

# RULES OF PLAY

by Volko Ruhnke

## 目次

- |               |              |
|---------------|--------------|
| 1. 導入         | 7. 勝利        |
| 2. プレイの手順     | 8. ノンプレイヤー派閥 |
| 3. オペレーション    | セットアップ       |
| 4. 特殊活動       | 用語一覧         |
| 5. イベント       | 部隊一覧         |
| 6. プロパガンダラウンド |              |

## 1.0 導入

Andean Abyss (アンデスの混沌) は 1990 年代から 2000 年代初期における、コロンビアの暴動と対暴動 (COIN) の衝突を表した 1~4 人用のゲームである。各プレイヤーは政府 (Govt) または、マルクス主義の「コロンビア革命軍」(FARC)、極右である「コロンビア自衛軍連合」(AUC) の準軍事組織、麻薬カルテルの 3 つの武装勢力のいずれかを担当し、コロンビアの情勢確保を試みることとなる。軍隊、警察そして経済アクションの使用とさまざまなイベントにより、プレイヤーは住民に影響力を行き、リソースを収集し、そしてあるいは派閥の目的を達成するために部隊の育成や展開を行うこととなる。ターン順序の決定や、勝利判定、そしてその他の処理においてカードデッキが利用される。またソロプレイや 2 人プレイ、マルチプレイのため、プレイヤーがいない派閥の運用ルールが用意されている。

Andean Abyss は COIN シリーズゲームの最初のタイトルとして計画されており、同様のルールにより現代のさまざまな暴動をカバーされることとなる。

本ルールブックにおいて、重要なゲーム用語はページ 15~16 の一覧に記載されている。またゲームにおける重要な機能が、ルールブックのページ 14 に要約されている (訳注: 英文ルールのページ番号)。

### 1.1 プレイの一般的な手順

Andean Abyss では、一般的なカードを使用するウォーゲームと異なり、手札を持たない。その代わりに、カードは山札 (デッキ) から 1 枚ずつ使用され、すべてのプレイヤーに公開される。各イベントカードには派閥のプレイ順序が記載されており、その順番に従って (イベント実施資格のある派閥が) イベントを発動するか、1 回の「オペレーション」と「特殊活動」を実施するのを選択で

きる。なおイベントまたはオペレーションを実施した派閥は、次のカードにおいて選択の資格を失うペナルティが与えられる。イベントカードに含まれるプロパガンダカードは、定期的に即時勝利する機会を与えるだけでなく、リソースの収集や住民の共感を得るといったアクションの実施にも使用される。

### 1.2 コンポーネント

Andean Abyss には以下のものが含まれる。

- 22×34 インチの補強されたゲーム板
- 76 枚のカード
- 153 個からなる青色、水色、赤色、緑色、黄色の木製部隊コマ。一部にはエンボス加工が施されている (ルールブック背表紙の Available Forces に一覧が記載されている [1.4])
- エンボスのついたシリンダー×8 [1.7, 2.2]
- 黒のポーン×6、白のポーン×6 [3.1.1]
- マーカー 1 シート分
- プレイ手順シートと計画マップシート
- 派閥別プレイヤーエイドフォルダ×4
- ノンプレイヤー派閥エイドフォルダ×2
- 6 面体ダイス×3 (赤色、黄色、緑色)
- 背景説明用プレイブック
- 本ルールブック

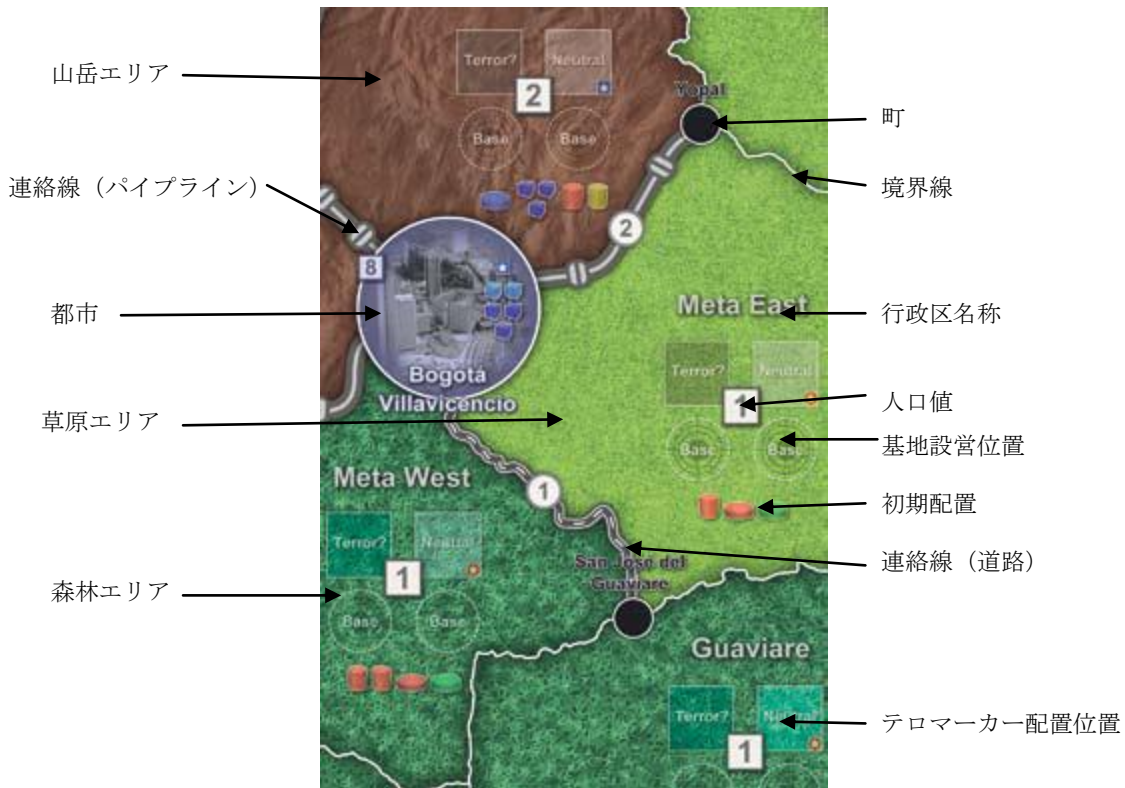
### 1.3 マップ

マップはさまざまな種類のスペースに分割されたコロンビア全土と、隣国の一部を表している。

**1.3.1 スペース** マップ上の「スペース」には行政区 (Depts)、大都市と都市間を結ぶ連絡線 (LoC) が含まれる。また、連絡線を含むすべてのスペースに部隊を配置できる。

**1.3.2 行政区** それぞれの行政区には 0~2 の範囲で人口値 (Pop) が記載されている。これらは政府への「支持」あるいは「対立」によって勝利に影響を及ぼし [1.6]、また一部のゲリラ作戦に影響を及ぼす [3.3]。行政区はさらに熱帯雨林 (森林)、

山岳、草原などの地形に分かれ、これらは一部の COIN 作戦 [3.2] やイベント [5.0] に影響を与える。



**1.3.3 都市** 同様にそれぞれの都市にも 1~8 の範囲で人口値が記載されている (数値 1 ごとに 100 万人のコロンビア人を表している)。

**1.3.4 連絡線** 連絡線 (LoC) には、1~3 の範囲で政府のリソースに影響を及ぼす経済値 (Econ) が記載されている [1.7]。加えて、連絡線は道路またはパイプラインを表している。パイプラインはより高い経済値を持ち、一部のイベントに影響を与える。

**デザインノート:** 連絡線は、複数の車線を持つ道路やパイプラインのほか、その他の交通幹線や電力線などのインフラなども表している。

**1.3.5 隣国** マップにはブラジル、エクアドル、パナマ、ペルー、ベネズエラの一部が含まれる。これらはイベント [5.0] により指示されない限り、スペース [1.3.1] に含まれない。

**例:** Darién イベントにより、パナマはあらゆる意味において森林地帯にある人口ゼロの行政区として扱われる。ただし例外として、パナマにおける掃討作戦でゲリラが活性化することはない [3.2.3]。  
**ノート:** ベネズエラは Guainía (「Hugo Chávez」イベントの影響を受ける) に隣接しているが、Vaupés には隣接していない。

**1.3.6 隣接** スペースの隣接は、部隊の移動と特定のイベント実施に影響を及ぼす。以下のいずれかの条件を満たす任意の 2 スペースは、隣接していると見なす。

- ・境界線で接しているスペース
- ・連絡線により分断されている行政区
- ・町により分断されている連絡線または行政区

**ノート:** 町はスペースではないが、連絡線や行政区を分断している個所がある。

1.3.7 海岸 青色のエリアに接しているスペースは海岸であり、Narco-Subs イベントに影響を及ぼす。



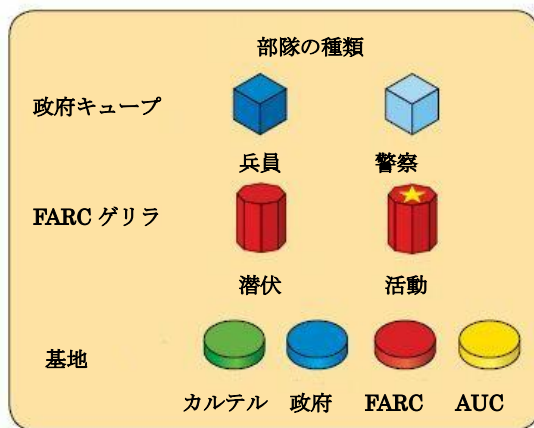
隣接の例: Ayacucho の町の周囲にある 4つの行政区と連絡線は、町により分断されていることから、それぞれ互いに隣接している。Antioquia と西側にある森林地形の行政区は、連絡線により分断されていることから隣接している。

## 1.4 部隊

木製のコマは、政府軍（青色のキューブ）や警察（水色のキューブ）、武装ゲリラや基地など、その派閥のさまざまな部隊を表している。

デザインノート: 基地は訓練や野営のための施設だけでなく、武力闘争や政治支配のための施設、コカや大麻の畑、麻薬精製工場などを表している。

プレイノート: マップ上の都市や小さな行政区に部隊を置ききれない場合、オーバーフローボックス (Overflow) を利用すること。この場合、対応するオーバーフローマーカーをスペースに配置する。



積荷



オーバーフローマーカー



都市と行政区の支配を示す

FARCゾーンを示す [6.4.4]

政治情勢



マップ端のトラックで使用  
勝利マーカーと援助マーカー



プロパガンダトラックで使用



支持マーカーと対立マーカー [1.6.2]

テロ [3.3.4]



イベント記録マーカー

サボタージュ [3.3.4]

1.4.1 利用可能数と部隊の除去 本ルールブックの背表紙にある「部隊一覧」(Available Forces)表に記載された数のコマを、プレイに使用できる。マップに配置されていない部隊コマは、利用可能部隊ボックスに置いておくこと。(基地ユニットは空いているサークルのうち、もっとも数値が大きいものに配置する。この数値はマップ上に配置さ

れた基地の数を表しており、勝利判定をやりやすくするためのものだ [7.0])。
 

- 部隊はこれらボックスに存在するもののみ、配置またはリプレイス (他のコマとの置き換え) に使用できる。適切な種類の部隊がすべてマップに配置されており利用できない場合、その部隊配置の指示は無視すること (なおマップ上の

コマの置き換えはできないが、いったん取り除くことはできる: 以下の項目を参照のこと)。

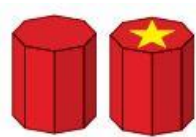
・**重要:** オペレーション、特殊活動またはイベントを実施している派閥は、自身のコマを取り除き、利用可能部隊ボックスに置くことができる。

**例:** 利用可能なゲリラがない反政府勢力が、集結 [3.3.1] を実施する場合、集結の実施中にゲリラを除去し、潜伏状態でこれらを配置できる。

・敵の派閥をイベントやオペレーションの目標とした場合、イベントやオペレーションを実施する派閥の能力に応じてコマを除去すること。

**例:** 森林において、政府が 3 つの兵員で急襲 [3.2.4] を実施した。目標となった派閥は (それだけのコマがあるならば) 3 つの活動状態のコマを除去しなければならない。

**1.4.2 スタック** 派閥に関係なく、3 つ以上の基地を 1 つの行政区または都市に配置することはできない。また連絡線に基地を置くことはできない。政府の部隊が FARC ゾーン [6.4.4] に進入することはできない (エクアドルに関する「Sucumbíos」イベントも参照のこと)。スタックに違反するような、部隊の配置や移動の指示 (オペレーションまたはイベントによるもの) は無視すること。上記を除き、1 つのスペースに配置できる政府のユニットやゲリラの数に制限はない。



**1.4.3 潜伏/活動** ゲリラは、潜伏中 (シンボルが下向き) または活動中 (シンボルが上向き) のいずれかとなる。

特定のアクションやイベントにより、これらの状態が変化する。基地、兵員そして警察は常に活動中となる。ゲリラは、常に潜伏状態で配置される (コマが置き換えられた場合を含む)。

**ノート:** アクションの対象が「潜伏中のゲリラ」と限定されていなければ、すでに活動中のゲリラに対して「活動状態となる」という処理を適用して

も良い (これらは活動状態のままとなる)。

## 1.5 プレーヤーと派閥

Andean Abyss は 1~4 人でプレイできる。第 1 のプレーヤーは政府 (青色) を担当し、第 2 のプレーヤーが FARC (赤色) を、第 3 のプレーヤーが AUC (黄色) を、第 4 のプレーヤーがカルテル (緑色) 担当する [2.1] (3 人プレイにおいて、第 3 プレーヤーが AUC の代わりにカルテルを担当することにしても良い)。これらの派閥は、すべて互いに敵対している。なお余った派閥はノンプレーヤー派閥となり、第 8 章のルールに従いアクションが実施される。それぞれの派閥の概要に関しては、プレイブックを参照のこと。

**ノンプレーヤー派閥を使用しないオプションルール:** 2~3 人でゲームの練習プレイを行う場合は、ノンプレーヤー派閥ルール [8.0] を無視すると良い。このとき、残る派閥を以下のように担当する。

- ・3 人プレイでは、AUC がカルテルも担当する。
- ・2 人プレイでは、政府が AUC を、FARC がカルテルを担当する。

プレーヤーの担当する派閥すべてが勝利条件を満たした場合のみ、勝利判定においてプレイが終了する [6.1]。

最終プロパガンダ後は、それぞれのプレーヤーでもっとも勝利マージンの低い派閥を使用して判定を行うこと [7.3]。また自身の派閥間において、リソースや積荷のやり取りを行うことはできない [1.5.1]。

**1.5.1 交渉** プレーヤーはルールの範囲内で相互に協定を結んでも良いが、自由にやり取りできるのはリソースあるいは積荷 [4.5.3] のみとなる [1.7]。すべての交渉は公開で実施すること。ルールにより、協定の履行が強制されることはない。

## 1.6 支持と対立

「支持」と「対立」は、勝利判定や一部のオペレーションに影響を与える。

**1.6.1** 少なくとも 1 の人口を有する都市と行政区では、民衆が政府を支持しているのかあるいは政府と対立しているのかを、以下の 5 段階で表示する。なおこのレベルは、プレイ中に変動する。

- ・積極的な支持
- ・消極的な支持
- ・中立
- ・消極的な対立
- ・積極的な対立

**1.6.2** 都市または行政区にマーカーを配置し、消極的／積極的と支持／対立の状態を示すこと。中立のスペースには、マーカーを置かないことでそのことを示す。支持／対立の合計を算出するにあたり、積極的な支持／対立は倍にして集計すること [1.6.3]。



ノート: 連絡線 [1.3.4] と人口ゼロの行政区に支持／対立マーカーが置かれることはない (これらは常に中立となる)。



**1.6.3 支持と対立の合計**

政府と FARC の勝利は、どれだけの民衆が支持または対立しているか (加えて、いくつ FARC の基地があるか [7.2]) により判定される。支持／対立あるいは FARC の基地数に変動があった場合、マップ端の数字が書かれたトラック上で、支持合計 (Total Support) あるいは対立合計+基地数 (Opposition + Bases) マーカーが配置されるボックス位置を修正すること。

**支持／対立を集計する方法**

**支持の合計＝**

(2×積極的な支持の人口) + (1×消極的な支持の人口)

**対立の合計＝**

(2×積極的な対立の人口) + (1×消極的な対立の人口)

**対立+基地＝**

対立の合計+マップに配置された FARC の基地数

**1.7 リソースと援助**



それぞれの派閥は 0~99 の範囲でリソースを有しており、これらを消費してオペレーション [3.0] を

実施できる。また特定のプロパガンダラウンドやイベントにおいて、政府のリソースに一定の援助



(0~29 の範囲) が加えられる。

リソースと援助を、トラック上で記録すること。リソースの記録には、それぞれの派閥の色のシリンダーを使用する [1.5]。

**2.0 プレイの手順**

**2.1 セットアップ**

本ルール の 14 ページ (訳注: 英文ルール の ページ番号) に記載された指示に従い、オプションルールの使用を選択すること。担当する派閥を決めて山札を準備し、マーカーと部隊を配置する。

**2.2 開始**

山札のいちばん上のカードを開いて使用済みカードパイルに置き、プレイを開始すること。そのうち、次のカードも開いて山札の上に置いておく。使用済みカードパイルの上に置かれたカードが最初に使用され、山札に置かれたカードがその次に使用される。

ノート: プレーヤーは、次に山札から使用されるカードを見ることができるわけだ。なおすべての使用済みカードの中身や、山札の枚数は公開情報であり、自由に調べることができる。

記録ステップ: それぞれのイベントカードのプレイが完了するごとに、その派閥と同じ色 [1.5] のシリンダーをプレイ手順トラック (Sequence of

Play track) の適切なボックスに配置すること。あるいは、プロパガンダラウンド [6.0] ではプロパガンダカードマーカー (Prop Card marker) を1つ進めること。

**カードを公開しないオプションルール:** 練習ゲームにおいては、意思決定をより簡単にするため、山札のいちばんの上のカードを伏せたままにしておくとの良い。最終イベントカードに関する制限は無視すること [2.3.9]。

### 2.3 イベントカード

特定のイベントカードのプレイにあたり、2つまでの派閥がオペレーションまたはイベントを実施できる。他の派閥は、パスとそれに伴うリソース収集を実施することとなる。

- ・シリンダーが「イベント資格あり」(Eligible) ボックスに置かれている派閥は、カード上部に記載された順番 (左側から右側) で、イベント実施のオプションを得る。
- ・シリンダーが「イベント資格なし」(Ineligible) ボックスに置かれている派閥は、何も実施しない。

**2.3.1 イベントの実施資格** 前のカードにおいてオペレーションまたはイベントを実施しなかった派閥だけがイベントの実施資格を得る (そのカードのプレイにあたり派閥のシリンダーが「イベント資格あり」ボックスに置かれている [2.3.7])。前のカードにおいてオペレーションまたはイベントを実施した派閥は、イベントの実施資格がない。なお、「フリーオペレーション」[3.1.2] も参照のこと。

**イベント資格オプション A:** イベント実施資格を持つ派閥のプレイ順序を決めるため、現在使用されているカードではなく山札のいちばん上に置かれたカードのシンボルを使用する。これによりプレイの多様性は増すが、計画性が減少することとなる。いちばん上のカードが Propaganda の場合、

イベントカードが出るまで新たなカードをめくることが。山札における最後のカードが Propaganda だった場合、使用済みイベントカードのいちばん下にあるカードで派閥の順番を決定する。「カードを公開しない」オプション [2.2] は使用しないこと。

**イベント資格オプション B:** 派閥の順番をオプション A の方法で決め、さらにイベントまたはオペレーションの実施における資格も無視すること [2.3.7]。これにより、さらなる混乱がもたらされることとなる。派閥のイベント実施資格は、イベントカードのテキストによってのみ制限される。

**2.3.2 派閥のプレイ順序** イベントの実施資格を持つ派閥のうち、もっとも左側に自陣営の色でシンボルが記載された派閥が (実施資格を持たない派閥のシンボルは無視する)、最初にオペレーション/イベント/パスを実施する権利を得る。次にシンボルが記載された派閥が、2番目にオペレーション/イベント/パスを実施する。



**ノート:** 一部のカードに記載された「②」という灰色のシンボルは、ノンプレイヤー派閥の選択に関連するものであり [8.1]、派閥の順序を示すものではない。

**2.3.3 パス** 1番目または2番目のイベント資格を持つ派閥がパスを選択した場合、リソースを+1し (政府の場合はリソースを+3する)、その派閥は次のカードにおいてもイベント資格を維持する。また次のプレイ順序にあるイベント資格を持つ派閥が、新たな1番目のイベント資格を持つ派閥、あるいは2番目のイベント資格を持つ派閥となり同じ権利を引き継ぐこととなる。イベント資格を持つ最後の派閥 (もっとも右側にシンボルが記載された派閥) がパスした場合は、シリンダーの位

置を調整し [2.3.7]、次のカードのプレイに移ること。

#### 2.3.4 イベント資格を持つ派閥の選択権

**第1派閥の選択権:** イベント資格を持つ1番目の派閥がパスしなかった場合 [2.3.3]、以下のいずれかを実施できる。

- ・1回の「オペレーション」 [3.0] ——同時に特殊活動 [4.0] を実施しても良い。
- ・カードに記載されているイベント。

**第2派閥の選択権:** イベント資格を持つ2番目の派閥がパスしなかった場合 [2.3.3]、オペレーションか場合によってはイベントを実施できる。ただしイベントを実施できるかどうかは第1派閥の選択に依存する。

- ・**オペレーションのみ:** 第1派閥がオペレーションを実施した場合、第2派閥は「限定的なオペレーション」 [2.3.5] を実施できる。
- ・**オペレーションと特殊活動:** 第1派閥がオペレーションと特殊活動を実施した場合、第2派閥は限定的なオペレーションを実施するか、あるいは代わりにイベントを実施しても良い（最終イベントカード [2.3.9] も参照のこと）。
- ・**イベント:** 第1派閥がイベントを実施した場合、第2派閥はオペレーションと、もし望むならば特殊活動を実施できる。

**ノート:** 参照しやすいように、これらのオプションをイラスト化したものが、プレイエイドとゲームボードに記載されている。

**2.3.5 限定オペレーション** 限定オペレーション (LimOp) とは、特殊活動を伴わない、1スペースのみにおけるオペレーションである。パトロール [3.2.2]、掃討 [3.2.3]、展開 [3.3.2] が限定オペレーションとして実施される場合、複数のスペースに配置されたコマを参加させても良い。ただし、目標とできるのは1スペースのみである。限定オペレーションは、オペレーションと見なさ

れる。「最終イベントカード」 [2.3.9] と「ノンプレイヤー派閥のオペレーション」 [8.1] も参照のこと。

**2.3.6 出荷** イベント資格を持つ第1または第2のプレイヤー派閥がオペレーションの実施にリソースを消費し (限定オペレーションを含む [2.3.5])、かつ特殊活動を実施しなかった場合、所持する積荷を1つ除去することで [4.5.3]、直ちに任意の限定オペレーションを1回、無償で実施できる。あるいは、異なる派閥が自身の積荷を除去することで、第1または第2派閥にこのような無償のオペレーションを1回実施させても良い。それぞれの派閥は、カードごとに出荷による特典を1回だけ利用できる。

**例:** イベント資格を持つ第1派閥のカルテルが「展開」を実施した。カルテルは、そののち積荷を1つ除去し、リソースの消費なしに1スペースでの「集結」を実施する。

**デザインノート:** この追加オペレーションは、大規模な麻薬取引による根回しを表している。

**2.3.7 実施資格の調整** イベント資格を持つ第1と第2派閥がすべてのオペレーション、特殊活動、イベントの実施を終了したら (あるいはすべての資格を持つ派閥がパスしたら) プレイ手順トラックのシリンダーを以下のように調整する。

- ・オペレーション (限定オペレーションを含む) またはイベント (ただしイベントに特記されている場合は除く。フリーオペレーション [3.1.2] も参照のこと) を実施した派閥は、シリンダーを「イベント資格なし」のボックスに移動させる。
- ・作戦またはイベントを実施しなかった派閥のシリンダーを、「イベント資格あり」のボックスに移動させる (イベント自身により制限されていない場合)。

**2.3.8 次のカード** 実施資格の調整を実施したら、



山札の一番上にあるカードを使用済みカードパイルの上へ表向きにして置き、山札の次のカードを表向きにする。適切な手順に従い、使用済みカードパイルに置かれたカードのプレイを実施すること。

**2.3.9 最終イベントカード** 最終プロパガンダカード [2.4.1] の前にプレイされるイベントカードにおいて、プレイヤーにより実施されるオペレーションは限定オペレーションとなる ([2.3.5] 特殊活動は実施できない)。また「掃討」 [3.2.3] と「展開」 [3.3.2] は実施できない。

## 2.4 プロパガンダカード

プロパガンダカードがプレイされた場合、プロパガンダラウンドが実施される [6.0]。

**2.4.1 最終プロパガンダ** 勝利者なしに 4 回目のプロパガンダカードラウンドが終了した場合 [6.1]、ゲームは終了する。ルール [7.3] に基づき、勝利を判定すること。

**ショートゲームオプション:** セットアップ時にプレイヤー間で同意すれば、3 回のプロパガンダカードラウンドを最終ラウンドとしても良い。

**プレイノート:** 何枚のプロパガンダカードが使用されたか示すため、カードを脇によけておくが良い。プロパガンダカードが出るまでの一連のイベントカードのことを「キャンペーン」と呼ぶ。

## 3.0 オペレーション

### 3.1 オペレーションの概要

オペレーション (Op) を実施する派閥は、派閥エイドシートに記載された 4 つのオペレーションから 1 つを選択し、必要であればマップ上でオペレーションが実施されるスペースを宣言すること。通常、派閥は選択されたスペースごとにリソース (「援助」は不可 [1.7]) を消費しなければならない。また、それぞれの選択されたスペースごとに、オペレーションを実施するために必要なだけのリ

ソースを有していなければならない。リソースの消費は、オペレーションを実施するスペース単位で行うこと。リソースがゼロの反政府勢力が、脅迫や誘拐、精製によりリソースを加算し、さらなるスペースにおけるオペレーションのコストを支払っても良い。特定のスペースで、複数回のオペレーションを実施することはできない。

オペレーションを実施する派閥が、命令を実施するスペースの順番、対象となる派閥、影響を受ける目標のコマ、配置または置き換えの対象となる自陣営のコマを決定すること。1 回のオペレーションで、複数の派閥を目標にできる。

**3.1.1 ポーン** プレイヤーはオペレーション [3.0] を実施するスペースを黒のポーンで示し、特殊活動 [4.0] を実施するスペースを白のポーンで示すこと。(これらポーンの数により、選択できるスペース数が制限を受けることはない)

**3.1.2 フリーオペレーション** 特定のイベント [5.5] やフェイズ [6.4.5] において、あるいはドラッグの出荷 [2.3.6] により、リソースの消費なしにフリーオペレーションまたは特殊活動を実施できる。イベントを実施する代わりにこれらを行った派閥は、イベント実施資格を持ったままとなる [2.3.7]。ただそその他の制限や手順は、イベントテキストにより特記されない限り、通常通り適用される。



### 3.2 COIN オペレーション

政府は「訓練」、「パトロール」、「掃討」、「急襲」のいずれかのオペレーションを選択できる。

**ノート:** 政府は FARC ゾーンにコマを配置できず、また進入もできない [6.4.4]。

**3.2.1 訓練** 訓練は政府の部隊を増強させ、また支持 [1.6] を得られる場合がある。行政区または都市を選択し、それぞれのスペースごとに 3 リソースを消費すること。

**手順:** 最初に政府の基地がある選択された行政区、

あるいは選択された都市それぞれに、利用可能な兵員から 6 つまでのキューブを配置する（利用可能な兵員と警察を任意に組み合わせて良い）。そのうち、選択されたスペースの 1 つに対して、以下のいずれかを実施できる。

- 任意の 3 つのキューブを基地 1 つと交換する（スタック制限の範囲内で [1.4.2]）。
- 政府への支持を確立するために、市民運動 [6.4.1] を実施する。支援フェイズと同様に、政府がそのスペースにおいて兵員と警察、そして支配権を持ち（過半数の部隊を有している [6.2]）、かつ [6.4.1] に従い追加のリソースを消費しなければならない（訓練がフリーオペレーションで実施された場合でも）。

**3.2.2 パトロール** パトロールは、兵員または警察を連絡線に移動させることでこれを防衛し、ゲリラの搜索と除去を行うための作戦である。（スペースそれぞれごとではなく）合計で 3 のリソースを消費すること。限定オペレーション [2.3.5] では、すべてのキューブが同じ目標スペースで移動を終えなければならない。

**手順:** 任意の数のスペースから、任意の数のキューブを移動させる。それぞれのキューブは隣接する連絡線または都市 [1.3.6] に対して移動でき、プレイヤーが移動を停止させるか、あるいはゲリラを含むスペースに進入するまで、連続して隣接する連絡線または都市への移動を行うことができる。そのうち、それぞれの連絡線においてキューブ 1 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態とする（キューブが移動してきたかどうかに関わらず）。また、望むならば 1 か所の連絡線において、追加コストなしに 1 回の急襲 [3.2.4] を実施できる。ただし限定オペレーション [2.3.5] において、急襲は目標の連絡線で実施されなければならない。

**3.2.3 掃討** 掃討は兵員を移動させ（一般的には競合エリアに対して）、敵ゲリラを搜索する作戦であ

る。任意の都市と行政区（FARC ゾーンを除く [6.4.4]）を目標として選択し、それぞれの目標スペースごとに 3 リソースを消費すること。最終イベントカードで掃討を行うことはできない [2.3.9]。  
**手順:** 最初に、選択された目標スペースに隣接するスペースから兵員を移動させる（移動させなくても掃討を実施できる）。このとき、いったん兵員を隣接するゲリラのいない連絡線 [1.3.6] に移動させ、そののちさらに隣接するスペースへと移動させても良い。ただし移動を実施する兵員は、目標として指定されコストが消費されたスペースに到達しなければならない。

- 目標スペースが森林以外の場合、キューブ 1 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態 [1.4.3] とする（警察と兵員の両方を含める。またキューブが移動してきたかどうか、すでに配置されていたかどうかに関わらず）。
- 森林スペースの場合、キューブ 2 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態とする（キューブの余りは切り捨て）。



**例:** 政府は Cesar-La Guajira 行政区を掃討の目標として選択した。連絡線にゲリラが配置されていないため、兵員は Cúcuta、Bucaramanga、Sincelejo から Baranquilla 南部の連絡線に移動し、そこから Cesar に移動できる。すでに Baranquilla に配置されている兵員と、Cesar に隣接している 3 つの行政区または 4 つの連絡線に配置されている兵員は、Cesar に進入できる。

**3.2.4 急襲** 急襲は、反政府勢力を除去するための

作戦である。任意のスペースを目標として選択し、それぞれの目標スペースごとに 3 リソースを消費すること。

**手順:** 選択されたスペースにおいて、兵員キューブ 1 個ごとに活動状態のゲリラ [1.4.3] 1 つを除去する。目標となった派閥がスペース内にゲリラを有していない場合、代わりに基地を除去する。

- ・加えて都市または連絡線においては、警察キューブ 1 個ごとにゲリラ 1 つを除去できる。
- ・山岳においては兵員 2 個ごとにゲリラ 1 個を除去できる (端数切り捨て)。

**デザインノート:** ゲリラは政府軍と比較して小規模な軍事力しか有していないが、政府の作戦において情報面で優位に立っている。そのため通常は、急襲を実施する前に、まず掃討を実施してゲリラを活動状態としなければならない (位置の特定)。

**ノート:** 派閥エイドシートに記載されている「基地は最後」(Bases last) との表現は、基地と同じ派閥に所属するゲリラ (潜伏中/活動中に関わらず)、兵員または警察が同じスペースに留まる限り、オペレーションにより敵基地を除去できないことを表している。また特定のスペースにおいて潜伏中のゲリラは、活動状態とならない限り、急襲により (基地を含め) 除去されることはない。

**3.2.5 ドラッグの押収** 急襲により積荷 [4.5.3] が除去されるごとに、援助を+6する (最大値は29)。

### 3.3 反政府オペレーション

反政府勢力 (FARC、AUC としてカルテル) は



「集結」、「展開」、「攻撃」、「テロ」のいずれかのオペレーションを選択できる。派閥エイドシートの「反政府オペレーション」(Insurgent Operations) に記載されている「ゲリラ」と「基地」は、特記されていない限り、オペレーションを実施する派閥 (自陣営) のものを指すことに注

意。

**3.3.1 集結** 集結は自軍を増強、あるいは回復させるための作戦である。任意の行政区または都市を選択し、それぞれの目標スペースごとに 1 リソースを消費すること。

- ・FARC は、中立または政府と対立しているスペースのみ選択できる。政府を支持しているスペースは選択できない [1.6]。
- ・AUC は、中立または政府を支持しているスペースのみ選択できる。政府と対立しているスペースは選択できない。

**手順:** 目標スペースごとに、オペレーションを実施した派閥は利用可能なゲリラを 1 つ配置するか、あるいはゲリラ 2 つと基地 1 つをスタック制限の範囲内で交換する。対象のスペースに、すでにその派閥の基地が存在する場合、上記の代わりに以下のいずれかを実施できる。

- ・目標スペースに配置された基地の数とスペースの人口 [1.3.2~1.3.3] を合わせた数値を上限に、利用可能なゲリラを配置する。
- ・任意の数のゲリラを、マップ上のスペース (複数可) から目標スペースへと移動させる。さらに、目標スペースのゲリラすべてを、移動したかどうかに関わらず潜伏状態とする [1.4.3]。

**3.3.2 展開** 展開は、自陣営のゲリラを移動させる作戦である。任意の数のスペースを、ゲリラの移動元に指定できる。ゲリラの移動先となる都市または行政区ごとに、1 リソースを消費する (連絡線への移動にリソースは必要ない)。限定オペレーション [2.3.5] の場合、移動を実施するすべてのゲリラが同じ目標スペースで移動を終了しなければならない。またプレイヤーは、最終イベントカードにおいて展開を実施できない [2.3.9]。

**手順:** オペレーションを実施する派閥は、任意のゲリラを隣接するスペース [1.3.6] に移動させる。同じゲリラを 2 回以上移動させることはできない。

あるスペースからスペースへと移動する複数のゲリラは、単一のグループとして移動する。移動を実施するゲリラのグループは、以下の双方の条件を満たした場合に活動中 [1.4.3] とすること。

- ・目標スペースが連絡線、または政府を支持 [1.6] している都市／行政区の場合。AUC が展開を実施する場合は、支持／対立いずれのスペースも対象となる。

- ・また、移動を実施するグループのゲリラの数と目標スペースのキューブ数の合計が 4 以上となった場合。なお AUC が展開する場合は、FARC のゲリラをキューブと見なして計算すること。

**例:** 潜伏状態の FARC ゲリラ 2 つが、Meta East から Santander-Boyacá へと展開する。Santander-Boyacá は消極的な支持を行っており、警察と兵員のキューブが 1 つずつ配置されている。目標となる行政区が政府を支持しており、かつキューブと移動を実施するゲリラの合計が 4 以上のため、ゲリラ 2 つは活動中となる。

**ノート:** 展開により、ゲリラは活動状態となることがある。ただしイベント [5.0] により移動が実施されたならば、特記されている場合のみ活動状態となる。

**3.3.3 攻撃** 攻撃は、敵部隊の除去を試みる作戦である。また攻撃の成功により、敵の武器や装備、食料、人員、ドラッグなどを奪取することで味方のゲリラが強化されることとなる。

オペレーションを実施する派閥と、敵のコマが少なくとも 1 つずつ配置された任意のスペースを選択し、スペースごとに 1 リソースを消費すること。

**手順:** 選択された目標スペースに存在する、オペレーションを実施した派閥のゲリラをすべて活動状態とし、そののちダイスを 1 個ロールする。ロール結果が、オペレーションを実施した派閥のゲリラ数以下の場合（オペレーションの以前に活動状態であったかどうかに関わらず）、2 つまでの敵コ

マを除去する（潜伏中の敵ゲリラを含め、オペレーションを実施した派閥が選択する）。

なお、2 つのコマが別な派閥に所属するものでも良い。ただし目標となった派閥の、そのスペースのキューブまたはゲリラがすべて除去されるまで、基地が取り除かれることはない。

**鹵獲:** ロール結果が 1 の場合、オペレーションを実施した派閥の利用可能なゲリラ [1.4.1] を、そのスペースに 1 つ配置する。積荷 [4.5.3] が除去された場合、スペース内にあるオペレーションを実施した派閥のゲリラいずれか 1 つと一緒に置く。



### 3.3.4 テロ

テロは行政区または都市の支持／対立を中立化し（FARC の場合は対立を確立し） [1.6]、スペースに政治的な影響を行使することを妨害するため、テロマーカー（Terror marker）を配置する作戦である。連絡線でテロが実施された場合、政府によるリソース産出を妨げるサボタージュマーカー（Sabotage marker）が置かれる [6.3.1]。オペレーションを実施する派閥が、少なくとも 1 つの潜伏状態のゲリラを有しているスペースを選択し、これら都市または行政区ごとに 1 リソースを消費すること（連絡線の場合はゼロとなる）。

**手順:** 選択された目標スペースごとに、自陣営の潜伏状態のゲリラ 1 つを活動状態とする。

- ・スペースが行政区か都市の場合、テロマーカーを 1 つ配置し、支持／対立を 1 段階中立に向けて動かす（消極的な支持／対立は除去し、積極的な支持／対立を消極的とする、また支持／対立の合計を修正する [1.6]）。ただし FARC がテロを実施した場合は、積極的な対立に向けて 1 段階動かす。

- ・スペースがサボタージュマーカーの置かれていない連絡線の場合、サボタージュマーカーを置く。

・すべてのテロ/サボタージュマーカーがマップに配置されている場合(40個用意されている)、新たに置くことはできない。

**援助の打ち切り:** AUC がテロを実施した場合(イベント [5.0] によるものを含む)、テロが 1 か所のスペースで発生した場合は-3し、2つ以上のスペースで発生した場合は-5する。これによる援助の最小値はゼロとなる [1.7]。

**ノート:** 援助がゼロになった場合でも、AUC のテロが制限されるわけではない。

## 4.0 特殊活動

### 4.1 特殊活動の概要

派閥がイベントカードの処理手順において、少なくとも 1 か所のスペースでオペレーション [3.0] を実施した場合、合わせていずれか 1 種類の特殊活動を実施できる (**例外:** 限定オペレーション [2.3.5])。また一部のイベントにより、無償で特殊活動を実施できる場合がある [3.1.2]。

・オペレーションの実施にあたり、実施派閥は特殊活動の対象となるスペースやファクション、コマを選択し、アクションの順番を決定する。派閥は特殊活動をオペレーションの直前、その最中、または実施直後の任意のタイミングで行える。

**例:** リソースがゼロの FARC は、脅迫または誘拐を実施することで、付随するオペレーション [4.1.1] のコストを支払うことができる。

**プレイノート:** 第 1 派閥が特殊活動を実施した場合、第 2 派閥はイベントを実施できる [2.3.4]。

**4.1.1. 付随するオペレーション** 一部の特殊活動は、特定のオペレーション [3.0] とのみ同時に実施できると定められている。

これらの特殊活動は、付随するオペレーションが実施された場所でのみ行うことができる。特記されていない場合、特殊活動はどのオペレーション

にでも付随することができ、任意の適切なスペースで実施できる。



### 4.2 政府の特殊活動

政府は「空輸」、「航空攻撃」、「麻薬撲滅」の特殊活動を実施できる。

**4.2.1 空輸** 空輸により兵員を移動させ、オペレーションのため迅速に集結させることができる。

**手順:** 3つまでの兵員を、1か所のスペースから別なスペースへと移動させる (FARC ゾーンを除く [6.4.4])。

**4.2.2 航空攻撃** 航空攻撃は、捕捉された反政府勢力のユニットを破壊する。これはパトロール、掃討、急襲 [3.2.2~3.2.4] に付随でき、1か所の行政区または連絡線(都市を除く)で実施できる。

**手順:** 活動状態のゲリラ1つを取り除く。目標となった派閥がそのスペースにゲリラを持たない場合、基地を1つ取り除く。

**4.2.3 麻薬撲滅** 麻薬撲滅により地方のカルテルの基地を破壊し、援助を得ることができる。ただしその代償として、その地域における FARC への支持が増加する。麻薬撲滅はカルテルのコマが置かれた(基地がなくても良い)いずれかの行政区 1か所で実施できる。

**手順:** 援助を+4する(最大値は 29となる[1.7])。ゲリラがいるかどうかに関わらず、選択されたスペースからカルテルの基地すべてを除去する。そののち、以下を行う。

・そのスペース、または隣接するスペース 1か所を、もし可能であれば「積極的な対立」[1.6.1] に向けて1段階動かす。

・上記の処理が不可能であれば(すべてがすでに「積極的な対立」状態になっている、あるいは人口がゼロであるなど)、代わりにその行政区へ FARC のゲリラ 1つを配置する。

**デザインノート:** 枯葉剤の散布により被害を受けた、コカとその他の農作物の農家は、政府に腹を

立てるだろう。



### 4.3 FARC の特殊活動

FARC は「待ち伏せ」、「脅迫」、「誘拐」の特殊活動を実施できる。

**4.3.1 脅迫** 脅迫は、FARC が支配する地域からリソースを得るためのものだ。FARC が少なくとも 1 つの潜伏中ゲリラを有しており、FARC が支配している（部隊がすべての敵の合計数を上回っている [6.2]）任意のスペース（連絡線を含む）で複数同時に脅迫を行える。

**手順:** 選択されたスペースごとに、潜伏中の FARC ゲリラ 1 つを活動中とし [1.4.3]、FARC のリソースを +1 する [1.7]。

**4.3.2 待ち伏せ** 待ち伏せにより、1 スペースにおける FARC の攻撃の完全な成功が保証される。待ち伏せは攻撃が実施され（ただし攻撃が解決する前 [3.3.3]）、少なくとも 1 つの潜伏中の FAEC ゲリラ [1.4.3] が配置されたスペースで実施されなければならない。

**手順:** 通常の攻撃手順を実施する代わりに、そのスペースにおける攻撃は潜伏中のゲリラ 1 つのみを活動中とすることで、自動的に成功する（ロールは実施しないが、通常通り 2 つの敵コマを除去する）。1 がロールされた場合と同様に、利用可能な FARC のゲリラを、そのスペースに潜伏状態で [1.4.3] 1 つ配置する。

**4.3.3 誘拐** AUC の勢力が増すというわずかなリスクと引き換えに、誘拐により政府やカルテルから不特定のリソースを得るか、あるいはカルテルから積荷 [4.5.3] 1 つを得ることができる。誘拐は以下のすべての条件を満たす、3 か所までのスペースで実施できる。

- ・これまでのオペレーションにおいて、または今回のオペレーションにおいてテロ [3.3.4] が実施されている。
- ・都市、連絡線、またはカルテルの基地がある

スペース。

- ・ FARC のゲリラが警察より多い。

**手順:** 政府の場合は都市または連絡線が目標となり、またカルテルの場合は 1~2 つの基地を有しているスペースが目標となる。スペースごとにダイスを 1 個ロールし、出目と同じ分のリソースを目標となった派閥から FARC に転送する。6 がロールされた場合、AUC は利用可能なコマ 1 つをそのスペースに配置する（スタック制限の範囲内で [1.4.2]）。目標派閥のリソースがなくなった場合、それ以上の転送は行われない。

**ドラッグによる身代金の支払い:** 目標がカルテルであり、そのスペースに積荷 [4.5.3] を有している場合、ダイスを振る代わりに、FARC のゲリラいずれか 1 つに積荷を配置すること。

**デザインノート:** この特殊活動は、麻薬王の一族や政治家、その他の資産家に対する営利誘拐を表している。その他の典型的な誘拐は、このゲームにおいてはテロや脅迫として表されている。



### 4.4 AUC の特殊活動

AUC は「脅迫」、「待ち伏せ」、「暗殺」の特殊活動を実施できる。

**4.4.1 脅迫と待ち伏せ** AUC の脅迫と待ち伏せは、FARC ではなく AUC の部隊を使用する点を除き、FARC [4.3.1~4.3.2] と同様である。

**4.4.2 暗殺** 暗殺により、たとえ防御されている基地であっても、効果的に敵コマを除去できる。暗殺は、このオペレーションにおいて AUC がテロ [3.3.4] を実施した 3 か所までのスペースで行うことができる。また AUC のゲリラが警察の数を上回っていなければならない。

**手順:** これらのスペースごとに、任意の敵のコマ 1 つを除去する。

**徹発:** 暗殺により積荷 [4.5.3] が取り除かれた場合、スペース内の AUC ゲリラいずれか 1 つに置くこと。



#### 4.5 カルテルの特殊行動

カルテルは「栽培」、「精製」、「買収」の特集行動を実施できる。

**4.5.1 栽培** 栽培は麻薬取引の活動を移転させるか、あるいは栽培地域を拡大するための活動である。これは、集結あるいは展開オペレーションとのみ組み合わせることができる [3.3.1~3.3.2]。目標は人口が 1 以上の行政区または都市のうち、いずれか 1 つであり、カルテルのゲリラが警察の数を上回っていないなければならない。

**手順:** 任意のスペースから、目標スペースにカルテルの基地 1 つを移動させる (スタック制限の範囲内で [1.4.2])。あるいはそのスペースが行政区であり、集結オペレーションが実施された場合 (ゲリラを配置したかどうかに関わらず)、望むならばカルテルの基地 1 つを配置しても良い。

**デザインノート:** 栽培はドラッグのシンジケートが、素早くかつ秘密裏に新たな供給者からの買い付けを手配し、精製工場と供給ルートを移動させる能力を表している。

**4.5.2 精製** 精製は大規模な麻薬の出荷、または基地のリソースへの変換を表している。これは集結、展開オペレーション [3.3.1~3.3.2] のいずれかに付随して実施されなければならない、少なくともカルテルの基地が 1 つある任意のスペースで実施できる。

**手順:** カルテルの基地を取り除くごとにカルテルのリソースを+3する。あるいは、カルテルの基地があるスペースにおいて、1~2 個の利用可能な積荷を任意のゲリラの下に置く。

**4.5.3 積荷マーカー** 4 つの積荷マーカーは、出荷に備え大規模に備蓄された精製ドラッグを表し



ており、マーカーの数がゲームにおける上限となる。マップにおいてマーカーはいずれか 1 つのゲリラの下に配置され、それとともに移動する。

マーカーが置かれたゲリラの派閥が積荷を所有しており、1 つのゲリラが複数の積荷を所持することもできる。積荷の所有者は、いつでも同じスペースのゲリラから他のゲリラへと、積荷を受け渡すことができる (そのゲリラが除去あるいは置き換えられる際に受け渡しを行っても良く、あるいは他の派閥のゲリラに対して行っても良い)。積荷はイベントまたは以下の状況によってのみ除去される [5.0]。

- ・積荷を所持しているゲリラが除去された場合、所有者は直ちに他のゲリラへと転送を行うか、積荷を除去する。

- ・特殊活動なしにオペレーションを実施したプレイヤーは、自身の所有する積荷 1 つを除去することで、追加の限定オペレーション [2.3.6] を無償で実施できる。

- ・リソースフェイズですべての積荷は除去され、所有者は基地 1 つまたは+6 リソースを受けとる [6.3.3]。

**4.5.4 買収** 買収により、他の派閥のユニットを無力化するか、またはゲリラの活動/潜伏状態を変更できる。ただし、リソース [1.7] の消費が必要となる。買収は 3 か所までの任意のスペースで実施できる。

**手順:** 目標スペースごとにカルテルのリソースを-3する。2 つまでのキューブを除去するか、あるいは 2 つまでのゲリラを除去または活動/潜伏状態を変更するか、基地 1 つを除去する。

**ノート:** 特殊活動のうち、買収のみがリソース消費を必要とする。

**密売品:** カルテルのプレイヤーは、スペース内で買収により除去されたゲリラから積荷 [4.5.3] の転送を行うことができる。

## 5.0 イベント

それぞれのイベントには題名、イタリック体のフ

レーパーテキスト、イベントテキストが記載されている。フレーバーテキストは歴史的な関心のため提供されるもので、プレイに影響は与えない。



## 5.1 イベントの実施

派閥がイベントを実施した場合、イベントテキストに記載されたテキスト通りに実行すること（場合によって他の派閥によるアクションや決定を含む場合がある）。特記されていない限り、イベントを実施した派閥が、どのコマが影響を受けるのかといったという、テキストに記載されているすべての選択を行う。一部のイベントには継続的な効果があり、プレイの補助のためマーカーが用意されている（FARC ゾーンで実施されるイベントについては [6.4.4] 参照）。

**5.1.1** イベントテキストがルールと矛盾した場合、イベントテキストを優先させること。

**例:** イベントにより、特定のスペースのゲリラがテロまたは待ち伏せを実施できると指示された場合、活動中のゲリラが1つしかなくても実施できる。

- ・利用可能なコマがない場合、イベントによりコマを配置することはできない [1.4.1]。利用可能なコマがない場合は、コマを置き換えるのではなく、いったん取り除くこと。
- ・政府が FARC ゾーンに進入できないという制限を含め [6.4.4]、イベントがスタック制限

[1.4.2] に違反することはない。

- ・イベントにより援助が 29 を上回ったり、派閥のリソースが 99 を上回ることはない [1.7]。
- ・イベントにより、他の派閥のみに提供されている特殊活動の実施が許可されることはない [3.0、4.0]。

**5.1.2** 2つのイベントが矛盾している場合、現在プレイされているイベントが優先される。

**例:** 以前に FARC が Senado & Cámara を使用していても、Former Military により FARC に対する急襲を実施できる。

**5.1.3** イベントテキストのすべてを実施できない場合、可能な部分のみ実施すること。

## 5.2 両用イベント

多くのイベントは、網掛けされたイベントテキストと、そうではないイベントテキストの両方を有している。イベントを実施する派閥は、いずれのテキストを実施するか選択すること（両方同時に実施することはできない）。網掛けされていないテキストは政府にとって有利なものが多いが、派閥に関わらずいずれかを選択できる。

**デザインノート:** 両用イベントは、同じ原因に端を発した正反対の事象を表しており、歴史の分岐点や異なる歴史解釈の例示ともいえるものだ。

## 5.3 政治情勢



「政治情勢」(GOVT CAPABILITIES) と記載された両用イベントには、

政府を支援するものであれ悪影響を与えるものであれ、継続的な効果がある。これらのイベントが実施されたら、政治情勢ボックスに、対応するマーカーを適切な面で配置する。イベントの効果はゲームの残り期間において継続する。

## 5.4 反政府運動

「反政府運動」(Insurgent Momentum) と記載された網掛けのついた両用イベントには、政府に悪



影響を与える継続的な効果がある。これらのイベントが実施されたら、反政府運動ボックスにカードを配置すること。この効果は次のプロパガンダラウンドのリセットフェイズまで継続し [6.6]、その時点で捨て札となる。

**ノート:** ボックスが 2 つ用意されているのは便宜上のことであり、ボックスの数で利用できる反政府運動イベントの使用回数を制限するものではない。

## 5.5 フリーオペレーション

一部のイベントは、イベントを実施した派閥あるいは他の派閥が通常の手順に割り込み、直ちにオペレーションまたは特殊活動を行うことを認めている。一般的に、これらは無償で実施でき、リソースの消費は必要ない。また、イベントの実施資格に影響を及ぼさない [2.3.1、3.1.2]。ただし実施にあたっての必要条件は、イベントテキストに特記されない限り [5.1.1] 通常通り適用される。

**例:** フリーオペレーションでテロを実施した場合、[3.3.4] に従い潜伏状態のゲリラを 1 つ、活動状態としなければならない。ただしイベントテキストに「任意のゲリラで」テロを行えると記載されているならば、すでに活動状態のゲリラを使用できる。

## 6.0 プロパガンダラウンド

プロパガンダカードがプレイされるごとに、以下の手順でプロパガンダラウンドを実施すること。プレイ手順シートとボードにも、この手順は記載されている。

**例外:** プロパガンダラウンドが、(間に 1 枚のイベントカードも挟まず) 連続して実施されることはない。このような場合は、プロパガンダラウンドなしにプロパガンダカードがプレイされる。連続して出てきたプロパガンダカードが最終カード [2.4.1] だった場合、ゲームを終了し勝利を判定

する [7.3]。

### 6.1 勝利フェイズ

いずれかの派閥が勝利条件を満たしている場合、ゲームは終了する (**例外:** ノンプレイヤー派閥を使用しないオプションを採用している場合 [1.5]、あるいはソロプレイ [8.8] を実施している場合)。勝者と順位を判定するため勝利条件 [7.0] を参照すること。それ以外の場合は、プロパガンダラウンドを継続する。最終プロパガンダカードのラウンド [2.4.1] が終了した場合、[7.3] に従い勝利を判定する。

### 6.2 支配フェイズ



反政府勢力の合計より政府の部隊が多い行政区と都市は政府の支配となり、

その他の派閥の合計より FARC の部隊が多い行政区と都市は FARC の支配となる。

そののち、ゲリラの合計数がキューブ数を上回っている連絡線と、FARC 支配下の都市に隣接する連絡線はサボタージュされる [3.3.4]。

**プレイノート:** 支配状況は政府による「市民運動」と再配置、FARC による「アジテーション」、EUC による「エリートの支持」に影響を与える。なお支配関係を記録する必要があるスペースのみ、支配状況を示すことにしても良い。

**デザインノート:** 「FARC による都市の支配」は、市街地の大部分を完全に軍事支配しているという意味ではない。商業活動を制限し、政府の権威に対する反抗を促すうえで、十分なプレゼンスがあるということだ。

### 6.3 リソースフェイズ

以下の手順に従い、派閥のリソースを追加する (上限は 99) [1.7]。

**6.3.1 政府の収入** サボタージュマーカーの置かれていないすべての連絡線の経済値 [1.3.4] を合計し (30 よりサボタージュされた連絡線の経済値を

引いた値となる)、さらに援助を加算する。**例外:** Samper が大統領の場合、援助は加算されない。

### 6.3.2 反政府勢力の収入

- ・ **FARC と AUC:** 基地の数。
- ・ **カルテル:** 基地の数の 3 倍。

**6.3.3 ドラッグの利益** FARC、AUC、カルテルの順番で所有する積荷を取り除き、積荷を取り除いたスペースごとに利用可能な基地 1 つを配置するか (スタック制限の範囲内で [1.4.2])、あるいはリソースを +6 する。(この時点で配置された基地が支配 [6.2] に影響を及ぼすことはない)。

## 6.4 支援フェイズ

政府、FARC の順番で民衆の支持/対立 [1.6] に影響を及ぼすためリソースを消費できる。そのうち、選挙が実施される。

### 6.4.1 市民運動

政府は、兵員と警察の両方が配置されており政府が支配する都市または行政区において、任意のリソースを消費することで支持の確立を行うことができる。3 リソースを消費するごとに、テロマーカを 1 つ除去するか、あるいはテロマーカがなければ積極的な支持に向けて 1 段階動かす (支持勢力の合計を修正すること [1.6.3])。

**デザインノート:** 兵員と警察が共同することで、十分な治安を提供し、民衆の支持を得ることができる。「訓練」 [3.2.1] も参照のこと。

**6.4.2 アジテーション** FARC も同様に、FARC の支配する都市または行政区においてリソースを消費することで、対立を促進することができる。1 リソースを消費するごとに、テロマーカを 1 つ除去するか、あるいはスペース内にテロマーカがなければ積極的な対立に向けて 1 段階動かす (対立勢力 + 基地の合計を修正すること [1.6.3])。 (ソロプレイの場合は [8.7.5] を参照)

**6.4.3 選挙** 大統領トラック (El Presidente track) では、誰が現在のコロンビアの大統領であるのか

を記録し、またどのような影響があるのかが記載されている。Samper または Pastrana が大統領で、支持合計が 60 以下の場合、大統領マーカを 1 段階右側に進め、記載されている効果を実施する。

- ・ Samper が大統領の場合、政府はプロパガンダラウンドにおいて援助によるリソースを得ることができない (イベントによるものは除く [6.3.1])。
- ・ Pastrana が大統領となった場合、政府は直ちに 1 つの FARC ゾーン (下記参照) を配置すること。
- ・ Uribe が大統領となった場合、政府は直ちにすべての FARC ゾーンを除去すること (ただしイベントにより配置されることがある)。



**6.4.4 FARC ゾーン イベント** または大統領トラックにより FARC ゾーンの配置が指示された場合、政府はすでに FARC ゾーンとして指定されていない、もっとも多くの FARC のコマが配置された行政区の中から 1 つ選択し、FARC ゾーンマーカを置くこと。

- ・ 政府は直ちに、そのスペースのキューブを再配置し ([6.5] : FARC ゾーンが配置された時点で、支配状況 [6.2] を再判定すること)、基地を取り除く。
- ・ 政府の部隊は FARC ゾーンの行政区 [1.4.2] に進入できず、また配置もできない (イベントによる場合も含む [5.1.1])。

**例:** Zona de Convivencia イベントにより、もっとも FARC のコマが多い山岳行政区に FARC ゾーンが配置される。政府のプレイヤーはもっとも FARC のコマが多く配置された山岳スペースの中から、(同数のものがあれば) 任意のスペースを選択できる。

**プレイノート:** FARC ゾーンは航空攻撃 [4.2.2] や麻薬撲滅 [4.2.3]、反政府勢力の移動や配置に影響

を与えない。

**6.4.5 エリートの支持** AUC は、この時点で政府に  
対立しておらず、政府や FARC の支配下でない [6.2]  
1 つのスペースで無償の「集結」 [3.3.1] を実施で  
きる（これにより支配が変更されることはない）。

## 6.5 再配置フェイズ

政府は以下の手順で部隊を再配置する。

**6.5.1** 政府は、連絡線上の兵員または政府の基地が  
ない行政区の兵員を、政府支配下の都市 [6.2] ま  
たは政府の基地があるスペースへと移動させなけ  
ればならない（そのようなスペースがなければ  
Bogotá に配置する）。

**6.5.2** 政府は、その他の任意の兵員を、政府支配下  
の都市または政府の基地に移動できる。

**6.5.3** 政府は、任意の連絡線または政府の支配する  
スペースに警察を移動させることができる [6.2]。

**デザイン/プレイノート:** 兵員が地方の反政府勢  
力を攻撃する主な手段なのに対して、警察の主な  
目的は長期にわたりプレゼンスを維持することに  
ある。

## 6.6 リセットフェイズ

次のカードの準備を、以下のように行う。

- すべての派閥を「イベント資格あり」とする [2.3.1]。
- すべてのテロ、サボタージュ、支配マーカーを取り除く。
- 反政府運動ボックスに置かれたカードを、使用済みカードに移動させる。これらのイベントの効果は、以降は適用されない [5.4]。
- すべてのゲリラを潜伏状態とする [1.4.3]。
- 山札から次のカードをプレイし、山札のいちばん上のカードを表向きにする [2.3.8]。

**プレイノート:** ゲームの最終ラウンドにおいて、プレイヤーは可能な限り多くの市民運動とアジェーション [6.4.1~6.4.2] を実施すべきだ。また、再配置フェイズとリセットフェイズはスキップされ

る [6.5~6.6]。

## 7.0 勝利

それぞれの派閥は独自の勝利条件を有しており、これは以下のルール項目と派閥エイドシートに記載されている。

### 7.1 順位の設定

ノンプレイヤー派閥 [8.0] が勝利条件を満たした場合 [7.2]、すべてのプレイヤーは等しく敗北する。いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たした場合か、あるいはゲーム終了までにどのプレイヤーも勝利条件を満たすことができなかった場合、勝利条件に対してもっとも高いマージン [7.3] を持つプレイヤーが 1 位となり、次に高いプレイヤーが 2 位となる（以下同様に判定）。同値の場合は、ノンプレイヤー派閥が優先され、そののちカルテル、AUC、FARC の順序となる（ソロプレイ時の勝利を参照 [8.8]）。

### 7.2 プロパガンダラウンドにおける勝利判定

各プロパガンダラウンドの開始時に、勝利判定を実施する [6.1]。勝利条件は以下の通り。

- **政府:** 支持の合計が 60 を上回っている。
- **FARC:** 対立の合計と FARC 基地の数を合わせた値が 25 を上回っている。
- **AUC:** AUC が FARC より多くの基地を有している。
- **カルテル:** 10 より多くの基地と、40 より多くのリソースを有している。

### 7.3 最終プロパガンダ後の勝利判定

勝利者が出ることなく最終プロパガンダラウンド [2.4.1] が終了したら、勝利条件に対してもっとも高い勝利マージンを持つ派閥が勝利する [7.2]。勝利マージンとは、派閥が [7.2] で既定された自身の勝利条件に対して、どれだけオーバーしているか、またはどれだけ足りていないかを示すもの

だ。

**ノート:** 勝利マージンがプラスの場合、派閥は自身の目標を達成しており、マイナスまたはゼロの場合は達成していないこととなる。勝利判定の完全な例を示した、プレイブックのチュートリアルを参照のこと。

- ・**政府:** 支持値から-60 する。
- ・**FARC:** 対立値+ FARC の基地数から-25 する。
- ・**AUC:** AUC の基地数から FARC の基地数を引く。
- ・**カルテル:** 以下のうちいずれか低い数値をとる。カルテルの基地数から-10 するか、あるいはカルテルのリソースから-40 する。

### ストップ!

ここまでで 4 人プレイ、あるいはノンプレイヤー派閥を使用しないゲーム (1.5: 初回のプレイにおすす) に必要なすべてのルールを読んだこととなる。

## 8.0 ノンプレイヤー派閥

この章はこれまでのルールを優先的に修正するものであり、プレイヤーが担当していない派閥を制御するためのものだ。プレイブックには、これらルールを解説するための広範囲なソロプレイ例が記載されている。

**デザインノート:** ノンプレイヤー派閥がプレイヤーのように行動することはないが、むしろプレイヤーが互いに競い合うための、ダイナミックな舞台を作り上げるだろう。プレイヤーと同様に、ノンプレイヤー派閥はときに協力し、ときに互いを攻撃する。

### 8.1 ノンプレイヤーのプレイ手順

プレイ手順エイドシートには、灰色の文字で以下のルールの概略が記載されている。

- ・**第 1 派閥** イベントカードのもっとも左側にシ

ンボルが記載された、第 1 ノンプレイヤー派閥はイベント [2.3] を実施する。もっとも左側でなければ、オペレーションを実施する。

- ・**第 2 派閥** 第 2 ノンプレイヤー派閥に選択権が与えられた場合、灰色の「②」のシンボルが記載されている場合を除き、イベントを実施する。灰色の②のシンボルが記載されている場合は、オペレーションを実施する。

**例外: 反政府勢力の不和** 2 人ゲームにおいて、少なくとも 1 のリソースがあるノンプレイヤーの第 2 派閥に関して、効力のあるイベントとオペレーションのどちらを実行するかは政府が決定する。

- ・**効力のないイベント** 上記に関わらず、ノンプレイヤー派閥は効力のある (反政府運動や政治情勢を含め [5.3~5.4]、何かが起こるという意味) イベントのみ選択する。

- ・**リソースなし** ノンプレイヤー派閥がオペレーションの実行を指示された際に、リソースがなければパスを行う (+1 のリソースを得る [2.3.3])。オペレーションの実施中にノンプレイヤー派閥のリソースがゼロになった場合、そのカードにおいてそれ以上のスペースでオペレーションは実施されない (特殊活動が実施される場合はある)。

- ・**制限のないオペレーション** ノンプレイヤー派閥が限定オペレーション [2.3.5] の実施を指示された場合、代わりに通常のオペレーションと (一般的には) 特殊活動を実施する。最終イベントカードに関する制限 [2.3.6] は適用されない。

- ・**出荷の禁止** ノンプレイヤー派閥が積荷による追加オペレーション [2.3.6] を実施することはできない。

**効力のないイベントの例: Narco-Subs カードのプレイ**において、ノンプレイヤーのカルテルが第 1

派閥となった。海岸スペースにカルテルのコマは配置されていない。そのため、網かけされたテキストに効果はなく、カルテルはオペレーションと特殊活動を実施する。

**8.1.1 オペレーション、特殊活動とイベント** ノンプレイヤー派閥のオペレーションと特殊活動、あるいは特定のイベントを実施するにあたり、ノンプレイヤーフローチャートと以下の適切なルールを参照すること。

**ガイドライン:** どのようなアクションであっても最大限実施すること（可能な限りもっとも多くのコマを使用する、あるいは必要なコマが利用可能である限り実施する）。ただし通常のコスト（一般的には1スペースにつき1リソース）と制限は適用される。

**例:** ノンプレイヤーによるテロは [3.3.4] に従い、都市または行政区ごとに、潜伏状態のゲリラ 1つと1リソースの消費が必要となる。

**実施不可能なオペレーション:** フローで指示されたオペレーションをどれも実施できない場合、直前に検討されたオペレーション（フローチャートで1段階上のもの）と特殊活動を実施すること。このとき、必要条件を満たしていなくても良い。なお、集結を実施できない場合はパスを実施する。

**例:** カルテルが展開に実施するにあたり、マップ上すべてのゲリラが基地スペースに1つずつ分散している。この場合、利用可能なコマが10個未満であっても、集結と栽培を実施する。

**8.1.2 優先度に関するガイドライン** 特記されていない場合、対象となるスペースが選択されたら、ノンプレイヤー派閥は以下の優先度に従う。

- ・ゲリラよりも先に基地を配置する。
- ・可能であれば、積荷は活動中のゲリラや他の積荷を持っているゲリラより先に、潜伏中のゲリラに配置する [4.5.3]。
- ・敵の基地、警察、兵員、潜伏状態のゲリラ、

そして最後に活動状態のゲリラの順番で除去する。置き換えにあたり利用可能なコマがない場合には、コマを除去して置き換える [1.4.1]。

- ・自陣営のコマを取り除く場合は、潜伏状態のゲリラより活動状態のものを優先する。除去に伴い積荷の転送が行われる場合 [4.5.3]、まず自身の派閥のゲリラを優先し、そののち可能であれば他のノンプレイヤー派閥の潜伏状態のゲリラ、活動状態のゲリラの優先度で選択する（複数派閥がある場合は FARC、AUC、カルテルの順番で選ぶ）。自発的な転送は実施されない。

- ・積荷は、まず基地の配置のため利用され、そののち+6のリソースを得るために使われる。

- ・展開は、可能な限り多くの潜伏状態のゲリラを、活動状態にすることなく移動させる [3.3.2]。活動状態になることが避けられない場合、すでに活動状態のものを優先して移動させること。

上記の優先度において、同じ条件であれば積荷を持つものを先に移動させる。

**展開の例:** 活動中と潜伏中のゲリラからなるノンプレイヤー派閥のグループが、支持マーカーのみが置かれた空きスペースに移動する。この場合は上記のルールにより、グループ内の3つのゲリラのみが移動を実施する。またこのとき、潜伏状態のゲリラを優先する。

**プレイノート:** プレイヤーはノンプレイヤー派閥に対して通常通り転送 [1.5.1] を実施できる（たとえば政府からノンプレイヤーの AUC に対してなど）。

## 8.2 ランダムな都市と行政区の選択

ノンプレイヤーのオペレーション、特殊活動またはイベントにおいて同じ優先度で複数の都市/行政区の選択肢が存在する場合、ランダム都市/行政区表を使用する。

- ・赤、黄、緑のダイスを振り、表を参照すること。赤は列を、黄色は3つのスペースが組にな

った行を、緑は組におけるいずれかのスペースを表している。

- ・結果として選択されたスペースがアクションの対象として適切ではない場合、適切なものに行きあたるまで列を下にシフトさせること。列の一番下までシフトした場合は、矢印に従い次の列の先頭に移動する。また Chocó からは Cali にシフトする（プランニングマップの灰色の矢印に従っても良い）。

- ・パナマまたはエクアドルがスペースとして利用可能な場合 [1.3.5]、ボックス内の他のスペースより優先して選択する。

- ・目標スペースが決定したら、可能な限り多くのアクションをそこで実施すること。そののち、必要であれば再度ロールを行い他の目標を選択する。

**プレイノート:** 選択肢が、一部のスペースに限られる場合、すべてのプレイヤーが同意すればダイス 1 個を振って決定しても良い。

### 8.3 ランダムな連絡線の選択

連絡線は、候補となるスペースから以下のように選択する。

- ・もっとも高い経済値のもの。
- ・次いで、ランダムに選択された都市に隣接するもの。
- ・さらに複数の選択肢がある場合は、ダイスロールで決定する。

サボタージュは、サボタージュされていない連絡線でのみ実施される。

**例:** アクションの対象として適切な 3 経済値の連絡線はないが、適切な 2 経済値の連絡線がいくつか存在している。ランダムに選択された都市は Bogotá であり、これは適切な 2 経済値の連絡線に隣接している。Bogotá には 2 経済値の連絡線が 3 つ隣接しているため、それぞれダイスの 1~2、3~4、5~6 の目を割り当ててロールを行い、いずれ

かに決定する。

## 8.4 ノンプレイヤーのイベント

**ノート:** イベントが、必ずしも実施したノンプレイヤー派閥に利益をもたらすとは限らない。

**8.4.1 両用イベント** 両用イベント [5.2] の場合、ノンプレイヤー派閥は網掛けされたテキストを実行する。

**8.4.2 配置** イベント、利用可能なコマ数 [1.4.1]、スタック制限 [1.4.2] が許す限り、できるだけ多くのコマを [8.1.2] に従い配置すること。

**8.4.3 どこで実施するか** イベントに明記されているか、以下に記載されている場合を除き [8.4.4]、スペースはランダムに選択する [8.2~8.3]。ただし、支持と対立の合計にもっとも大きな差をもたらすスペースに、選択されたスペースをシフトさせること。

**8.4.4 イベントの指示** ノンプレイヤー派閥がイベント（自身のシンボルがもっとも左側に書かれたもの）を実施する場合、その派閥のノンプレイヤーシートにイベントの特別な指示が記載されていないかどうか確認すること（政府のシンボルが左側に記載されたイベントに関してはランダムスペースシートに記載されている）。



## 8.5 ノンプレイヤーのカルテルによるアクション

**ノート:** 以下の派閥固有ルールはノンプレイヤーフォルダー（Non-player foldout）にも記載されており、覚える必要はない。

**8.5.1 集結** カルテルの利用可能なコマが少なくとも 10 個あるか（ゲリラと基地の合計）、あるいはカルテルの集結により 2 つのゲリラを基地 1 つに置き換えることができる場合、以下のスペース 3 か所までで集結を実施する。

- ・積荷を持たないカルテルのゲリラが少なくとも 2 つあり、基地の配置数が 2 より少ないスペースでは、2 つのゲリラを基地と置き換える。

- ・そののち、活動状態のカルテルのゲリラとカルテルの基地、キューブがあるスペースにおいて、ゲリラを潜伏状態とする。
- ・そののち、カルテルの基地のみがありゲリラが配置されていないスペースに、ゲリラを配置する（人口値に基地の数を足した分だけ [3.3.1]）。あるいは、利用可能なゲリラが無ければ、カルテルの基地がないスペースから 3 つまでのゲリラを移動させ潜伏状態とする。
- ・最後に、利用可能なゲリラが残っていれば、栽培により基地の配置が可能な（人口値がゼロより大きく基地の数が 2 個未満であり、かつカルテルのゲリラ数が警察の数を上回っている [4.5.1]）、その他の行政区 1 か所をランダムに選択してゲリラを配置する。

**栽培:** 集結に続き、人口値がゼロより大きく、カルテルのゲリラ数が警察の数を上回っている場所を実施する [4.5.1]。

- ・可能であれば、集結で選択された目標の行政区に基地を配置する。
- ・上記が不可能であれば、カルテルの基地が 2 つ配置されたスペースから、カルテルの基地がない都市または行政区に基地を移動させる。
- ・上記が不可能であれば、特殊活動を実施しない。

**8.5.2 展開** 集結の前提状況 [8.5.1] を満たしておらず、積荷マーカーが利用可能な場合、代わりに基地が 2 個未満（すべての派閥のものを含めて）で 3 つ以上のカルテルのゲリラを含むスペースに隣接する、行政区または都市 1 か所で展開を実施する。

- ・隣接するすべてのカルテルのゲリラを目標スペースに移動させる。ただしカルテルの基地があるスペースに関しては、少なくとも 1 つのゲリラを残しておくこと（どのゲリラを移動させるかは [8.1.2] を参照）。

**精製:** そののち、以下の手順で精製を行う。

- ・カルテルのゲリラと基地が存在するランダムなスペース 2 か所に、それぞれ 1 つの積荷を配置する（同じスペースに配置されることもあり得る）。
- ・適切なスペースが存在しない場合、代わりにカルテルの基地が 2 つある（ランダムな）スペースから 1 つを取り除き、リソースを +3 する。
- ・このようなスペースもない場合、カルテルは特殊活動を実施しない。

**8.5.3 テロ** 集結 [8.5.1 と展開 [8.5.2] のいずれも前提条件を満たしていない場合、代わりに少なくとも 1 の人口値がある（そして潜伏中のカルテルのゲリラがある [3.3.4]）3 か所までのスペースでテロを実施する。

- ・支持スペース、対立スペース、中立スペースの優先度で選択すること [1.6]。

**買収:** テロに続き、カルテルと敵コマ（政府、FARC、AUC の優先度）が存在する 3 か所のスペースで買収 [4.5.4] を実施する。スペースごとに 3 のリソースを消費し、[8.1.2] に従いコマを取り除くこと。条件を満たすスペースがない場合（あるいはカルテルが 3 より少ないリソースしか持たない場合）は、特殊活動を実施しない。



## 8.6 ノンプレイヤーの AUC によるアクション

**8.6.1 集結** AUC の利用可能なゲリラが少なくとも 6 個あるか、あるいは集結により基地を配置できる場合、以下の行政区または都市 3 か所までで集結を実施する（対立スペースは除く [3.3.1]）。

- ・積荷を持たない AUC のゲリラが少なくとも 2 つあり、基地の配置数が 2 より少ないスペースでは、2 つのゲリラを基地と置き換える。
- ・次に、活動状態の AUC のゲリラと AUC の基地、キューブがあるスペースにおいて、ゲリラを潜伏状態とする。

・最後に、対立状態になく FARC の基地があるスペース、AUC の基地があるスペース（人口値に基地の数を足した分だけ [3.3.1]）、その他ランダムな行政区や都市、という優先度でゲリラを配置する。

**脅迫:** 集結に続き、可能であれば（AUC の部隊に潜伏状態のゲリラが含まれ、敵の数を上回っている [4.4.1]）脅迫を実施する。脅迫が不可能であれば、AUC は特殊活動を実施しない。

**エリート**の**支持:** 支援フェイズにおいて、政府や FARC の支配下にないスペース 1 か所において、無償の集結を実施する [6.4.5]。可能であれば基地を 1 つ配置し、さもなければ [8.6.1] に従いゲリラを配置すること。

**8.6.2 展開** 集結の前提状況 [8.6.1] を満たしておらず、かつ FARC の基地があるスペースのうち AUC のゲリラが置かれているものが半分に満たない場合は、代わりに展開を実施する。目標スペースは FARC のコマ（可能であれば FARC の基地）があり、かつ AUC のゲリラがないランダムな都市または行政区 1 か所となる。複数の候補がある場合は、移動を実施するゲリラが潜伏状態のままとなるものを選ぶこと。

・隣接するすべての AUC のゲリラを目標スペースに移動させる。ただし AUC または FARC の基地があるスペースに関しては、少なくとも 1 つのゲリラを残しておくこと（どのゲリラを移動させるかは [8.1.2] を参照）。

**脅迫:** そののち、[8.6.1] に従い脅迫を実施する。

**8.6.3 攻撃** 集結の前提条件を満たしておらず、FARC の基地と AUC の潜伏状態のゲリラが配置されたスペースがない場合、（AUC のゲリラを含む [3.3.3]）3 か所までのスペースで攻撃を実施する

- ・積荷を持つゲリラ、FARC、政府の優先度で目標とする。
- ・上記の目標（積荷、FARC または政府）を選

択可能で、潜伏状態の AUC ゲリラかまたは少なくとも 3 つの AUC ゲリラが存在するスペースを攻撃する。もっとも AUC ゲリラの多いスペースから先に選択すること。

**待ち伏せ:** AUC のゲリラがもっとも少ない攻撃実施スペースで、待ち伏せ（[4.4.1] に従い潜伏状態の AUC ゲリラが必要となる）を実施する。同数の場合は積荷を持つゲリラ、FARC、政府の優先度で目標とする。

・潜伏中の AUC ゲリラがない場合、AUC は特殊活動を実施しない。

**8.6.4 テロ** 集結の前提条件を満たしておらず、FARC の基地と AUC の潜伏状態のゲリラが配置されたスペースがある場合、3 か所までのスペースでテロを実施する（[3.3.4] により潜伏状態の AUC ゲリラがいるスペース）。

- ・最初に FARC の基地があるスペースを 1 か所選択する。
- ・そののち、FARC のコマが存在する他の都市／行政区を 1 か所選択する。
- ・最後に他の都市または行政区を選択する。

**暗殺:** テロが実施され、AUC のゲリラが警察の数を上回っているスペースにおいて、暗殺を実施する [4.4.2]。積荷を持っているゲリラ [4.4.3]、FARC、政府、カルテルの優先度で除去する（すべて [8.1.2] に従う）

・すべてのテロ実施スペースにおいて警察の数が多い場合や敵が存在しない場合、AUC は特殊活動を実施しない。



## 8.7 ノンプレイヤーの FARC によるアクション

**8.7.1 集結** FARC の利用可能なゲリラが少なくとも 9 個あるか、あるいは集結により基地を配置できる場合、以下の行政区または都市すべてで集結を実施する（支持スペースは除く [3.3.1]）。

- ・積荷を持たない FARC のゲリラが少なくとも



2つあり、基地の配置数が2より少ないスペースでは、2つのゲリラを基地と置き換える。

- ・次に、活動状態の FARC のゲリラと FARC の基地、キューブがあるスペースにおいて、ゲリラを潜伏状態とする。

- ・次に、FARC の基地があるスペースにゲリラを配置する（人口値に基地の数を足した分だけ [3.3.1]）。

- ・最後に 1 か所のランダムな行政区または都市において、可能ならばゲリラを1つ配置する。

**脅迫:** 集結に続き、脅迫を実施する（FARC の部隊が他の敵すべてを数で上回っているスペースにおいて [4.3.1]）。

- ・少なくとも、2つの潜伏状態の FARC ゲリラが配置されている。

- ・上記に加えて、潜伏状態の FARC ゲリラが存在する 1 か所の連絡線。経済値が少ないものから先に選択する。

- ・このようなスペースが存在しない場合、FARC は特殊活動を実施しない。

**8.7.2 展開** 集結の前提状況 [8.7.1] を満たしておらず、かつ支持されているスペース [1.6] また連絡線のいずれにも潜伏状態の FARC ゲリラが配置されていないか、あるいは合計 3 つ以上の FARC のコマが配置されていない場合、代わりに展開を実施する。

- ・次にプレイされるカードが最終プロパガンダカードでなければ [2.4.1]、まずすべてのサボタージュされていない連絡線（経済値の高いものから先に [8.3]）に隣接するゲリラを 1 つずつ移動させる（コストはゼロ）。

- ・そののち、少なくとも人口値が 1 ある支持または中立のスペースで、かつその時点において FARC がアジテーションを実施できない 3 か所までのスペースに展開する。このとき、ゲリラが潜伏状態のまま移動できるスペースから先に

選択すること。

- ・最後に、少なくとも 1 の人口値があり、以下のガイドラインに従って移動できる FARC のゲリラが、もっとも多く配置されたスペース（移動前の状態において）に隣接しているスペース 1 か所に対して、展開を実施する。

**ガイドライン:** 可能な限り多くの FARC ゲリラを展開させること ([8.1.2] に従う)。ただし積極的対立状態にあるか、人口がゼロか、サボタージュされたスペース（連絡線）のみが移動元となる。移動元のスペースにいずれかの派閥の基地が置かれている場合、1 つの FARC ゲリラを残しておくこと。

**ノート:** 同じ優先度の移動元または目標スペースが存在する場合は、ランダムに選択すること [8.2~8.3]。ノンプレイヤーの FARC による展開を説明したイラストについて、プレイブックを参照のこと。

**脅迫:** 展開に続き、[8.7.1] により脅迫を実施する。

### 8.7.3 攻撃

集結 [8.7.1] と展開 [8.7.2] の前提条件を満たしておらず、FARC が政府より多くのリソースを有している場合、攻撃を実施する（FARC のゲリラを使用する [3.3.3]）。攻撃は積荷を奪取できる相手、AUC、政府、カルテルの優先度で目標とする。

- ・最初に 3 つ以上の FARC ゲリラと 1 つの敵が存在するスペースを選択する。

- ・そののち、潜伏状態の FARC のゲリラ 1 つと上記の目標が存在する都市／行政区 1 か所を選ぶ。これらがなければ、連絡線 1 か所を選ぶ（いずれも、下記のルールに従い FARC が待ち伏せを実施できる場所であること）。

**待ち伏せ:** FARC のゲリラがもっとも少ない攻撃実施スペースで、待ち伏せ ([4.3.2] に従い潜伏状態の FARC ゲリラが必要となる) を実施する。同数の場合は積荷を持つゲリラ、AUC、政府の優先度

で目標とする。潜伏中の FARC グリラがない場合、AUC は特殊活動を実施しない。

**8.7.4 テロ集結** [8.7.1] と展開 [8.7.2] の前提条件を満たしておらず、FARC のリソース値が政府の有するリソース以下の場合、テロを実施する（潜伏状態の FARC グリラを使用する [3.3.4]）。

- ・最初にすべてのサボタージュされていない連絡線で実施する（コストゼロ）。
- ・次に、誘拐か積荷の奪取が可能なスペース 3 か所（連絡線を含む）までにおいて実施する [4.3.3]。
- ・最後に、少なくとも 1 の人口値があり、積極的な対立にないすべてのスペースで実施する。

**誘拐:** テロに続き、誘拐 [4.3.3] をテロが実施された 3 か所までのスペースで行う（FARC のグリラが警察の数を上回っていること）。

- ・連絡線、都市（いずれも目標は政府となる）、カルテルの基地がある行政区の優先度で実施する。
- ・リソースがゼロで、かつ積荷を持たない目標しかないスペースは無視すること。

適切な目標がなければ、FARC は特殊活動を実施しない。

**8.7.5 アジテーション** ノンプレイヤーの FARC は可能な限り最大回数のアジテーションを実施する。すべてのアジテーションを実施するうえで FARC のリソースが足りない場合、あるいは Alfonso Cano イベントが使用されている場合、FARC はまずもっともテロマーカートの少ないスペースでアジテーションを実施する。そののち、支持マーカートが置かれているスペース、もっとも高い人口値を持つスペース、ランダムなスペースの優先度でアジテーションを実施する。支持／対立の状態をシフトさせることができる場合のみ、テロマーカートの除去を行うこと。

## 8.8 ソロプレイにおける勝利

ソロプレイにおいてプレイヤー（政府）がプロパガンダラウンド [7.2] で勝利することはない。プレイヤーが勝利するには反政府勢力の勝利を妨げ、最終ラウンド後 [7.3] にもっとも高い勝利マージンを有していなければならない。プレイヤーの勝利段階を判定するために、勝利マージンからもっとも高いノンプレイヤー派閥のマージンを引くこと。

・**ゼロ以下——COIN の失敗** 政府はわずかな正当性しか得ることができない。非合法的な武装グループが多数存在し、重要な領域を支配している。コロンビアは混沌に見舞われる。

・**1~3——手詰まり** 反乱の流れは食い止められるが、非合法グループはいまだ強力である。この先何年もの戦争が待ち受けている。

・**4~8——COIN の進展** 政府が支持され、反乱の勢いは明確に減少する。治安の向上により経済が成長し、安定への道筋が開ける。

・**9 以上——COIN の勝利** 政府の戦略が成功の規範となる。全土において、グリラからの脱走と武装解除が進む。麻薬業者は依然として存在しているが、もはや政治的影響力をほとんど持たない。

**例:** ソロプレイヤーが、4 回のプロパガンダラウンドにおいてノンプレイヤー派閥の勝利を阻止した。ゲームの終了時に 1 つの AUC 基地と 2 つの FARC 基地があり、AUC は -1 の勝利マージンを得る（ノンプレイヤーにおいてもっとも高い値）。支持の合計は 61 であり、政府の勝利マージンは +1 となる。プレイヤーのマージンは AUC より 2 高く、そのため「手詰まり」となる。

## セットアップ [2.1]

### 基本ルール

以下の標準配置または自由配置のいずれかを、合意のもと選択する。またノンプレイヤー派閥 [1.5]

とカード公開 [2.2]、イベント資格 [2.3.1]、ショートゲーム [2.4.1] に関するオプションを選択すること。それぞれのプレイヤーに派閥フォルダーを渡し、担当する派閥を決める。

1人プレイ 政府

2人プレイ 政府、FARC

3人プレイ 政府、FARC、AUC※

4人プレイ 政府、FARC、AUC、カルテル

※政府と、任意の反政府派閥2つにしても良い。

### デッキの準備

4枚のプロパガンダカードを取り除いて72枚のイベントカードをシャッフルし、ランダムに12枚のイベントカードを取り除く。これらのカードはプレイに使用せず、中身を見ることもできない。残るイベントカードをだまかに4つの山に分け(正確に4等分しても良い)、それぞれの山にプロパガンダカードを1枚ずつ混ぜ入れる。最後にすべての山を重ね合わせて山札とし、全員から見える場所に置いておく。

### 標準配置

- ・援助: 9
- ・リソース: 政府は 40、FARC/AUC/カルテルは 10
- ・支持合計: 50
- ・対立+基地合計: 20
- ・大統領: Samper
- ・イベント実施可能派閥: すべて
- ・積極的な支持: Atlántico、Santander と Cali (中立) を除くすべての都市
- ・積極的な対立: Chocó、Arauca、Meta East、Meta West、Guaviare、Putumayo、Nariño
- ・兵員: Bogotá、Medellín、Cali、Santander に 3 つずつ
- ・警察: Bogotá に 2 つ、その他の都市に 1 つずつ
- ・政府の基地: Santander に 1 つ
- ・FARC のゲリラ: Nariño、Chocó、Santander、

Huila、Arauca と Meta East に 1 つずつ。Meta West、Guaviare、Putumayo に 2 つずつ。

- ・FARC の基地: Chocó、Huila、Arauca、Meta East、Meta West、Guaviare に 1 つずつ
- ・AUC のゲリラ: Atlántico、Antioquia、Santander、Arauca、Guaviare、Putumayo に 1 つずつ
- ・AUC の基地: Antioquia に 1 つ
- ・カルテルのゲリラ: Cali、Putumayo に 1 つずつ
- ・カルテルの基地: Cali、Meta East、Meta West、Guaviare に 1 つずつ。Putumayo に 2 つ

### 自由配置

標準配置の代わりに、すべてのマーカーとノンプレイヤー派閥の部隊を上記の通り配置したのち、プレイヤーの部隊を以下の順番で配置する(基地の配置にあたりスタック制限に違反しないこと [1.4.2])。

- ・カルテル: 2つのゲリラと6つの基地を任意の場所に配置する。ただし少なくとも4つの基地を、人口値がある場所に配置すること。
- ・AUC: 6つのゲリラと1つの基地を任意の場所に配置する。
- ・FARC: 12のゲリラと6つの基地を任意の行政区に配置する。
- ・政府: 12の兵員と12の警察、1つの基地を任意の都市またはFARCの基地がない行政区に配置する。

### 部隊一覧 [1.4.1]

(セットアップ前の合計数)

政府 兵員×30 警察×30 基地×3

FARC ゲリラ×30 基地×9

AUC ゲリラ×18 基地×6

カルテル ゲリラ×12 基地×15

## カードテキスト

訳注: グレーの網掛け部分はノンプレイヤー派閥がイベントを実施した際の補足テキスト。

### 1. 第1師団 GFAC

#### 政治情勢

**統合作戦:** それぞれの支援フェイズにおいて、市民運動を実施するスペースのうち1か所は、政府による支配といずれかのキューブのみが必要とされる。

**軍管区制:** 市民運動には、少なくとも2つの兵員と2つの警察が必要となる。

### 2. オスピナとモーラ GFAC

#### 政治情勢

**COIN エキスパートによる指揮:** 掃討のコストがスペースごとに1リソースとなる。

**COIN 戦略が軍の手を離れる:** カードごとに掃討の目標とできるのは、1スペースのみ。

### 3. タピアス GFAC

#### 政治情勢

**コロンビアが軍と民間の連携を緊密化:** 急襲のコストがスペースごとに1リソースとなる。

**軍と民間の対抗意識:** カードごとに急襲の目標とできるのは、1スペースのみ。

### 4. カニョ・リモン〜コベニャス GFAC

**有益なパイプライン:** サボタージュされていないパイプライン3つの経済値を倍にして、政府のリソースに加算する。

**パイプラインへの攻撃:** もっとも経済値が高く、キューブが置かれていないパイプラインを、3か所サボタージュする。

### 5. オクシデンタルとエコペトロール

## GFCA

**石油会社の警備:** 6つの警察をパイプライン（複数可）に配置する。そのスペース、または隣接スペースに置かれた3つのゲリラを活動中とする。

**企業による搾取:** 3経済値の連絡線に隣接するスペース1つを、積極的な対立に向け2段階動かす。

### 6. 原油の流出 GFCA

**反政府軍への非難:** サボタージュに隣接する2か所の対立または中立の行政区を、消極的な支持とする。

**多国籍企業が混乱を引き起こす:** 1か所のパイプラインをサボタージュし、それに隣接する行政区1か所を、積極的な対立に向けて1段階動かす。

### 7. 第7特殊部隊 GAFC

#### 政治情勢

**インフラ防衛訓練:** それぞれの支配フェイズにおいて、政府は1〜3個のテロまたはサボタージュを除去できる。

**米国による無駄な訓練:** 支配フェイズにおいて、キューブとゲリラが同数の連絡線もサボタージュされる。

### 8. コロンビア空軍 GAFC

**COIN 機:** 政府は3回の航空攻撃を無償で実施できる。

**高価なジェット機への予算投入:** 政府はリソースを-9する。

### 9. 山岳大隊 GAFC

#### 政治情勢

**高地回廊をエリート部隊が防衛:** 山岳における急襲は、都市における急襲として扱う。

**装備を受領できず:** 山岳における急襲では、兵員4つにつき1つのコマを除去できる。

## 10. ブラックホーク GACF

### 政治情勢

**米国製ヘリコプターの受領:** 空輸により任意の数の兵員が移動できる。

**米国製ヘリコプターの受領遅延:** 空輸により、兵員1つのみが移動できる。

## 11. 国家安全保障・国防会議 GACF

### 政治情勢

**軍と警察の統合作戦:** 掃討を実施するスペースごとに、警察1つが進入できる。

**軍と警察の競合:** 掃討オペレーションにおいて、兵員または警察いずれかのキューブ数のみを計算の対象とし、ゲリラを活動状態にする。

## 12. コロンビア計画 GACF

**米国による「麻薬戦争」:** 政府のリソースに、援助あるいは20リソースのうち、いずれか少ない方を加算する。そののち、援助を+10する。

### 反政府運動

**米国の援助が「麻薬戦争」に集約される:** 次のプロパガンダまで航空攻撃を実施できず、パトロールによりゲリラを活動状態にすることもできない。

## 13. メテオロ計画 GCFA

### 政治情勢

**輸送警備部隊:** パトロールにおいて、それぞれの連絡線で1回の急襲を実施できる。

**輸送警備の軽視:** パトロールにおいて、無償の急襲を実施できない。

## 14. トレス・エスキナス GCFA

**前線基地:** 政府は1つの基地と3つの兵員を、任意の行政区に配置できる。

**基地の襲撃:** 1か所の行政区から、基地1つとキューブ1つを取り除く。

ープ1つを取り除く。

警察より兵員を優先して取り除くこと

## 15. 戦争税 GCFA

**防衛予算が兵器に投入される:** ダイスを1個ロールし、結果を4倍した分だけ政府のリソースに加算する。

**中間層の戦費に対する不満:** 1か所の都市を中立または消極的な支持から、消極的な対立へとシフトさせる。

## 16. コーヒーの価格 GCAF

**価格上昇:** それぞれの山岳スペースごとに、もっとも多くのコマを有する派閥のリソースに+5する。同数の場合は政府に加算する。

**価格下落:** 政府のリソースを-10する。

## 17. マドリッドの支援者 GCAF

**支援協議会による多大な援助:** 政府のリソースに、援助あるいは20リソースのうち、いずれか少ない方を加算する。そののち、援助を+6する。

### 反政府運動

**EUの支援が復興を重視:** 次のプロパガンダまで、行政区における掃討と急襲を実施できない。

## 18. NSPD-18 GCFA

**米国の「麻薬戦争」がFARCを目標に定める:** 政府のリソースに、援助あるいは20リソースのうち、いずれか少ない方を加算する。そののち、援助を+20する。

**米国は中東と南アジアを重視:** 政府のリソースを-6する。そののちダイスを1個ロールし、出た目の分を援助から引く。

## 19. 総攻撃 FGAC

実施が可能なスペースそれぞれについて、移動を

伴わない掃討または急襲を無償で実施するか（政府の場合）、攻撃またはテロ（反政府勢力の場合）を無償で実施できる。

テロと攻撃の双方が可能な場合、支持／対立をシフトできるならばテロを選択する。それ以外の場合は攻撃を実施する。FARC と AUC はそれぞれの優先度に従い攻撃を実施し、カルテルは買収の優先度に従い攻撃を行う。

## 20. モノ・ホホイ FGAC

**戦死による FARC の混乱:** 政府プレイヤーは、6 つまでの FARC ゲリラを隣接スペースへと再配置できる。

**軍事戦略家:** FARC は任意の数のゲリラを無償で展開させ、そのうち 3 つまでのゲリラを潜伏状態とする。

FARC の優先度に従い展開を実施する。ただし、ゲリラが活動中になるかどうかは考慮しないこと。活動状態のゲリラを優先して移動させる。また潜伏状態とするときは、政府支持スペースのゲリラを優先し、次いで連絡線に置かれたゲリラで行う。

## 21. ラウル・レジェス FGAC

**FARC の広報官が殺害される:** FARC のリソースを -6 し、FARC の基地を 1 つ取り除く。

**FARC の広報官が海外の支援を取り付ける:** FARC のリソースを +6 し、いずれか 1 か所の都市または行政区に FARC の基地を 1 つ配置する。

FARC ゲリラがあり、政府支持のスペースを優先して選択すること。次いで、FARC ゲリラの存在するスペースを選択する。

## 22. アルフォンソ・カノ FGCA

**FARC の指導者が軍の攻撃で殺害される:** 対立状態にあるスペース 1 か所を中立にする。

### 反政府運動

**イデオロギー信奉者:** FARC がコマを配置しており、政府が支配していないスペースにおいても、3 か所までアジテーションを実施できる。

## 23. 国防総省の請負業者 FGCA

**米国によるパイロットの提供:** 1 か所の行政区において、すべてのゲリラを活動状態とし、すべてのカルテルの基地を取り除く。

**航空機の墜落——人質の捜索と逃走:** 政府は 3 つの兵員を取り除く。政府と FARC は次のカードにおいて、イベント資格なしとなる。

## 24. 「チェック」作戦 FGCA

**劇的な人質救出:** 1 か所の都市を積極的な支持とする。FARC は次のカードにおいてイベント資格なしとなる。

**人質救出の失敗:** FARC のコマが置かれたスペース 1 か所から、兵員 2 つを取り除く。また 1 か所の都市を、支持から中立にシフトさせる。

## 25. 国民解放軍 FAGC

**ELN と FARC の不信:** 1 か所の山岳スペースから、すべての FARC のコマを取り除く。

**ELN と FARC の共同作戦:** Antioquia または隣接する行政区 1 か所に、FARC の任意のコマを 3 つ配置する。

## 26. グラマへ税 FAGC

**FARC による保護の拒否:** FARC と同じスペースに位置するすべてのカルテルのゲリラは、FARC を無償で攻撃できる。

**支払い予定日:** カルテルは、カルテルの基地と FARC のゲリラが存在するスペースごとに、3 リソースを FARC に転送する。

## 27. 対空ミサイル FAGC

**FARC による MANPAD 配備の信憑性が疑われる:**  
政府は 3 回の特殊活動が無償で実施できる。

#### **反政府活動**

**MANPAD の脅威:** 次のプロパガンダまで、ゲリラが存在する場所に対する特殊活動を実施できない。

### **28. ウゴ・チャベス FACG**

**カラカス政府が国境を支配:** ベネズエラに隣接するスペース 1 か所から、反政府勢力のコマを 3 つまで取り除く。

**カラカス政府が反乱を支援:** ベネズエラに隣接する行政区 1 か所に、FARC の基地を 1 つ置く。

### **29. キルゾーン FACG**

**軍が FARC の罠を嗅ぎつける:** 政府は 1 スペースのすべての FARC を活動状態とし、無償の急襲を実施する。

**敵を誘い込む戦術:** FARC または AUC は、1 か所のスペースにおいて任意のゲリラを利用し、活動状態となることなく 2 回の待ち伏せを無償で実施できる。

FARC がノンプレイヤー派閥の場合、FARC がもっとも多くの政府のコマ、次いで AUC のコマを除去できるスペースで待ち伏せを行う。さもなければ、AUC がもっとも多くの政府のコマ、次いで AUC のコマ、カルテルのコマを除去できるスペースで待ち伏せを行う。

### **30. 平和委員会 FACG**

**委員の殺害により FARC が告発される:** FARC ゾーン [6.4.4] を 1 つ取り除く。

**平和への努力:** 政府は FARC ゾーンを 1 つ配置する。

### **31. ペタンクール FCGA**

**有名な人質への同情:** 2 つの都市と 1 つの行政区を、

1 段階ずつ積極的な支持に向けてシフトさせる。

**FARC に対する人質交渉:** 3 か所のスペースを、消極的な対立から積極的な対立にシフトさせる。

### **32. 誘拐 FCGA**

**誘拐事件への嫌悪:** 2 か所のスペースを、中立または消極的な対立から消極的な支持にシフトさせる。

**高額な身代金:** FARC のリソースを +12 する。

### **33. スクンビオス FCGA**

**エクアドル緩衝地帯:** エクアドルに隣接するスペース 1 か所から、3 つまでの反政府勢力のコマを取り除く。

**越境戦闘:** エクアドルにコマを 2 つ配置する。今後は人口ゼロの行政区となる。派閥ごとに、3 つ以上のコマを配置することはできない。

### **34. AK の空中投下 FCGA**

**反政府勢力がロシア犯罪組織に裏切られる:** 反政府勢力いずれか 1 つのリソースを -5 する。

**武器密輸:** 反政府勢力の派閥は、人口ゼロの行政区に 2 つのゲリラと基地 1 つを配置できる。

イベント実施派閥の利用可能なコマを配置すること。

### **35. 代替作物 FCGA**

**政府による主導:** 1 か所の行政区におけるカルテルの基地を、それぞれ警察 1 つと置き換える。援助を +3 する。

**FARC による熱心な提案:** カルテルの基地がある行政区 1 か所を、積極的な対立に向けて 2 段階シフトさせる。

### **36. 共存地域 FCGA**

**ELN が DMZ を設ける:** 政府は山岳の 1 か所に FARC ゾーンを置く [6.4.4]。可能であれば、隣接

する 2 か所の中立スペースを消極的な支持にシフトさせること。イベントを実施した派閥は、イベント資格ありのまま留まる。

### 37. 元軍人 AGFC

**結束:** 政府は FARC の配置されたそれぞれのスペースにおいて、無償の掃討（移動を伴わないもの）または急襲を実施できる。その際、AUC のゲリラは兵員と見なす。

**元士官が準軍事組織に助言:** AUC は任意の数のゲリラで無償の展開を実施でき、そのうち目標スペースの 1 つにおいて、無償の待ち伏せを実施できる。

AUC がノンプレイヤー派閥の場合は、展開／攻撃の優先度に従う。

### 38. 国際協力センター AGFC

**準軍事組織に対する新たな攻撃指令:** キューブの配置されたスペース、または政府を支持するスペース 3 か所から、すべての活動状態の AUC ゲリラを取り除く。

**AUC シンパによる警告:** キューブの配置されたスペース、または政府を支持するスペースすべての AUC ゲリラを潜伏中とする。

### 39. 民兵 AGFC

**地元民兵による警察隊:** 6 つの行政区に、それぞれ 1 つの警察を配置する。

**地元民兵による自衛意識の高まり:** 3 つまでの行政区で、警察 1 つを利用可能な AUC ゲリラと置き換える。

### 40. 武装解除 AGCF

**交渉による復員:** 3 つの AUC ゲリラを、利用可能な警察と置き換える。

**虚偽の報告で兵士を帰還させる:** AUC が配置され

た、1 か所の行政区にあるすべてのキューブを、任意の都市（複数可）に移動させる。そのうち、2 つの都市にそれぞれ 1 つずつ AUC のコマを置く。

もっとも多くの警察が配置されたスペース、次いでもっとも多くの兵員が配置されたスペースを優先し、ランダムな都市に移動させる。

### 41. マンキューゾ AGCF

**AUC のナンバー2 が引き渡される:** AUC のリソースを-6 し、1 か所のスペースからすべての AUC のコマを取り除く。

**AUC の麻薬王:** AUC とカルテルのコマが配置されたスペースごとに、AUC のリソースを+3 する。

### 42. 上院と下院 AGCF

**大統領の戦争方針の下で団結:** 2 つの中立スペースを、消極的な支持とする。また政府のリソースを+3 する。

#### 反政府運動

**反政府運動への共感:** 次のプロパガンダまで、イベントを実施した派閥に対して掃討と急襲を実施できない。

### 43. カリマ前線 AFGC

**疑わしい左派を虐殺:** 兵員が配置された行政区 1 か所にテロを 2 つ配置し、すべての FARC の基地を取り除く。

**軍が残虐行為の責任を負わされる:** 兵員が配置された行政区 1 か所にテロを 2 つ配置し、援助を-9 する。

### 44. 新生コロンビア AFGC

**分裂阻止キャンペーン:** 対立状態にない都市 1 か所を、積極的な支持にシフトする。政府のリソースを+3 する。

**政治キャンペーンの分裂:** 都市 1 か所を支持から



中立にシフトさせる。政府のリソースを-3する。

#### 45. 人権 AFGC

**士官の統制:** キューブとテロが配置されたスペースは、積極的な支持に向けて1段階シフトする。

**国際人権連合:** AUC コマが配置されたスペースごとに、援助を-1する。ダイスを1個ロールし、出た目を政府のリソースから引く。

#### 46. 社会の清掃 AFCG

**冷酷な排除:** 反政府派閥は任意のゲリラでテロ(1回)を実施できる。目標スペースから2つの敵コマを取り除き、消極的な支持または消極的な対立に変更する(人口がゼロの場合を除く)。なおテロにより2つのテロマーカーが配置される。

イベント実施派閥はランダムな都市/行政区でテロを行う(FARCの場合対立スペースを除く)。政府、FARC、AUC、カルテルの優先度で除去する。AUCは支持とし、その他は対立とする。

#### 47. ピントーとデル・ロザリオ AFCG

**人権調査員:** すべてのAUCゲリラを活動状態とする。すべての警察は、AUCに対して兵員であるかのように無償の急襲を実施できる。

**訴追者の殺害:** AUCはCúcutaに2つのゲリラを配置し、そこで無償のテロを実施する。また任意の2つのAUCゲリラを潜伏中とする。

#### 48. 労働組合の連合 AFCG

**AUCが石油労働者のオルガナイザーを標的とする:** 3経済値のパイプラインに隣接するスペースの対立状態、またはFARCの基地1つを取り除く。

**FARCが労働者のバックにつく:** Bogotáを除く2つの都市において、積極的な対立に向け1段階シフトさせる。

#### 49. 自治組織 ACGF

**民兵がカスターニョに反抗:** 利用可能なAUCのゲリラから、永久に3つを除去する。

**独立民兵組織がAUCに参加する:** 任意の行政区に、AUCのゲリラ1つと基地を配置する。

#### 50. カラビネーロス ACGF

**統合国家警察野戦部隊:** 政府は任意の行政区(複数可)に合計3つまでの警察を配置する。

**国家警察の崩壊:** 任意の警察2つを取り除くか、あるいはこれらをAUCのゲリラと置き換える。

可能であれば対立スペースのものを優先し、連絡線上のものは最後とする。

#### 51. パイプラインの修理 ACGF

**迅速な修理:** パイプラインにおけるすべてのサボタージュを取り除くか、あるいはそれらが無ければ、政府のリソースに+12する。

**警備がメンテナンスの妨害を懸念する:** FARCのゲリラが置かれた、またはそれに隣接する3つのパイプラインをサボタージュする。

#### 52. カスターニョ ACGF

**AUC指導者の回顧録がベストセラーとなる:** 2か所の都市または山岳を、それぞれ積極的な支持に向けて1段階シフトさせる。

**カリスマ的なAUCの政治指導者:** AUCが存在するスペース1か所に、AUCの基地1つを配置する。そののち、AUCの基地の数1つにつきAUCのリソースを+1する。

#### 53. 犯罪者の空軍 ACGF

**反政府組織が小型機を入手:** 反政府派閥は、任意の2か所の行政区の間で1つまたは2つのゲリラを移動させ、これらを潜伏状態とする。

実施派閥の「展開」における優先度に従い、もつ

ともゲリラの多いスペースから移動させること。  
活動状態のゲリラを優先する。

#### 54. 脱走兵と離反者 **ACFG**

2つまでのゲリラを取り除き、他の任意の派閥の利用可能なゲリラと置き換える。

2つ以上の敵ゲリラが配置されたランダムな都市または行政区を選択し、もっとも数が多い派閥のゲリラを実施派閥のゲリラと置き換える。同数の場合はロールで決める。

#### 55. DEA の捜査官 **CGFA**

**法執行機関の支援:** 積荷を1つと、任意のカルテルのゲリラ5つを取り除く。

**多数のアメリカ人:** カルテルのコマが置かれた3つのスペースにおいて、積極的な対立に向けて1段階シフトする。

#### 56. ドラッグの販売 **CGFA**

**カリ・カルテルのドラッグ販売網が捕えられる:** 9リソースをカルテルから政府に転送する。

**販売帝国:** 都市に置かれたカルテルのコマ数の2倍を、カルテルのリソースに加算する。そのうち、カルテルの基地を2つの都市に1つずつ置く。

もっともキューブの少ない都市を選択する。

#### 57. ミレニアム作戦 **CGFA**

**コロンビアと米国がベルナルのシンジケートを攻撃:** カルテルのコマ3つまでを、利用可能な警察に置き換える。

**捜査が見抜かれる:** 2か所のスペースそれぞれにおいて、警察1つを利用可能なカルテルのコマと置き換える。

ランダムな都市の警察を置き換える。それが不可能であれば、ランダムな行政区で実施する。

#### 58. セラーノ将軍 **CGAF**

**国家警察がカルテルに打撃を与える:** カルテルのリソースを-6し、すべてのカルテルのゲリラを除去する。

**役人の買収:** カルテルは4つまでの警察を任意のスペースに再配置できる。

対象となる4つの警察が選択されるまで、ランダムにスペースを決定する。そのうち、カルテルのコマがないランダムな都市に再配置する。カルテルと警察と一緒に配置されているスペースがなければ、オペレーションを実施する。

#### 59. サルセード **CGAF**

**カルテル内部の情報源:** すべてのカルテルのゲリラは活動中となる。またそれぞれのスペースにおいて、カルテルに対し無償の急襲を実施できる。

**カリ・カルテルの警備主任:** カルテルはすべてのゲリラを潜伏状態とし、3つまでを任意の場所に再配置できる。

もっとも多くカルテルのゲリラが配置されたランダムなスペースから、もっとも警察が少ない政府支持のランダムな都市へカルテルのゲリラを移動させる（移動元ごとに1つのゲリラを残しておくこと）。

#### 60. チェス・プレーヤー **CGAF**

**重要人物の確保に成功:** 2つの都市または1つの行政区から、すべてのカルテルのコマを取り除く。政府のリソースを+6する。

**カリのジルベルト・ロドリゲス・オレフエラが帝国を拡大:** カルテルは2つの都市のそれぞれに利用可能な基地1つを配置し、1か所のスペースで無償の買収を実施できる。

もっともキューブの少ない都市を選択する。またカルテルがノンプレイヤー派閥の場合、「買収」の優先度を使用すること。

### 61. 空路 CFGA

**ペルー産コカ供給の規制:** 1つの都市から、すべてのカルテルのコマを取り除く。カルテルのリソースを-8する。

**コロンビアのコカ供給者がペルー産の空きを埋める:** カルテルのコマが置かれていない3か所の行政区それぞれに、カルテルの基地を1つずつ置く。

### 62. アマゾン CFGA

**ブラジルの「コブラ作戦」が国境を封鎖:** 人口ゼロの森林から、3つまでの反政府派閥のコマを取り除く。

**ジャングルの滑走路:** Guainía, Vaupés, Amazonas にカルテルの基地を1つずつ置く。

### 63. 麻薬戦争 CFGA

**ライバルのシンジケートがカルテルの喉笛を狙う:** カルテルのゲリラが配置されたスペースにおいて、それぞれ1つだけを残し除去する。カルテルは残る1つのゲリラで無償のテロを実施できる。カルテルは次のカードにおいて、イベント資格なしとなる。

ノンプレイヤー派閥は、このイベントの代わりにオペレーションを実施する（[8.1]の例外）。

### 64. コカイン精製所 CFAG

**FARC が供給元を締めあげる:** カルテルの基地と同じスペースに配置されたFARCのゲリラいずれかに、積荷を1つ置く。

**効率の良い製造:** 都市に配置されたカルテルの基地1つにつき、カルテルのリソースを+2する。基地が行政区に配置されている場合は+1する。

### 65. ケシ CFAG

**生産者と政府の撲滅運動がヘロインの供給を重視:**

山岳の行政区において、積荷を1つ配置/除去するか、反政府勢力の基地を1つ配置/除去する。

可能であれば、イベント実施派閥の基地を配置し、さもなければその派閥に積荷を配置する。山岳スペースにおいていずれも不可能な場合は、オペレーションを実施する。

### 66. ティンゴ・マリア CFAG

**コカの収穫量が減少:** 森林スペースから、カルテルの基地3つを取り除く。

**収量の多いコカの新種:** スタック制限内で、すでにカルテルの基地が配置された森林スペースに、利用可能なカルテルの基地を1つずつ配置する。

### 67. メキシコの運び屋 CAGF

**大規模な出荷がルート上で押収される:** カルテルのリソースを-10する。

**反政府運動**

**米国内市場への新たなルート:** リソースフェイズにおいて、基地の数×4に等しいリソースをカルテルに加算する。

### 68. 潜水艇による密輸 CAGF

**潜水艇の押収:** 海岸スペースから、カルテルのコマ2つを取り除く、または2つまでの積荷を取り除く。

**海辺の隠密行動:** カルテルのリソースを、海岸スペースに配置されたカルテルのコマ1つごとに+2する。

### 69. 河川と高速ボート CAGF

1か所のスペースから、任意の数のゲリラまたはキューブを3スペース先の行政区まで移動させることができる。そののち、移動先のスペースにおいてパトロールと展開を除く、無償のオペレーションを1回実施できる。

イベント実施派閥の「展開」優先度に従い目的地

を決定し、潜伏状態のゲリラを含むランダムなスペースから移動を実施する（このような目的地や移動元が存在しない場合はオペレーションを実施する）。カルテルの場合、カルテルの優先度を使用して「集結」を実施し、それ以外の派閥はテロを実施する。

## 70. アヤワスカ観光事業 **CAFG**

**エコツーリズムが貿易収支を支える:** ゲリラがない森林スペースごとに、政府のリソースを+6する。

**エコツーリストの誘拐:** イベントを実施した派閥は、それぞれの森林スペースに配置された任意のゲリラ 1 つで無償のテロを実施できる。またテロが実施されるごとにリソースに+3する。

可能であれば、イベント実施派閥の活動状態のゲリラを使用する。さもないければ、FARC、AUC、カルテルの優先度で使用する。

## 71. ダリエン **CAFG**

**武器密輸の阻止:** Chocó からゲリラ 1 つを取り除く。対象となった派閥はリソースから-5する。

**国境の聖域:** パナマに 1~2 個の基地を置く。以降は人口ゼロの森林スペースとなり、ここでは掃討によりゲリラを活動状態とすることができない。

## 72. 殺し屋 **CAFG**

**信頼できない傭兵:** 2 か所のスペースにおけるすべてのカルテルのゲリラを、他のゲリラと置き換える。

**シンジケート予備軍の失業者:** 利用可能なカルテルのゲリラすべてを、カルテルの基地があるスペースに配置する。

可能な限り均一にゲリラを配置すること。