

# THE BRITISH WAY

Cyprus

1955-1959



*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: Cyprus 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 Palestine, Malaya、Kenya 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: Cyprus は 1955 年 11 月から 1959 年のロンドン・チューリッヒ協定調印によるキプロス共和国独立までの、ギリシャ系キプロス人組織 EOKA の蜂起に対する英国の対反乱活動に焦点を当てている。EOKA (Ethniki Organosis Kypriou Agoniston、キプロス闘争民族組織) は英国のエノシス (ギリシャとの統合) 承認を目標としており、キプロス独立の提案には同意していなかった。このゲームはキプロスでの英国の EOKA に対する反乱鎮圧と対テロ作戦の側面により重点を置いている。

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。

### 1.1 一般的な遊び方[General Course of Play]

The British Way: Cyprus 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 EOKA 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: Cyprus 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 Cyprus ゲームボード(1.3)。
- Cyprus 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) 12 個、赤色ディスク (隠匿武器) 4 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。Cyprus 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、国政世論 1 個、夜間外出禁止 4 個、情報 9 個、サバタージュ/テロ 15 個、能力 8 個。それ以外の全てのマーカーは、Cyprus 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)。
- 本プレイルール。

### 1.3 マップ[The Map]

このマップは、キプロス島をいくつかのマップスペースに分割して表示している。



**1.3.1 マップスペース[Map Spaces]**。マップスペースには市街地、山岳、英国基地(単に「基地」と呼ばれる場合もある)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)。

**1.3.2 市街地[Towns]**。6箇所の色のない薄い大きな不定型スペースはキプロス人が居住する都市部または半都市部を表している。これらには数字(「1」「2」)が表示されており、プロパガンダラウンド(6.1)の政治意志フェイズにおけるサボタージュ値を示している。

**デザイン注記：**Nicosia はキプロスの首都であり幾つかの英軍施設もあった。Karpas は当時 Famagusta 地区に属していたが、面積の大きさから分割している。

**1.3.3 山岳[Mountains]**。2箇所の色のない濃い網掛けの大きな不定型スペース(Troodos と Kyrenia)はキプロスにあるほぼ無人の山岳地帯を表している。これらのスペースには数字「0」が表示されており、プロパガンダラウンドの政治意志フェイズ(6.1)ではサボタージュに影響しない。

**デザイン注記：**EOKA の反乱運動は山岳地帯と市街地に構成員が分散していった。山岳を拠点とする構成員は市街地からの圧力を減らすため標準的な反乱活動に重点を置いた。市街地の構成員は英国の威信を低下させるため都市部でのサボタージュや大衆への示威行動に注力した。

**1.3.4 英国基地[British Bases]**。2箇所の大きな円形エリア(Dhekelia と Akrotiri)は、EOKA の主要な作戦目標であった英国の軍事基地を表している。これらのスペースに表示された数字「2」は、プロパガンダラウンドの政治意志フェイズ(6.1)におけるサボタージュ値を示している。隠匿武器(1.6.2)は決して英国基地を占めることができない。

**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。

**例：**Famagusta にいる英国兵員は、Karpas、Nicosia、Larnaca の各市街地スペースと両山岳スペース(Kyrenia と Troodos)、Dhekelia 基地スペースに隣接している。

**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)、またはいくつかのイベント(5.0)によって除去された EOKA 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、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)、EOKA 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: Cyprus* 及び *Palestine* 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！** Cyprus 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、EOKA のコマは赤色八角形シリンダー 12 個と赤色ディスク 4 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、赤色八角形シリンダー 3 個と赤色ディスク 1 個は Cyprus のプレイでは使用しないため脇に置いておくこと。



**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：EOKA 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。また隠匿武器は英国基地に配置できない。

- (待ち伏せオペレーション[3.3.4]、プロパガンダラウンド[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)、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マーカを複数配置できる。
- 夜間外出禁止マークは市街地スペース(1.3.2)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。セットアップ時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EOKA(赤色)をプレイする。

## 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。その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、EOKA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。キプロス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EOKAに関する情報不足により苦戦を強いられた。同様にEOKAの活動費用は信じられないほど少額で、反乱活動全体で約7万1000ポンドしかかからなかった。しかし作戦用武器の保有には常に苦心していた。



**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)、尋問(4.2.3)、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個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]**。EOKA 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。隠匿武器は待ち伏せ(3.3.4)、密輸(4.3.1)、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、英国基地には配置できない。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。山岳にある隠匿武器はプロパガンダラウンド(6.1)の政治意思にも影響する。

## 1.7 サボタージュ[Sabotage]



サボタージュマーカーは EOKA のサボタージュオペレーション(3.3.3)、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マーカーの数に制限はない。

**注意：**Cyprus ではサボタージュマーカーを「テロ」に裏返すことはない。

## 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 15 を超えることはない。

## 1.9 国際世論[International Opinion]



キプロス情勢に対する国際社会、特に国連の態度は国際世論トラック(6.5)のマーカーで記録され、密輸特殊活動(4.3.1)に影響する。またプロパガンダラウンド(6.1)では政治意志を低下させる場合がある。

## 1.10 夜間外出禁止[Curfews]



4 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)により市街地に配置される。夜間外出禁止は EOKA 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、EOKA には宣伝特殊活動(4.3.2)を実行されやすくなる。夜間外出禁止は各市街地スペースに 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 EOKA 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 EOKA 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を選択する。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：**EOKA 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。EOKA がパスした場合、プレイヤーはスペース1箇所待ち伏せ(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)、または探索(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箇所を追加して選ぶことができる。英国は任意の情報チット1個を入れ物に捨てるパトロール(3.2.2)、探索(3.2.3)、強襲(3.2.4)の際にスペース1箇所を追加できる。EOKA 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)、待ち伏せ(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1箇所を追加できる。

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。

### 3.2 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。EOKA コマよりも兵員が多い市街地、基地スペースを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(山岳スペースでもよい)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置くことができる。構成員のいる山岳以外の移動先スペースを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する。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いずれかの移動先スペースへ同時に移動させる。次に、選択した各山岳または基地スペースで(移動した、または既にそこにいた)キューブ1個につき構成員1個を活動状態にする(1.4.3)。市街地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 EOKA 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1個につき活動状態の敵のコマ1個を、そこが山岳なら兵員2個につき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個除去すると政治意志(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。

### 3.3 EOKA のオペレーション [EOKA Operations]

EOKA は「徴募」「移送」「サボタージュ」「待ち伏せ」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山岳または市街地スペースを 3 箇所まで選ぶ。それらのスペースは隠匿武器(1.6.2)があるか、または隠匿武器と隣接していなければならない。

**手順：**選択スペースに構成員を 1 個ずつ、隠匿武器のある山岳なら 2 個まで配置する。隠匿武器のない(または隣接していない)スペース、夜間外出禁止のある市街地スペース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場合でも、徴募によって直接基地に構成員を配置することはできない。

**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)。

- 移動先スペースが基地、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。

**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。

**3.3.3 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 個いる市街地または基地スペースを 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、EOKA 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 個を消費して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：**他の COIN ゲームの反乱派閥とは異なり、EOKA は通常テロマーカーを配置しない。これはこのグループが非戦闘員の殺害や恐怖心を煽るより、英国に経済的損害を与えその威信を低下させる妨害工作に重点を置いていたためである。

**3.3.4 待ち伏せ[Ambush]。**待ち伏せは警察を除去し、隠匿武器を配置できる。潜伏状態構成員がいる市街地を 3 箇所まで選ぶ。

**手順：**選択した各スペースで、構成員 1 個を活動状態にして更に可能であれば警察キューブ 1 個を除去する。次にダイス 1 個を振る。出目がスペースに残っているキューブ数を超えているなら、そのスペース、または隣接する市街地か山岳に隠匿武器 1 個を配置する。



## 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：EOKA が徴募を行った後、一旦停止して密輸で隠匿武器を獲得した後、別のスペースで徴募を再開した。

**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」「外交」「尋問」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と外出禁止マーカーを除去する。これは展開(3.2.1)にのみ付随できる。また兵員と警察が存在し、且つ EOKA のいないスペース1箇所で行える。

**手順：**選択スペースの夜間外出禁止、及びサボタージュマーカーを全て除去する。

**4.2.2 外交[Diplomacy]**。外交は国際世論(6.5)を英国に有利な方向へ移動させる。これは展開(3.2.1)、パトロール(3.2.2)、捜索(3.2.3)に付随できる。

**手順：**サボタージュまたは夜間外出禁止マーカーがある市街地が3箇所以下であれば、国際世論を1マス左に移動させる。それ以外の場合はダイス1個を振り、出目が現在の国際世論トラック値を超えているなら国際世論を1マス左に移動させる。

**4.2.3 尋問[Interrogate]**。尋問により、英国は情報チット(1.6.1)を獲得できる。これは捜索(3.2.3)、強襲(3.2.4)に付随できる。

**手順：**監獄にいる構成員(1.3.6) 2個につき情報チット1個を引く(端数切り捨て)。

### 4.3 EOKA の特殊活動[EOKA Special Activities]

EOKA は特殊活動を「密輸」「浸透」「宣伝」のいずれかから選択する。

**4.3.1 密輸[Smuggle]**。密輸により、EOKA は隠匿武器を配置または移動できる。密輸は徴募(3.3.1)、移送(3.3.2)に付随できる。また国際世論(6.5)が「無視」なら密輸は実行できず、「非難」なら2箇所のスペースを選択できる。

**手順：**構成員が存在しキューブがない山岳または市街地スペースに隠匿武器1個を配置する。または構成員がいるスペースの隠匿武器1個を、隣接しており且つ構成員がいる山岳または市街地スペースに移動させる。国際世論が「非難」なら、隠匿武器を配置または移動する際に2箇所目のスペースを選択できる。

**4.3.2 浸透[Infiltrate]**。浸透は警察を潜伏状態構成員に置き換え、更に情報チット(1.6.1)を捨てさせる。浸透は警察キューブが1個以上存在し、且つ警察と同数以上の潜伏状態構成員がいるスペース1箇所で行える。浸透はEOKA の全てのオペレーション(3.3)に付随できる。

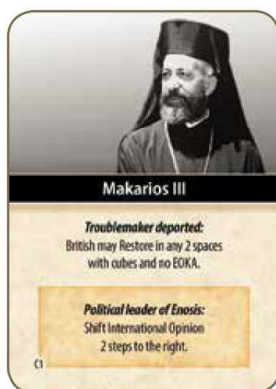
**手順：**選択スペースの警察1個を潜伏状態構成員1個と置き換え、次に現在引かれている情報チットのうち最も高い値のチット1個を入れ物に捨てる。

**4.3.3 宣伝[Propagandize]**。宣伝は政治意思(1.8)を低下させるか、または国際世論を(6.5)を EOKA に有利な方向へ移動させる。これは最低1個の構成員、及びサボタージュまたは夜間外出禁止マーカーのあるスペース1箇所で行える。宣伝は全ての EOKA オペレーション(3.3)に付随できる。

**手順：**そのスペースの構成員が全て潜伏状態であれば1個を活動状態にする。次にそこにサボタージュマーカーがあれば政治意思を1低下させるか、または外出禁止マーカーがあれば国際世論を2マス右へ移動させる。両方があれば、いずれか1つのみを選択して実行する。

**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。

## 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個存在する場所や英国基地に隠匿武器を配置したり、夜間外出禁止令マーカーが既に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15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「EOKA能力」[EOKA 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。



## 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 国際的圧力[International Pressure]**。英国政治意志を国際世論トラック(6.5)の現在値だけ減少させる。

**6.1.2 混乱[Disorder?]**。市街地または基地の各スペースに配置されたサボタージュマーカー 1 個につきそのスペースのサボタージュ値(殆どの市街地は 1、Nicosia と基地は 2)だけ英国政治意志を減少させる。

**6.1.3 秩序[Order?]**。山岳に武隠匿器が全くない場合、英国政治意志を 2 増加させる。サボタージュマーカーがない市街地 2 箇所につき英国政治意志を 1 増加させる(端数切り捨て)。

**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 EOKA 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、EOKA 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 EOKA の武器[EOKA Arms]**。EOKA は構成員がいる市街地または山岳スペース 1 箇所に隠匿武器 1 個を配置できる。

**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。

## 6.3 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英国コマのあるスペースに移動できる。次に山岳にいる全ての兵員は、いずれかの基地に移動しなければならない。

**6.3.2 EOKA の再配置[EOKA Redeploy]**。EOKA は基地にいる全ての構成員を EOKA コマのある市街地、または山岳に移動しなければならない。次に EOKA はマップ上の隠匿武器 1 個を EOKA コマのある任意のスペースに移動できる。

## 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。

- サボタージュ、夜間外出禁止マーカーのいずれかを持つ市街地が 3 箇所以下の場合、国際世論を「無視」方向へ 1 マス移動させる。
- 夜間外出禁止及びサボタージュ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)。
- EOKA 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 国際世論トラック[International Track]

英国のキプロス対反乱作戦は国際社会の監視下で行われ、特にギリシャとトルコ両政府は英国に圧力をかけることで自らが望む結果を得ようとした。キプロス問題は紛争中、国連にも頻繁に提議された。国際世論トラックは、キプロスにおける英国支配に対するこれらの外部圧力を表している。

**6.5.1 トラックの移動[Moving the Track]**。国際世論トラックは EOKA の宣伝(4.3.3)によって上昇し、英国の外交(4.2.2)及びリセットフェイズ(6.4)によって低下する。



いくつかのイベント(5.0)はいずれかの方向に移動できる。

**6.5.2 トラックの影響[Effects of the Track]**。国際世論トラックはプロパガンダラウンドの政治意志フェイズ(6.1)で政治意志に影響する。また EOKA 密輸特殊活動(4.3.1)にも影響する場合がある。いくつかのイベント(5.0)では国際世論トラックの現在位置を確認する。



## 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 ～ 15 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、EOKA 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 EOKA 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+2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、隠匿武器が山岳スペースに 1 箇所もない(+2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、サボタージュマーカールがない市街地 2 箇所ごとに (+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。

- サボタージュマーカールによる宣伝(-1 PW)
- イベント(-1 から-2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、各市街地スペースにあるサボタージュマーカールごとに (-1 から-2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、各基地にあるサボタージュマーカールごとに (-2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、国際世論トラックの現在値 (0 から-4 PW)

## セットアップ手順 (2.1)



### キプロス非常事態、1955-1959 年

**デッキの準備[Deck Preparation]**。Cyprus 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。EOKA は赤色八角形シリンダー(構成員)12 個と赤色ディスク(隠匿武器庫)5 個を使用する。

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)。

- 国際世論トラック：議論(2)
- 英国政治意志：14
- イニシアティブ：EOKA 第 1 資格派閥、英国第 2 資格派閥

利用可能：

EOKA 一隠匿武器 3 個、構成員 6 個

英国一警察 3 個

監獄：

カラ

Paphos:

EOKA 一構成員 1 個

Limassol:

EOKA 一構成員 1 個

英国一兵員 2 個

Nicosia:

EOKA 一構成員 1 個

英国一兵員 2 個、警察 1 個

Larnaca:

EOKA 一構成員 1 個

英国一兵員 2 個、警察 1 個

Famagusta:

EOKA 一構成員 1 個

英国一警察 1 個

Troodos Mountains:

EOKA 一隠匿武器 1 個、構成員 1 個

Akrotiri:

英国一兵員 3 個

Dhekelia:

英国一兵員 3 個

Karpas:

カラ

Kyrenia Mountains:

カラ



セットアップ図