

# RULE BOOK

## 目次

- 1.0 インTRODakション
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 セットアップ
- 4.0 ゲームの手順
- 5.0 カードの使用
- 6.0 行動
- 7.0 イベント

- 8.0 権力闘争
- 9.0 国家の得点処理
- 10.0 勝利条件
- 11.0 カードの明確化
- 12.0 ソ連安定度トラック
- Card Notes
- Sample Turns

## 1.0 イントロダクション

1989年の始まりとともに、米国とソ連の冷戦は終わりを迎えようとしていた。40年にわたり、ヨーロッパ大陸は鉄のカーテンによって東側と西側に分断されていたが、ソ連の新たな指導者であるミハイル・ゴルバチョフが、社会主義の復興を試みるため改革政策である「グラスノスチ」(情報公開)と「ペレストロイカ」(改革)を実施したのだ。彼はまたヨーロッパにおける広範な軍縮を表明し、2つの超大国による長きにわたるトワイライト・ストラグルも、ついに終焉に達しつつあった。

しかし、これらの変化はすべての人に支持されているものではなかった。東ヨーロッパの共産主義者にとって、ソ連の軍力は常に、自国の民衆による反乱から彼らを守る存在だった。ところが今や、東ヨーロッパの共産主義者は自ら対応しなければならなくなったのだ。

1989年の初頭において、東ヨーロッパの政治情勢は平常に見えた。数十年にわたり、それぞれの国家において一部の特権階級が(強力な官僚制度により)確固たる権力を維持していたのだ。しかしながら、水面下では崩壊の兆候が見えてきていた。計画経済の非効率さやソ連の援助停止、そして西側の銀行からの膨大な負債が東ヨーロッパの経済にさまざまな段階の危機をもたらした。また前革命的な状況において、共産主義者達は自身の支配における正当性を疑いはじめた。

1989: Dawn of Freedom において、プレイヤーは1989年における重大な革命を再構築することとなる。一方のプレイヤーは保守派となり、弾圧と譲歩、改革をうまく組み合わせることで権力を維持すべく努力する。もう一方のプレイヤーは民主派となり、決定的な規模の反対派層を作り上げ革命を実現するために、知識人のリーダーシップや街頭で抗議する学生を利用することとなる。また双方のプレイヤーとも、労働者を自らの陣営に引き

入れるため努力することとなるだろう。ゲームの開始時点において、保守派は各国家の権力を掌握しているが、民主派は得点カードの処理によって保守派の権力をゆるがすべく試みることができる。保守派は国家における権力をより長く維持するほど、多くの得点を獲得することとなる。最後には、自らの主義をより広めることに成功したプレイヤーが、ゲームに勝利するだろう。

## 2.0 コンポーネント

1989には、以下のものが含まれる。

- ・カウンターシート 2枚
- ・22×34インチのマップ
- ・プレイヤー補助カード 2枚
- ・戦略カード 110枚
- ・権力闘争カード 52枚
- ・6面体ダイス 2個

### 2.1 ゲームのマップ

**2.1.1** マップは、プレイ対象となる東ドイツ、ポーランド、チェコスロバキア、ハンガリー、ルーマニア、ブルガリアの6カ国に分かれている。ユーゴスラビアなどの隣国は、表示されてはいるがプレイ対象とはならない。同じ国家に属するスペースには、共通の背景色が使用されている。

**2.1.2 東ヨーロッパとバルカン諸国:** 東ドイツ、ポーランド、チェコスロバキアとハンガリーは東ヨーロッパと見なされる。ルーマニアとブルガリアは、バルカン諸国と見なされる。一部のイベントカードは、いずれか一方の地域にのみ影響を及ぼす。

**2.1.3 社会経済アイコン:** 国家内のスペースは、地理的な位置を表しているだけでなく、さまざまな社会経済的な階層を抽象的に表している。各スペースの右上に記載されたアイコンは、スペースがどの階層により構成されているかをプレイヤーに示すためのものだ。

・エリートスペース (リムジン)



— 共産主義社会のトップにあたるパワーエリート達。彼らは党中央委員会のメンバーや政府の高官、あるいは地方の党幹部などであり、共産主義における特権を享受している。

・官僚スペース (星)



— パワーエリートの下には、社会主義国家の日常業務を担当している多くの官僚がいる。国家における支配を維持するため、エリート達は官僚に頼っているのだ。

・農民スペース (鎌)



— これらスペースは農村地帯を表している。

・労働者スペース (ハンマー)



— これらのスペースは、人口における最大階層を表しており、そのほとんどが闘争拠点 (Battleground) となっている。一般的に、労働者は社会主義の原則に沿う思想を持つが、共産党の失敗にうんざりしており、水面下においては、労働者と党の社会的な結束が弱まっている兆候もみられる。

・知識階層スペース (タイプライター)



— これらは、共産主義システムの外部において民主的なソサエティの形成を試みる反対派を表している。彼らは、民主化運動に対してリーダーシップと発言権を提供する。

・学生スペース (Vサイン)



— 学生は体制に対する抗議の指導者である。民主派にとって簡単に扇動できる存在だが、それにより保守派から厳しい弾圧を受けることとなる。

・教会スペース (教会)



— これらスペースは宗教団体を表しており、なかでもポーランドカトリック教会と東ドイツ福音ルーテル教会は、それぞれの国家において、共産党の支配を受けない最も重要な機関である。対照的に、正教会は体制側との協

調を確立している。

・少数民族スペース (イスラム教の三日月、セーケイ人の太陽と月)



— これらスペースは、ブルガリアのトルコ人やルーマニアのハンガリー人など重要な少数民族グループを表している。東ヨーロッパ、とりわけソ連邦内において、共産党は自治あるいは独立さえ目指す人々の「民族問題」に直面していた。

**2.1.4 政権安定度 (Stability Number) :** それぞれのスペースには、右上に政権安定度が記載されている。この数値により、スペースの支配にどれだけの支援が必要か決定される。また、スペースがどれだけ支援チェック (Support Check) に耐えられるかの判定にも使用される。

**2.1.5 闘争拠点スペース (Battleground**



**Space) :** 闘争拠点スペースには複数の背景色が使用されている。他のすべてのスペースは通常スペースとなる。闘争拠点スペースは通常のスペースと同じだが、国家の得点計算において特別なルールが適用される [9.0]。

**2.1.6 ライン:** マップ上のスペースは、他のスペースとラインにより接続されている。スペースは、接続されているすべてのスペースと隣接しているものと見なす。

**2.1.7 支配スペース:** マップ上のスペースは、いずれかのプレイヤーにより支配されているか、さもなければ支配されていない状態にある。スペースは、そのスペースにおける一方のプレイヤーの支援ポイント (SP) が、相手プレイヤーの支援ポイントを少なくとも政権安定度の分だけ上回っている場合、支配されていると見なされる。

**例:** ドレスデンは政権安定度 4 である。民主派がドレスデンに支援ポイント (SP) を持たない場合、保守派がスペースを支配するには少なくとも 4SP

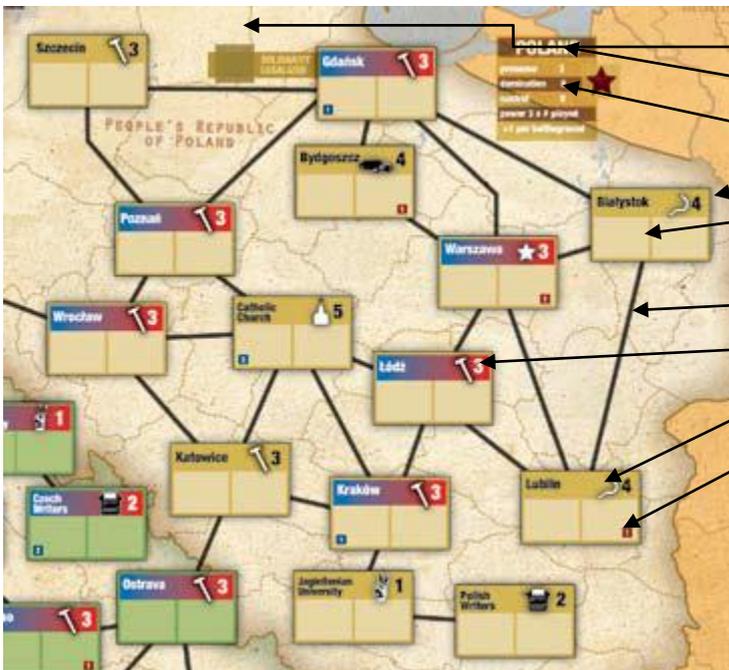
が必要となる。保守派がドレスデンに 2SP を持つ場合、民主派が支配するには少なくとも 6SP が必要となる。



例: 民主派がブダペストとエトヴェシュ・ロラント大学を支配しており、保守派がミシュコルツを支配している。いずれのプレイヤーもタタバーニャとセグドを支配していない。

2.1.8 一部のスペースには、左下あるいは右下に、青または赤の背景色で小さく数値が記載されている。これは、セットアップ時に配置される SP の数を示している。

2.1.9 得点ボックス: それぞれの国家には、マップ



- ← マーカー配置ボックス
- ← 国家名
- ← 国家の得点値
- ← スペース
- ← 各スペースにある 2 つの空欄は、支援ポイントマーカーを配置するためのものだ
- ← 接続ライン
- ← 政権安定度
- ← 社会経済アイコン
- ← 初期セットアップ情報

上に得点ボックスが表示されており、得点計算において「存在」「優勢」「支配」で獲得される VP が示されている。これはまた、国家においてどの陣営が権力を握っているのかを示しており、また保守派がゲームにおける権力の維持によって、何回得点したかを示している[8.4.4~8.4.7]。

2.1.10 勝利得点トラック: 勝利得点トラックは、保守主義-20 (保守派の自動的勝利) から民主主義+20 (民主派の自動的勝利) までの得点範囲を示している。ゲームの開始時点において、VP マーカーをチャート中央の「0」と書かれたボックスに置くこと。プレイヤーが VP を獲得するか喪失した場合、変更に応じて VP マーカーが動かされる。

例: VP マーカーが+10 の位置に置かれている状態 (民主派が優勢) で、保守派が 2VP を獲得した。VP マーカーは保守派に有利となる方向に 2つ分移動し、VP トラックの+8 の位置に置かれる。

支援ポイントマーカー

保守派

表面 裏面



民主派

表面 裏面



表面（色の濃い面）はプレイヤーがスペースを支配している場合に使用する[2.1.4]。

## 2.2 戦略デッキ

**2.2.1** ゲームには 110 枚の戦略カードが使用される。得点カードを除き、すべての戦略カードに行動値（OPS 値）とイベントの名称、イベントの詳細が設定されている。得点カードには「(国名) — 得点」と記載されており、カードが引かれたターンで使用されなければならない。

**2.2.2** 得点カードを除くカードには、どの陣営に関連するイベントなのか、以下のようにシンボルで記載されている。

- ・赤い星のついたカードは、保守派に関連している。
- ・青い星のついたカードは、民主派に関連している。
- ・銀色の星のついたカードは、双方の陣営に関連している。

**2.2.3** 得点カードを除くカードは、イベントまたは「行動」のいずれかに使用できる。得点カードは、常にイベントとして使用される。

**2.2.4** イベントの名称にアスタリスクがついたカードは、イベントとして使用するとゲームから除去される。ゲームから除去されない使用済みのカードは、山札の横に表向きにして積んでおくこと。

これは、捨て札パイルと呼ぶ。プレイヤーは捨て札パイルの中身を確認することができる。

**2.2.5** イベントの名称に下線がついたカードは永続イベントであり、イベントとして使用すると持続的な効果を持つ[7.2]。

**2.2.6** イベントの名称が赤文字で記載されたカードは、他のイベントの発動条件となるカードである。**例外:** Helsinki Final Act は赤文字で記載されているが、他のイベントの発動条件とはならない[11.3]。



## 2.2 権力闘争デッキ

**2.2.1** 得点カードの使用により発生する「権力闘争」[8.0]に使用するため、52 枚の権力闘争カードが用意されている。

**2.2.2** 権力闘争カードには、以下の 3 種類がある。

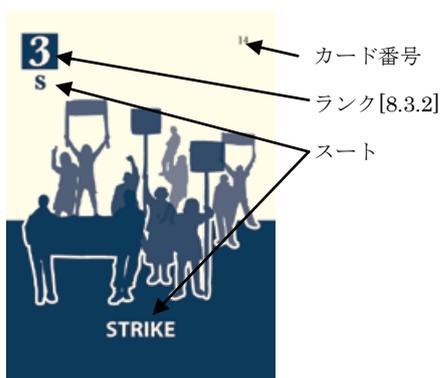
- ・**組札 (スーツ札):** 権力闘争に使用される主なカード。これらは「集会」(Rally in the Square)、「ストライキ」(Strike)、「デモ行進」(March)、「嘆願」(Petition) のグループに分かれる。
- ・**指導者:** すべての指導者カードはいずれかの階層スペースと対応している (エリート、労働者、学生など)。指導者は、プレイヤーが望むどのスーツのカードとしても使用できる。ただし、権力闘争が実施される国家で、指導者に対応する種類のスペースをプレイヤーが支配している場合に限られる。プレイヤーがこのようなスペースを支配していない場合、カードに価値はなく

捨て札にしかならない。

**例:** 保守派がブィドゴシュチュ (ポーランドのエリートスペース) とウッチ (数あるポーランド労働者スペースの 1 つ) を支配している。彼は、エリート指導者カードまたは労働者指導者カードを使用できるが、ポーランドの教会スペースを支配していないため教会指導者カードは使用できない。

・**ワイルドカード:** カード上に記載された特別な効果を持つ特殊カード。

**2.2.3** スート札と指導者カードには、ランクが記載されている。この数値は、権力闘争のイニシアティブを決定する際に使用される。



## 2.3 マーカー

**2.3.1 支援マーカー:** ボード上の政権をめぐる争いは、支援マーカーにより表示される。支援マーカーの数値は、支援ポイント数 (SP) を表している。

・支援マーカーはお金のように、いつでも大きな数値のものから小さな数値のものへと、「両替」することができる。加えて、ゲームにおける支援マーカーの数がゲーム上の制約となることはない。マーカーが不足した場合は、小型のポーカーチップやコイン、木製のブロックなどを使用できる。

・プレイヤーがスペースを支配している場合、支援マーカーを色の濃い面に裏返して示すこと。支配していない場合は、色の薄い面を上しておく。

・プレイヤーが複数のマーカーを 1 箇所のスペースに配置している場合、より数値の大きいものを上に置くこと。なお支援マーカーは、いつでも自由に確認できる。

**2.3.2** ゲームには、プレイを補助するため以下のようなきざまなマーカーが含まれている。

・アクションラウンドマーカーは、このターンにおいてそれぞれのプレイヤーが何回のアクションを実施したのか記録するために使用される。



・ターンマーカーは、現在のターンを記録するために使用される。

・VP マーカーは、現在の合計 VP を記録するために使用される。

・天安門広場マーカーは、天安門広場トラックにおけるそれぞれの



プレイヤーの進行度を記録するために使用される。

・ベルリンの壁マーカーは、Wall イベントが効果を発揮していることを示すため、ベルリンの側に配置される。



・「連帯」マーカーは、Solidarity Legalized イベントが効果を発揮していることを示すため、グダニスクの側に配置される。



・組織化マーカー (ブルドーザー) は、ルーマニアのスペースに配置され、そのスペースが保守派により破壊されたことを示す。



・ソ連安定度マーカー (引き裂かれたソ連の旗) は、ソ連安定度トラックに置かれ、バルト諸国の独立運動の進行を示す。



・独裁者の逃亡マーカー (ヘリコ



ブター) は、ルーマニア革命において、民主派が選択したチャウシェスクの逃亡先に配置する。

**2.3.3 オプション記録マーカー:** また 14 個の記録マーカーが含まれており、プレイヤーは任意にこれらを使用できる。

## 3.0 セットアップ

### 3.1

初期 (Early Year) カードをシャッフルし、各プレイヤーに 8 枚ずつ配る。なおプレイヤーは支援マーカーの初期配置を行う前に、カードを確認できる。

### 3.2

保守派は以下の地域に支援ポイントを配置する。  
Bydgoszcz 1, Warszawa 1, Lublin 1, Dresden 2, Berlin 2, Plzen 2, Praha 2, Brno 1, Szombathely 1, Cluj-Napoca 2, Bucuresti 2, Sofia 2, Stara Zagora 1。

### 3.3

民主派は以下の地域に支援ポイントを配置する。  
Polish Catholic Church 5, Gdansk 1, Krakow 1, East German Lutheran Church 1, Czech Writers 2, Czech Catholic Church 1, Budapest 1, Szeged 1, Hungarian Catholic Church 1, Szekesfehervar 1。

### 3.4

そののち、双方のプレイヤーは以下の順序に従い、追加の 7 支援ポイントを配置する。

1. 保守派が 2 ポイントを配置
2. 民主派が 3 ポイントを配置
3. 保守派が 3 ポイントを配置
4. 民主派が 4 ポイントを配置
5. 保守派が 2 ポイントを配置

ノート: 支援ポイントは、その時点において相手 SP が配置されていない任意のスペースに置くことができる。

### 3.5

民主派と保守派の天安門広場マーカーを、天安門広場トラックの左側に置き、ターンマーカーをターン記録トラックの最初の位置に置く。アクションラウンドマーカーを、保守派の面を上にしてアクションラウンド記録トラックの最初の位置に置く。最後に、VP マーカーを勝利得点トラックのゼロの位置に置く。

## 4.0 ゲームの手順

### 4.1 一般ルール

1989 は 10 ターンからなる。各ターンの時間的な長さは抽象化されており、初期においては 2 カ月、後期においては 2~3 週間となっている。それぞれのプレイヤーはターンごとに 7 回のアクションラウンドを実施する。ただし Honecker イベントが効果を発揮している場合、保守派は 8 回のアクションラウンドを実施できる。各ターンの最初において、プレイヤーは手札が 8 枚になるよう、必要な枚数のカードを山札から引く。ターン 4 の開始時点において中期デッキが山札に混ぜ入れられ、ターン 8 の開始時点において後期デッキが山札に混ぜ入れられる。

### 4.2 フェイズプレイヤー

アクションラウンドを実施しているプレイヤーが、フェイズプレイヤー (手番プレイヤー) となる。

### 4.3 リシャッフル

戦略カードの山札からカードがなくなった場合、すべての捨て札をシャッフルして、新たな山札とする。アスタリスク (\*) のついたカードがイベントとして使用された場合、ゲームから取り除かれ、新たな山札を作る際にはシャッフルされない点に注意。

### 4.4 中期カードと後期カードの追加

初期デッキから中期デッキに移行するにあたって、また中期デッキから後期デッキに移行するにあた

っては、捨て札を山札に加えない。現在の山札に、中期カードあるいは後期カード（いずれか該当するもの）のみを加えてシャッフルすること。捨て札は、この時点では捨て札パイルに置いておくこと。これらのカードは、山札がなくなった場合に混ぜ入れられる。

#### 4.5 ターンの手順

1989 のターンは、以下の手順に従う。

1. 戦略カードを配る
2. アクションラウンドを実施する
3. （必要であれば）追加の支援チェックを実施する
4. 持ち越しカードを確認する
5. （必要であれば）New Year's Eve Party を実施する。
6. ターンマーカーを進める
7. 最終得点を確認する（ターン 10 終了後）

**4.5.1 戦略カードの配布:** プレーヤーは手札が 8 枚になるまで戦略カードを引く。最初のカードは保守派に配り、そののちプレーヤーが必要な手札枚数に達するまで交互に配っていくこと。天安門広場トラックの進行により、いずれかのプレーヤーが 1 枚のカードを捨て札にして新たなカードを引く権利を得た場合[6.3.5]、すべてのカードを配り終わってから実施すること。

**4.5.2 アクションラウンド:** ターンの主要なフェイズであり、それぞれのプレーヤーが 7 回のアクションラウンドを実施する。プレーヤーは交互にアクションラウンドを実施し、ラウンドごとに 1 枚の戦略カードを使用する。保守派が常に最初のアクションラウンドを実施し、民主派がそれに続く。

カードにより実施されるアクションをすべて解決した後に、次のプレーヤーがアクションラウンドを開始しカードを使用すること。アクションラウンドを実施しているプレーヤーは「フェイズプレ

ーヤー」と呼ばれる。

- ・通常、すべてのアクションラウンドを実施すると 1 枚のカードが残る。このカードは「持ち越しカード」となり、以降のアクションラウンドで使用できる。ただし、得点カードを持ち越すことはできない。

- ・いずれかの理由により、アクションラウンドの開始時点でカードが 1 枚も残っていない場合、アクションラウンドの権利を失い、アクションを実施できない。

**4.5.3 追加の支援チェック:** 天安門広場トラックの進行により、いずれかのプレーヤーがターン終了時に無償の支援チェックを行う権利を得た場合[6.3.5]、この時点で実施する。**ノート:** このターンにおいて効果を発揮したイベント（Sinatra Doctrine、FRG Embassies、Perestroika など）は、天安門広場による無償の支援チェックにおいても効果を発揮する。

**4.5.4 持ち越しカードの確認:** 得点カードを次のターンに持ち越すことはできない。この時点で得点カードを保持しているプレーヤーは、ゲームに敗北する。得点カードには左下の隅に赤色のボックスで印がついており、カードの左下を示すだけで確認できるようになっている。

**4.5.5 大みそかパーティ:** New Year's Eve Party イベントが発動している場合、ゲームは終了し勝者を決定する。[10.3]を参照のこと。

**4.5.6 ターンマーカーを進める:** ターンマーカーを次のターンに進める。ターン 3 が終了したら、中期カードを山札に混ぜ入れ、ターン 7 が終了したら、後期カードを山札に混ぜ入れる。

**4.5.7 最終得点の確認:** ターン 10 が終了し、かつゲームの勝者が決定されていない場合、得点ルール[10.4]に基づいて最終得点を確認する。

## 5.0 カードの使用

ノート: この章では得点カード以外の使用を説明している。得点カードの使用に関しては、[8.0]で説明されている。

### 5.1 イベントと行動

カードは、イベントまたは行動ポイント (Ops) のいずれかに使用できる。通常、プレイヤーはターン終了時に 1 枚のカードを手札に残すが、それ以外のすべてのカードがイベントまたは行動に使用されることとなる。プレイヤーはカードの使用を拒否したり、また手札からカードを捨て札にすることで、自身の手番を放棄することはできない。

### 5.2 相手陣営に関連するイベント

プレイヤーがカードを行動に使用し、かつカードのイベントが相手陣営のみに関連している場合は、イベントも発動する (イベントの名称にアスタリスクがついている場合、カードは除去される)。

ノート: 行動に使用したカードにより相手陣営のイベントが発動した場合、相手プレイヤーは自分でカードを使用したものとしてイベントを解決すること。

- ・フェイズプレイヤーは、イベントと行動のいずれを先に実施するか決定できる。
- ・カードの使用により相手陣営のイベントが発動する場合において、発動条件となるカードが使用されていなかったり、イベントの条件が満たされていないならば、イベントは発生しない。このとき、アスタリスクのついたカード (イベントの名称に\*がついたもの) は捨て札パイルに戻され、ゲームからは除去されない。
- ・カードの使用により相手陣営のイベントが発動する場合において、イベントに実質的な効果がなくとも、イベントは発動したと見なされる (アスタリスクがついていれば除去される)。

**例 1 (通常のイベント処理):** 保守派は、行動のため Jan Palach Week カードを使用した。彼は民主

派が先にイベントを実施することとし、これにより民主派は Charles University スペースに 6SP を配置する。そののち、保守派はカードに記載された OPS 値を用いて行動を実施する。

**例 2 (発動条件イベントが使用されていない場合):** Solidarity Legalized イベントが使用されるより先に、保守派が Walesa カードを使用した。保守派は 3OPS を受け取るが、民主派が Walesa のイベントを使用することはできない。ただし、アスタリスクが記載されていることと関係なく Walesa カードは捨て札パイルに置かれ、リシャッフルによって再度使用される可能性がある。

**例 3 (イベントに使用できないカードの場合):** 民主派は Honecker のカードを 3OPS のために使用した。しかし直前のアクションラウンドにおいて、保守派が Honecker のイベント発動を防ぐ Modrow カードを使用していたため、保守派がイベントを利用することはできない。カードは捨て札パイルに置かれる。

**例 4 (イベントに利益がない場合):** 民主派が Normalization を使用したが、イベントの対象となるいずれのスペースにも民主派は支援ポイントを置いていなかった。しかしながらイベントは使用されたと見なされ、カードは民主派のアクションラウンド終了後にゲームから除去される。

**例 5 (効果のないイベント):** 民主派は Elena を 1OPS のため使用したが、直前のアクションラウンドにおいて The Tyrant is Gone イベントがプレイされたため、Elena イベントは無効となる。しかしながらイベントは使用されたと見なされ、カードは民主派のアクションラウンド終了後にゲームから除去される (詳細に関しては [7.6] の The Tyrant is Gone イベントを参照のこと)。

### 5.3 捨て札

イベントにより捨て札が強制された場合、捨て札となったカードのイベントは、そのイベントに特

記されていない限り発動しない。このルールは得点カードに関しても適用される。

**例 1:** 民主派は Brought in for Questioning と Poland 得点カードを持っている。民主派は Brought in for Questioning カードを 3OPS のために使用し、これにより保守派のイベントが発動する。保守派のイベントカードではないため得点カードは捨て札となり、Brought in for Questioning イベントカードの解説に従い、権力闘争は発生しない。

**例 2:** 保守派は Kiss of Death と Poland 得点カードを持っている。保守派は Kiss of Death カードを 3OPS のために使用し、これにより民主派のイベントが発動する。中立イベントのため（銀色の星がついたイベント）得点カードは捨て札となり、Kiss of Death イベントカードの解説に従い、権力闘争が発生する。

## 5.4 矛盾

カードの解説がルールと矛盾した場合、カードの解説を優先する。

## 6.0 行動

得点カードではないカードが行動に使用された場合、プレイヤーは支援ポイントの配置、支援チェック、または天安門広場の工作のいずれかに、すべての行動ポイントを使用しなければならない。

### 6.1 支援ポイントの配置

**6.1.1** この章のルールは、行動ポイントを使用した支援ポイント（SP）の配置にのみ適用される。

**6.1.2** SP はいちどに 1 ポイントずつ配置される。ただしすべての SP マーカーは、最初の SP マーカーが配置される以前において、すでに自陣営の SP マーカーが置かれているスペースか、それに隣接するスペースにのみ配置されなければならない。

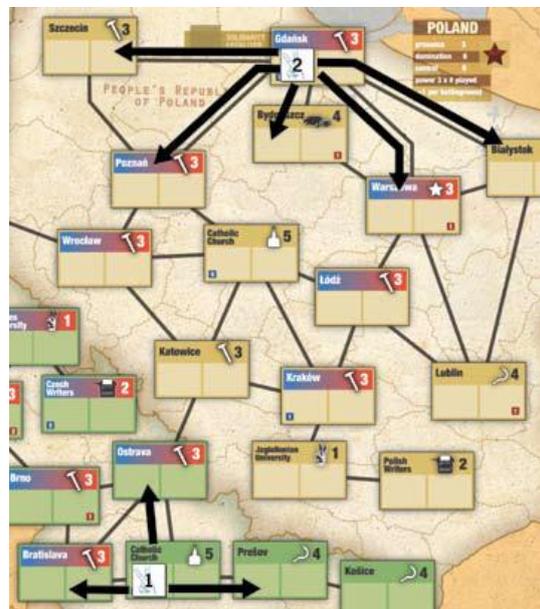
**6.1.3** 味方支配下のスペース、あるいはいずれの陣営も支配していないスペースに 1SP を配置するコ

ストは 1OPS となる。相手支配下のスペースに 1SP を配置するコストは 2OPS となる。

SP を配置していく過程でスペースの支配状況が変更された場合、そのアクションラウンド中における以降の配置は、より安いコストで実施できる。

**例:** 民主派はブダペストに 3SP を有しているが、保守派が SP を有していないため、民主派がブダペストを支配している。保守派は 4OPS のカードを使用して支援ポイントを配置することとした。ブダペストにマーカーを配置するにあたり、最初のマーカーのコストは 2OPS となる。ただし最初の支援マーカーを置いた後は、民主派の支援ポイントが保守派の支援ポイントを（ブダペストの政権安定度である）3 ポイント分上回っていないことから、以降の保守派 SP は、1SP あたり 1OPS のコストで配置できる。

**6.1.4** カードの使用により得られた行動ポイントで、複数の国やスペースに SP を配置できる。



**例:** 民主派はチェコカトリック教会スペースとグダニスクにマーカーを配置している。民主派は 4OPS のカードをさらなる支援の配置に使用した。民主派は任意の SP をブラチスラバ、オストラバ、あるいはプレシヨフに配置できる。ただし支援の

配置を開始した時点でプレシヨフに民主派の SP がないことから、コシツェに SP を配置することはできない。なお、グダニスクにはすでに SP が配置されていることから、民主派は任意の行動ポイントをグダニスクの支援強化、または隣接するスペースに使用できる。

## 6.2 支援チェック

**6.2.1** 支援チェックは国家における相手支援を減少させるために使用されるが、支援チェックの結果が良好であれば自陣営の支援を配置できる可能性がある。

**6.2.2** 支援チェックのために戦略カードが使用されるごとに、カードの行動値に関わらず、フェイズプレイヤーは2回の支援チェックを実施できる。

**6.2.3** 支援チェックを試みるにあたり、スペースに相手陣営の SP が配置されていなければならない。プレイヤーは最初の支援チェックを完了してから、2番目の目標を宣言すること。1回のアクションラウンドにおいて、同じスペースで複数回の支援チェックを実施できるが、それぞれの試みを開始する時点において相手陣営の SP が配置されていなければならない。なおフェイズプレイヤーが目標となるスペース、または隣接スペースに自身の SP を有している必要はない。

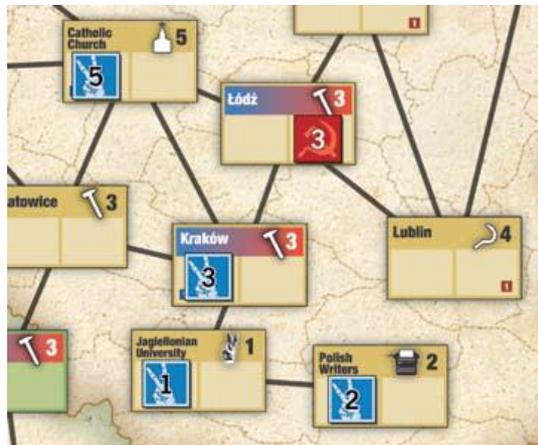
**6.2.4** 支援チェックを解決するには、目標スペースの政権安定度を2倍する。そののちダイスを1個ロールし、使用されたカードの OPS 値をロールの結果に加算すること。さらに以下の修正値をロール結果に対して適用する。

- ・隣接する味方支配下のスペースごとに+1
- ・隣接する相手支配下のスペースごとに-1

目標スペースに配置された SP はいかなる意味においても出目には影響しない。

**6.2.5** 修正後のダイスロール結果が政権安定度の2倍より大きい場合、支援チェックは成功する。フェイズプレイヤーは、目標スペースから両者の差

に等しい数の相手 SP を除去すること。相手 SP が除去する数に満たない場合、足りない分だけ自陣営の SP を追加する。



**例:** 保守派が 3OPS のカードを支援チェックに使用した。ポーランド南部においてポーランドカトリック教会 (5SP) とクラクフ (3SP)、ヤギェウォ大学 (1SP)、ポーランド作家 (2SP) のすべてが民主派により支配されており、ウッチ (3SP) を保守派が支配している。保守派は2回の支援チェックを実施する。

**1.** 保守派は、ヤギェウォ大学を最初の支援チェックにおける目標に選択する。このスペースの政権安定度は低く、民主派のスペースに取り囲まれていることに関わらず、魅力的な目標といえる。保守派は5をロールし、これに行動値の3を加算する (合計8)。そののち、2箇所の民主派支配スペース (クラクフとポーランド作家) に隣接していることから合計より2を引き、最終的な修正後のダイスロールは6となる。結果はヤギェウォ大学の政権安定度を2倍した数値 ( $1 \times 2 = 2$ ) を4ポイント上回っており、これがヤギェウォ大学において除去/追加できる SP 数となる。まず、保守派は民主派の SP を除去し、そののち3保守派 SP を追加する。

**2.** ヤギェウォ大学は保守派の支配下にあり、保守派はクラクフを次の目標とした。クラクフは高い

政権安定度を持つが、保守派はウッチと新たに確保した学生スペースによる隣接修正値が、そのことを埋め合わせてくれると期待したのだ。ただし、ポーランドカトリック教会は、いまだクラクフに支援を提供している。不運にも保守派は 1 をロールし、行動値の 3 を足して、今回の結果は 4 となった。これに 2 を加算し（ウッチとヤギェウォ大学による修正）、1 を引く（ポーランドカトリック教会による修正）。これにより、最終的な修正後のダイスロールは 5 となる。これはクラクフの政権安定度を 2 倍（ $3 \times 2 = 6$ ）したより小さいため、効果なしとなる。

### 6.3 天安門広場工作

#### 6.3.1 天安門広場トラック

クには、それぞれのプレイヤーのマークが置かれており、マークをトラック上の次の位置に進める試みのため、行動ポイントを費やすことができる。試みを実施する場合、ダイスを 1 個ロールしカードの行動値に合計すること。また、以下の修正を加える。

- ・使用されたカードが自陣営のイベントであれば+1する。
- ・この位置における試みを、以前にも実施した場合は+1する。
- ・Li Peng イベントが使用されており、試みを実施するプレイヤーが保守派ならば+1する。

6.3.2 合計が、次の位置に進むために必要な数値以上であれば（ボックス内にそれぞれの陣営に対応した色で記載されている）、マークを次のボックスに進める。

**デザインノート:** 必要な合計値は、陣営によって異なる。民主派はトラックの序盤において簡単に進むことができ、保守派は後半においてより容易となっている。

6.3.3 プレイヤーはターンごとに 1 回だけ天安門

広場工作を行うことができる。

6.3.4 天安門広場トラックのマークを進めることのできるイベント（Tank Column/Tank Man）がある。このカードは、ターンごとに 1 回実施できる天安門広場工作に加えて使用できる。

6.3.5 天安門広場トラックを進め、相手プレイヤーより先に新たなボックスに到達した場合、1 回限りの特典あるいは永続的な特典が与えられる。永続的な特典は、相手プレイヤーがそのボックスに到達するまで効果を発揮し、以降は効果を失う。ボックスとその効果は以下の通り。

・改革者の追悼/改革者の失墜（Reformer Memorialized/Reformer Discredited）：このボックスに最初に到達したプレイヤーは、相手がこのボックスに到達するまで天安門トラックのロールにおいて+1の修正を得る。

・学生の結集/学生の解散（Students Rally/Students Dispersed）：このボックスに最初に到達したプレイヤーは、相手がこのボックスに到達するまで、1OPSのカードがあたかも2OPSのカードであるかのように使用できる。このボーナスは、記載された行動値が1のカードにのみ適用される。

・海外の報道/国営メディア（Foreign News/People's Daily）：このボックスに最初に到達したプレイヤーは、直ちに3枚のカードを引く。そのうち1枚を手札に入れ、他の2枚は捨て札パイルに置く。なお得点カードを捨て札にしても良い。

・ハンガーストライキ/学生の逮捕（Hunger Strike/Students Arrested）：このボックスに最初に到達したプレイヤーは、直ちにマップ上の任意のスペースから相手陣営の2SPを除去する。

・民主主義の女神/彫像の撤去（Goddess of Democracy/Structure Removed）：このボックスに最初に到達したプレイヤーは、相手がこのボックスに到達するまで、各ターンの開始時点におい

て得点カードではないカードを 1 枚捨て札にし、新たなカードを 1 枚引くことができる。

・ **地元人民解放軍の支援／地方師団の投入 (Local PLA support/Rural Divisions Summoned)** : このボックスに最初に到達したプレイヤーは、相手がこのボックスに到達するまで、ターンの終了時に 2OPS の支援チェックを無償で実施できる。

・ **広場の封鎖／武力弾圧 (Square Barricaded/Protestors Massacred)** : このボックスに最初に到達したプレイヤーは、ターンごとに 1 回、相手陣営のイベントを発動させることなくカードを行動に使用できる。これは天安門広場工作や、Common European Home イベントに加えて実施できる。この特典は、相手がこのボックスに到達するまで、ターンごとに 1 回使用できる。

・ **政治的な多様性／最恵国待遇の獲得 (Political Pluralism/Most Favored Nation trade status awarded)** : このボックスに最初に到達したプレイヤーは、相手がこのボックスに到達するまで、ターンごとに 1 枚のカードを行動とイベントの両方に使用できる。プレイヤーはカードの行動とイベントのどちらかを先に実施するか、選択できる。

**6.3.6** カードに記載されたテキストに関わらず、天安門広場工作に使用されたカードのイベントは発動しない。カードは捨て札パイルに置くこと。

**デザインノート:** 天安門広場トラックは、プレイヤーの安全弁である。相手を利するイベントのカードを引き、イベントを発動させることを望まない場合、天安門広場の試みに使うことができる。

**6.3.7** 天安門広場トラックにおける最後のボックスに到達したプレイヤーは、それ以上、天安門広場工作を行うことはできない。

*「壁は 50 年、いや 100 年だって立ち続けるだろう。それが、立ち続ける理由が無くならない限り……」*  
—東ドイツ指導者 エーリッヒ・ホーネッカー

1989 年 1 月 19 日

## 7.0 イベント

### 7.1 一般ルール

カードに記載されたイベントがフェイズプレイヤーに関連しているか、または双方のプレイヤーと関連しており、かつプレイ可能な場合、カードを行動ではなくイベントに使用できる。カードをイベントに使用した場合、カードのテキストに従ってイベントが実施される。

### 7.2 永続イベント

一部のイベントは、別なイベントによりキャンセルされるまで、効果を発揮し続ける。また一部のイベントは、ゲーム終了まで効果を発揮する。これらのカードが使用されたら、発動している効果を示すため、カードをマップの横に置いておくか、あるいはマップにイベントマーカーを配置する。永続イベントには、イベントの名称に下線がついている。

### 7.3 OP 値を修正するイベント

**7.3.1** 一部のイベントカードは、以降のカードの行動値を修正する。なおこれらの修正値は、累積する。

**例:** 保守派プレイヤーは **Prudence** をイベントとして使用し、これにより民主派が使用するすべてのカードは行動値から 1 を引かれることとなる (最低で 1)。しかし民主派が **Austria-Hungary Border Re-opened** を使用したため、民主派がこのアクションラウンドにおいて東ドイツで使用されるすべてのカードに、1 行動値のボーナスが与えられる。加えて、民主派は天安門広場トラックの 2 番目のボックスに到達したため、1OPS のカードをあたかも 2OPS のカードであるかのように使用できる [6.3.5]。

1. 次のアクションラウンドにおいて、民主派は支援マーカーを配置するため **Michnik** (行動値 1) を

行動に使用した。民主派が支援マーカーをドイツにのみ配置する場合、修正後のカード作戦値は 1 (カードに記載された値) +1 (天安門広場) +1 (AH Border Re-opened) -1 (Prudence) =2 となる。民主派は 2SP をライブツィヒに配置し、ターンを終了する。

2. 続くターンのアクションラウンドにおいて、民主派は Roundtable Talks (3OPS) をドイツ以外で支援チェックを実施するために使用した。この場合、適用される修正は Prudence のみとなり、カードの行動値から 1 を減じて 2 が最終的な値となる。民主派は Roundtable Talks カードの行動値による修正+2 によって、2 回の支援チェックを実施する。

**7.3.2** 修正値に関わらず、得点カードを除くカードは常に、最低でも 1 行動値を有する。

**7.3.3** カードの行動値を修正するイベントは、すべての状況において、一方のプレイヤーにのみ適用される。

**例:** 保守派プレイヤーは Perestroika をイベントとして使用し、これにより自身のカードすべてに+1 の行動値修正がついた。また保守派は Prudence を使用し、民主派は自身のカードに-1 の修正がつくこととなった。保守派は、民主派のイベントである Consumerism (3OPS) を使用し、保守派のイベントが発動するより先に行動を実施することとした。Perestroika のボーナスにより、保守派は 4 行動値分の SP を配置できる。続いて Consumerism イベントが発動する。これにより民主派は保守派の 1SP を取り除き、そのうちカードの OPS 値を用いて 1 回の支援チェックを行うことができる。Prudence イベントによりカードの記載された行動値は 1 減少し、支援チェックでは Consumerism カードによるボーナスを 2 しか得ることができない。

## 7.4 OPS としてプレイできるイベント

イベントにより行動の実施が指示された場合、この追加の行動は、カードを行動ポイントのために使用したかのように処理し、その行動値で支援の配置や支援チェックを実施できる。したがってこれらの行動は、ルール[6.1]とカードの使用や作戦値を限定するイベントすべての制約を受ける。

## 7.5 使用できないイベント

他のイベントカードによりキャンセル/制限されたためイベントを使用できない場合でも、そのカードを行動値のために使用できる。

## 7.6 ルーマニアイベントに関する特殊ルール

**7.6.1** 民主派は、特別な解説を必要とする 2 枚のルーマニアイベント (The Crowd Turns Against Ceausescu と The Tyrant is Gone) を有している。これらイベントはルーマニア革命の開始と、中央委員会ビル屋上からヘリで脱出しようとするニコラエ・チャウシェスク、エレナ・チャウシェスクの試みを表している。

**7.6.2** The Crowd Turns Against Ceausescu がイベントとして使用されたら、ルーマニアの得点カードが使用されるまで民主派の前に置いておくこと。これは権力闘争カードが配られた直後、権力闘争が解決される前に効果を発揮する。

**7.6.3** The Crowd Turns Against Ceausescu が効果を発揮する前に The Tyrant is Gone がイベントとして使用されたら、このカードもルーマニアの得点カードが使用されるまで民主派の前に置いておく。権力闘争が解決されたら、The Tyrant is Gone は次のアクションラウンドの前に、直ちに発動する。The Crowd Turns Against Ceausescu がすでに発動した後 (ルーマニア得点カードなどより) に、The Tyrant is Gone がイベントとして使用された場合、The Crowd Turns Against Ceausescu カードの効果を適用し、そのうち他の

イベントと同様に The Tyrant is Gone の効果を直ちに適用する。The Crowd Turns Against Ceausescu が使用されていない場合、The Tyrant is Gone は捨て札パイルに置かれる。

**7.6.4 The Tyrant is Gone** が民主派の前に置かれている間は、チャウシェスクに関する 5 つのイベント (Cult of Personality、Systematization、Ceausescu、Elena、Massacre in Timisoara) が発生する。

**例:** The Crowd Turns Against Ceausescu と The Tyrant is Gone が民主派の前に置かれており、ルーマニア得点カードは使用されていない。保守派は Systematization をイベントとして使用し、これによりルーマニア作家スペースがマップから除去される。

**7.6.5 The Tyrant is Gone** が解決されたら、民主派は民主派の SP が配置されていないルーマニア国内のスペース 1 つを、チャウシェスクの逃亡先として選択する。民主派が選択したスペースに The Tyrant is Gone マーカーを置き、以降、民主派がそのスペースを支配したら、チャウシェスクは逮捕される。マーカーを除去し、直ちに +2VP を得点すること。チャウシェスクが逮捕されないままゲームが最終得点まで進んだ場合、保守派は -2VP のボーナスを得る。チャウシェスクの逃亡に適切なスペースがない場合、民主派は直ちに +2VP を得点する。

*「歴史は、時を逸した者を罰する」* — 一連指導者  
ミハイル・ゴルバチョフがエーリッヒ・ホーネッ  
カーにベルリンで語った言葉

1989年10月7日

## 8.0 権力闘争

得点カードが使用された際、その国家における権力闘争が直ちに実施される。

**重要:** 得点カードは、それが配られたターンにおいて使用されなければならない。ターンの最終アクションラウンドが終了した時点で得点カードを手札に残しているプレイヤーは、ゲームに敗北する。権力闘争は、以下の手順で解決される。

**1. カードの配布:** プレイヤーはその国家で何か所のスペースを支配しているかに基づき、権力闘争デッキから一定枚数のカードを受け取る。

**2. 勝負のレイズ:** プレイヤーは自身の権力闘争カードを 3 枚捨て札にすることで、権力闘争における特典とペナルティを、それぞれ増加させられる。

**3. カードの使用:** プレイヤーは、権力闘争による勝者が決定されるまで、1 度に 1 枚の権力闘争カードを使用する。

**4. 闘争の余波:** 権力闘争の結果によるペナルティと特典が解決される。

**5. 得点:** 最後に、ルール[9.1]に従い国家の得点計算が行われ、これにより VP マーカーを移動させる。  
**ノート:** 自動的勝利の確認を行う前に、すべての権力闘争の手順を終了させなければならない。

### 8.1 カードの配布

**8.1.1 権力闘争デッキのカードすべてをシャッフルする。** プレイヤーは、その国家において何か所のスペースを支配しているかに基づいて、以下のように権力闘争デッキからカードを引く。

- 1ヶ所目の支配スペースに対して、6枚のカードを引く。
- 2ヶ所目以降の支配スペースごとに、2枚のカードを引く。

その国家においてスペースを支配していない場合、この手順においてカードを引くことはできない。

**8.1.2** さまざまなイベント (Roundtable Talks、Peasant Parties Revolt、National Salvation Front) が、権力闘争においてプレイヤーが受け取るカード枚数に影響を与える。これらのイベントが適用された場合、プレイヤーが手札を確認する

前に手札枚数を修正すること。

**例:** 民主派がポーランドの得点カードを使用した。民主派はカトリック教会とポーランド作家、グロツワフ、クラクフのスペースを支配している。保守派はブイドゴシュチュとワルシャワを支配しており、Roundtable Talk イベントが民主派の前に置かれている。民主派は 12 枚のカードを引き、保守派は 8 枚のカードを引く。そのうち民主派は保守派が手札を見る前に、追加で 2 枚のカードを引く。

**8.1.3 権力闘争デッキには、組札（スート札）と指導者、ワイルドカードの 3 種類が含まれている。** スートには嘆願、デモ行進、ストライキ、集会の 4 種類がある。また指導者カードは、マップ上のさまざまな種類のスペース（エリート、知識階層、労働者など）に対応している。ワイルドカードには、追加のカードを引けるもの、相手に捨て札を強制するもの、特定スートの使用を禁止するもの、相手の SP をマップから除去するものがある。

## 8.2 勝負のレイズ

**8.2.1 得点カードを使用したプレイヤーから先に、** 双方のプレイヤーは権力闘争における「勝負」をレイズするかどうかを決定する。

**8.2.2 勝負をレイズするには、手札から 3 枚の権力闘争カードを捨て札にする。** こうすることで、いずれの陣営が勝利した場合も、権力闘争の勝者が勝利得点と支援の喪失を判定するダイスロールを行う際に +1 の修正値がつく。双方のプレイヤーが勝負をレイズした場合、修正は累積し、ダイスロールに +2 の修正がつく。

**例:** 民主派が 14 枚のカードを有しているのに対し、保守派は 6 枚しか有していない。民主派は勝負をレイズすることに決め、3 枚のカードを捨て札にする。保守派は勝負をレイズしなかった。

## 8.3 カードの使用

**8.3.1 権力闘争の開始にあたり、得点カードを使用したプレイヤーがイニシアティブを持つ。** イニシ

アティブは、権力闘争が行われる過程において、プレイヤー間でやり取りされることとなる。なお現在、イニシアティブを有しているプレイヤーが攻撃側となり、相手プレイヤーが防御側となる。

**例:** 民主派がポーランドの得点カードを使用した。そのため、民主派がイニシアティブを有して権力闘争が開始され、最初に使用するカードを選択する。

**ノート:** 攻撃側が 1 ヶ所もスペースを支配しておらず、カードを引くことができなかった場合、防御側が直ちに権力闘争に勝利する。「闘争の余波」手順に進むこと [8.4]。

**8.3.2 闘争ラウンド:** 権力闘争におけるカード使用フェイズは、権力闘争ラウンドに分割される。プレイヤーは権力闘争における勝者が決定されるまで、権力闘争ラウンドをラウンド単位で実施すること。各ラウンドにおいては、以下の手順に従う。

**ステップ 1.** 攻撃側が 1 枚の権力闘争カードをプレイする

- 任意のスート札（集会、ストライキ、デモ行進、嘆願）をプレイできる。
- 指導者カードは、攻撃側が指導者のタイプと一致したスペースを支配している場合のみプレイできる。指導者カードがプレイされたら、攻撃側はいずれかのスートを選択すること。以降は、選択したスートのスート札がプレイされたものとして、処理を行う。
- 任意のワイルドカードをプレイできる（Tactic Fails を除く）。カードの指示に従い、ステップ 2 と 3 を飛ばして新たなラウンドを開始すること。

防御側が、新たなラウンドの攻撃側となる。防御側が対応するカードを出す必要はない。

**ノート:** 攻撃側がプレイ可能なカードを持たない場合、防御側が直ちに権力闘争に勝利する。「闘争の余波」手順に進むこと [8.4]。

**例:** 民主派はワイルドカードを持っていない。彼の手札でもっとも数の多いスーツは、4枚を持つデモ行進であり、そのため彼はデモ行進を使用することとした。彼は、デモ行進カードのうちもっとも強力な「デモ行進 6」のカードを選択する。

**ステップ 2.** 防御側は、攻撃側のカードに対応するカードを1枚プレイする。

- ・攻撃側がプレイしたカードと同じスーツのカードを使用できる。
- ・指導者カードを対応カードとして使用できるが、その国家において防御側が指導者のタイプと一致したスペースを支配している場合のみプレイできる。
- ・あるいは、この時点で **Tactic Fails** をプレイできる。この場合、いずれのプレイヤーも権力闘争の間、攻撃側が使用したスーツのカードを使用できなくなる（指導者カードが使用されている場合は指定されたスーツ）。なおこのカードを使用した場合、防御側はこのラウンドにおける「反撃ロール」を実施できない。ステップ 3 を飛ばし、新たな権力闘争ラウンドでは攻撃側がイニシアティブを維持する。

**ノート:** 防御側が攻撃側のカードに対応できるカードを持たない場合、あるいは対応しないことに決めた場合、直ちに権力闘争が終了し攻撃側が勝利する。なお攻撃側は、ステップ 1 において使用したスーツで権力闘争に勝利したものと見なされる。直ちに「闘争の余波」手順に進むこと[8.4]。

**例:** 保守派はデモ行進カード1枚と、利用可能なエリート指導者カードを有している。彼は知識階層指導者カードを有しているが、ポーランド作家スペースを支配していないため使用できない。彼は、エリート指導者カードを取っておくことに決め、デモ行進カードを民主派カードへの対応に使用した。

**ステップ 3.** 防御側はイニシアティブを奪取する

ため、ダイスを1個ロールする。

- ・イニシアティブを奪取するには、防御側は攻撃側が攻撃に使用した権力闘争カードのランク以上の目をロールしなければならない。
- ・集会カードすべてランク 1 である。そのためこのカードが攻撃に使用されたら、反撃は自動的に成功し、ロールは必要ない。
- ・防御側がイニシアティブを獲得したら、次の権力闘争ラウンドでは彼が攻撃側となる。失敗した場合、攻撃側がイニシアティブを引き継ぎ、再度攻撃側となる。

**例:** 民主派がデモ行進の 6 を使用したため、保守派はイニシアティブを得るために 6 をロールしなければならない。彼は 2 をロールし、そのため民主派がイニシアティブを維持して新たなカードで攻撃を行う。

**8.3.3** イニシアティブを有しているプレイヤーは、権力闘争を放棄できない。プレイ可能なカードがある場合は、必ずプレイすること。

**8.3.4** 反撃ロールを行うことができる場合、プレイヤーは必ず実施しなければならない。

**例:** 民主派がイニシアティブを維持しており、彼は別なデモ行進カードをプレイした。攻撃側であるため、手札にプレイ可能なカードがある場合、必ずプレイしなければならない。保守派は権力闘争を放棄することとした。彼はイニシアティブを持たないため、たとえ民主派のデモ行進に対応できるカードであったとしても、エリート指導者カードを使用する必要がない。保守派は災いの前兆を見ており、唯一の指導者カードと脆弱な集会カードを使用するよりは、デモ行進に敗北することを選んだのだ。ポーランドにおける権力闘争で、民主派が勝利した！

## 8.4 闘争の余波

**8.4.1** 権力闘争の勝者が決定したら、2回のダイスロールを行う。最初のロールで、敗者がこの国家

からいくつの支援を除去しなければならないかが決定し、次のロールで勝者が何点の VP を受け取るかが決定される（勝者が民主派ならば、保守派が権力から転落するかどうかも決定される）。

- ・嘆願を使用して権力闘争に勝利した場合、いずれのダイス目にも−2の修正がつく。

- ・集会を使用して権力闘争に勝利した場合、いずれのダイス目にも+2の修正がつく。

- ・いずれかのプレイヤーが権力闘争において勝負をレイズした場合、レイズしたプレイヤーごとに、いずれのダイス目にも+1の修正がつく。勝負をレイズしたプレイヤーが敗北した場合でも、+1の修正は適用すること。

- ・Yakovlev Counsels Gorbachev イベントが発動しており、かつ民主派が権力闘争に勝利した場合、いずれのダイス目にも+1の修正がつく。

**8.4.2 支援喪失のダイスロール:** 敗者はダイスを1個ロールする。上記の修正値を適用し、マップ上にある権力闘争結果表の支援の喪失 (Support Loss) 欄を確認する。これにより権力闘争に敗北した結果として、その国家から何ポイントの SP を除去しなければならないかが決定される。敗者が、どの SP を除去するか決定する。敗者が、その国家に配置しているより多くの SP を除去するように求められた場合、余りは無視される。

**例:** 保守派は権力闘争に敗北した。彼は支援の喪失を判定するためダイスを1個ロールし、結果は1となった。民主派が勝負をレイズしていたため+1の修正がつき、修正後の結果は2となる。権力闘争結果表により、保守派は1支援を除去しなければならない。ワルシャワは闘争拠点のため、彼はブイドゴシュチュから1SPを除去することとした。

**8.4.3 勝利得点のダイスロール:** 勝者はダイスを1個ロールする。上記の修正値を適用し、マップ上にある権力闘争結果表の勝利得点 (Victory Points)

欄を確認する。これにより権力闘争に勝利した結果として、何ポイントの VP を受け取るかが決定される。

**例:** 民主派は権力闘争に勝利した。彼は VP を判定するためダイスを1個ロールし、結果は3となった。勝負をレイズしていたため+1の修正がつき、修正後の結果は4となる。権力闘争結果表により、民主派は2VPを得た。

**8.4.4 民主派の政権奪取:** 民主派が権力闘争に勝利し、かつ修正後の勝利得点ダイスロールが4以上だった場合、保守派はその国家の政権を失う。民主派の SP マーカーを国家の得点ボックスの横に置き、得点カードを戦略デッキから取り除く。保守派が権力闘争に勝利するか、または民主派が勝利したが修正後のロール値が3以下だった場合、保守派が政権を維持する。

**例:** 民主派の修正後のロール結果は4であり、これは保守派が権力から転落したことを意味する。ポーランドは民主化された！ 民主派はグラスを掲げて「Sto Lat!」、「Na zdrowie!」（訳注：いずれも乾杯の意）と言った。

**8.4.5 保守派の政権移譲:** 保守派が政権を奪取されなかった場合、この時に限り保守派は自主的に政権を委譲しても良い。ただし、政権維持による得点を行うことはできない。民主派の SP マーカーを国家の得点ボックスの横に置き、得点カードを戦略デッキから取り除く。

「人民よ、あなたがたの政府が帰ってきた！」  
チェコスロバキア大統領 ヴァーツラフ・ハヴェル

1990年1月1日

**8.4.6 政権維持による得点:** 保守派が政権を維持した場合、得点カードはゲームに留まり、捨て札パイルに置かれる。保守派はその国家の政権値

(Power Value) に、権力闘争カードが使用された回数を掛けた分の勝利得点を得る。

- ・ 国家の政権値はマップ上の得点ボックスに記載されている。
- ・ 保守派が国家の政権維持に成功したら、得点ボックスの横に保守派の 1SP マーカーを置く。保守派が再度、政権を維持したら 2SP のマーカーに置き換えること。これは、次の権力闘争において保守派が政権を維持した場合、何点のボーナス VP を獲得できるかを記録するためのものだ。

**例:** ポーランドの政権値は 3 である。保守派は、最初の政権維持において -3VP を獲得し、2 回目において -6VP を、3 回目において -9VP を獲得する。

**8.4.7 民主派政権:** 民主派は、政権維持による得点を行わない。民主派が政権を獲得したら、得点カードはゲームから除去される。

## 8.5 得点

権力闘争の最後の処理として、双方のプレイヤーが国家にどれだけの支援を有しているかに基づき、VP が得点される。詳細は[9.0]を参照のこと。

## 9.0 国家の得点処理

### 9.1 一般ルール

国家の得点処理とは、プレイヤーがその国家でどれだけ上手くやっているか、またそれによりどれだけ勝利得点を獲得できるかを計算するプロセスである。国家の得点処理は、以下のタイミングで実施される。

1. 国家における権力闘争の、最後の手順において。
2. 最終得点処理において[10.4]。

### 9.2 国家の得点処理における用語

以下の用語が、国家の得点処理において使用される。

**プレゼンス:** プレイヤーがその国家において少な

くとも 1 スペースを支配している場合、「プレゼンス」を得る。

**優勢:** プレイヤーがその国家において相手より多くのスペースを支配し、かつ相手より多くの闘争拠点を支配している場合、「優勢」を得る。ただし優勢を得るためには、少なくとも 1 ヶ所の通常スペースと、1 ヶ所の闘争拠点を支配していなければならない。

**コントロール:** プレイヤーがその国家において相手より多くのスペースを支配し、かつすべての闘争拠点を支配している場合、「コントロール」を得る。

## 9.3 国家の得点処理手順

**9.3.1** プレイヤーがプレゼンス、優勢、コントロールのいずれかを達成した場合、国家の得点ボックスに記載された VP を得点する (3 つのうち、もっとも高い達成レベルのもののみ)。

**例:** 保守派がルーマニアで優勢を得た。彼は優勢により 4VP を獲得するが、プレゼンスによる 2VP を得ることはできない (ルール上はプレゼンスの要件を満たしていることに関わらず)。

**9.3.2** それぞれのプレイヤーは、その国家において支配している闘争拠点 1 ヶ所ごとに、1VP を追加得点する。

**9.3.3** それぞれのプレイヤーは VP を合計し、両者の差が勝利得点トラックに記録される。

**例:** 保守派がポーランドの得点カードを使用した。権力闘争の終了時にポーランドの得点処理が行われる。保守派はワルシャワを支配しており、民主派はポーランドカトリック教会とポーランド作家、ヴロツワフとクラクフのスペースを支配している。これらのうちワルシャワとヴロツワフ、クラクフのみが闘争拠点スペースである。民主派はポーランドの優勢 (6VP) に加えて、2 つの闘争拠点スペース (ヴロツワフとクラクフ) を支配していることから +2VP を得る。民主派はグダニスク

に 1SP しか配置していないため、ここを支配していない。保守派はポーランドにおけるプレゼンスの 3VP に加え、闘争拠点スペース（ワルシャワ）の支配で 1VP を得る。民主派は、相手より多くの闘争拠点スペースを支配し、総合的により多くのスペースを支配しており、かつ少なくとも 1ヶ所の闘争拠点ではないスペースを確保していることから、優勢を達成している。関連する勝利得点を計算した結果、双方の差は 4 となる（民主派の 8VP と保守派の 4VP）。VP マーカーが、民主派の勝利に向けて 4 段階動かされる。

## 10.0 勝利条件

1989 に勝利する方法は 4 種類ある。

### 10.1 自動的な勝利

いずれかのプレイヤーが 20VP に到達した時点でゲームは終了し、そのプレイヤーが勝利する。

- ・権力闘争のすべての手順が終了し（国家の得点処理を含む）、すべての VP 修正が適用されるまで、自動的な勝利の確認は行われない。

- ・最終得点処理において、自動的な勝利は適用されない。

### 10.2 得点カードの持ち越し

持ち越しカードの確認手順[4.5.4]において、得点カードを手札に持っているプレイヤーはゲームに敗北し、相手が勝利者となる。双方のプレイヤーが得点カードを持ち越している場合、ゲームは引き分けとなる。

「私は自由を探し求めてきた」ーデビッド・ハッセルホフ ベルリンにて

1989 年 12 月 31 日

### 10.3 大みそかパーティ

ターン中に New Year's Eve Party イベントが使用され、保守派がイベントを発動させることを選択

した場合、そのターンの終了時に最終得点処理なしにゲームが終了する。

- ・ゲームが終了する前に、民主派は保守派が権力を維持しているいずれか 1 カ国で、権力闘争を行うことができる。もし実施する場合、権力闘争はその国家の得点カードが使用されたとなしで行うこと（国家の得点処理を含む）。

- ・この権力闘争は民主派がイニシアティブを有して開始される。

- ・ノート: 民主派が最後の権力闘争をルーマニアで実施することにした場合、The Crowd Turns Against Ceausescu（イベントとして使用されたが、まだ効果を発揮していないもの）は無効となる。権力闘争が解決されたらゲームが直ちに終了するため、The Tyrant is Gone は実施されない。

- ・最後の権力闘争が実施されたら、最終得点処理[10.4.3]と同様に、リードしているプレイヤーが勝利者となる。

## 10.4 最終得点処理

10.4.1 ターン 10 の終了時にいずれのプレイヤーも勝利を達成していない場合、すべての国家において国家の得点処理ルール[9.0]に基づき得点を計算する。このとき権力闘争は実施されず、保守派は権力の維持による得点を計上できない。ただし、保守派は権力を維持している国家の数に応じて、最終得点処理でボーナスを得ることができる。

国家の数	VP ボーナス
1	-4
2	-8
3	-12
4	-16
5	-20
6	-24

10.4.2 最終得点処理において、20VP や -20VP に到達しても自動的な勝利とはならない。

**10.4.3** すべての国家の得点処理を行い、保守派がボーナスポイントを獲得したら、より多くの VP を獲得したプレイヤーが勝利する。VP マーカーがプラスの位置にあれば民主派が勝利し、マイナスの位置にあれば保守派が勝利する。VP マーカーがゼロの位置にあれば、ゲームは引き分けとなる。

## 11.0 カードの明確化

### 11.1 Austria-Hungary Border Reopened

このカードが効果を発揮している間に、民主派が東ドイツで支援チェックを実施した場合、行動値に対するボーナスは、支援チェックが 2 回とも東ドイツで実施された場合にのみ与えられる。最初の支援チェックが東ドイツで実施される場合、民主派はボーナスを使用するかどうか、明らかにしなければならない（これにより、2 番目の支援チェックが東ドイツで実施されるかどうかが決まる）。民主派がダイスロールにボーナスを使用するかどうか明確に宣言しなかった場合、ボーナスを使用することはできない。

### 11.2 General Strike

保守派プレイヤーは、このイベントが発動した以降のアクションラウンドにおいて、捨て札とダイスロールを開始する。アクションラウンドにつき、1 枚のみの捨て札を行うこと。このイベントは、複数ターンにわたり効果を発揮することがある。

**11.3 Helsinki Final Act:** このカードはイベント名称が赤字で記載されているが、他の民主派イベントの前提イベントではない。ただし赤字のため、Goodbye Lenin! イベントで保守派からカードを奪うことができる。

## 12.0 ソ連安定度トラック

「もしゴルバチョフが失脚すれば、東ヨーロッパの民主主義における我々の大きなビジョンが失われることになる」 — 英首相マーガレット・サッチャーが、米大統領のジョージ・ブッシュに語った言葉

1989 年 11 月 18 日

1989 年 11 月 18 日

### 12.1

ソ連の政権はゲーム開始時点で安定しているが、バルト諸国（リトアニア、ラトビア、エストニア）の民衆イベントが使用されることで、ソ連からの独立宣言プロセスが開始されることとなる。

### 12.2

Sajudis イベントが発動したら、ソ連の安定度マーカーをその位置に動かす。

### 12.3

The Baltic Way イベントが発動したら、ソ連の安定度マーカーをその位置に動かす。

### 12.4

Breakaway Baltic Republics イベントが発動したら、ソ連の安定度マーカーをその位置に動かす。  
ノート: いったん Breakaway Baltic Republics が発動したら、Gorbachev Charms the West はイベントとして使用できない。

### 12.5

When Kremlin Coup! イベントが発動したら、ソ連の安定度マーカーをその位置に動かす。

### 12.6

これらイベントに関連した VP は、トラックの横とカードに記載されている。

## Card Notes (未訳)

## Sample Turn (未訳)

## カード一覧

### 前期 (Early Year)

#### 1. LEGACY OF MARTIAL LAW\*

##### 戒厳令の遺産

ポーランドの 1 民主派 SP を、1 保守派 SP に置きかえる。また、このカードの行動値を使用してポーランドで 1 回の支援チェックを実施する。

#### 2. SOLIDARITY LEGALIZED\*

##### 「連帯」の合法化

1 民主派 SP を、ポーランド国内のすべての支配されていない労働者と農民スペースにそれぞれ置く。保守派プレイヤーは、これより Gdansk での支援チェックを実施できない。Walesa の使用が可能になる。

#### 3. WALESA\*

##### ワレサ

4 民主派 SP をポーランド国内のスペースへ（複数可）、任意に配置できる。そのうち、民主派プレイヤーはこのカードの行動値を使用してポーランドで 2 回の支援チェックを実施できる。Solidarity Legalized が、イベントとして使用されていなければならぬ。

#### 4. MICHNIK\*

##### ミフニク

3 民主派 SP をポーランドの知識階層スペースに置く。

#### 5. GENERAL STRIKE\*

##### ゼネスト

次のアクションラウンドにおいて、保守派はカードを 1 枚捨て札にし、ダイスロールを行わなければならない。カードの Ops 値とロール結果の合計が 6 以上であれば、ストライキは終了する。スト

ライキが終了するまで、保守派はアクションラウンドごとに捨て札とダイスロールを行わなければならない。ただし、ストライキ中でも得点カードは使用できる。

#### 6. BROUGHT IN FOR QUESTIONING

##### 連行と尋問

民主派プレイヤーは、ランダムに 1 枚のカードを捨て札にする。もしそれが保守派のイベントであれば、直ちに発動する。

#### 7. STATE RUN MEDIA\*

##### 国営メディア

4 民主派 SP を取り除く。ただし、1 ヶ所のスペースにつき 2SP まで。

#### 8. PRUDENCE

##### 慎重な政策

ターンの残り期間において、相手陣営の Ops 値が -1 される（最小値は 1）。

#### 9. THE WALL\*

##### ベルリンの壁

保守派プレイヤーの前に、カードを置いておくこと。次に東ドイツで実施する支援チェックは、民主派プレイヤーの支配スペースが隣接することによる、修正値を受けない。The Wall Must Go が使用された場合は、効果無しとなる。

#### 10. CULT OF PERSONALITY\*

##### 個人崇拜

4 保守派 SP を、ルーマニア国内の労働者または農民スペースに置く。ただし 1 ヶ所のスペースにつき 2SP まで。The Tyrant is Gone が発動した場合は、効果無しとなる。

### 11. DISSIDENT ARRESTED

#### 反体制派の逮捕

任意の知識階層スペースから2民主派SPを取り除く。

### 12. APPARATCHIKS\*

#### 党官僚

3保守派SPを任意の官僚スペース(複数可)に配置する。

### 13. STASI\*

#### シュタージ

このターンの残り期間において、民主派プレイヤーはアクションラウンドで使用する予定のカードを、保守派プレイヤーがカードプレイを行う前に、公開しなければならない。

### 14. GORBACHEV CHARMS THE WEST

#### 西側を魅了するゴルバチョフ

相手側の2SPを除去し、このカードのOps値を使用して支援チェックを1回実施する。Breakaway Baltic Republics以降は、イベントとして使用できない。

### 15. HONECKER\*

#### ホーネッカー

保守派プレイヤーは、得点カードを除く任意のカード1枚を、捨て札パイルから手札に加える。また保守派プレイヤーは、このターンに追加の1アクションラウンドを実施できる。Modrow以降は、イベントとして使用できない。

### 16. NOMENKLATURA\*

#### ノーメンクラトゥーラ

3保守派SPを、任意のエリートスペース(複数可)に置く。あるいは、エリートスペースからすべて

の民主派SPを取り除く。

### 17. ROUNDTABLE TALKS

#### 円卓会議

民主派プレイヤーの前に置いておく。次の権力闘争において、民主派は保守派からランダムに2枚の権力闘争カードを取る。そのうち、円卓会議のカードは捨て札とする。

### 18. POSZGAY DEFENDS THE REVOLUTION\*

#### ポジュガイによるハンガリー動乱の擁護

1保守派SPを、民主派の支配下でないハンガリー国内のスペース4ヶ所にそれぞれ置く。

### 19. PAPAL VISIT\*

#### 教皇の来訪

3民主派SPを、任意のカトリック教会スペースに置く。

### 20. DEUSTCHE MARKS\*

#### ドイツマルク

民主派プレイヤーは、得点カードを除くもっともOps値の高いカードを保守派に渡さなければならない。そのカードが使用可能な保守派イベントだった場合は、直ちにイベントが発動する。それ以外の場合は、イベントを発動させずにそのカードのOps値を使用する。

### 21. COMMON EUROPEAN HOME

#### 欧州共通の家

相手側のイベントカードと同時に使用することで、イベントが発動することを防ぐ。このカードがOpsに使用された場合、相手陣営は1VPを得る。

### 22. Scoring card—POLAND

#### 得点カード ポーランド

プレゼンス	3
優勢	6
支配	9

闘争拠点ごとに+1

民主派が政権を奪取したら、プレイから除去する。

### 23. Scoring card—HUNGARY

得点カード ハンガリー

プレゼンス	1
優勢	2
支配	4

闘争拠点ごとに+1

民主派が政権を奪取したら、プレイから除去する。

### 24. ST. NICHOLAS CHURCH\*

聖ニコラス教会

民主派は、Lutheran Church スペースの支配に必要なだけの民主派 SP を配置できる。The Monday Demonstrations の使用が可能となる。

### 25. PERESTROIKA\*

ペレストロイカ

ターンの残り期間において、保守派プレイヤーの使用するカードすべての Ops 値を+1する。

### 26. HELSINKI FINAL ACT\*

ヘルシンキ宣言

ゲームの残り期間、保守派プレイヤーが学生または知識階層スペースで実施する支援チェックごとに+1VPする。

### 27. CONSUMERISM

消費者運動

労働者スペース 1ヶ所から保守派 SP を取り除き、同じ国家の労働者スペースで、このカードの Ops 値を使用して支援チェックを 1 回行う。

### 28. FACTORY PARTY CELLS

工場の党支部

労働者スペース (複数可) から 3 民主派 SP を取り除く。ただし、1ヶ所のスペースにつき 2SP まで。

### 29. JAN PALACH WEEK\*

ヤン・パラフ追悼週間

Charles University に 6 民主派 SP を配置する。

### 30. TEAR GAS\*

催涙ガス

保守派プレイヤーの前に置いておく。次に学生スペースで支援チェックを行う際に+1 の修正を得て、そののちカードをゲームから取り除く。

### 31. INTELLIGENTSIA

インテリゲンチヤ

4 民主 SP を知識階層スペース (複数可) に置く。ただし、1ヶ所のスペースにつき 2SP まで。

### 32. PEASANT PARTIES\*

農民党

4 保守派 SP を農民スペースに配置する。ただし、1ヶ所のスペースにつき 2SP まで。

### 33. SAJUDIS\*

サユディス

+1VP する。任意の少数民族スペースの支配に必要なだけの、民主派 SP を置く。The Baltic Way の使用が可能となる。

### 34. FIDESZ\*

フィデス

ハンガリーの学生スペースに 5 民主派 SP を置く。

### 35. HEAL OUR BLEEDING WOUND\*

われらの傷口を癒したまえ

前期に使用された場合	-3VP
中期に使用された場合	-1VP
後期に使用された場合	+3VP

### 36. DASH FOR THE WEST\*

西側への逃亡

ダイスを1個ロールすること。東ドイツで保守派の支配しているスペース数をダイス目が上回っている場合は+1VPし、捨て札パイルからアスタリスク(\*)のついた任意の民主派イベントを1枚選ぶ。カードのイベントは直ちに発動する。

### 37. NAGY REBURIED\*

ナジの再埋葬

ハンガリーのエリートスペースから、すべての保守派SPを取り除く。4保守派SPをハンガリー国内に置く。ただし、1ヶ所のスペースにつき2SPまで。

### 38. THE JULY CONCEPT\*

7月構想

ブルガリア国内に3保守派SPを置く。

### 39. ECO-GLASNOST\*

環境問題——グラスノスチ

Ruseに4民主派SPを置く。ゲームの残り期間において、保守派がRuseで支援チェックを行うごとに+1VPする。

### 40. HUNGARIAN DEMOCRATIC FORUM\*

ハンガリー民主フォーラム

ハンガリー国内に3民主派SPを置く。このカードのOps値を使用してハンガリー国内で1回の支援チェックを行う。

## 中期 (Middle Year)

### 41. CEAUSESCU\*

チャウシェスク

ルーマニア国内から3民主派SPを取り除く。そののち、このカードのOps値を使用して1

回の支援チェックを実施できる。民主派プレイヤーが、このアクションラウンド終了時においてCluj-Napocaに隣接するスペースにSPを有している場合、Bucurestiから1保守派SPを取り除く。Tyrant is Goneが使用された以降は、無効となる[7.6]。

### 42. Scoring Card—East Germany

得点カード 東ドイツ

プレゼンス	3
優勢	6
支配	9

闘争拠点ごとに+1

民主派が政権を奪取したら、プレイから除去する。

### 43. Scoring Card—Bulgaria

得点カード ブルガリア

プレゼンス	1
優勢	2
支配	3

闘争拠点ごとに+1

民主派が政権を奪取したら、プレイから除去する。

### 44. INFLATIONARY CURRENCY\*

通貨のインフレ

相手陣営が影響力を有する、任意の国家を指定する。その国家から2SPを取り除き、このカードのOps値を使用して1回の支援チェックを行う。相手プレイヤーは3Opsのカードを捨て札にすることで、支援チェックをキャンセルできる。

**45. SOVIET TROOP WITHDRAWALS\***

**ソ連軍の撤退**

東ヨーロッパから5保守派 SP を取り除く。ただし、1ヶ所のスペースにつき 2SP まで。

**46. GOODBYE LENIN! \***

**グッバイ・レーニン!**

保守派プレイヤーは、すべての赤文字で書かれたイベントを明らかにしなければならない。民主派プレイヤーは、その中から 1 つを選択し、イベントとして使用できる。イベントは直ちに実施される。あるいは、民主派プレイヤーはこのカードを行動に使用しても良い。

**47. BULGARIAN TURKS EXPELLED\***

**ブルガリアのトルコ人追放**

-2VP。Razgrad の民主派 SP を除去する。

**48. "WE ARE THE PEOPLE!" \***

**「われら人民！」**

民主派プレイヤーは Lutheran Church から東ドイツの任意のスペースへ、4 民主派 SP まで移動させることができる（複数可）。ただし、1ヶ所のスペースにつき 2SP まで。これより、保守派は Leipzig で支援チェックを実施できない。

**49. FOREIGN CURRENCY DEBT BURDEN\***

**過大な対外債務**

+1VP。民主派は、ルーマニアを除く国家を選択すること。ターンの残り期間において、保守派はその国家で支援チェックを実施できない。

**50. THE SINATRA DOCTRINE\***

**シナトラ・ドクトリン**

ターンの残り期間において、民主派プレイヤーの

使用するカードは Ops 値に+1 する。

**51. 40th ANNIVERSARY CELEBRATION\***

**40 周年記念行事**

2 保守派 SP を東ドイツに置く。保守派が VP でリードしている場合は、4 保守派 SP を置くこと。そののち、-1VP する。

**52. NORMALIZATION\***

**ノーマライゼーション**

チェコのエリートと官僚スペースから、すべての民主派 SP を取り除く。

**53. LI PENG\***

**李鵬**

ゲームの残り期間において、保守派による天安門広場工作には+1 の修正がつく。

**54. THE CROWD TURNS AGAINST  
CEAUSESCU\***

**チャウシェスクに立ち向かう群衆**

次に実施されるルーマニアの権力闘争において、双方のプレイヤーがカードを引いた後に、民主派は 15 枚の権力闘争カードを引くこと。その 15 枚の中に含まれる集会カードの枚数×3 に等しい Ops を使用して、ルーマニア国内で 1 回のアクションラウンドを実施する。なおこの 15 枚のカードは捨て札にされる。The Tyrant is Gone の使用が可能となる [7.6]。

**55. Scoring Card—Czechoslovakia**

**得点カード チェコスロバキア**

プレゼンス	2
優勢	4
支配	6

闘争拠点ごとに+1

民主派が政権を奪取したら、プレイから除去する。

#### 56. FOREIGN TELEVISION\*

##### 海外のテレビ番組

4 保守派 SP を取り除く。ただし、1 ヶ所のスペースにつき 2SP まで。Dresden に対しては使用できない。

#### 57. CENTRAL COMMITTEE RESHUFFLE\*

##### 党委員会の刷新

保守派が権力を維持しているいずれか 1 ヶ所の国家に、3 保守派 SP を配置する。

#### 58. AUSTRIA-HUNGARY BORDER RE-OPENED\*

##### ハンガリー・オーストリア間国境の再解放

ターンの残り期間において、すべての行動ポイントが東ドイツで使用される場合、民主派のカードは+10ps される。

#### 59. GRENZTRUPPEN\*

##### 国境警備隊

ターンの残り期間において、東ドイツ国内での民主派の支援チェックは-1 の修正を受ける。

#### 60. TOXIC WASTE\*

##### 有毒廃棄物

任意の労働者スペース（複数可）に 3 民主派 SP を置く。

#### 61. THE MONDAY DEMONSTRATIONS\*

##### 月曜デモ

Lutheran Church と Leipzig に、民主派が支配するのに必要なだけの SP を置く。このカードの Ops 値を使用して、東ドイツ国内で 5 回の支援チェックを実施する。St. Nicholas Church が使用されて

いなければならない。

#### 62. YAKOVLEV COUNSELS GORBACHEV\*

##### ヤコブレフによるゴルバチョフへの助言

民主派プレイヤーの前に置いておく。民主派が次の権力闘争に勝利した場合、支援の喪失と勝利得点のダイスロールに+1 の修正値を得る。そののち、このカードをゲームから取り除く。

#### 63. GENSCHER\*

##### ゲンシャー

ターンの残り期間において、東ドイツ国内の保守派が支配するスペースに SP を置く際に必要な、+10ps のコストが無視される。

#### 64. LEGACY OF 1968\*

##### 1968 年の遺産

保守派プレイヤーが支配していないチェコスロバキア国内のすべてのスペースに、1 民主派 SP を置く。

#### 65. PRESIDENTIAL VISIT\*

##### 大統領の訪問

次のターンにおいて、保守派の手札は 7 枚に減少する。

#### 66. NEW FORUM\*

##### 新フォーラム

東ドイツ国内の 3 ヶ所のスペースに、1 民主派 SP を置く。

#### 67. REFORMER REHABILITATED\*

##### 改革者の権利回復

天安門広場工作で先行している場合、捨て札パイルから得点カードを除く任意のカード 1 枚を引く。カードのイベントは直ちに発動する。

#### 68. KLAUS AND KOMAREK\*

##### クラウスとコマレク

Praha から 2 保守派 SP を取り除き、2 民主派 SP を置く。

#### 69. SYSTEMATIZATION\*

##### 組織化

ルーマニア国内の 1 スペースを破壊する。そのスペースの民主派 SP は取り除かれ、保守派 SP は Bucuresti に移動させられる。破壊されたスペースに接続していたスペースは、以降は直接、互いに接続すると見なす。The Tyrant is Gone 以降は使用できない[7.6]。

#### 70. SECURITATE\*

##### セクリタテア

ルーマニアの権力闘争の開始時点で、民主派は権力闘争カードを明らかにしなければならない。このイベントは、Army Backs Revolution イベントによりキャンセルされるまで効果を発揮する。

#### 71. KISS OF DEATH\*

##### キス・オブ・デス

保守派プレイヤーは、ランダムにカードを 1 枚捨てて札にする。そのカードが双方に関連したイベント、または民主派に関連したイベントであれば、ただちに実施される。

#### 72. PEASANT PARTIES REVOLT\*

##### 農民党の暴動

民主派の前に置いておく。次の権力闘争において、民主派が農民スペースを支配しているならば、保守派からランダムに 1 枚の権力闘争カードを取り、自身の手札に加える。そののち、このカードをゲームから取り除く。

#### 73. LASZLO TOKES\*

##### ラースロー・テケシュ

Timisoara と Harghita/Covasna に 1 民主派 SP を置く。そののち、民主派プレイヤーはこのカードの Ops 値を使用してルーマニア国内で SP の配置または 2 回の支援チェックを実施できる。Massacre in Timisoara の使用が可能となる。

#### 74. FRG EMBASSIES\*

##### 西ドイツ大使館

このターンの残り期間において、東ヨーロッパ国内の民主派による支援チェックは+1 の修正を受ける。

#### 75. EXIT VISAS\*

##### 出国ビザ

民主派プレイヤーは任意の数のカードを捨て、同数の補充カードを山札から引くことができる。

#### 76. WARSAW PACT SUMMIT\*

##### ワルシャワ条約機構サミット

保守派プレイヤーは、サミットにおいて強硬派と改革派のいずれが支配的であるかを選択する。保守派は+2の修正値で学生/知識階層スペースに 2 回の支援チェックを実施するか、あるいは民主派 SP のないスペース（複数可）に 4SP を置く。

#### 77. SAMIZDAT\*

##### サミズダート

民主派は 1 枚のカードを手札から選んで脇に置き、次のターンのために取っておくことができる。山札から補充カードを引くこと。脇に置いておいたカードは新たなカードが引かれる前に民主派の手札に戻される。

## 78. WORKERS REVOLT

### 労働者の暴動

相手陣営が影響力を有する労働者スペースを1つ選択する。ダイスを1個ロールし、結果が4~6であれば暴動は成功し、相手陣営のSPをすべて自分のものと置き換える。相手陣営の支配するスペースが隣接するごとに、-1の修正が与えられる。

## 79. THE THIRD WAY\*

### 第3の道

-2VP。東ドイツのWriterスペースに3保守派SPを置く。

## 80. NEPOTISM\*

### 縁故主義

ダイスを1個ロールする。

1~2: バルカン諸国の労働者スペース(複数可)に4保守派SPを置く。

3~4: バルカン諸国の労働者スペース(複数可)に3保守派SPを置く。

5~6: バルカン諸国の労働者スペース(複数可)に1保守派SPを置く。

## 81. THE BALTIC WAY\*

### バルトの道

+3VP。任意の少数民族スペース1ヶ所に対し、その支配に必要なだけの民主派SPを置く。Sajudisが使用されていなければならない。Breakaway Baltic Republicsの使用が可能となる。

## 後期 (Late Year)

## 82. SPITZEL\*

### 情報提供者

東ドイツから2民主派SPを取り除く。

## 83. MODROW\*

### モドロウ

ダイスを1個ロールする。結果が、東ドイツ国内で民主派が支配しているスペース数より大きい場合、同国内に4保守派SPを配置する。ただし、1ヶ所のスペースにつき2SPまで。このイベントはHoneckerの使用を防ぐ。

## 84. BREAKAWAY BALTIC REPUBLICS\*

### バルト諸国の離脱

+5VP。任意の少数民族スペース1ヶ所の支配に必要なだけの、民主派SPを配置する。このカードのOpsを使用して、1回の支援チェックを行う。The Baltic Wayが使用されていなければならない。Kremlin Coup!が使用可能となる。

## 85. TANK COLUMN/TANK MAN\*

### 戦車の縦列/タンク・マン

天安門広場トラックを1段階進める。

## 86. "THE WALL MUST GO!"\*

### 「壁は取り除かねばならぬ！」

民主派プレイヤーはベルリンの壁の除去を試みることができる。双方のプレイヤーはダイスを1個ロールし、東ドイツで支配するスペースの数を加算し、より大きな側が勝利する。同じ値の場合は振り直すこと。2本先取の3回勝負とする。壁の除去に成功した場合は+3VP。また保守派は、東ドイツから3保守派SPを取り除く。

## 87. KOHL PROPOSES REUNIFICATION\*

### コール首相による再統一の提案

+2VP。民主派プレイヤーは、The Wall Must Goがイベントとして使用され、壁の除去に成功している場合、このカードのOpsを使用してSPの配置または2回の支援チェックを実施できる。

**88. ADAMEC\***

**アダメツ**

ダイスを 1 個ロールする。3~6 ならば、4 保守派 SP をチェコスロバキア国内に置く。ただし、1 ヶ所のスペースにつき 2SP まで。チェコスロバキア国内で民主派が支配する労働者スペースごとに、-1 の修正を行う。

**89. DOMINO THEORY\***

**ドミノ理論**

民主派が少なくとも 2 ヶ国の政権を奪取している場合、捨て札パイルから任意の得点カードを取り、直ちにイベントとして使用する。

**90. CIVIC FORUM\***

**市民フォーラム**

+1VP。チェコスロバキア国内に 4SP を置く。Czech Writer スペースを民主派が支配している場合、民主派プレイヤーはこのカードの Ops を使用してチェコスロバキア国内で 2 回の支援チェックを実施する。

**91. MY FIRST BANANA\***

**はじめてのバナナ**

東ドイツから 2 保守派 SP を取り除き、このカードの Ops を使用して 2 回の支援チェックを実施する。

**92. BETRAYAL\***

**裏切り**

任意の Orthodox Church スペースを選択し、すべての民主派 SP を保守派 SP に置きかえる。

**93. SHOCK THERAPY\***

**ショック療法**

民主派プレイヤーが政権を奪取した国家 1 つを選択する。ダイスを 1 個ロールし、3~6 ならばショ

ック療法は成功する。保守派が支配する労働者または農民スペースごとに-1 の修正を行う。成功した場合は+3VP し、その国家に 3 民主派 SP を置く。

**94. UNION OF DEMOCRATIC FORCES\***

**民主勢力の団結**

ブルガリアから 4 保守派 SP を取り除く。ただし、1 ヶ所のスペースにつき 2SP まで。そののち、このカードの Ops を使用して、ブルガリア国内で 2 回の支援チェックを実施する。

**95. Scoring Card—Romania\***

**得点カード ルーマニア**

プレゼンス	2
優勢	4
支配	6

闘争拠点ごとに+1

民主派が政権を奪取したら、プレイから除去する。

**96. THE CHINESE SOLUTION\***

**中国の解決方法**

保守派が天安門広場工作において武力弾圧 (Protesters Massacred) の位置に到達している場合のみ、イベントを使用できる。保守派が権力を維持している国家を 1 つ選択し、+3 の修正値で 5 回の支援チェックを実施する。ただし、+3VP のペナルティを受ける。

**97. THE TYRANT IS GONE\***

**圧制者の逃亡**

ルーマニアのエリートスペースから 4 保守派 SP を取り除く。民主派プレイヤーはルーマニア国内で民主派 SP の置かれていないスペースの中から、チャウシェスクの逃亡先を選択する。[7.6]を参照のこと。The Crowd Turns Against Ceausescu が使

用されていなければならない。

#### 98. POLITBURO INTRIGUE\*

##### 政治局の陰謀

ブルガリア国内から 3 民主派 SP を取り除く。ただし、1 ヶ所のスペースにつき 2SP まで。そののち、このカードの Ops を使用してブルガリア国内で 1 回の支援チェックを実施する。

#### 99. LIGACHEV\*

##### リガチョフ

民主派が次のアクションラウンドにおいて Gorbachev Charms West を使用しない限り、-3VP する。この VP 移動は民主派がカードを使用した直後に（ただしカードの効果が発動する前に）、直ちに実施される。

#### 100. STAND FAST\*

##### 主義を貫く

このターンの残り期間において、自陣営が支配するスペースに対する相手の支援チェックは、-1 の修正を受ける。

#### 101. ELENA\*

##### エレナ

ルーマニアのエリートスペースに 2 保守派 SP を置く。ターンの残り期間において、ルーマニアにおける民主派の支援チェックは -1 の修正を受ける。Tyrant is Gone 以降は使用できない[7.6]。

#### 102. NATIONAL SALVATION FRONT\*

##### 救国戦線評議会

保守派プレイヤーの前に置いておく。バルカン諸国における次回の権力闘争において、保守派プレイヤーは民主派プレイヤーからランダムに 2 枚の権力闘争カードを取り、手札に加えることができる。そののち、このカードをゲームから取り除く。

#### 103. GOVERNMENT RESIGNS\*

##### 政権移譲

支配されていないエリートスペース 1 ヶ所から、すべての保守派 SP を取り除く。

#### 104. NEW YEAR'S EVE PARTY\*

##### 大みそかパーティ

保守派プレイヤーは、このターンの終了時にゲームが終わることを宣言できる。保守派が 4 つ以上の国家で権力を維持している場合、-3VP する。3 つ以下の場合、+3VP する。この VP 移動は直ちに実施される。ターンの終了時に、民主派プレイヤーは保守派が権力を維持している国家 1 ヶ所において権力闘争を実施しても良い。なお、最終得点処理は実施されない。

#### 105. PUBLIC AGAINST VIOLENCE\*

##### 暴力に立ち向かう民衆

Kosice と Presov にそれぞれ 2 民主派 SP を置く。このカードの Ops 値を使用し、+2 の修正値を用いて、Blatislava で 1 回の支援チェックを行う。

#### 106. SOCIAL DEMOCRATIC PLATFORM ADOPTED\*

##### 社会民主政党的承認

民主派が権力を奪取した国家に対して使用できる。2 保守派 SP を置き、このカードの Ops 値を使用して 1 回の支援チェックを行う。

#### 107. MASSACRE IN TIMISOARA\*

##### ティミショアラの虐殺

保守派プレイヤーはこのカードの Ops 値を使用し、+2 の修正値を用いて、ルーマニア国内で 2 回の支援チェックを行う。Laszlo Tokes が使用されていなければならない。Tyrant is Gone 以降は使用で

きない[7.6]。

### **108. ARMY BACKS REVOLUTION\***

#### **軍による革命の支援**

ゲームの残り期間において、Securitate イベントを無効にする。

### **109. KREMLIN COUP! \***

#### **クレムリンのクーデター**

Breakaway Baltic Republics がイベントとして使用された場合のみ、効果を発揮する。-3VP。保守派が権力を維持するすべての国家において、その国家のエリートスペースを保守派が支配するのに必要なだけの SP を置く。そののち、このカードの Ops 値を使用し、+1 の修正値を用いて、Bureaucrat で1回の支援チェックを行う（民主派 SP が無くても良い）。

### **110. MALTA SUMMIT\***

#### **マルタ会談**

ダイスを1個ロールし、4~6であればサミットは成功する。成功した場合、+3VP し任意のエリートスペース(複数可)から5保守派 SP を取り除く。バルト諸国イベント (Sajudis、The Baltic Way、Breakaway Baltic Republics) が発動するごとに、ダイスロールに+1 の修正を加える。Kremlin Coup!以降は使用できない。

## **Power Struggle**

### **Rally in the Square**

#### **集会**

支援の喪失と勝利得点のロールに+2する。

### **Petition**

#### **嘆願**

支援の喪失と勝利得点のロールに-2する。

## **Support Falters**

### **支援の弱体化**

相手はランダムに2枚の権力闘争カードを捨て札にする。イニシアティブを失う。

## **Support Surge**

### **支援の高まり**

2枚の権力闘争カードを引く。イニシアティブを失う。

## **Scare Tactics**

### **恐怖戦術**

対象の国家から、相手の支援ポイントを1つ取り除く。イニシアティブを失う。

## **Tactic Fails**

### **戦術の失敗**

任意のスートに対して使用できる。今回の権力闘争において、そのスートは使用できない。イニシアティブを失う。