

Памятка по раунду Пропанды.

Проверка победы:

Не проводите проверку победы в первом раунде пропаганды. Если какой-либо игрок выполнил условие победы, игра заканчивается. В противном случае, продолжайте раунд пропаганды. После проведения последнего раунда пропаганды определите победу согласно пункту правил 7.3.

Корректировка ресурсов и обязательств:

Правительство получает ресурсы:

- > По текущему уровню обязательств.
- > За каждый сектор (не город) с хотя бы 1 базой и под контролем правительства, по уровню населения этого сектора.
- > Количество французских фигур в ячейке «доступные».
- > Уровень **лояльности** на общем треке.

Правительство теряет ресурсы:

- > Количество переселенных секторов (согласно маркеру на общем треке)

ФНО получает ресурсы:

- > Количество баз ФНО на игровом поле.
- > Ресурсы с трека Франции (текущее положение).

ФНО теряет ресурсы:

- > Статус границы (если Марокко и Тунис независимы)

Корректировка обязательств:

- > Переместите любое количество французских фигур из ячейки «вне игры» в «доступные» и отнимите **Обязательства** равные одной трети от общего количества перемещенных французских фигур (округляя в большую сторону).
- > Переместите любое количество французских фигур из ячейки «доступные» в ячейку «вне игры» и добавьте обязательства, равные одной трети от общего количества перемещенных французских фигур (округляя в меньшую сторону).
- > Отнимите обязательства, равные одной трети от общего количества французских фигур, в ячейке «потери» (округляя в меньшую сторону)
- > Отнимите обязательства согласно треку Франции (текущее положение)

Фаза поддержки:

Игрок за **правительство**, в локациях под своим контролем, в которых есть солдаты **и** полиция, может убрать из этой локации маркер террора или, если нет маркера террора изменить отношение на 1 в сторону **Лояльности** (максимум 2). Каждый убранный маркер террора или изменение отношения стоит 2 **ресурса**.

Игрок за **ФНО**, в локациях с фигурами ФНО и не под контролем правительства, может убрать из этой локации маркер террора или, если нет маркера террора изменить отношение на 1 в сторону **Оппозиции** (максимум 2). Каждый убранный маркер террора или изменение отношения стоит 1 **ресурс**.

Конец игры?

Только если это последний раунд **Пропанды** - завершите игру и определите победу согласно пункту 7.3.

Фаза передислокации

Перераспределите силы следующим образом. Игрок за правительство ходит первым. Не меняйте контроль локаций пока не завершите фазу.

Передислокация правительства: можете переместить любых солдат на поле в любые города или локации со своими базами. Можете переместить любых полицейских в любые локации под контролем правительства.

Передислокация ФНО: может переместить любых партизан из любого локации/локаций в пределах одной Вилайи в любую другую локацию/локации в пределах той же Вилайи с хотя бы одной вашей базой.

Фаза сброса:

- > Переместите каждую третью французскую фигуру и каждого третьего партизана (округляя в меньшую сторону) из ячейки «потери» в ячейку «вне игры». Переместите все остальные фигуры из ячейки «потери» в ячейку «доступные».
- > Переместите **маркер Франции** на 1 в сторону «А». Переместите **маркер границы** на 1 в сторону «0».
- > Удалите 1 маркер террора с каждой локацией, где есть хотя бы один такой маркер.
- > Скройте всех партизан на игровом поле.
- > Сбросьте карты событий с **ВРЕМЕННЫМ** эффектом.
- > Игрок за **ФНО** становится первым игроком.
- > Откройте следующую карту из колоды событий.