

Carte propagande

- Victoire ? Le jeu prend fin si une faction remplit les conditions de victoire

- Ressources.

Poser d'abord un marqueur sabotage sur chaque LoC où les talibans sont en surnombre.

- **Gouvernement** : recevoir l'équivalent de l'Aide + 12 - les LoC sabotées
- **Taliban** : recevoir l'équivalent de leur nombre de bases
- **Seigneurs de guerre** : recevoir l'équivalent de leurs bases + le nombre de leurs guérillas sur des LoC non sabotées

Enfin, retirez trois fois le nombre de « casualties » de l'aide.

- Support

- **Action civique** : dans les espaces COIN contrôlés + police + troupes, on peut retirer un marqueur terreur (et un seul) ou basculer d'un rang vers le support pour 3 ressources. C'est celui qui a le plus de troupes dans l'espace (la coalition choisit en premier) qui décide d'acheter ou pas une action civique.
- **Sharia** : dans les espaces sous contrôle taliban, une ressource pour soit enlever un marqueur terreur soit basculer vers l'opposition.

- Redéploiement

- **Désertion** : le gouvernement retire un cube sur 3 dans chaque espace.
- La coalition peut et le **gouvernement** doit déplacer ses troupes sur les LoC ou dans des provinces sans contrôle COIN vers Kaboul ou des provinces COIN contrôlées. Il n'est pas obligatoire mais possible de bouger les forces de police.
- Les talibans doivent bouger leurs guérillas vers des provinces sous leur contrôle avec des bases ou vers kaboul ou vers le Pakistan.
- Ajuster les contrôles des provinces
- Si c'est la dernière carte, déterminer la faction victorieuse. Sinon poursuivez.

Toutes les factions sont éligibles

Enlever les marqueurs terreurs et sabotages

Toutes les guérillas redeviennent cachées.

Eliminer du jeu toutes les bases et une troupe sur deux qui étaient « casualties » le reste des troupes redevient disponible.

Si Islamabad est hard, retourner le marqueur, sinon déplacer d'un rang vers « backing »