund einer Ereigniskarte, z.B. eine Veränderung der Haltung eines Nichtmuslimischen Landes zu Unnachgiebig („Hard“), oder die Auswahl einer bestimmten Karte aus dem Ablagestapel oder aus dem Stapel für entfernte Karten

Bewegbar: Innerhalb der Bot-Regeln ist jede Zelle bewegbar außer der letzten Zelle in einem Land mit automatischer Rekrutierfähigkeit; diese gilt (nur) dann als nicht bewegbar, falls insgesamt in zwei oder weniger Ländern mit automatischer Rekrutierfähigkeit eine Zelle vorhanden ist (12.3.9)

Bürgerkrieg: durch das Ausspielen einer Ereigniskarte bewirkter Zustand eines Muslimischen Landes, in dem der friedliche Protest durch bewaffnete Konflikte abgelöst wurde (11.2.1)

Entfernen: aus dem Spiel zu entfernende Spielsteine werden wieder auf der entsprechenden Leiste platziert, zu entfernende Karten werden auf den Stapel für entfernte Karten gelegt, zu entfernende WMD-Plots sowie sonstige Marker werden aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt

Kalifat: besteht aus einem oder mehreren aneinandergrenzenden Muslimischen Ländern, die einen Marker für Kalifatshauptstadt oder Teilland des Kalifats aufweisen und die entweder unter Islamistischer Herrschaft stehen oder sich im Bürgerkrieg befinden oder einen Regierungswechselmarker aufweisen (11.3.8)

Kampfauswirkungen: Am Ende einer Spielrunde stattfindender Schritt, mit dem geprüft wird, ob eine oder beide Seiten in einem Bürgerkriegsland Verluste hinnehmen müssen (11.2.5)

Landflächenmarker: zeigen neue Länder oder Veränderungen eines bestehenden Landes an (11.3.3)

Miliz: irreguläre Kräfte, die entweder eine Gute Regierungsführung anstreben oder gegen jihadistisch geprägte Überzeugungen kämpfen (11.2.4)

Platzierung nicht möglich: In bestimmten Fällen können in einem Land keine Marker oder Spielsteine platziert werden; dies gilt z.B. für Truppen in einem Nicht-Muslimischen Land oder für Aufbruchs- bzw. Reaktionsmarker in Ländern, die entweder Nicht-Muslimisch sind oder sich in einem Bürgerkrieg oder unter Islamistischer Herrschaft befinden oder eine Gute Regierungsführung aufweisen

Polarisierung: erlaubt das Hinzufügen von Aufbruchs- oder Reaktionsmarkern in einem Muslimischen Land am Ende einer Spielrunde, basierend auf den dort bereits vorhandenen Markern (11.1.7)

Rückgang: Entfernung eines Aufbruchs- oder Reaktionsmarkers aufgrund einer Veränderung der Regierungsstufe in Richtung Gute Regierung oder Islamistischer Herrschaft (geschieht nicht bei Veränderungen der Politischen Einstellung eines Landes in Richtung Verbündet oder Feindlich) (11.1.5)

Reaktionsmarker: repräsentieren denjenigen Teil einer Bevölkerung in einem Muslimischen Land, der eine Veränderung der Regierungsführung in Richtung Islamistische Herrschaft anstrebt (11.1)

Rundenende: am Ende einer Runde werden bestimmte Schritte ausgeführt (11.3.6)

Spielfeld für abwesende Truppen: Standort für die vorübergehende Platzierung amerikanischer Truppen, bis die Bedingung für ihre Wiederkehr erfüllt ist (11.3.4)

Tabellen für zufällige Muslimische Länder: dienen zur zufälligen Bestimmung eines Muslimischen oder Gemischt-Schiitischen Landes im Rahmen von „Weiterverbreitung“, beim Spiel mit Bots oder aufgrund von Ereigniskarten (11.3.9 & 11.3.10)

Unspielbar: Eine Ereigniskarte, die im Rahmen der Bot-Regeln nicht als Ereignis gespielt werden kann (stattdessen werden die Operationspunkte der Karte benutzt)

Verändern: Neujustierung eines Landes auf einen vorgegebenen Wert aufgrund einer Ereigniskarte, z.B. Setzen der Politischen Einstellung auf Neutral

Verschieben: Schrittweise vorgenommene Veränderung eines Landes in Höhe eines vorgegebenen Wertes, z.B. Verschieben des Markers für Politische Einstellung um 1 Position in Richtung Feindlich

Weiterverbreitung: zufällige Platzierung eines Aufbruchs- oder Reaktionsmarkers, die immer dann ausgelöst wird, wenn ein Land eine Gute Regierungsführung erlangt oder unter Islamistische Herrschaft fällt (11.1.8)

WMD-Verhinderung/-Entfernung: Entfernung eines platzierten oder Verfügbaren WMD-Plots durch eine „Entfernen“-Operation oder eine Ereigniskarte, wofür ein +1 Ansehen-Bonus gewährt wird (11.3.1)