

Numero	Fazione	Titolo	Punti azione	Descrizione	Evento	Note
1	US	Backlash - Contraccolpo	1	Le vittime musulmane del terrorismo sono risentite	Giocabile se c'è un complotto in un paese musulmano. Se non viene bloccato, il complotto sottrae fondi invece di aggiungerli (se si tratta di un "WMD" il fondi vanno a 1).	
2	US	Biometrics	1	Verifiche personali alle frontiere con alte tecnologie	Questo turno, viaggiare ad un adiacente paese "Good" richiede un tiro per il successo e non è consentito spostarsi a paesi non adiacenti.	Lapsing
3	US	CTR	1	Riduzione Cooperativa delle minacce	Giocabile se gli S.U. sono "Soft". Piazzare "CTR" in Russia e in Asia Centrale, se "Ally" o "Neutral". Blocca "Loose Nuke" "HEU" e "Kazakh Strain".	Marcare
4	US	Moro Talks - Colloqui di Moro	1	Cessate il fuoco con i ribelli filippini	Verificare le Filippine. -1 fondi, Blocca "Abu Sayya".	Marcare e eliminare carta
5	US	Nest - Covo	1	Squadra di supporto per emergenze nucleari	Gli attentati con WMD piazzati negli S.U. sono sempre girati a faccia in su. Solitario: se il Jihadista h un WMD, tutti gli attentati negli S.U. vengono girati a faccia in su.	Marcare e eliminare carta
6	US	Sanctions - Sanzioni	1	Il Tesoro degli S.U. blocca le donazioni sospette ai paesi musulmani	<i>Giocabile se "Patriot Act" (atto patriottico) è in gioco. Fondi - 2</i>	
7	US	Sanctions - Sanzioni	1	Il Tesoro degli S.U. blocca le donazioni sospette ai paesi musulmani	<i>Giocabile se "Patriot Act" (atto patriottico) è in gioco. Fondi - 2</i>	
8	US	Special Forces - Forze Speciali	1	Rangers e SEAL (incursori dell'esercito e della marina americana)	<i>Giocabile se c'è una cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la cellula.</i>	
9	US	Special Forces - Forze Speciali	1	Rangers e SEAL (incursori dell'esercito e della marina americana)	<i>Giocabile se c'è una cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la cellula.</i>	
10	US	Special Forces - Forze Speciali	1	Rangers e SEAL (incursori dell'esercito e della marina americana)	<i>Giocabile se c'è una cellula in o adiacente ad un paese con truppe. Rimuovere la cellula.</i>	
11	US	Abbas	2	Interlocutore palestinese pacifista	Permette l'evento "Quartet". Se le truppe non sono in Overstretch e non ci sono paesi con la Legge Islamica adiacente ad Israele, +1 al prestigio e - 2 ai fondi. Rimuovere il segnalino se avviene un attentato in Israele.	Marcare e eliminare carta
12	US	Al-Azhar	2	Bastioni della moderazione islamica	Verificare l'Egitto. Fondi -2 o fondi -4 se non ci sono paesi sotto legge islamica.	
13	US	Anbar Awakening	2	Movimento tribale anti jihadista	Giocabile se ci sono truppe in Iraq o in Siria. Piazzare "1 Aid" in uno dei due. +1 Prestigio. Blocca "Al-Anbar".	Marcare
14	US	Covert Action - Azione di copertura	2	Agenti per influenzare	Giocabile se si può selezionare un paese avversario. Con un tiro da 4 a 6, farlo diventare neutrale.	

15	US	Ethiopia Strikes - Interventi militari sull'Etiopia	2	Intervento contro l'islamismo	Giocabile se la Somalia o il Sudan sono sotto legge islamica. Cambiarla a "Poor Neutral"	Eliminare
16	US	Euro - Islam	2	Ricerca dei musulmani europei per una terza via	Verificare la postura del Benelux. Se nessun paese è sotto legge islamica, fondi -1.	Eliminare
17	US	FSB	2	Servizio di sicurezza interna russo in caccia	Se il jihadista ha in gioco gli eventi "Loose Nuke", "HEU" o "Kazakh Strain", scartateli. Altrimenti rimuovete una cellula dalla Russia o dall'Asia Centrale.	
18	US	Intel Community - Comunità di spionaggio	2	I servizi segreti americani si concentrano sull'antiterrorismo	Ispeziona le carte in mano al jihadista. Conduci un'operazione di valore 1. Puoi interrompere questa fase adesso e giocare una carta extra.	
19	US	Kemalist Republic	2	Militarismo secolare turco	Posizionare la Turchia a "Fair Ally"	
20	US	King Abdullah - (Re Abdullah)	2	Alternativa musulmana hashemita	Posizionare la Giordania a "Fair Ally". +1 prestigio. -1 fondi.	Eliminare
21	US	"Let's Roll"	2	Attacco sventato	Giocabile se c'è un complotto in un paese "Ally" o "Good". Rivelatelo e rimuovetelo. Pescate una carta, Verificate la postura di un paese non S.U.	
22	US	Mossad & Shin Bet		Servizi di sicurezza israeliani	Giocabile se ci sono cellule in Israele, Giordania o Libano. Rimuoverle tutte.	
23	US	Predator	2	Un drone colpisce un santuario degli estremisti	Rimuovere una cellula da un paese musulmano (non l'Iran).	
24	US	Predator	2	Un drone colpisce un santuario degli estremisti	Rimuovere una cellula da un paese musulmano (non l'Iran).	
25	US	Predator	2	Un drone colpisce un santuario degli estremisti	Rimuovere una cellula da un paese musulmano (non l'Iran).	
26	US	Quartet	2	Pianificazione obiettivi di US, Russia, U.E., U.N. per la pace israeliano palestinese	Giocabile se "Abbas" è in effetto, se le truppe non sono in Overstretch e non ci sono paesi con legge islamica vicino ad Israele. +2 prestigio, -3 fondi.	
27	US	Saddam Captured - Cattura di Saddam	2	Oggi abbiamo scelto il nascondiglio sbagliato	Giocabile se ci sono truppe in Iraq. Piazzare qui un "+1 aid". +1 prestigio. Blocca "Saddam" e modifica l'evento "FREs".	Marcare e eliminare carta
28	US	Sharia	2	La popolazione resiste alle restrizioni degli estremisti	Rimuovere un segnalino "Besieged Regime"	
29	US	Tony Blair	2	Unione dei Primi Ministri contro il terrorismo	Settare la postura del Regno Unito come quella degli S. U. Fare un tiro di "War of ideas" in fino a tre paesi del trattato di Schengen	Eliminare
30	US	UN Nation Building	2	Il mondo dà una mano	Giocabile se un paese è marcato con un cambio regime. Piazzate un "+1 Aid" qui e fate un tiro "War of ideas" considerando la penalità del GWOT pari a 0. Bloccato da "Vieira de Mello Slain".	
31	US	Wiretapping - Intercettazioni telefoniche e internet	2	Sorveglianza domestica S.U. aggressiva	Giocabile se negli S.U., in Canada o nel Regno Unito vi sono "Cadres", complotti o cellule. Rimuoverle tutte (senza rimpiazzare con "Cadres") Pescare una carta. Può essere bloccato da "Leak".	Marcare

32	US	Back Channel - Canale diplomatico segreto	3	Diplomazia segreta	<i>Giocabile se gli S.U. sono in "Soft" e se hai un'altra carta in mano di valore esattamente pari ad una risorsa di un paese "Adversary". Puoi scartare la carta per spostare da "Adversary" a "Neutral" e piazzare qui un "+1 Aid".</i>	
33	US	Benazir Bhutto	3	Il movimento pakistano combatte sia l'estremismo che il governo militare	<i>Giocabile se non ci sono stati con legge islamica a distanza di 1 dal Pakistan. Nessuna Jihad qui, se a "Poor" cambiare a "Fair". Blocca "Musharraf". E' bloccata da "Bhutto Shot".</i>	Marcare e eliminare carta
34	US	Enhanced Measures - Misure estreme	3	Gli S.U. interrogano i detenuti con metodi duri	<i>Giocabile se gli S.U. sono su "Hard" ed è possibile un "Distrupt". Eseguire un "Distrupt". Prendere una carta a caso dalla mano del jihadista. Può essere bloccata da "Leak".</i>	Marcare
35	US	Hijab - Velo	3	Espressione pacifica dei diritti musulmani	<i>Giocabile se nessun paese è sotto legge islamica. Verificare la Turchia. Migliorarne il governo di 1 livello. Verificare la postura francese. -2 fondi.</i>	Eliminare
36	US	Indo-Pakistani Talks - Colloqui indo pakistani	3	Kashmir ad Islamabad	<i>Giocabile se il Pakistan è "Good" o "Fair". Spostarlo ad "Ally". Verificare la postura dell'India. Blocca "Kashmir" e "Lashkar-e-Tayyba". Rimuovere il segnalino se un complotto avviene in India</i>	Marcare e eliminare carta
37	US	Iraqi WMD - Arma di distruzione di massa iraquena	3	Casus belli	<i>Giocabile se gli S.U. sono su "Hard" e l'Iraq è su "Adversary". Usate questa o una successiva carta per un cambio regime in Iraq verso qualunque governo. (Rimuovete il segnalino se lo fate).</i>	Marcare e eliminare carta
38	US	Lybian Deal - Accordo libico	3	Gheddaffi vede la luce	<i>Giocabile se Iraq o Siria sono su "Ally" e se Libia è su "Poor". La Libia diventa "Ally". +1 prestigio. Verifica il governo di 2 paesi dell'area Schengen. Blocca "Lybian WMD".</i>	Marcare e eliminare carta
39	US	Lybian WMD - Arma di distruzione di massa libica	3	Casus belli	<i>Giocabile se la Libia è su "Adversary" e non c'è "Lybian Deal" (38). Usate questa o una carta successiva per un cambio di regime in Libia a qualunque governo. (Rimuovete il segnalino se lo si fa).</i>	Marcare e eliminare carta
40	US	Mass Turnout - Affluenza di massa	3	Elezione pacifica	<i>Giocabile se c'è un paese con cambio regime. Migliorate il suo governo di un livello.</i>	
41	US	Nato	3	L'alleanza si avvicina	<i>Giocabile se la penalità GWOT è 0 e un paese è in cambio regime. Piazzate qui un "+1 Aid" e il segnalino "NATO". La Nato ha due truppe. Se si schierano rimuovetelo.</i>	Marcare
42	US	Pakistani Offensive - Offensiva pakistana	3	L'esercito dà la caccia ai militanti ai confini	<i>Giocabile se il Pakistan è "Ally" e marcato con "Fata". Rimuovere "Fata".</i>	
43	US	Patriotic Act - Atto Patriottico	3	Gli S.U. stringono le maglie della sicurezza interna	<i>Da ora gli S.U. sono adiacenti solo al Canada. Permette "Sanctions"</i>	Marcare e eliminare carta

44	US	Rendition - Consegne	3	Detenuti inviati a carcere duro	Giocabile se gli S.U. sono su "Hard". Si può eseguire un "Disrupt" una volta. Jihadista scarta una carta a caso. Blocca "Detaince Release".	Marcare
45	US	Safer now - Più sicuro adesso	3	Gli S.U. si reclamano i successi contro il terrore	Giocabile se non sono paesi con legge islamica e nessun paese "Good" ha cellule o complotti. Verificate la postura degli S.U., +3 prestigio e verificate la postura di un altro paese (non S.U.).	
46	US	Sistani	3	Gli studenti coranici consigliano moderazione	Giocabile se un paese con cambio regime "Shia mix" ha una cellula. Migliorate il governo di un livello.	
47	US	The door of Itjihad was closed - La porta di Itjihad si è chiusa	3	Il fondamentalismo vincola le tattiche	Il Jihadista sceglie a caso dalla propria mano ogni carta jihadista che giocherà questo turno. Solitario: nella fase di azione jihadista questo turno non sono giocabili eventi non S.U.	Lapsing
48	Jihad	Adam Gadahn	1	Volto americano di al-Qaeda	Giocabile se è la prima carta della fase azione jahdistica e una cellula è disponibile. Il reclutamento negli S.U. con la seconda carta ha successo con un tiro di 1 o 2 ed ignorando qualunque evento U.S.	
49	Jihad	Al-Ittihad al-Islami	1	Jihadisti somali	Piazzare una cellula in Somalia	Eliminare
50	Jihad	Ansar al-Islam	1	Jihadisti curdi	Giocabile se il governo turco è peggiore di "Good". Piazzare una cellula in Iraq o in Iran	Eliminare
51	Jihad	FREs	1	Elementi del regime precedente passano alla guerriglia	Giocabile se ci sono truppe in Iraq. Se "Saddam Captured" (27) è stata giocata piazzate 2 cellule in Iraq, se no piazzatene 4.	
52	Jihad	IEDs	1	Perdite americane per l'esplosione di un ordigno	Giocabile se c'è una cellula in un paese con "Regime Change". Gli S.U. scartano una carta a caso.	
53	Jihad	Madrasahs	1	Le scuole musulmane insegnano l'estremismo	Giocabile se è la prima carta della fase azione jahdistica. Usate a seconda carta per reclutare. Ignorate lo stato dei finanziamenti. Potete reclutare in paesi marcati peggio che "Fair" anche se non ci sono cellule o "Cadre"	
54	Jihad	Moqtada al-Sadr	1	Gli sciiti si aggiungono ai problemi di occupazione	Giocabile se ci sono truppe in Iraq. Piazzate qui il segnalino "Sadr". E' una cellula attiva ma non può viaggiare né essere distrutta. Se la cellula viene rimossa, rimuovete il segnalino dal gioco	Marcare e eliminare carta
55	Jihad	Uyghur Jihad	1	Movimento islamico dell'est Turkestan	Verificate la Cina. Piazzate una cellula in Asia Centrale se la Cina è "Hard" oppure in Cina se è "Soft".	Eliminare
56	Jihad	Vieira de Mello Slain - VdM massacrato	1	Amato leader dell'ONU assassinato in territorio di guerra	Giocabile se un nazione con "Regime Change" ha una cellula. -1 prestigio. Blocca "UN Nation Building".	Marcare e eliminare carta
57	Jihad	Abu Sayyaf	2	Jihadisti e separatisti Moro si alleano	Piazzate un cellula nelle Filippine. Fintanto che "Abu Sayyaf" è in effetto gli S.U. possono schierare qui, e c'è un -1 di prestigio per ogni complotto piazzato a meno che le truppe non superino in numero le cellule. Bloccato da "Moro Talks".	Marcare e eliminare carta

58	Jihad	Al-Anbar	2	Santuario di resistenza sunnita	Piazzate una cellula in Iraq. L'azione di "Disrupt" in Iraq o Siria attacca solo una cellula (non "cadre"). Blocca le carte S.U. "Bin Ladin" e "Zawahiri". Bloccato da "Anbar Awakening".	Marcare e eliminare carta
59	Jihad	Amerithrax	2	Distrazione terroristica domestica negli S.U.	Gli S.U. scartano la loro carta di valore più alto con evento associato agli S.U. stessi, se ne hanno uno.	
60	Jihad	Bhutto shot - Assassinio della Bhutto	2	Gli jihadisti assassinano la moderata pakistana Bhutto	Giocabile se in Pakistan c'è una cellula. Blocca "Benazir Bhutto".	Marcare e eliminare carta
61	Jihad	Detainee Release	2	Jihadisti recidivi	<i>Giocabile se gli S.U. hanno eseguito un "Disrupt" nell'ultima fase di azione.</i> Piazzate una cellula dove c'è stato il "Disrupt". Pescate una carta. Bloccata da "GTMO" o "Renditions".	
62	Jihad	Ex-KGB	2	La sfiducia reciproca ostacola i lavori russo americani	Se il segnalino "CTR" è in Russia rimuovetelo. Se no posizionate il Caucaso alla postura opposta degli S.U. oppure verificatelo e spostate l'Asia Centrale di uno spazio verso "Adversary".	
63	Jihad	Gaza War - Guerra di Gaza	2	Israele e Hamas si infiammano	Gli S.U. scartano una carta a caso +1 fondi e -1 prestigio	
64	Jihad	Hariri Killed - H. Assassinato	2	Esplosione dell'auto di un anti siriano	Verificate il Libano. Spostato la Siria ad "Adversary" e peggiorate il suo governo di un livello ma non verso la Legge Islamica.	Eliminare
65	Jihad	HEU	2	Gli estremisti acquistano del materiale illegale	Giocabile se in Russia o in Asia Centrale c'è una cellula e nessun segnalino "CTR". Tirate un dado come se si facesse una operazione qui: se si ha successo aggiungete una "WMD" ai complotti disponibili, se fallite rimuovete una cellula	Eliminare
66	Jihad	Homegrown - Immigrazione	2	Gli jihadisti si radicano fra i britannici	Piazzate una cellula nel Regno Unito	
67	Jihad	Islamic Jihad Union - Unione della Jihad Islamica	2	Jihadisti uzbecchi	Piazzate una cellula sia in Asia Centrale che in Afghanistan	Eliminare
68	Jihad	Jemaah Islamiya	2	Jihadisti del sud est asiatico	Piazzate due cellule in Indonesia	
69	Jihad	Kazakh Strain Tensione in Kazakh	2	Gli estremisti trovano il virus della Guerra Fredda	<i>Giocabile se l'Asia Centrale ha una cellula e nessun segnalino "CTR".</i> Tirate un dado come se fosse eseguita qui una operazione. Successo: aggiungere un segnalino WMD ai complotti disponibili. Fallimento: rimuovere la cellula.	Eliminare
70	Jihad	Lashkar-e-Tayyiba	2	L'insurrezione in Kashmir genera jihadisti	Piazzate una cellula sia in Pakistan che in India. Bloccata da "Indo-Pakistani Talks".	
71	Jihad	Loose Nuke - Violazione Nucleare	2	Gli estremisti penetrano nell'arsenale	Giocabile se la Russia ha una cellula e nessun segnalino "CTR". Tirate un dado come se fosse eseguita qui una operazione. Successo: aggiungere un segnalino WMD ai complotti disponibili. Fallimento: rimuovere la cellula.	Eliminare

72	Jihad	Opium - Oppio	2	La droga finanzia i talebani	Giocabile se l'Afganistan ha una cellula. Piazzate altre tre cellule qui. Poi, se c'è la legge islamica, piazzate qui tutte le cellule.	
73	Jihad	Pirates - Pirati	2	Gli jihadisti coprono le ruberie nel golfo di Aden	Giocabile se la Somalia o lo Yemen sono sotto legge islamica. Fintanto che uno dei due stati è sotto legge islamica, non c'è il calo di 1 di fine turno nei fondi.	Marcare e eliminare carta
74	Jihad	Schengen Visas - Visti europei	2	Pianificazione dei viaggi facilitata	Spostare automaticamente due cellule a o attraverso i paesi di Schengen	
75	Jihad	Schroeder & Chirac	2	I politici giocano a sfidare gli S.U.	<i>Giocabile se gli S.U. sono su "Hard". Germania e Francia diventano "Soft". -1 Prestigio.</i>	Eliminare
76	Jihad	Abu Ghurayb - Prigione di Baghdad	3	Foto di abusi sui prigionieri da parte dei militari degli S.U.	<i>Giocabile se nessuna cellula è in un paese con cambio regime. Pescare due carte. -2 prestigio. Spostare un paese da "Ally" a "Neutral".</i>	Eliminare
77	Jihad	Al Jazeera	3	La TV araba parla di estremismo	<i>Giocabile se l'Arabia Saudita o un paese adiacente ha truppe. Spostare il paese di uno spazio verso "Adversary".</i>	
78	Jihad	Axis of Evil - Asse del male	3	Gli S.U. additano Iran, Iraq e Nord Corea	Gli S.U. devono scartare qualunque carta fra "Iran", "Hizballah" o "Jaysh al-Mahdi" dalla propria mano. La postura degli S.U. cambia in "Hard", quindi tirate per il prestigio.	
79	Jihad	Clean Operatives - Operativi Puliti	3	Jihadisti addestrati senza nessi conosciuti con il terrorismo	Spostare automaticamente 2 cellule ovunque.	
80	Jihad	FATA	3	Le aree tribali del Pakistan ospitano gli jihadisti	Piazzare una cellula in Pakistan. Non sono possibili operazioni di "Disrupt" qui a meno che ci sia un cambio regime. Blocca gli eventi S.U. "Bin Ladin", "Zawahiri". Rimossa da "Pakistani Offensive".	Marcare
81	Jihad	Foreign Fighters - Miliziani Stranieri	3	Ingresso di suicidi volontari	<i>Giocabile se un paese è in "Regime Change". Piazzate 5 cellule qui e rimuovete un "+1 Aid" o, se non cene sono, piazzate un "Besieged Regime".</i>	
82	Jihad	Jihadist Videos	3	Il fondamentalismo dilaga su internet	Selezionate tre paesi senza cellule. Verificateli. Reclutate lanciando i dadi una volta in ciascuno ignorando i fondi. Piazzate un "Cadre" in ogni paese che non riceve cellule.	
83	Jihad	Kashmir	3	Islamabad aiuta i militanti irredentisti	Spostare il Pakistan di una posizione verso "Adversary" e piazzate qui una cellula. Bloccato da "Indo-Pakistani Talks".	
84	Jihad	Leak - Perdita	3	Esposizione di un programma controverso da parte degli S.U.	<i>Giocabile se "Enhanced Measurs" o "Renditions" o "Wiretapping" sono nella casella degli eventi. Girare 1 di questi eventi bloccandolo. Verificare la postura degli S.U. e poi il prestigio. Spostare un paese da "Ally" a "Neutral".</i>	
85	Jihad	Leak - Perdita	3	Esposizione di un programma controverso da parte degli S.U.	<i>Giocabile se "Enhanced Measurs" o "Renditions" o "Wiretapping" sono nella casella degli eventi. Girare 1 di questi eventi bloccandolo. Verificare la postura degli S.U. e poi il prestigio. Spostare un paese da "Ally" a "Neutral".</i>	

86	Jihad	Lebanon War - Guerra in Libano	3	Innesco tra Israele e Hizballah	Gli S.U. scartano una carta a caso. -1 Prestigio. Piazzate una cellula in un paese Shia-Mix	
87	Jihad	Martyrdom Operation - Operazione Martirio	3	Abile attacco suicida	<i>Giocabile se un paese non islamico ha una cellula. Rimpiazzare la cellula con due complotti disponibili.</i>	
88	Jihad	Martyrdom Operation - Operazione Martirio	3	Abile attacco suicida	<i>Giocabile se un paese non islamico ha una cellula. Rimpiazzare la cellula con due complotti disponibili.</i>	
89	Jihad	Martyrdom Operation - Operazione Martirio	3	Abile attacco suicida	<i>Giocabile se un paese non islamico ha una cellula. Rimpiazzare la cellula con due complotti disponibili.</i>	
90	Jihad	Quagmire	3	Pubblica stanchezza della guerra da parte degli S.U.	<i>Giocabile se il prestigio è medio o basso e se un paese con "Regime Change" ha una cellula. Gli S.U. scartano due carte a caso. Gli eventi jihadisti dei queste carte comunque avvengono. Gli S.U. passano a "Soft".</i>	
91	Jihad	Regional al- Quaeda	3	Movimento locale affiliato	<i>Giocabile se si possono selezionare due paesi musulmani non ancora verificati. Piazzare una cellula in ciascuno dei due o due in ciascuno se c'è almeno un paese con legge islamica.</i>	
92	Jihad	Saddam Captured - Cattura di Saddam	3	Un dittatore trova ragioni comuni con i jihadisti antiamericani	<i>Giocabile se l'Iraq è "Poor Adversary". Portare i fondi a 9. Bloccato se "Saddam Captured".</i>	
93	Jihad	Taliban	3	Insurrezione della guerriglia islamica	<i>Piazzare un "Besieged Regime" in Afganistan e una cellula sia qui che in Pakistan. -1 prestigio o -3 se entrambi si trovano sotto legge islamica.</i>	
94	Jihad	The door of Itjihad was closed - La porta di Itjihad si è chiusa	3	Intolleranza sunnita alle riforme	<i>Giocabile se è stato verificato un paese o migliorato da "Fair" a "Good" in questa o nell'ultima fase azione. Peggiora il suo governo di un livello verso il "Poor"</i>	
95	Jihad	Wahhabism	3	I sauditi esportano il fondamentalismo	<i>Aggiungere ai fondi il valore del governo dell'Arabia Saudita o portarlo a 9 se qui vige la legge islamica.</i>	
96	Jihad	Danish Cartoons - Vignette Danesi	1	Vignette beffarde sul Profeta provocano minacce degli estremisti	<i>Gli S.U. selezionano la postura della Scandinavia. Quindi il jihadista piazza un complotto da 1 disponibile o, se ci sono stati con legge islamica qualunque disponibile complotto in un paese musulmano senza legge islamica.</i>	Eliminare
97		Fatwa	1	La teocrazia dirige i jihadisti	<i>Giocabile se entrambe le parti hanno ancora carte in mano. Commerciare una carta a caso, quindi conducete operazioni con questa carta.</i>	
98		Gaza Withdrawal - Ritirata da Gaza	1	La striscia palestinese si libera dall'occupazione	<i>Se giocata da S.U.: -1 fondi. Se giocata da jihad: piazza una cellula in Israele.</i>	Eliminare

99		Hamas Elected - Elezione di Hamas	1	Opzione islamica palestinese	Gli S.U. scelgono e scartano una carta dalla mano degli S.U., -1 prestigio e -1 fondi	Eliminare
100		Hizb Ut-Tahrir	1	Islamismo apparentemente non violento	Se le truppe sono in "Overstretch" + 2 fondi, se le truppe sono in "Low Intensity" -2 fondi	
101		Kosovo	1	Gli S.U. aiutano la minoranza islamica	+1 al prestigio. Schierare la Serbia all'opposto degli S. U.	
102		Former Soviet Union - Ex Unione Sovietica	2	Autoritarismo secolare	L'Asia Centrale diventa "Neutral", verificare quindi il suo governo come se fosse un test iniziale.	
103		Hizballah	2	Stato sciita all'interno di uno stato	Se giocata da S.U.: rimuovere una cellula da un paese Shia-Mix entro tre di distanza dal Libano. Se giocata dalla Jihad: il Libano diventa "Poor Neutral".	
104		Iran	2	Attivazione del potere regionale sciita	Selezionare e verificare un paese Shia-mix. Se giocata da S.U. rimuovere una cellula qui o dall'Iran. Se giocata dalla Jihad fare due tiri qui, ignorate i fallimenti o i cambiamenti a legge islamica.	
105		Iran	2	Attivazione del potere regionale sciita	Selezionare e verificare un paese Shia-mix. Se giocata da S.U. rimuovere una cellula qui o dall'Iran. Se giocata dalla Jihad fare due tiri qui, ignorate i fallimenti o i cambiamenti a legge islamica.	
106		Jaysh al-Mahdi	2	Aumentano le milizie sciite	<i>Giocabile se un paese Shia-mix ha cellule e truppe. Se giocata da S.U. rimuovere fino a due cellule. Se giocata dalla Jihad peggiorare il governo di 1 livello ma non fino a legge islamica.</i>	
107		Kurdistan	2	I Curdi manovrano per la sovranità	Se giocata da S.U.: piazzate un "+1 Aid" in Iraq. Se giocata da jihad: verificate la Turchia e peggiorate o la Turchia stessa o l'Iraq di un livello ma non a legge islamica.	
108		Musharraf	2	Il presidente pakistano si muove su una buona linea	Giocabile se ci sono cellule in Pakistan. Rimuovere una cellula dall'Iraq e posizionate il governo su "Poor Ally". Bloccata da "Benazir Bhutto".	
109		Tora Bora	2	Gli S.U. intrappolano dei guerriglieri di al-Quaeda ma non i loro comandanti	Giocabile se ci sono almeno due cellule in un paese con "Regime Change". Rimuovere le due cellule. Tirate per il prestigio. Pescate una carta.	Eliminare
110		Zarqawi		Comandante dinamico di al-Quaeda	<i>Giocabile se una fra Iraq, Siria, Libano o Giordania ha truppe. Se giocata da S.U.: +3 prestigio, rimuovere la carta. Se giocata da jihad: piazzate tre cellule a un complotto da 2 qui.</i>	Eliminare se giocata dagli S.U.
111		Zawahiri	2	Luogotenente di Bin Ladin	Gli S.U. la possono giocare se non c'è "Islamist Rule", "Fata" o "Al-Anbar": -2 ai fondi, rimuovere questa carta. Giocata dalla jihad: -1 prestigio o -3 prestigio se c'è un paese con legge islamica.	Eliminare se giocata dagli S.U.



112		Bin Ladin	3	Obiettivo n°1	Giocabile dagli S.U. se non ci sono paesi con legge islamica, "FATA", o "Al-Anbar": -4 fondi e rimuovere la carta Giocata dalla jihad -2 prestigio, -4 prestigio se c'è almeno un paese con legge islamica	Eliminare se giocata dagli S.U.
113		Darfur	3	Cartun (Sudan) pressata per le atrocità	Verificare il Sudan. Se il prestigio degli S.U. è alto o molto alto piazzate un "+1 Aid" in Sudan e muovete di uno spazio verso "Ally"; se no piazzate un "Besieged Regime" e muovete verso avversario.	
114		GTMO	3	Guantanamo riceve i sospetti	Tirare per il prestigio. Nessuna operazione di reclutamento o "Detainee Release" per il resto del turno	Lapsing
115		Hambali	3	Operativo chiave dei JI (Jemaah Islamiya)	Giocabile se l'Indonesia o uno stato adiacente ha una cellula e è "Ally" o "Hard". Se giocato dagli S.U. rimuovere la cellula, pescare due carte e eliminare questa carta. Se giocato dalla jihad piazzare un complotto disponibile qui.	Eliminare se giocata dagli S.U.
116		KSM	3	Genio dei complotti (Khalid Sheikh Mohammed)	Gli S.U. la possono giocare se ci sono complotti in paesi "Ally" o non musulmani: rivelare e rimuoverli, pescare due carte e eliminare questa carta. Se giocata dalla jihad piazzare un complotto disponibile in un paese senza legge islamica con una cellula.	Eliminare se giocata dagli S.U.
117		Oil Price Spike - Picco del prezzo del petrolio	3	Manna per il mondo musulmano	Seleziona, rivela e pesca una carta diversa da "Oil Price Spike" dalla pila degli scarti o dalle aree 1st plot o Lapsing. Aggiungi +1 alle risorse di ogni paese col simbolo di produttore di petrolio.	Lapsing
118		Oil Price Spike - Picco del prezzo del petrolio	3	Manna per il mondo musulmano	Seleziona, rivela e pesca una carta diversa da "Oil Price Spike" dalla pila degli scarti o dalle aree 1st plot o Lapsing. Aggiungi +1 alle risorse di ogni paese col simbolo di produttore di petrolio.	Lapsing
119		Saleh	3	Il leader dello Yemen fa il doppio gioco	Verificare lo Yemen. Se giocata da S.U.: a meno che non sia sotto legge islamica spostare ad "Ally" e piazzare un "+1 Aid". Se giocata dal jihadista: spostare di uno spazio verso "Adversary" e piazzare un "Besieged Regime".	
120		US Election - Elezioni negli S.U.	3	L'elettorato riconsidera la GWOT	Quando questa carta viene giocata per operazioni o scartata: verificare la postura degli S.U.. Poi se la penalità della GWOT è 0 si ha +1 di prestigio, se no -1 di prestigio.	