

THE BRITISH WAY



Designed by Stephen Rangazas

キャンペーンブック 目次

はじめに.....	2	4.0 キャンペーンイベント.....	5
大英帝国の終焉.....	2	5.0 戦前オプション表.....	5
1.0 キャンペーンの備品.....	3	(訳注。キャンペーンイベント注記以降は省略)	
2.0 キャンペーンのセットアップ.....	3		
3.0 帝国威信と植民地政策.....	3		



はじめに

The British Way は 4 つの 2 人用 COIN ゲームのマルチパックであり、第二次世界大戦後、世界を席卷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 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。

このキャンペーンブックには各ゲームが連動した End of Empire キャンペーンのルールと追加キャンペーンイベントも含まれており、それぞれのゲームを史実順にプレイすることでゲームプレイに影響を与え、ゲーム結果とともに 1945 年から 1960 年の英国の脱植民地化の結果を決定する。このキャンペーンルールには各ゲームの戦前オプション表も含まれており、これを使用したキャンペーンまたは通常プレイのどちらのセットアップも選ぶことができる。

コンポーネント [Components]

The British Way の 備品には以下のものが含まれる。

- 17 インチ × 22 インチの両面ゲームボード 2 枚。
- 各ゲーム専用イベントカード 35 枚 4 組。
- End of Empire キャンペーン専用イベントカード 9 枚 2 組。
- 青色キューブ 15 個、黄褐色キューブ 15 個、浮き彫り加工付赤色八角形シリンダー 15 個、赤色ディスク 5 個、浮き彫り加工付シリンダー 4 個（青色 2 個、赤色 2 個）。
- 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 1 枚。
- プレイヤー補助シート 11 枚。
- 6 面ダイス 2 個（赤色 1 個、青色 1 個）。
- プレイルール 4 冊。
- このキャンペーンブック。

大英帝国の終焉

The End of Empire キャンペーンでは、プレイヤーはマルチパックに含まれる 4 つのゲームを連結してキャンペーンを行うことができる。またこのキャンペーンにより、プレイヤーは 1945 年から 1960 年にかけての英国の脱植民地化の経験についてより幅広い歴史を探究することができる。プレイヤーは 4 つのゲームを史実の順番（Palestine、Malaya、Kenya、Cyprus）でプレイする。追加ルールとしてキャンペーン得点システム、各ゲーム中における英国プレイヤーの植民地政策決定、大英帝国の脱植民地化による広範な影響を表したキャンペーンイベントカードがある。プレイヤーには各ゲームのセットアップ時には戦前オプション表の使用を推奨するが、必ずしもそうする必要はない。またこれらの表はキャンペーンプレイ以外で使用してもかまわない。

デザイン注記：このキャンペーンはおおよそのバランスが取れるよう努めたが、キャンペーンイベントや戦前オプション表（使用する場合）のランダム要素が追加されるため、厳密に調整された対戦というよりは主にナラティブ的体験の枠組みとして準備されている。

キャンペーンにおける派閥[Campaign Factions]。1人のプレイヤーが4つのゲームそれぞれで英国派閥としてプレイする。もう1人のプレイヤー(「反乱側」と呼ばれる)は4つのゲームそれぞれで英国に敵対する派閥(イルグン、MCP、マウマウ、EOKA)としてプレイする。

1.0 キャンペーンの備品

ここに挙げたコンポーネントは、各ゲームで使用する備品に加えて、キャンペーン全体を通じて使用される。

- End of Empire プレイヤー補助ディスプレイ 1枚。
- 追加のマーカー。帝国威信 1個、植民地政策 1個、退出/離脱 9個、影響力/降伏 9個。
- End of Empire 専用キャンペーンイベントカード 2組(前期 9枚、後期 9枚)。

2.0 キャンペーンのセットアップ

以下のようにキャンペーンをセットアップする。

2.1 デッキの準備[Deck Preparation]。

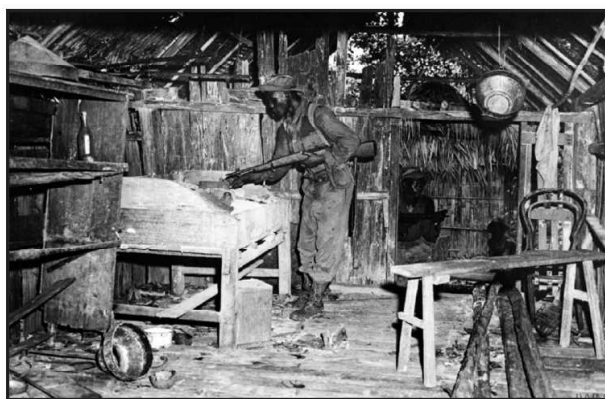
各キャンペーンイベントデッキを前期カードと後期カードに分けて別々にシャッフルし、それぞれ9枚ずつのデッキを構築する。プレイヤー諸氏は Malaya のプレイ終了後、残った前期カードを脇に置く。

2.2 ディスプレイの準備[Display Preparation]。

各プレイヤーが見やすい位置に End of Empire ディスプレイを置く。帝国威信マーカーを帝国威信トラックの「13」に配置し、植民地政策マーカーを「現状維持」に配置する。

2.3 ゲームのセットアップ[Game Setup]。

通常どおり Palestine をセットアップし、まず戦前オプション表(5.0、使用する場合)を判定してその結果を解決する。次にキャンペーンイベント(4.0)を引いて適用した後、プレイを開始する。Palestine が終了して帝国威信(3.0)の変更が完了すれば、植民地政策カウンターを「現状維持」に戻した後 Malaya を上記と同様にセットアップする。上記と同じ手順を Kenya、Cyprus の順番で繰り返すことでキャンペーンは完了する。



3.0 帝国威信と植民地政策

帝国威信はキャンペーンを通じて End of Empire ディスプレイの数値トラックで記録される。帝国威信が0未満または15を超えることはない。帝国威信は現在の植民地政策(3.1)によって各ゲーム結果(3.2)の影響を受ける。キャンペーン終了時(Cyprus 終了後)の帝国威信マーカーの位置によってキャンペーンの結果が決定される(3.3)。

3.1 植民地政策[Colonial Policy]

英国プレイヤーは各ゲームにおいて植民地政策を決定する。適切な政策を選択すれば失敗を軽減し成功を最大限に活用できる。植民地政策は各ゲームでは「現状維持」[Stay the Course]で開始され、第1プロバガンダラウンド終了時に、英国プレイヤーは(キャンペーンイベントを引く前に)「現状維持」「断固たる姿勢」[Stand Firm]「譲歩」[Concessions]のいずれかを選ばなければならない。一度決定されると、次のゲーム開始前に「現状維持」にリセットされるまで、そのゲームの間に再び変更されることはない。

注意：英国プレイヤーは植民地政策を選択する際は注意が必要である。なぜなら第1プロバガンダラウンドの結果のみに基づいてゲームの最終結果を推定しなければならないからである。選択を誤ると敗北の影響を悪化させたり、勝利を活用できない可能性がある。「譲歩」政策は一般的には無難な選択であるが、全てのゲームでこの政策だけを選択すると英国がキャンペーンで最良の結果を得ることは極めて困難である。

3.2 ゲーム結果[Game Outcomes]



各キャンペーン
ゲームの結果は次の
4種類、優勢

[Influence] (英国大勝利)、退去[Exit] (英国小勝利)、離脱[Scuttle] (反乱側小勝利)、降伏[Surrender] (反乱側大勝利) のいずれである。ゲーム結果の決定方法はゲームによって若干異なる。

Palestine と Cyprus は以下のとおり。

- 政治意志が 6 以上でゲームが終了すれば、優勢の結果となる。
- 政治意志が 1 ～ 5 でゲームが終了すれば、退去の結果となる。
- 最終勝利フェイズ(第 3 プロパガンダラウンド)に政治意志が 0 でゲームが終了すれば、離脱の結果となる。
- 第 1 または第 2 勝利フェイズに政治意志が 0 でゲームが終了すれば、降伏の結果となる(第 1 または第 2 プロパガンダラウンドで早期勝利した場合)。

Malaya と Kenya は以下のとおり。

- 政治意志が 18 以上でゲームが終了すれば(第 1、第 2 プロパガンダラウンドでの早期勝利を含む)、優勢の結果となる。
- 政治意志が 10 ～ 17 でゲームが終了すれば、退去の結果となる。
- 政治意志が 3 ～ 9 でゲームが終了すれば、離脱の結果となる。
- 政治意志が 2 以下でゲームが終了すれば(第 1、第 2 プロパガンダラウンドでの早期勝利を含む)、降伏の結果となる。

各ゲーム結果は End of Empire ディスプレイ上でそのゲームに対応する国家ボックスにカウンターを置くことで記録する。各結果が帝国威信に及ぼす影響は以下に示すとおり、ゲーム終了時の植民地政策による。

断固たる姿勢

- 優勢：帝国威信+2
- 退去：帝国威信+1
- 離脱：帝国威信-3
- 降伏：帝国威信-5

現状維持

- 優勢：帝国威信+1
- 退去：帝国威信+0
- 離脱：帝国威信-2
- 降伏：帝国威信-4

譲歩

- 優勢：帝国威信+0
- 退去：帝国威信-1
- 離脱：帝国威信-1
- 降伏：帝国威信-3

ゲームの勝者が決定すれば、帝国威信を修正して次のゲームのセットアップを行う(2.3)。

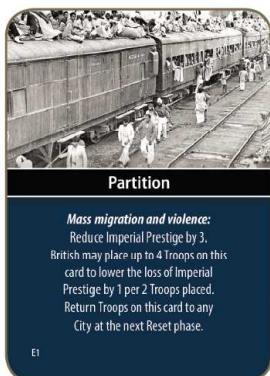
3.3 キャンペーン結果[Campaign Outcome]

Cyprus の終了後、帝国威信マーカーの最終的な位置がキャンペーンの結果を決定する。キャンペーンが終了するまで即時の勝利や敗北は発生しない。プレイヤーは Cyprus が終了するまでゲームを継続した後、キャンペーン結果を以下のとおり確認する。

- 帝国威信 11 ～ 15：「植民地の縮小」。英国は帝国を「断固たる姿勢」で堅持し続け、残された植民地からの撤退を統制するため戦うことになる。帝国からの離脱は英国内では勝利として祝われ、旧植民地における英国の影響力は今後も永続する。
- 帝国威信 5 ～ 10：「変化の風」(史実の結果)。英国はアフリカに残った英国植民地の独立の要求からは身を引くことになる。帝国からの離脱に関する認識は英国内で今後数十年に渡って議論されることになる。
- 帝国威信 0 ～ 4：「植民地からの敗走」。英国は独立阻止のため戦った旧植民地での影響力を全て失い、残された植民地も急速に放棄していくことになる。帝国からの撤退は英国内では無秩序且つ暴力的であったと強く批判される。

「植民地の縮小」と「植民地からの敗走」は英国プレイヤーにとって勝敗は明確である。但し「変化の風」の結果はプレイヤー諸氏が引き分けまたは英国小勝利のどちらであるか、キャンペーンの進行状況によって議論してもよいだろう(キャンペーンのマップがその手掛かりを与えてくれるかもしれない)。

4.0 キャンペーンイベント



キャンペーンイベントはキャンペーンに多様性を加えるとともに、ゲームで扱う紛争以外の脱植民地化のより広い流れを表現する。

4.1 イベント期間 [Event Periods]

キャンペーン イベント

デッキには初期期間と後期期間の 2 組があり、キャンペーンセットアップ(2.1)の際に別々にシャッフルする。前期デッキは Palestine 及び Malaya で使用し、後期デッキは Kenya 及び Cyprus で使用する。

4.2 キャンペーンイベントを引く [Drawing Campaign Events]

キャンペーンイベントはゲーム開始時に該当する期間のデッキから 1 枚引き(戦前オプション表を使用する場合は表の判定後)、プレイ開始前に解決しなければならない(2.3)。2 枚目のキャンペーンイベントは第 1 リセットフェイズ終了後(英国プレイヤーが植民地政策を選択した後、3.1)に引いて解決する。3 枚目のキャンペーンイベントは第 2 リセットフェイズ終了後に引いて解決する。それぞれのキャンペーンイベントは解決後にそのキャンペーンから取り除かれる。

4.3 キャンペーンイベントの効果 [Campaign Event Effects]

各キャンペーンイベントの効果は、現在のゲーム状態や帝国威信の変更を含め、そのイベントが引かれた時点で直ちに実行する。キャンペーンイベントが帝国威信を上下させる場合、End of Empire ディスプレイ上の対応する名称のボックスに退出・離脱マーカーを配置して示すことにしてもよい。キャンペーンイベントにはどのゲームをプレイしているかによって効果が変化するものがあり、そのゲームに対応するテキストのみを実行する。いくつかのキャンペーンイベントは次のプロパガンダラウンドまで継続的な効果を持つ。キャンペーンイベントには、その効果を軽減するために英国プレイヤーが兵員をカード上に配置できるものがあり、これらの兵員は次のリセットフェイズまでプレイ外に留まり、各カードに示されたとおりにボードに戻される。



5.0 戦前オプション表

戦前オプション表は現実で起こりえた可能性を追求し、各ゲームの開始時に若干のバリエーションを加えた仮想的セットアップが行えるようになる。この表はキャンペーンゲーム(2.3)での使用を推奨するが(必須ではない)、ソリテアゲームでも使用できる。プレイヤーはゲームをセットアップする前に該当する表でダイスを振り、その結果をセットアップに適用する。または両プレイヤーが合意すれば、ダイス判定を行わずに選択肢から 1 つを選ぶことで特定の可能性を追求してもかまわない。

注意：結果の中にはイベント能力をプレイしてゲームを開始するものもあるため、イベントデッキを構築する前に判定を行って結果を実行する必要がある。

各戦前オプション表は、各緊急事態に至るまでの核心的な問題を中心に扱っている。各表の「2」と「5」の結果は史実の状況(「3-4」の結果)と比べてその差は僅かであり、英国プレイヤーまたは反乱側プレイヤーそれぞれに有利である。「1」と「6」の結果はより大きな歴史的変更を表しており、両プレイヤーに有利な複合的效果を持つ。戦前オプション表は End of Empire ディスプレイ裏面に記載されているが、キャンペーンプレイ中の便宜のためここに再録する。

5.1 ユダヤ機関（Palestine）

1. **ユダヤ機関が統一抵抗運動を拒否：**ハガナートラックは「支援」(3)から開始する。トラック上から拠点 1 個と構成員 2 個を利用可能に配置する。英国政治意志は 16 から開始する。
2. **英国の先制弾圧：**セットアップ後、英国は都市 1 箇所の構成員 1 個を除去して監獄に置き、その都市に夜間外出禁止を配置する。
- 3-4. **統一抵抗運動の形成（史実）：**変更なし。
5. **鉄道に対する連携行動：**セットアップ後、イルグン是利用可能から構成員 2 個を任意の鉄道に配置する。
6. **イルグン・ハガナー同盟：**「パルマッハ」網掛け能力(P13)がプレイ状態で開始する。ハガナートラックが「支援」(3)または「連携」(4)である間、イルグンはテロ特殊活動を行えない。

5.2 労働争議（Malaya）

1. **農園主が鎮圧を要求：**セットアップ後、Johore 及び Perak のそれぞれにいるゲリラ 1 個をテロマーカーと置き換える。政治意志は 10 から、MCP リソースは 8 からそれぞれ開始する。
2. **Gent が増援を要請：**セットアップ中に Kuala Lumpur へ追加の兵員 4 個を配置する。
- 3-4. **農園主殺害により非常事態発令（史実）：**変更なし。
5. **MCP が労働ストライキを組織：**セットアップ中に各経済センターにゲリラ 1 個をそれぞれ配置する。
6. **英国が MCP の脅威を軽視：**政治意志は 14 から開始し、MCP は第 1 資格派閥でゲームを開始する。

5.3 ナイロビ弾圧（Kenya）

1. **英国が過激派を弾圧：**パイプライントラックは「土地村有化」(2)から、政治意志は 13 からそれぞれ開始する。セットアップ後、Nairobi からマウマウコマを全て除去して利用可能に置き、そこを抵抗に変更する。
2. **王立アフリカライフル連隊到着：**セットアップ中、Nairobi に追加の兵員 4 個を配置する。
- 3-4. **ジョック・スコット作戦（史実）：**変更なし。
5. **都市部での宣誓が拡散：**セットアップ中、追加のゲリラ 1 個を Nairobi に配置し、そこを抵抗に変更する。
6. **マウマウの連絡網は発見されず：**「補給部門」網掛け能力(K3)がプレイ状態で開始する。政治意志は 14 から開始する。

5.4 EOKA 準備（Cyprus）

1. **海軍のパトロール強化：**「英国海軍」非網掛け能力(C9)がプレイ状態で開始する。国際世論トラックは「批判」(3)から開始する。
2. **マカリオスがゲリラ戦術に反対：**セットアップ後、Troodos 山岳スペースにいる構成員を除去して利用可能に置く。EOKA はそこにある隠匿武器 1 個を構成員のいる任意の市街地スペースへ移動させなければならない。
- 3-4. **アギオス・ゲオルギオスを確保（史実）：**変更なし。
5. **暴動発生：**セットアップ後、無作為に市街地スペース 1 箇所を選択し(ダイスを振って決定する)、そこに活動状態構成員 1 個とサボタージュマーカ 1 個を配置する。
6. **アギオス・ゲオルギオスがかろうじて脱出：**セットアップ中、Kyrenia 山岳スペースに構成員と隠匿武器をそれぞれ 1 個ずつ配置し、英国は情報チップを 2 個引く。