

## The British Way: Malaya 1948-1960

### 英国オペレーション

#### 訓練[Train](3.2.1) + 再定住、空襲

**目的** : キューブの配置と支持への移動  
**場所** : 非 MCP 支配の Kuala Lumpur、州  
**コスト** : キューブを配置するスペースにつき 2 リソース  
**手順** : 各選択スペースに警察を 2 個まで、Kuala Lumpur にはキューブ(兵員と／または警察)を 4 個まで配置。  
次に望めば、兵員と警察のいる英国支配の訓練スペース 1 箇所(司令官が Templer なら 2 箇所)で平定\*を行い、1 段階移動。

#### 駐留[Garrison](3.2.2) + 報復、空襲

**目的** : EC を防御し、部隊を置き換える  
**場所** : 任意の EC、Kuala Lumpur、及び州 1 箇所  
**コスト** : 合計 2 リソース  
**手順** : 任意のキューブを任意の EC、Kuala Lumpur、及び州 1 箇所へ移動。  
次に各 EC でキューブ 1 個につき潜伏状態ゲリラ 1 個を活動状態にして、更に EC 1 箇所が無償の強襲を行う。

#### 掃討[Sweep](3.2.3) + 報復、空襲

**目的** : 兵員を移動させて、ゲリラを活動状態にする  
**場所** : 任意の州と／または Kuala Lumpur  
**コスト** : 移動先スペース 1 箇所につき 2 リソース  
**手順** : 任意の兵員を隣接する移動先スペースへ移動。  
次に各移動先のキューブ 1 個につきゲリラ 1 個、密林ならキューブ 2 個につきゲリラ 1 個を活動状態にする。

#### 強襲[Assault](3.2.4) + 報復、空襲

**目的** : MCP 部隊の除去  
**場所** : キューブと活動状態 MCP コマのいるスペース  
**コスト** : 各スペースにつき 2 リソース  
**手順** : 兵員 1 個につき活動状態 MCP コマ 1 個、山岳なら兵員 2 個につき 1 個、Kuala Lumpur と EC はキューブ 1 個につき 1 個を除去。拠点の除去はゲリラがいない場合のみであり、除去ごとに政治意思を 1 追加する。

\*平定 : 英国は 2 リソースを消費するごとにテロマーカー 1 個を除去し、テロマーカーがなくなれば支持方向へ各スペースにつき 1 段階のみ移動できる(3.2.1、6.3.1)。

### 英国特殊活動

#### 再定住[Resttle](4.2.1) 最大 1 州(Briggs は 2)

**目的** : 住民を新村に移住させる  
**付随 Op** : 訓練  
**場所** : 新村のない英国支配の州  
**手順** : スペースに新村 1 個を配置し、対立へ 1 段階移動させる。

#### 報復[Reprisal](4.2.2) 最大 1 州(Gunny は 2)

**目的** : 対立(支持)を除去してゲリラを置き直す  
**付随 Op** : 駐留、掃討、強襲  
**場所** : 英国兵員のいる任意の州  
**手順** : 選択スペースにテロマーカー 1 個を配置(まだなければ)。そのスペースを中立へ 1 段階移動させ、そこにいるゲリラ 1 個を隣接スペースへ移動させる。

#### 空襲[Air Strike](4.2.3) 最大 2 州

**目的** : 都活動状態ゲリラの除去  
**付随 Op** : 全て  
**場所** : 英国部隊のいる州 2 箇所まで  
**手順** : 各州の活動状態ゲリラ 1 個を除去。

### 政治意思の上昇

**キャンペーン :**  
● 拠点の除去 (除去ごとに+1 PW)  
● MCP 支配の除去(+ スペースの人口値 PW)  
● イベント (+1 PW)

**プロバガンダラウンド :**  
● 支持人口値が(新村を除いた)対立人口値を超える (+ 超過分 PW)

### 司令官トラック

「ガーニー」[Gurney] 報復は最大 2 スペース  
「ブリッグス」[Briggs] 再定住は最大 2 スペース  
「テンプラー」[Templer] 訓練による平定は 2 スペース選択

## The British Way: Malaya 1948-1960

### MCP オペレーション

#### 集結[Rally](3.3.1)

+ 脅迫、恫喝

**目的** : ゲリラと拠点の配置、対立への移動  
**場所** : 支持、新村のない非 EC スペース  
**コスト** : スペース 1 箇所につき 1 リソース  
**手順** : ゲリラを 1 個配置、またはゲリラ 2 個を拠点 1 個と置き換える。  
拠点があればゲリラを人口値 + 拠点数まで配置するか、またはその場所のゲリラを全て潜伏状態にする。  
次に望めば、集結スペース 1 箇所を拠点と MCP 支配があれば煽動\*を行い対立へ 1 段階移動。

#### 行軍[March](3.3.2)

+ 脅迫

**目的** : ゲリラの移動  
**場所** : 任意の移動先スペース  
**コスト** : 非 EC 移動先スペース 1 箇所につき 1 リソース(EC は 0 リソース)  
**手順** : ゲリラを隣接する移動先スペースへ移動。移動先が EC または支持があり、且つ移動したゲリラとその場所のキューブの合計が 3 個を超えるなら、移動したゲリラは活動状態になる。

#### 攻撃[Attack](3.3.3)

+ 待ち伏せ

**目的** : 英国キューブの除去  
**場所** : ゲリラとキューブのいる任意のスペース  
**コスト** : 選択スペース 1 箇所につき 1 リソース  
**手順** : 各選択スペースで、全てのゲリラを活動状態にしてダイスを 1 個振る。出目がゲリラの数以下ならキューブ 2 個を除去(警察が先)。  
兵員が除去されたら政治意思を 1 下げる。

#### テロ[Terror](3.3.4)

+ 脅迫、恫喝

**目的** : 対立への移動、EC をサボタージュ  
**場所** : 潜伏状態ゲリラのいる任意のスペース  
**コスト** : 非 EC スペース 1 箇所につき 1 リソース(EC は 0 リソース)  
**手順** : 各選択スペースで潜伏状態ゲリラ 1 個を活動状態にする。そこが州か Kuala Lumpur なら(まだなければ)テロを配置して対立へ 1 段階移動。EC なら(まだなければ)サボタージュを配置。

\*煽動 : MCP は 2 リソースを消費するごとにテロマーカー 1 個を除去し、テロマーカーがなくなれば対立方向へ各スペースにつき 1 段階のみ移動できる(3.3.1、6.3.2)。

### MCP 特殊活動

#### 脅迫[Extort](4.3.1)

最大 2 スペース

**目的** : リソースの獲得  
**付随 Op** : 集結、行軍、テロ  
**場所** : 潜伏状態ゲリラが存在し新村のないスペース 2 箇所まで  
**手順** : 各スペースで潜伏状態ゲリラ 1 個を活動状態にして MCP リソースを 1 上げる。

#### 恫喝[Intimidate](4.3.2)

最大 2 スペース

**目的** : 警察、新村、支持の除去  
**付随 Op** : 集結、テロ  
**場所** : 潜伏状態ゲリラがいるスペース 2 箇所まで  
**手順** : 各スペースで警察 1 個、またはゲリラの数が英国部隊より多いなら代わりに新村を除去。更に支持を除去。

#### 待ち伏せ[Ambush](4.3.3)

最大 1 スペース

**目的** : 攻撃は確実に成功する  
**付随 Op** : 攻撃  
**場所** : 潜伏状態ゲリラが攻撃を行うスペース 1 箇所  
**手順** : 攻撃を以下のとおりに(のみ)行う。ゲリラを 1 個のみ活動状態にして敵のコマ 1 個のみを除去(警察が先、判定なし)。兵員が除去されたら政治意思を 1 下げる。

#### 政治意思の低下

キャンペーン :

- 兵員を除去した攻撃／待ち伏せごとに(-1 PW)
- MCP 支配を獲得(-スペースの人口値 PW)
- イベント(-1 から-2 PW)

プロパガンダラウンド :

- (新村を除いた)対立人口値が支持人口値を超える (- 超過分 PW)
- Kuala Lumpur、EC に置かれたテロ、サボタージュマーカー(スペースごとに-1 PW)

The British Way: Malaya 1948-1960    プロパガンダラウンド

<b>政治意思：</b> 政治意思を以下の差分だけ修正する。	
<b>人心掌握</b> —	支持人口値合計から、新村マーカーのある人口値を除いた対立人口値合計とを引く。その差分を政治意思から修正する(正数なら上昇、負数なら低下)。
<b>恫喝された移住者</b> —	まずゲリラがキューブより多い各 EC をサボタージュし、次にサボタージュのある各 EC とテロのある Kuala Lumpur それぞれにつき 1 低下させる。
<b>勝敗</b> —	いずれかのプレイヤーが自動勝利になればゲーム終了。勝敗(7.0)を参照。
<b>ゲーム終了</b> —	これが最終プロパガンダカードなら最終的勝敗(7.0)を決定する。それ以外は以下に続く。
<b>リソース：</b>	
<b>英国の収入</b> —	英国支配人口値と非サボタージュ EC 経済値の合計数だけ英国リソースを増加させる。
<b>MCP の収入</b> —	マップ上の拠点の数の 2 倍だけ MCP リソースを増加させる。
<b>サポート：</b>	
<b>英国</b> —	英国支配且つ兵員と警察がいるスペース 2 箇所までで平定を行える。スペースのテロマーカー 1 個を除去するごとに、またはテロがなければ支持方向へ 1 段階まで移動させると 2 リソース消費。
<b>MCP</b> —	非英国支配且つ MCP コマがいるスペース 2 箇所までで煽動を行える。スペースのテロマーカー 1 個を除去するごとに、またはテロがなければ対立方向へ 1 段階まで移動させると 1 リソース消費。
<b>再配置：</b> (支配の修正は再配置の完了後に行う)	
<b>英国</b> —	EC また MCP 支配州にいる兵員は Kuala Lumpur または英国支配州へ移動しなければならない。次に警察を任意の EC、Kuala Lumpur、英国支配州へ移動できる。 最後に支配を修正する。
<b>リセット：</b>	
テロ、サボタージュマーカーを全てマップから取り除く。 全ての構成員を潜伏状態にする。 司令官トラックを(可能なら) 1 マス右に移動させる。 次のカードを公開してプレイを続ける。	

政治意思	
上昇	低下
<b>キャンペーン：</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● 拠点の除去 (除去ごとに+1 PW)</li><li>● MCP 支配の除去(+ スペースの人口値 PW)</li><li>● イベント (+1 PW)</li></ul> <b>プロパガンダラウンド：</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● 支持人口値が(新村を除いた)対立人口値を超える (+ 超過分 PW)</li></ul>	<b>キャンペーン：</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● 兵員を除去した攻撃／待ち伏せごとに(-1 PW)</li><li>● MCP 支配を獲得(-スペースの人口値 PW)</li><li>● イベント(-1 から-2 PW)</li></ul> <b>プロパガンダラウンド：</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● (新村を除いた)対立人口値が支持人口値を超える (- 超過分 PW)</li><li>● Kuala Lumpur、EC に置かれたテロ、サボタージュマーカー(スペースごとに-1 PW)</li></ul>