

THE BRITISH WAY

Palestine

1945-1947



Designed by Stephen Rangazas

プレイルール

目 次

1.0 はじめに.....	2	6.0 プロパガンダラウンド.....	11
2.0 プレイの手順.....	5	7.0 勝敗.....	12
3.0 オペレーション.....	7	セットアップ手順.....	13
4.0 特殊活動.....	9	セットアップ図.....	14
5.0 イベント.....	10	(訳注。8.0プレイの例から用語集までは省略)	

1.0 はじめに

The British Way: Palestine は The British Way COIN マルチパックに収録されているゲームである。この歴史シミュレーションは他の付属ゲームである Malaya、Kenya、Cyprus とともに、第二次世界大戦後、世界を席巻した脱植民地化の時期に英国が自身の植民地で「非常事態」と呼んでいた事態を「管理」しようとした試みを描くことに努めている。

The British Way: Palestine は第二次世界大戦が終結した 1945 年 8 月から 1947 年 9 月の英国のパレスチナ撤退決定までの、ユダヤ人蜂起に対する英国の対反乱活動、特に地下組織イルグン及びレヒに対する反乱鎮圧と対テロ作戦に焦点を当てている。このゲームでは英国、ユダヤ機関、アラブ政治グループ間のより幅広い政治闘争や 1947 年 11 月に始まった内戦は直接取り扱っていない。

The British Way マルチパックを構成する歴史シミュレーションはこれらの紛争で英国が用いた戦略の全範囲を描写するようにデザインされており、その範囲は温和だが強制的な平和プログラムによる物質的利益供与から、地域住民の支配権獲得のために使用した恐るべき手段まで多岐にわたる。大規模な暴力を避けて住民の「人心掌握」に重点を置く対反乱作戦における英国の賢明なアプローチについては多くの神話が生まれたが、新たな研究成果によればこれらの紛争では残虐的手段の使用が一般的だったことが確認されている。このゲームでは、シミュレーションが時に楽しいというより不快なものであったとしても、この重要な研究を総合的に提示する一助となることを意図している。主な目的はプレイヤーにこれらのシミュレーションが示唆の一助となるとともに、ゲームプレイを通じてイベント注記やキャンペーンブック掲載の資料、歴史的背景への考察を促すことである。

1.1 一般的な遊び方[General Course of Play]

The British Way: Palestine では、共有ドローデッキから 1 枚のイベントカードを公開後、両プレイヤーはそのカードのイベント、または自身が選択するオペレーションを実行し、更に特殊活動を行う機会を得る。イベントカードに混じっているプロパガンダカードはプレイを定期的に中断させ、ボード全体の状態を確認し、英国政治的意志を調整する。これによりイルグンの即時勝利が発生する可能性がある。その後、両プレイヤーは追加のリソースを収集し、部隊を再配置する機会を得る。

1.2 備品[Components]

The British Way: Palestine をプレイするためには、マルチパックに含まれる備品のうち、以下が必要である。

- 17 インチ× 22 インチの Palestine ゲームボード (1.3)。
- Palestine 専用カード 35 枚(5.0)。
- 青色キューブ(警察)6 個、黄褐色キューブ(兵員)12 個、浮き彫り加工付赤色八角形シリンダー(構成員)15 個、赤色ディスク(隠匿武器)5 個、浮き彫り加工付シリンダー 2 個(青色 1 個、赤色 1 個)。これらは The British Way マルチパックに含まれている木製コマの総数よりも少ないことに注意。Palestine をプレイする間は余剰分は脇に置いておく。
- 黒色ポーン 3 個と白色ポーン 5 個(3.1.1)。
- カウンターシートのマーカー類。政治意思 1 個、ハガナー 1 個、夜間外出禁止 3 個、情報 9 個、サボタージュ/テロ 15 個、能力 8 個。それ以外の全てのマーカーは、Palestine をプレイする間は脇に置いておく。
- プレイヤー補助シート 2 枚。
- プロパガンダラウンド補助シート 1 枚。
- 6 面ダイス 2 個(赤色 1 個、青色 1 個)。
- 本プレイールール。

1.3 マップ[The Map]

このマップは、ゲームプレイ上の目的によりベエルシェバ地区南部の一部を除いた、英国委任統治領パレスチナを表している。



1.3.1 マップスペース[Map Spaces]。マップスペースには地区、都市、鉄道が含まれる。全てのマップスペースは部隊を保持できる(1.4)。Egypt、Transjordan、Syria、Lebanon の外国領土は趣を与えるために描写されたものでプレイに使用しない。

1.3.2 地区[Districts]。6 箇所の大きな不定形スペースは委任統治領パレスチナの地区である。これらの各スペースに表示された「1」の数字はサボタージュ値であり、プロパガンダラウンドの政治意志フェイズ(6.1)に影響する。いくつかの地区は都市スペースを囲んでいるか鉄道スペースが通過している。Jerusalem に接するものを除いた全ての地区はいくつかのイベント (5.0) の効果において沿岸とみなされる。

1.3.3 都市[Cities]。3 箇所の大きな円形スペースは主要都市 Haifa、Tel Aviv-Jaffa、Jerusalem である。これらの各スペースに表示された「2」の数字はサボタージュ値であり、プロパガンダラウンドの政治意志フェイズ(6.1)に影響する。夜間外出禁止マークが英国の捜索オペレーション(3.2.3)、及びいくつかのイベント(5.0)により配置されることがある。

1.3.4 鉄道[Railways]。マップ上には 4 本の主要な鉄道が黒色「線路」シンボルで表示されており、Egypt(マップ南端)から Tel Aviv-Jaffa、Tel Aviv-Jaffa から Jerusalem、Tel Aviv-Jaffa から Haifa、Haifa から Syria(マップ東端)の間をそれぞれ通過している。鉄道上に配置されたサボタージュマークは移動には影響しないが、プロパガンダラウンド(6.1)の政治意志フェイズで勝敗(7.0)にカウントされる。鉄道は隠匿武器を保持できない(1.6.2)。

1.3.5 隣接[Adjacency]。隣接は部隊の移動や特定のイベント(5.0)の実施に影響する。互いに境界が接している 2 箇所のスペースは隣接している。鉄道は自身が接するすべてのスペースと隣接する個別のスペースである。

例：Tel Aviv - Haifa 鉄道上の英国兵員は Tel Aviv-Jaffa、Haifa 市、Haifa、Samaria、Lydda 各地区に隣接している。

1.3.6 監獄[Prison]。監獄ボックスは、パトロール(3.2.2)、強襲(3.2.4)、集団拘束(4.2.3)、またはいくつかのイベント(5.0)によって除去されたイルグン構成員を置く場所である。監獄の構成員の半数(端数切り捨て)は、プロパガンダラウンド(6.4)のリセットフェイズで復帰する。

デザイン注記：監獄ボックス、強奪、サボタージュの判定等のメカニズムは Fred Serval の優れたゲーム *A Gest of Robin Hood* から着想を得ている。

1.4 部隊[Forces]

木製コマは 2 つの派閥の様々な部隊、英国兵員（黄褐色キューブ）及び警察（青色キューブ）、イルグン構成員（赤色八角形シリンダー）及び隠匿武器（赤色ディスク）を表している。

デザイン注記：*The British Way: Palestine* 及び *Cyprus* は両ゲームともゲリラではなく構成員を使用している。これはゲームで描かれる反乱が標準的な反乱活動と都市部テロ組織活動の中間的位置にあったためであり、これらの個々の活動グループは他の COIN シリーズゲーム (*Malaya* と *Kenya* を含む) のゲリラコマで表現される通常のゲリラグループよりもはるかに小規模であった。同様に両ゲームの拠点はグループの活動の主な制限が武器と爆発物であったことを反映して隠匿武器と呼ばれる。



重要！ Palestine で英国が使用するコマは青色警察キューブ 6 個と黄褐色兵員キューブ 12 個だけである。残りの青色キューブ 9 個と黄褐色キューブ 3 個はプレイでは使用しない。

1.4.1 利用可能と除去[Availability and Removal]。派閥の利用可能部隊ボックスに置かれた部隊は利用可能である。マップから除去された部隊は利用可能部隊ボックスに置かれる。**例外：**イルグン構成員は除去されると監獄に配置する場合がある(1.3.6)。

- 特別な指示がない限り(イベント 5.1.1)、部隊は利用可能ボックス内のものでなければ配置または置き換えできない。置き換えるための利用可能コマがない場合は単に除去される。

重要！ オペレーション、特殊活動、またはイベントで自身の部隊を配置する際、希望する部隊タイプが利用可能にない場合でも、マップ上の他の場所から部隊を取り去ることはできない。

デザイン注記：COIN シリーズの他のゲーム（Malaya と Kenya を含む）とは異なり、派閥の利用可能ボックスにコマがない場合、マップ上から取り去って他の場所に配置できない。

1.4.2 スタッキング[Stacking]。隠匿武器(1.6.2)は1箇所のスペースに2個を超えて占めることができない。また隠匿武器は鉄道を占めることができない。

- (強奪オペレーション[3.3.4]、プロパガンダラウンドの接收[6.2.1]、イベント[5.0]などにより)隠匿武器を配置する際はスタッキングに違反してはならない。
- サボタージュ(3.3.3)、テロ(4.3.3)、またはイベント(5.0)のいずれによっても、1箇所のスペースにサボタージュまたはテロマーカを複数配置できる。
- 夜間外出禁止マーカは都市(1.3.3)スペースに1個だけ配置できる。それ以外の種類のスペースには配置できない。

1.4.3 潜伏状態／活動状態[Underground / Active]。構成員は常に潜伏状態（シンボル面が下向き）か活動状態（シンボル面が表向き）のいずれかである。構成員はアクションやイベントによっていずれかの状態に変更される。隠匿武器、兵員、警察は常に活動状態である。セットアップまたは新たに配置する構成員は常に潜伏状態である(コマを置き換える場合も含む)。

注意：指示により「潜伏状態」の構成員が指定されていない限り、既に活動状態の構成員を指定すれば要件は満たされる（活動状態のままである）。また構成員を「移動」または「位置を変更」しても、指示がない限り潜伏状態には影響しない。

1.5 プレイヤーと派閥[Players & Factions]

このゲームには2人のプレイヤーが必要であり、それぞれが1つの派閥、英国（青色）またはイルグン（赤色）をプレイする。

デザイン注記：英国のパレスチナ支配に対抗するユダヤ人反乱グループにはハガナー、イルグン、レヒの3つの主要グループがあった。最大グループであるハガナーは、英国と2つのより小規模テロリストグループとの間で協力と対立を繰り返した。彼らはハガナトラックとイベントによって表現されている。プレイヤーはイルグンそして遙かに小規模なレヒの両方を一緒にしてプレイする。わかりやすくするため、これらは総称してイルグンと呼ばれる。

1.6 情報チットと隠匿武器

[Intel Chits and Arms Caches]

どちらの派閥も通常のCOINゲームのようなリソースを使用しない。代わりに各派閥は特別な形態のリソース（英国は情報チット、イルグンは隠匿武器）を収集し、消費する。

デザイン注記：両陣営にとって財政や補給品のような一般的なリソース管理は、情報や武器といったより具体的なリソースに比べればそれほど重要ではなかった。パレスチナにおける英国の作戦は、数で遙かに上回っていたにもかかわらずイルグンに関する情報不足により苦戦を強いられた。同様にイルグンの主だった制約は限られた数の武器と爆発物だった。彼らは接收、強奪、そして一般的には外部資金による武器獲得でこれらを入手した。



1.6.1 情報チット[Intel Chits]。情報チットは9個あり、それぞれに0から2までの値がついている(各3個)。これらは不透明な入れ物に入れておく。英国は強襲(3.2.4)、交渉(4.2.2)、イベント(5.0)により隠匿武器を除去することで情報チットを獲得する。獲得する際は常に情報チットをランダムに引いて両プレイヤーに公開する。英国が現在所有する情報チットの数とチットの値は公開情報である。英国はパトロール(3.2.2)または強襲(3.2.4)の際、情報チットの数値を消費することで潜伏状態の構成員を除去できる。その後チットは入れ物に戻される。各チットの全数値は1箇所のスペースで全て消費しなければならない。また英国プレイヤーは搜索(3.2.3)または情報優越(2.3.7)を行う際に、チット（値は無関係）を入れ物に戻すことができる。

1.6.2 隠匿武器[Arms Caches]。イルグンの固有リソースである隠匿武器は、様々なアクションを強化するために消費される。隠匿武器は強奪(3.3.4)、プロパガンダラウンド(6.0)、イベント(5.0)を通じて獲得できるが、鉄道には配置できない。隠匿武器は徴募(3.3.1)を行う際のスペースの選択に使用される。隠匿武器はサボタージュオペレーション(3.3.3)の成功率を高めるため、または攻勢(2.3.7)を行う際に使用される。英国は強襲(3.2.4)、及びイベント(5.0)によって隠匿武器を除去できる。隠匿武器は鉄道を占めることはできない(1.3.4)。

1.7 サボタージュとテロ [Sabotage and Terror]



サボタージュ及びテロマーカーはイルグンのサボタージュオペレーション(3.3.3)、テロ特殊活動(4.3.3)、及びいくつかのイベント(5.0)によって配置され、プロパガンダラウンド(6.1)の政治意志フェイズで政治意志に影響する。1 箇所のスペースに配置できるサボタージュまたはテロマーカーの数に制限はない。

1.8 英国政治意志[British Political Will]



英国政治意志はボード端のトラックで記録される。このカウンターの位置によっていずれかの派閥の勝敗(7.0)が決定される。

このマーカーはキャンペーン中、及びプロパガンダラウンド(6.1)の政治意志フェイズ中に移動する。このカウンターが 0 未満または 20 を超えることはない。

1.9 ハガナー[Haganah]



イルグン、そしてユダヤ人準軍事武装組織であるハガナーの関係はハガナートラック(6.5)上のマーカーによって記録され、イルグンの利用可能コマの数やその他いくつかのアクションに影響する。

1.10 夜間外出禁止[Curfews]



3 個の夜間外出禁止マーカーを英国派閥が使用できるように保管場所に集めておく。夜間外出禁止は捜索(3.2.3)といくつかのイベント(5.0)により都市に配置される。夜間外出禁止はイルグンの徴募(3.3.1)を妨げ、移送(3.3.2)中の構成員を活性化しやすくするが、イルグンには宣伝特殊活動(4.3.2)を実行されやすくなる。夜間外出禁止は各都市スペースに 1 個しか配置できない。夜間外出禁止は以下の 3 つのうちのいずれかに該当すれば除去される。

- 夜間外出禁止スペースに英国コマがない。
- 英国の回復特殊活動(4.2.1)で夜間外出禁止が除去された。
- 全ての夜間外出禁止はプロパガンダラウンド(6.4)のリセットフェイズで除去される。

2.0 プレイの手順

2.1 セットアップ[Setup]

この小冊子の末尾から 2 ページ目の指示に従って引きデッキを準備し、マーカーと部隊をセットアップする。このプレイブックの裏ページには完全なセットアップ図がある。

2.2 開始[Start]

引きデッキの一番上のカードを公開してプレイ済パイルの上に置くことでプレイを開始する。全てのプレイ済カード、及び引きデッキの残り枚数は公開情報である。

注意：これまでの COIN シリーズとは異なり、公開されるイベントカードは一度に 1 枚だけである。

ステップを記録する：各イベントカードをプレイする手順が完了した時点で、行動する派閥の色の資格派閥シリンダー(1.5)をイニシアティブトラックの該当するボックスに配置する。

2.3 イニシアチブトラック[Initiative Track]

一方のプレイヤーは英軍派閥として青色の資格派閥シリンダーを、もう一方のプレイヤーはイルグン派閥として赤色の資格派閥シリンダーを受け取る。

注意：このプレイ手順は Brian Train が COIN シリーズ第 7 作 Colonial Twilight で開発した 2 人用プレイ手順をよりシンプルにしたものである。

イベントカードをプレイする場合、英国またはイルグンプレイヤーはオペレーション、若しくはそのカードに記載されたイベントを実行する。常に 1 人のプレイヤーが「第 1 資格派閥」であり、もう 1 人が「第 2 資格派閥」である。各イベントカードラウンドにおいて、まず第 1 資格派閥プレイヤーが何を行うか選択する。次に第 2 資格派閥が選択するが、その選択肢は第 1 資格派閥の行動により制限される。



2.3.1 資格派閥[Eligibility]。各プレイヤーは(それぞれが持つ青色と赤色の)シリンダー 1 個を、イニシアティブトラックの第 1 または第 2 資格派閥ボックスに置く。

注意：イルグンは常に第 1 資格派閥ボックスでゲームを開始し、各プロパガンダラウンドのリセットフェイズ(6.4)でそのボックスに戻る。

2.3.2 資格派閥の選択肢[Options for Eligible Factions]

第 1 資格派閥：第 1 資格派閥プレイヤーは限定オペレーション(2.3.4)、イベント(5.0)、特殊活動(4.0)を伴ったオペレーション(3.0)、またはパス(2.3.3)が行える。

プレイヤーは希望するアクションを選択し、資格派閥シリンダーをイニシアティブトラックの該当するボックスに置いた後、直ちに選択したアクション(限定オペレーション、イベント、特殊活動を伴ったオペレーション、またはパス)を実行する。

第 2 資格派閥：第 2 資格派閥プレイヤーは第 1 資格派閥プレイヤーのシリンダーが置かれていないボックスの 1 つを選択してアクションを実行する(またはパスする)。

2.3.3 パス[Passing]。ボックスを選択した後、プレイヤーはそのボックスのアクションを取りやめてパスしてもよい。英国がパスした場合、プレイヤーは情報チット(1.6.1)1 個を引く。イルグンがパスした場合、プレイヤーはスペース 1 箇所に強奪(3.3.4)を行える。両プレイヤーともパスしてもよく、その場合もイニシアティブトラックのシリンダーの順番により資格派閥が決定される(2.3.5)。

2.3.4 限定的オペレーション[Limited Operation]。限定オペレーションとは、特殊活動を伴わない 1 箇所のスペースのみで行うオペレーションのことである。限定オペレーションが展開(3.2.1)、パトロール(3.2.2)、または捜

索(3.2.3)である場合、複数スペースにいるコマを使用できるが移動先として選択するスペースは 1 箇所だけである。

2.3.5 資格派閥の変更[Adjust Eligibility]。両プレイヤーがアクションを選択して実行した後、イニシアティブトラックの資格派閥シリンダーのうち最も左のボックスにあるシリンダーを第 1 資格派閥に、もう一方のシリンダーを第 2 資格派閥に置き直す。

デザイン注記：限定オペレーションボックスを選択することでそのプレイヤーは次のカードにおける第 1 資格派閥が保証される。同様にオペレーション & 特殊活動ボックスを選択すれば次のカードでは第 2 資格派閥が保証される。イベントボックスを選択すれば次の資格派閥は相手プレイヤーが何を選択したかによる。*The British Way* でイベントを阻止する唯一の方法は、イベントボックスを選択してそのイベントをプレイまたはパスをするかのいずれかである。

2.3.6 次のカード[Next Card]。資格派閥がリセットされた後、引きデッキの次のカードを公開してプレイを続ける。

2.3.7 情報優越と攻勢[Intelligence Lead and Offensive]。

両プレイヤーはオペレーションまたは限定オペレーションを行う際、特殊リソースである情報チットを捨てるか隠匿武器を除去することで(1.6)、スペース 1 箇所を追加で選ぶことができる。英国は任意の情報チット 1 個を入れ物に捨てるかパトロール(3.2.2)、捜索(3.2.3)、強襲(3.2.4)の際にスペース 1 箇所を追加できる。イルグンは英国キューブのいないスペースから隠匿武器 1 個を除去して利用可能へ置くことで徴募(3.3.1)、サボタージュ(3.3.3)、強奪(3.3.4)の際にスペース 1 箇所を追加できる。オペレーションが限定(2.3.4)であってもこれによりスペースを追加できる。

2.4 プロパガンダカード[Propaganda Card]。

プロパガンダカードが公開されると、プロパガンダラウンド(6.0)を行う。

注意：プロパガンダラウンドに至るまでの一連のイベントカードのプレイを「キャンペーン」と呼ぶ。

3.0 オペレーション

3.1 オペレーション全般

[Operations in General]

オペレーション (Op) を行う派閥は、その派閥シートに記載された 4 種類のオペレーションから 1 つを選択し、該当するマップスペース (通常は複数) を選ぶ。スペース選択の際は同じスペースを複数回選択できない。

オペレーションが限定(2.3.4)でない限り、オペレーションは通常 3 箇所のスペースまで認められる。限定の場合は 1 箇所のみ認められる。**例外：**各派閥は情報優越または攻勢(2.3.7)によりスペースを 1 箇所追加できる。またイルグンはハガナートラックが「4」であれば(6.5)スペース 1 箇所を更に追加できる。

オペレーションを実行する派閥はオペレーションを解決するスペースの順番を決定し、影響を受ける(目標になる)敵のコマ、及び配置、置き換え、または移動する味方のコマを選ぶ。ひとたび目標が指定されると、その派閥コマは可能な限り影響を受ける。アクションにより他の派閥コマに影響を及ぼす場合、そのコマの所有派閥の許可は必要としない。

3.1.1 ポーン[Pawns]。必要であればオペレーション(3.0)、特殊活動(4.0)、またはその他のアクションで選択したスペースに白色または黒色のポーンをおいてマークする。ポーンは便宜上のものであり、プレイを制限するものではない。

4.2 英国のオペレーション

[British Operations]

英国は「展開」「パトロール」「搜索」「強襲」のいずれかからオペレーションを選択する。

3.2.1 展開[Deploy]。展開は警察を追加した後、任意のスペース 1 箇所へ兵員を迅速に配備できる。イルグンコマよりも兵員が多い地区、都市スペースを 3 箇所まで選ぶ。

手順：選択した各スペースに警察を 1 個ずつ配置する。次にマップ上のスペース 1 箇所(鉄道スペースでもよい)に任意の数の兵員を移動できる。これは限定オペレーション(2.3.4)でも行える。

3.2.2 パトロール[Patrol]。パトロールは警察を移動させ、その後警察がいる 1 箇所のスペース内の構成員を除去して監獄へ送ることができる。構成員のいる移動先スペースを 3 箇所まで選択する。

手順：マップ上の任意の場所にいる任意の数の警察を、いずれかの移動先スペースに移動できる。次に移動先スペースのうち 1 箇所で警察 1 個につき 1 個の活動状態構成員を除去して監獄に置く。英国プレイヤーが情報マーカー(1.6.1)を消費してその値が潜伏状態構成員の数以上なら、パトロールによって潜伏状態構成員を除去できる。使用した情報チップは入れ物に戻す。

3.2.3 搜索[Search]。搜索は兵員を移動させ、構成員を活動状態にし、夜間外出禁止(1.10)を配置する。移動先スペースを 3 箇所まで選択する。

手順：最初に移動先スペースに隣接する任意の数の英国兵員を移動先スペースへ同時に移動させる。次に、選択した各地区または鉄道スペースで(移動した、または既にそこにいた)キューブ 2 個につき構成員 1 個を活動状態にする(1.4.3)。都市では代わりに夜間外出禁止マーカー 1 個を配置し (まだ配置されていない場合)、更にキューブ 3 個につき構成員 1 個のみを活動状態にする。**または**任意の値の情報チップ(1.6.1) 1 個を入れ物に戻して各キューブにつき 1 個の構成員を活動状態にする。この場合外出禁止は配置しない。

3.2.4 強襲[Assault]。強襲は兵員を使用して敵のコマを除去する。兵員とイルグンコマがいるスペースを 3 箇所まで選択する。

手順：選択した各スペースで、そこにいる兵員 2 個につき活動状態の敵のコマ 1 個を除去する。まず活動状態構成員を除去し、構成員がいなくなれば (潜伏状態も含む) 隠匿武器を除去する。隠匿武器(1.6.2)を 1 個除去するごとに政治意志(1.8)を 1 追加し、更に情報チップ(1.6.1)を 1 個引く。除去された構成員は利用可能と監獄へ交互に置く (最初は利用可能に置く)。英国プレイヤーが情報マーカー(1.6.1)を消費してその値が潜伏状態構成員の数以上なら、潜伏状態構成員を除去できる。使用した情報チップは入れ物に戻す。

注意：個々の情報チップの値を複数スペースで分割することはできない。情報チップを消費して除去する潜伏状態構成員の数はパトロールまたは強襲で除去できるコマ数に含まれる。スペース内の潜伏状態構成員は、英国がその潜伏状態構成員を除去するために要求される情報チップと兵員を有していない限り、全ての構成員が活動状態になって除去されるまで強襲による隠匿武器の除去を妨げる。

注意：Malaya と Kenya の行軍とは異なり、移送は隣接スペースだけではなくどのスペースでも構成員を移動できる上、選択するのは移動先スペースではなく起点スペースである。従って限定オペレーションの移送は1箇所の起点スペースしか選択できないに関わらず複数の目的地に移動できる。

3.3 イルグンのオペレーション [Irgun Operations]

イルグンは「徴募」「移送」「サボタージュ」「強奪」のいずれかからオペレーションを選択する。

3.3.1 徴募[Recruit]。徴募は味方部隊を増加させる。夜間外出禁止マーカーのないスペースを3箇所まで選ぶ。

手順：隠匿武器(1.6.2)がある、または隣接する選択スペースに構成員を2個まで配置する。それ以外の場合、隠匿武器のない（または隣接していない）選択都市に構成員を1個のみ配置する。隠匿武器のない（または隣接していない）都市以外のスペース、または外出禁止のある都市には構成員を配置できない。

注意：隠匿武器と隣接しているなら、徴募によって直接鉄道に構成員を置いてもよい。

3.3.2 移送[Travel]。移送は構成員を移動させ、潜伏状態に戻す。構成員のいる起点スペースを3箇所まで選ぶ。限定オペレーション(2.3.4)による移送は起点スペースを1箇所しか選択できないが、構成員は複数の移動先スペースへ移動できる。

手順：それぞれの選択起点スペースにいる構成員を、起点スペースを含むマップ上の任意の箇所のスペースに移動させる。1箇所の起点スペースから移動先スペースに移動する構成員が以下の条件に全て該当する場合、活動状態にする(1.4.3)。

- 移動先スペースが鉄道、または夜間外出禁止スペースであり、且つ
- 移動した構成員とそこにいるキューブの合計が3個を超えている。

それ以外の場合、移動した構成員を（起点スペースに戻ったとしても）潜伏状態にする。

3.3.3 サボタージュ[Sabotage]。サボタージュはサボタージュマーカーを配置する。潜伏状態構成員が最低1個いるスペースを3箇所まで選ぶ。

手順：選択した各スペースで、潜伏状態構成員1個を活動状態にする。ダイス判定を行う前に、イルグンは選択スペースまたはその隣接スペースにある隠匿武器(1.6.2)1個を利用可能に戻すことで、出目に2を加えてもよい。次にダイス1個を振り、選択スペースの警察キューブ1個ごとに目から1を引く。修正後の出目が2を超える場合、そのスペースにサボタージュマーカー1個を配置する。

注意：Malaya や Kenya などその他の COIN ゲームとは異なり、サボタージュマーカーは既にマーカーが置かれたスペースでも追加で配置できる。またスペースは複数のサボタージュマーカーを保持できる。

デザイン注記：イルグンは通常、テロではなくサボタージュのマーカーを配置する。イルグンの攻撃のほとんど、特にハガナーと協力する場合は民衆の恐怖心や非戦闘員の大量殺傷を目的とするのではなく、鉄道の妨害工作と英国施設の破壊に重点を置いていた。

3.3.4 強奪[Rob]。強奪は隠匿武器を配置する。構成員が警察より多い地区または都市を3箇所まで選ぶ。

手順：選択した各スペースでダイス1個を振る。出目が2を超える場合、隠匿武器1個を追加する(1.6.2)。選択スペースに任意の個数の警察がいる場合、可能であれば潜伏状態構成員1個を活動状態にする。

4.0 特殊活動

4.1 特殊活動全般[Special Activities in General]

イニシアティブトラック(2.3)の派閥がオペレーション(3.0)を実行する場合、その派閥は特殊活動も1回実行できる(例外: 限定オペレーション、2.3.4)。実行する派閥はオペレーションと同様に影響するスペースとコマを選び、アクションを解決する順番を決定する。特殊活動を行う際は同じスペースを複数回選択できない。イベントによる特殊活動は無償で行える(資格派閥には影響しない、2.3.1)。

重要! 特殊活動の実行は、その派閥がオペレーションの実行直前、実行中、実行終了後のいずれのタイミングでも行える。

例: あるスペースでイルグンがサボタージュを行った後、一旦停止して別のスペースで警察を除去し、その後そのスペースでサボタージュを行った。

4.1.1 オペレーションへの付随 [Accompanying Operations]。 特殊活動には特定の種類のオペレーション(3.0)にのみ付随できるものがある。特定の特殊活動はその付随するオペレーションが実行された場所で行わなければならない。特に指定がない場合、特殊活動はどのようなオペレーションにも付随でき、また実行可能であればどのようなスペースにでも行える。

4.2 英国の特殊活動[British Special Activities]

英国は特殊活動を「回復」「交渉」「集団拘束」のいずれかから選択する。

4.2.1 回復[Restore]。 回復はサボタージュ及び外出禁止マーカーを除去し、テロマーカーをサボタージュに裏返す。これは展開(3.2.1)にのみ付随できる。また兵員及び警察が存在し、且つイルグンのいないスペース1箇所で行える。

手順: 選択スペースにおいて、夜間外出禁止及びサボタージュマーカーを全て除去し、テロマーカーをサボタージュに裏返す。

4.2.2 交渉[Negotiate]。 交渉はハガナートラック(6.5)を英国に有利な方向への移動を試みることができる。これは展開(3.2.1)、パトロール(3.2.2)、または搜索(3.2.3)に付随できる。

手順: ダイス1個を振り、マップ上のテロマーカー1個につき1を加える。出目がハガナートラックの値を超えている場合、トラックを左に1マス移動させる。既に0の場合、代わりに英国は情報チップ(1.6.1)1個を引く。

4.2.3 集団拘束[Mass Detention]。 集団拘束は、英国が政治意思(1.8)を失うリスクを冒しながらも多数の構成員を監獄に置くことを可能にする。これは夜間外出禁止マーカーがあり、且つ英国兵員が最低3個いるいずれかの都市1箇所を選ぶことができる。これは搜索(3.2.3)または強襲(3.2.4)に付随できる。

手順: ダイス1個を振り、選択した都市及びその隣接地区にいるイグルン構成員を出目に等しい数だけ除去して監獄へ置く。出目が除去した構成員の数より大きい場合、政治意志から超過した数を引く。

例: 2個の構成員がいる都市1箇所及び1個の構成員がいる隣接地区に英国が集団拘束を行った。出目は5であり、3個の構成員をすべて除去して監獄に置き、政治意志を2低下させる(3個の構成員を除去した後の出目の残り)。

4.3 イルグンの特殊活動[Irgun Special Activities]

イルグンは特殊活動を「口封じ」「宣伝」「テロ」のいずれかから選択する。

4.3.1 口封じ[Silence]。 口封じはイルグンによる警察の除去を可能にする。これは潜伏状態構成員の数が警察と同数以上のスペースで行える。口封じは全てのイルグンオペレーション(3.3)に付随できる。

手順: 警察1個を除去して利用可能に置く。

4.3.2 宣伝[Propagandize]。 宣伝は政治意思を低下させる。これは最低1個の構成員及び夜間外出禁止マーカーのある都市のうち2箇所まで行える。宣伝は全てのイルグンオペレーション(3.3)に付随できる。

手順: もし構成員が全て潜伏状態であれば1個を活動状態にする。その次に政治意志を1低下させる。

注意: 選択スペースに活動状態構成員が既にいるなら、宣伝を行う際に構成員を活動状態にする必要はない。

4.3.3 テロ[Terror]。テロはテロマーカーを配置する。これはサボタージュ(3.3.3)の目的で選択した都市のいずれか1箇所で、そのスペースのサボタージュをテロに変更する判定を行える。テロはサボタージュ(3.3.3)にのみ付随できる。またサボタージュの判定を行う前に実行の宣言をしなければならない。

手順：通常どおりサボタージュのダイス判定を行うが、成功すれば代わりにテロマーカー1個を配置する。修正後の出目(隠匿武器を使用すれば加算し、スペースに警察がいると減算する)が6以上ならテロマーカー2個を配置し、ハガナートラックを左に1マス移動させる。

デザイン注記：イルグンの活動の多くはサボタージュに重点を置いていたが、ハガナーとは異なりテロ攻撃にも従事していた。彼らはいくつかの凄惨な攻撃を実行し、中でもキング・デイヴィッド・ホテル爆破事件は最も大きな犠牲者を出した。こうした攻撃はハガナーがイルグンの行動を非難し協力を打ち切る一因となった。

5.0 イベント



各イベントにはタイトル、イタリック体のフレイバーテキスト、イベントテキストが記載されている。フレイバーテキストは歴史的興味を示しているだけであり、プレイに影響しない。

5.1 イベントの実行 [Executing Events]

派閥がイベントを実行する際、その派閥はイベントテキストを文字どおり順番に実行する(他の派閥が行うアクションや決定が含まれることもある)。特に指定がない限り、実行する派閥はどのコマが影響を受けるかなど、テキストの実行に関わる全ての選択を行う。アクションを行うために他の派閥が指定されるかまたは選択された場合は、その派閥がアクションの詳細を決定する。永続的な効果を持ついくつかのイベントには、マーカーがプレイ補助として用意されている。

5.1.1 イベントテキストとルールが矛盾する場合、イベントテキストが優先される。しかし以下を遵守しなければならない。

- イベントはスタッキングに違反してはならない(従って隠匿武器が既に2個存在する場所に更なる隠匿武器を、夜間外出禁止マーカーが既に1個存在する場所に更なる夜間外出禁止を配置することはない)。
- イベントで配置できるのは利用可能コマ(1.4.1)とマーカーのみである。利用可能コマがない場合、またはスタッキング(1.4.2)に違反する場合、それらは置き換えを行わず除去される。
- イベントは英国政治意思を修正する際に20を超過または0未満にすることはできない(1.8)。

5.1.2 2つのイベント内容が矛盾する場合、現在プレイされているイベントが優先される。

5.1.3 実行されるイベントのテキストは実行可能でなければならない。そのテキストの全てを実行できない場合、実行可能なものだけを実行する。

5.2 両用イベント [Dual Use]

多くのイベントは網掛けのないイベントテキストと網掛けされたイベントテキストの両方を持つ。実行する派閥は網掛けなしのテキストまたは網掛けテキストのどちらかを選択して実行できる(両方は不可)。多くの場合、網掛けなしテキストは英国に有利であるが、プレイヤーは派閥に関係なくどちらのテキストを選択してもよい。

デザイン注記：両用イベントは同じ原因による相反した影響、歴史的分岐点、あるいは異なった歴史的解釈の対象となる事例を表している。

5.3 能力 [Capabilities]

「英国能力」[BRITISH CAPABILITY]または「イルグン能力」[IRGUN CAPABILITY]と記載されたイベントは両用イベントであり、主にその派閥に関連した有益または不利益のいずれかの永続的な効果をもたらす。これらの表示はあくまで便宜的なものであり、両派閥はどちらの表示の能力イベントも実行できる。イベントの効果はそのゲームが終了するまで継続する。

注意：実行中の能力イベントカードはボードの近くに配置し、どの選択肢が選ばれたかを示すため能力マーカーを備忘として使用する。

5.4 星付きイベント[Starred Events]

いくつかのイベントには星印(*)が付いている。これらは通常どおりプレイされるが、「エルネスト・ベヴィン」(P9)能力カードの網掛けなし効果と相互に影響を及ぼす。

6.0 プロパガンダラウンド

各プロパガンダカードが公開された時点で、プロパガンダラウンドを以下のフェイズの順番に従って行う。プロパガンダラウンド補助シートにもこの順番が記載されている。

6.1 政治意志フェイズ[Political Will Phase]

マーカーを移動させる前に、以下の調整により政治意志が実質的に移動する値を計算する。

6.1.1 混乱[Disorder?]。各地区に配置されたサボタージュマーカー 1 個につき英国政治意志を 1 低下させる。サボタージュマーカーが配置された鉄道 1 箇所につき英国政治意志を 2 低下させる(鉄道 1 箇所につき 1 度だけ)。各都市に配置されたサボタージュマーカー 1 個につき英国政治意志を 2 低下させる。また都市に配置されたテロマーカー 1 個につき英国政治意志を 3 低下させる。

6.1.2 秩序[Order?]。全ての鉄道にサボタージュがない場合、英国政治意志を 2 増加させる。サボタージュまたはテロマーカーがない各都市につき英国政治意志を 1 増加させる。

注意：マーカーを移動させて勝敗を判定する前にこれらのステップで政治意思が実質的に移動する値を算出する。一回の増減ごとにマーカーを移動させるのではない。

6.1.3 勝敗[Victory?]。英国政治意志が 0 になった場合、直ちにイルグンの勝利でゲームは終了する。

6.1.4 ゲーム終了[Game End?]。これが最終プロパガンダカードであり、イルグンが勝利していない場合、直ちに英国の勝利でゲームは終了する。

6.2 リソースフェイズ[Resource Phase]

6.2.1 接収[Expropriations]。イルグンは構成員が警察よりも多い地区または都市 1 箇所において強奪を行える。

6.2.2 英国の情報[British Intel]。英国が情報チットを持っていない場合、入れ物から情報チット 1 個を引く。それ以外の場合、英国は自身が持つ情報チットの半分(端数切り捨て)を捨てなければならない。

6.2.3 ハガナーとの連携[Haganah Cooperation]。ハガナートラックが 0 の場合、英国は情報チット 1 個を引く。ハガナートラックが 4 の場合、イルグンは構成員がいるいずれかの地区または都市に隠匿武器 1 個を配置できる。

6.3 再配置フェイズ[Redeploy Phase]

6.3.1 英国の再配置[British Redeploy]。英国はマップ上の任意の数の警察を鉄道または英国コマのあるスペースに移動できる。次に任意の数の兵員をいずれかの都市または鉄道に移動できる。

6.3.2 イルグンの再配置[Irgun Redeploy]。イルグンは夜間外出禁止マーカーのない各都市へ構成員を 1 個ずつ移動できる。次に構成員のいる地区または都市 1 箇所に隠匿武器 1 個を移動できる。

6.4 リセットフェイズ[6.4 Reset Phase]

その後、次のカードの準備を以下のとおりに行う。

- 夜間外出禁止、サボタージュ、及びテロマーカーを全てマップから取り除く。
- 監獄(1.3.6)に置かれた構成員のうち半分を利用可能に戻す(端数切り捨て)。
- 全ての構成員を潜伏状態にする(1.4.3)。
- イルグン資格派閥シリンドラーを第 1 資格派閥に、英国資格派閥シリンドラーを第 2 資格派閥に配置する。
- 引きデッキの次のカードを公開し、プレイを続行する(2.3.2)。

6.5 ハガナートラック[Haganah Track]

ユダヤ機関の武装組織であるハガナーはユダヤ人反乱グループの中でも最大規模であったが、最も穏健でもあり、その活動重点は主に妨害工作と英国移民政策への抵抗であった。ゲーム開始時においてハガナーは統一抵抗運動の一員としてイルグンに協力していたが、最終的には協力を拒否し紛争中にイルグンの活動の多くを非難するようになった。これによりハガナーは英国に情報を提供することでイルグンの攻撃の一部を抑止した。ハガナートラックは、グループのイルグンまたは英国との協力の度合いを表している。

6.5.1 トラックの移動[Moving the Track]。ハガナートラックはイベント(5.0)によってのみ増加する(右に移動)。トラックは英国の交渉(4.2.2)、イルグンのテロ(4.3.3)、及びイベント(5.0)によって低下する(左に移動)。

6.5.2 イルグンコマの追加と除去[Adding and Removing]。トラックが3または4になると追加の構成員と隠匿武器をイルグンプレイヤーに提供する。トラックマーカーがより低い数値から3または4に進出した場合、直ちにそのスペースに置かれた部隊をイルグンの利用可能に追加する。マーカーが3または4からより低い数値に移動した場合、直ちにカラになったスペースへ部隊を戻す。取り除くコマの優先順位は、最初は利用可能から、次にマップから(イルグンプレイヤーが選ぶ)、最後に監獄(1.3.6)から取り除く。

6.5.3 イルグンオペレーションの追加スペース[Additional Space for Irgun Operations]。トラックマーカーが4にあるなら、イルグンはオペレーションまたは限定オペレーションの際にスペース 1 箇所を追加できる。

注意：これに攻勢(2.3.7)で隠匿武器を消費して得た追加スペースを加えると、限定オペレーションなら最大3箇所、完全オペレーションの場合は最大5箇所のスペースを選択できることになる。

6.5.4 諜報[Intelligence]。トラックマーカーが0にあるなら、英国は交渉(4.2.2)およびプロパガンダラウンド(6.0)ごとに情報チップ1個を獲得する。

7.0 勝敗

勝敗は英国の政治意志(1.8)のレベルによって決定される。英国政治意志はボード端トラックで0～20の範囲で表示される。

7.0.1 早期の勝利[Early Victory]。プロパガンダラウンドの政治意志フェイズの勝敗チェックで英国政治意志が0の場合、イルグンの勝利となる。

7.0.2 最終的勝敗[Final Victory]。最終プロパガンダラウンドの政治意志フェイズが終了した時点でイルグンが勝利していない場合、そのゲームは英国の勝利で終了する。

7.1 政治意志の上昇[Raising Political Will]

英国政治意志は以下の場合増加する。

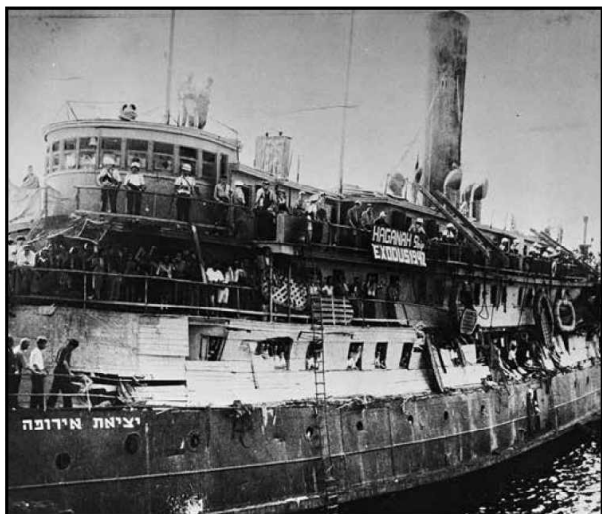
- 強襲、イベントにより隠匿武器 1 個を除去する (+1 PW)
- イベント(+1 から+3 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、サボタージュが置かれた鉄道が1箇所もない(+2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、サボタージュまたはテロマーカーがない各都市ごとに (+1 PW)

7.2 政治意思の低下[Lowering Political Will]

英国政治意思は以下の場合低下する。

- 夜間外出禁止マーカーにおける宣伝(-1 から-2 PW)
- 集団拘束(-1 から-6 PW)
- イベント(-1 から-3 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、各地区スペースのサボタージュマーカーごとに (-1 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、サボタージュマーカーが置かれた鉄道ごとに (-2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、各都市にあるサボタージュマーカーごとに (-2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、各都市にあるテロマーカーごとに (-3 PW)

セットアップ手順 (2.1)



パレスチナ非常事態、1945-1947 年

デッキの準備[Deck Preparation]。Palestine 専用イベントカードを集め、プロパガンダカード 3 枚を一旦取り除いて残りのカードをシャッフルする。イベントカード 6 枚で 3 つの山札を作り、残りの 14 枚のイベントカードは脇に置く(使用しない)。それぞれの山札について、イベントカード 2 枚にプロパガンダカード 1 枚を混ぜてシャッフルし、残りのイベントカード 4 枚の下に置く。こうしてできた 7 枚のカードを 3 つ重ねて、21 枚のイベントデッキを完成させる。情報チットをランダムに引けるように 9 個のチットをカップか容器に入れる。

注意：英国は 12 個の黄褐色部隊キューブと 6 個の青色警察キューブのみ使用する。イルグン(赤色八角形シリンダー(構成員)15 個と赤色ディスク(隠匿武器庫)5 個)を使用する。英国は 4 個の夜間外出禁止マーカーのうち 3 個のみを使用し、残った 1 個は脇に置いておく。

以下のようにマップをセットアップする(本冊子の裏面のセットアップ図を参照)。

- **ハガナートラック：**連携(4、イルグンコマは無し)
- **英国政治意志：**18
- **イニシアティブ：**イルグン第 1 資格派閥、英国第 2 資格派閥

利用可能：

イルグン—構成員 6 個

英国—警察 3 個

監獄：

カラ

Galilee:

イルグン—構成員 1 個

英国—兵員 2 個

Haifa 地区:

イルグン—構成員 1 個

Haifa 市:

イルグン—構成員 1 個

英国—兵員 2 個、警察 1 個

Samaria:

イルグン—構成員 1 個

英国—兵員 2 個

Tel Aviv-Jaffa:

イルグン—構成員 1 個

英国—兵員 2 個、警察 1 個

Lydda:

イルグン—隠匿武器 1 個、構成員 1 個

Jerusalem 地区:

イルグン—隠匿武器 1 個、構成員 1 個

Jerusalem 市:

イルグン—構成員 1 個

英国—兵員 2 個、警察 1 個

Gaza:

イルグン—構成員 1 個

英国—兵員 2 個

全ての鉄道:

カラ



セッアップ図