

RULES OF PLAY

by Jeff Grossman and Volko Ruhnke

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 プレイの手順
- 3.0 オペレーション
- 4.0 特殊活動
- 5.0 イベント

- 6.0 プロパガンダラウンド
- 7.0 勝利
- 8.0 ノンプレーヤー派閥
セットアップ

1.0 イントロダクション

Cuba Libre (キューバ・リブレ) は 1957～58 年のキューバにおける反政府活動と、その鎮圧作戦 (COIN) を表した 1～4 人用のボードゲームである。各プレイヤーはキューバ情勢の掌握を試みるいずれかの派閥として、「政府」あるいは極左勢力である「7 月 26 日運動」(7 月 26 日または M26)、反共産主義／反パティスタである革命評議会 (評議会または DR)、犯罪シンジケートの役割を担うこととなる。軍隊、警察そして経済アクションの使用とさまざまなイベントにより、プレイヤーは住民に影響力を行使し、リソースを収集し、そしてあるいは派閥の目的を達成するために部隊の育成や展開を行うこととなる。ターン順序の決定や、勝利判定、そしてその他の処理においてカードデッキが利用される。またソロプレイや 2 人プレイ、マルチプレイのため、プレイヤーがいない派閥の運用ルールが用意されている。

Cuba Libre は、現代のさまざまな反政府活動を取り上げた COIN シリーズの 2 作目となっており、これらには共通のルールが使用されている。シリーズの 1 作目は、コロンビアを舞台とした Andean Abyss だが、プレイブックに Andean Abyss とのルールの主な違いが記載されている。本ルールブックにおいて、重要なゲーム用語はページ 17～18 (訳注: 英文ルールのページ番号) の一覧に記載されている。またゲームにおける重要な機能は、補助シートに要約されている。ゲームのセットアップ方法は、本ルールブックの裏表紙に記載されている。

1.1 プレイの一般的な手順

Cuba Libre は、カードを使用する一般的なウォーゲームと異なり、手札を持たない。その代わりに、カードは山札 (デッキ) から 1 枚ずつ使用され、すべてのプレイヤーに公開される。各イベントカードには派閥のプレイ順序が記載されており、その順番に従って (イベント実施資格のある派閥が) イベントを発動するか、1 回の「オペレーション」と「特殊活動」を実施するのを選択できる。なおイベントまたはオペレーションを実施した派閥は、次のカードにおいて選択の資格を失うペナルティが与えられる。イベントカードに含まれるプロパガンダカードは、定期的に即時勝利する機会を与えるだけでなく、リソースの収集や

住民の共感を得るといったアクションの実施にも使用される。

1.2 コンポーネント

Cuba Libre には以下のものが含まれる。

- ・ 17×22 インチの補強されたゲーム板 [1.3]
- ・ 52 枚のカード [5.0]
- ・ 86 個からなる青色、水色、赤色、緑色、黄色の木製部隊コマ。一部にはエンボス加工が施されている (ルールブックの Available Forces に一覧が記載されている [1.4])
- ・ エンボスのついたシリンダー×8 [1.8、2.2]
- ・ 白のポーン×6、黒のポーン×6 [3.1.1]
- ・ マーカー 1 シート分
- ・ プレイ手順シート [1.3.1、2.0、5.0、6.0]
- ・ 派閥別プレイヤー補助シート×4 [3.0、4.0、7.0]
- ・ ノンプレイヤー派閥補助シート×2 [8.0]
- ・ 6 面体ダイス×3 (褐色、黄色、緑色)
- ・ 背景説明用プレイブック
- ・ 本ルールブック

1.3 マップ

マップはさまざまな種類のスペースに分割されたキューバ島を表している。

1.3.1 スペース マップ上の「スペース」には地方行政区、都市、エコノミック・センター (EC: 経済の中心) が含まれる。また、すべてのスペースに部隊を配置できる。

1.3.2 行政区 それぞれの行政区には 1～2 の範囲で人口値 (Pop) が記載されている。これらは政府への支持／対立 [1.6]、あるいは支配 [1.7] や一部の反政府アクションに影響を与える。行政区はさらに森林、山岳と草原に分かれ、これは一部の COIN オペレーション [3.2] やイベント [5.0] に影響を与える。

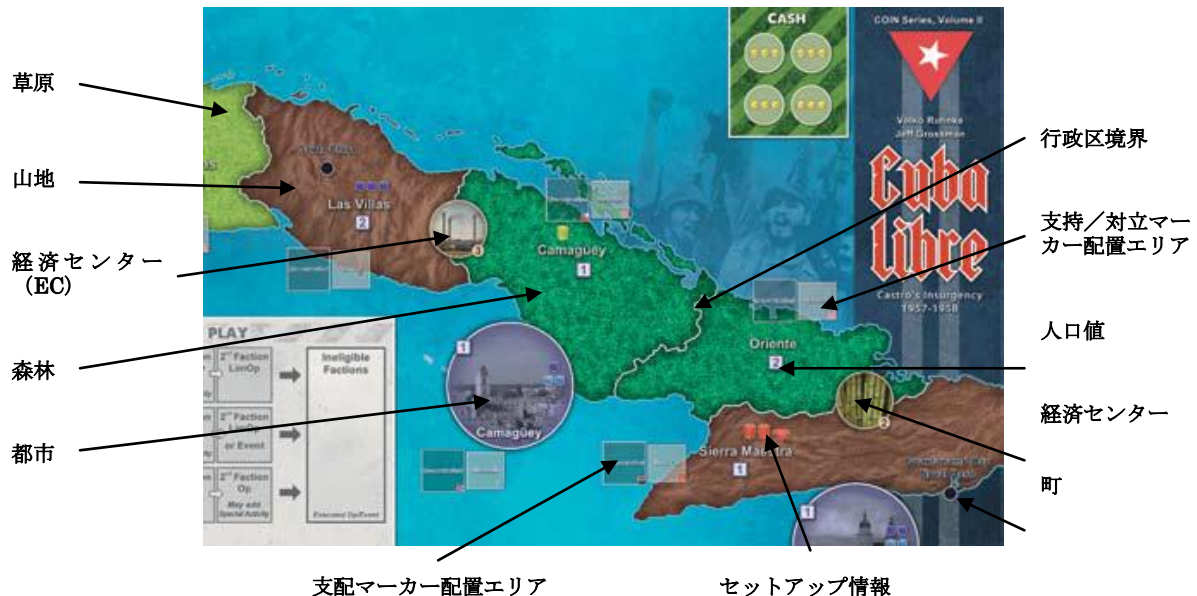
1.3.3 都市 それぞれの都市には 1～6 の範囲で人口値が記載されている。

1.3.4 EC それぞれのエコノミック・センター (EC) には 2～3 の範囲で政府とシンジケートのリソース [1.8] に影響を及ぼす経済値 (Econ) が記載されている [1.8]。

デザインノート: EC は政府にとって重要な経済活動領域を表しており、これらは主に米国企業により所有されてい

た砂糖や採鉱、タバコなどの産業から成る。Santa Clara
と Guantanamo の町はスペースではない。これらは、歴

史上の補足のために記載されたものだ。



1.4 部隊

木製のコマは、政府の兵員（青色のキューブ）、警察（水色のキューブ）、反政府ゲリラや基地といった、派閥のさまざまな部隊を表している。シンジケート派閥の基地は、特別に「カジノ」[1.4.4～1.4.5、3.3.5]と呼ぶ。

デザインノート：基地は訓練や野営のための施設だけでなく、7月26日にとっては政治支配のための施設を、シンジケートにとってはカジノを表している。

ノート：現金マーカー[4.5.2]は部隊やコマに含まれない。これらはマップ上において、特定のゲリラまたはキューブとスタックする。

1.4.1 利用可能な部隊と部隊の除去 本ルールブックの裏表紙にある「部隊一覧」(Available Forces)表は、プレイに使用できるコマ数の上限を示している。マップに配置されていない部隊コマは、利用可能ボックスに置いておくこと。(基地は、もっとも数値が大きい空きスペースに配置する。これによりマップ上に配置された基地の数が明らかとなり、勝利判定[7.0]において便利)。

- ・部隊は利用可能ボックスに存在するもののみ、配置またはリプレース(他のコマとの置き換え)に使用できる。適切な種類の部隊がすべてマップに配置されており利用できない場合、その部隊配置の指示は無視すること(これらのコマを置き換える代わりに、単に取り除く)。

・**重要：**プレイヤーの派閥がオペレーション、特殊活動またはイベントを実施している場合、自身のコマ(カジノを含む)を取り除き、利用可能部隊ボックスに置くことができる。**例：**利用可能なゲリラがない反政府勢力が、集結[3.3.1]を実施する場合、活動状態のゲリラを除去し、潜伏状態でこれらを配置できる。

・敵の派閥を目標とした場合、実施する派閥の能力の上限までコマの除去や活性化を行うこと。

例：政府が3つの兵員で急襲[3.2.4]を実施した場合、目標となった派閥は(それだけのコマがあるならば)3つの活動状態のコマを除去しなければならない。

1.4.2 スタック 派閥に関係なく、カジノを除く3つ以上の基地(政府、7月26日、評議会の合計数)を1つの行政区または都市に配置することはできない。またECに基地またはカジノを置くことはできない。

・スタックに違反するような、部隊の配置や移動の指示(オペレーションまたはイベントによるもの)は無視すること。**例外：**Sinatra イベント。

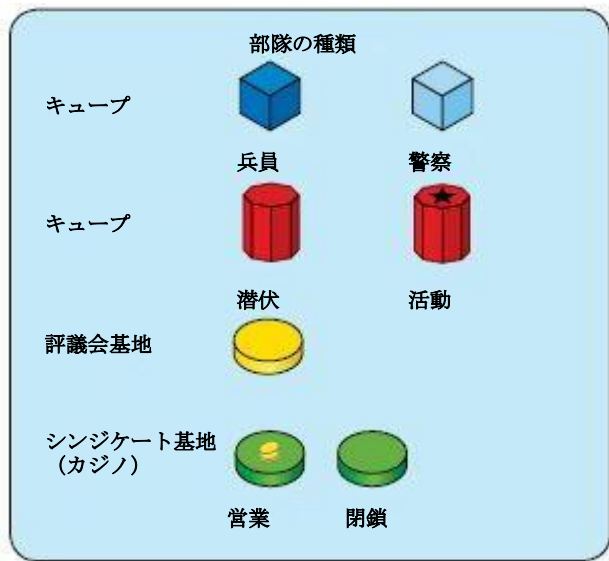
1.4.3 潜伏/活動 ゲリラは、潜伏中(シンボルが下向き)または活動中(シンボルが上向き)のいずれかとなる。特定のアクションやイベントにより、これらの状態が変化する。ゲリラは、常に潜伏状態で配置される(コマが置き換えられた場合を含む)。

ノート: アクションの対象が「潜伏中のゲリラ」と限定されていなければ、すでに活動中のゲリラに対して「活動状態となる」という処理を適用しても良い（これらは活動状態のままとなる）。

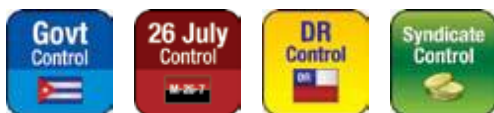
1.4.4 営業／閉鎖 カジノは営業（シンボルが上）または閉鎖（シンボルが下）のいずれかの状態となる。カジノを配置する際には営業状態とすること。**例外:** 建築 [3.3.5]

1.4.5 カジノの除去 通常の基地を除去または置き換えるアクションは、営業状態のカジノを閉鎖させ、また閉鎖状態のカジノには効果がない [3.2.4、3.3.3、4.2.2、4.4.3、5.1.1]。**例外:** シンジケートは任意にカジノの除去や閉鎖を実施できる [1.4.1]。

デザインノート: 反乱軍はカジノの営業を妨害したが、キューバ革命がカジノやホテル、その他のシンジケートの所有物に対して大規模な攻撃を実施することはなかった。急襲や航空攻撃によるカジノの閉鎖は、暴徒あるいは近隣での戦闘により当局により閉鎖を強いられ、収入が途絶することを表している。

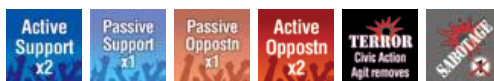


マーカー



支配マーカー

都市と行政区の支配を表示



支持／対立マーカー
[1.6.2]

テロ
[3.3.4]

サボタージュ
[3.3.4]



反乱情勢マーカー

1.5 プレーヤーと派閥

Cuba Libre は 1～4 人でプレイされる。第 1 のプレイヤーは 7 月 26 日 (M26、赤色) または政府 (Govt、青色) 担当し、第 2 のプレイヤーが選択されなかったもう一方を、第 3 のプレイヤーが評議会 (DR、黄色) またはシンジケート (緑色) を、第 4 のプレイヤーが残る派閥を担当する [2.1]。それぞれの派閥は、他の派閥すべてと敵対している。なお余った派閥は、第 8 章のルールに従い制御されるノンプレイヤー派閥となる。

ノンプレイヤー派閥を使用しないオプションルール: 2～3 人でゲームの練習プレイを行う場合は、ノンプレイヤー派閥ルール [8.0] を無視すると良い。このとき、残る派閥を以下のように担当する。

- ・3 人プレイでは、7 月 26 が評議会も担当する（プレイヤーが望むならば、政府がシンジケートを担当しても良い）。

- ・2 人プレイでは、7 月 26 日が評議会を担当し、政府がシンジケートを担当する。

プレイヤーの担当する派閥すべてが勝利条件を満たした場合のみ、勝利判定においてプレイが終了する [6.1]。

最終プロパガンダ後は、それぞれのプレイヤーでもっとも勝利マージンの低い派閥を使用して判定を行うこと [7.3]。

また自身の派閥間において、自発的に現金 [4.5.2] を含むリソースなどのやり取りを行うことはできない [1.5.1]。

ノート: 政府／シンジケートのプレイヤーは現金を使用した政府のキューブにより、シンジケートの利益となるよう特殊活動を実施しても良い。また「上納」[6.2.3] は必ず

実施すること。

1.5.1 交渉 プレーヤーはルール の範囲内で相互に協定を結び、リソース [1.8] や現金 [4.5.2] をやり取りしても良い。すべての交渉は公開で実施すること。ルールにより、協定の履行が強制されることはない。

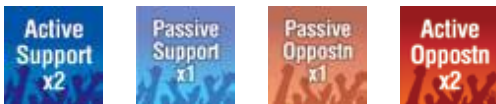
1.6 支持と対立

「支持」と「対立」は、勝利判定や一部のオペレーションに影響を与える。

1.6.1 都市と行政区では、民衆が政府を支持しているのかあるいは政府と対立しているのかを、以下の 5 段階で表示する。なおこのレベルは、プレイ中に変動する。

- ・積極的な支持
- ・消極的な支持
- ・中立
- ・消極的な対立
- ・積極的な対立

1.6.2 都市または行政区にマーカーを配置し、消極的／積極的と支持／対立の状態を示すこと。中立のスペースには、マーカーを置かないことでそのことを示す。支持／対立の合計を算出するにあたり、積極的な支持／対立は倍にして集計すること。



ノート: EC [1.3.4] に支持／対立マーカーが置かれることはない。



1.6.3 勝利マーカー さまざまな合計値が勝利の判定に用いられる [7.0]。これらの数値を合計した値が変更された場合、マップ端のトラックにおいて、マーカーを適切な数値のボックスに移動させること。

- ・政府の勝利は、政府を支持する人口の合計による。後述の「支持合計」を参照のこと。
- ・7 月 26 日の勝利は、政府に対立する政府に対立する人口数とマップ上の基地数による。後述の「対立+基地」を参照のこと。
- ・評議会の勝利は評議会により支配された人口の合計 [1.7] とマップ上の基地数による。後述の「評議会人

口+基地合計を参照のこと。

- ・シンジケートの勝利はマップ上で営業中のカジノ数による [1.4.4]。

支持合計:

(積極的な支持×2) + (消極的な支持×1)

対立合計:

(積極的な対立×2) + (消極的な対立×1)

対立+基地:

対立合計+マップ上における 7 月 26 日の基地数

評議会人口+基地合計:

評議会により支配されたすべてのスペースの人口+マップ上における評議会の基地数

ノート: 12 個の欺瞞 (Deception) マーカーは、オプションルール [7.3] における勝利判定で用いられる。

1.7 支配

行政区または都市において他の派閥すべてのコマ数を合計したより多くのコマ数を所有していた場合、その派閥がスペースを支配する (さもなければ、そのスペースは非支配状態となる)。カジノは、営業中の場合のみ上記の計算に加えること [1.4.4]。支配の状況は、一部の派閥の活動や勝利判定に影響を及ぼす。作戦 [3.0]、特殊活動 [4.0]、イベント [5.0]、自発的な部隊の除去 [1.4.1]、プロパガンダラウンド [6.0] により支配状態が変更された場合、支配マーカーを調整すること。

1.8 リソースと援助



ゲームにおいて、連合諸国を除く派閥はそれぞれの派閥は 0

~49 の範囲でリソースを有しており、これを消費してオペレーション [3.0] を実施する。またプロパガンダラウンド [6.2.1] や特定のイベントにおいて、政府のリソースに一定の援助 (0~49 の範囲) が加えられる。リソースと援助を、マップ端のトラック上で記録すること。リソースの記録には、それぞれの派閥の色のシリンダーを使用する [1.5]。交渉によるリソースの転送は、いずれか一方がオペレーション、特殊活動またはイベントを実施している派閥でなければならない [2.3]。

2.0 プレイの手順

2.1 セットアップ

本ルール の背表紙 (訳注: 英文ルール) より、オプションルールを選択すること。担当する派閥を決めて山札を準備し、マーカーと部隊を配置する。

ショートゲームオプション: 8 枚のイベントカードを伏せたまま抜き、山札を準備する。

2.2 開始

山札のいちばん上のカードを開いて使用済みカードパイルに置き、プレイを開始すること。そののち、次のカードも開いて山札の上に置いておく。使用済みカードパイルの上に置かれたカードが最初に使用され、山札に置かれたカードがその次に使用される。**ノート:** プレーヤーは、次に山札から使用されるカードを見ることができるわけだ [2.3.8]。なおすべての使用済みカードの中身や、山札の枚数は公開情報であり、自由に調べることができる。

記録ステップ: それぞれのイベントカードのプレイが完了するごとに、その派閥と同じ色 [1.5] のシリンダーをプレイ手順トラック (Sequence of Play track) の適切なボックスに配置すること。あるいは、プロパガンダラウンド [6.0] ではプロパガンダカードマーカー (Prop Card marker) を 1 つ進めること。

カードを公開しないオプションルール: 練習ゲームにおいては、意思決定をより簡単にするため、山札のいちばん上のカードを伏せたままにしておくことと良い。最終イベントカードに関する制限は無視すること [2.3.9]。

2.3 イベントカード

特定のイベントカードのプレイにあたり、2 つまでの派閥がオペレーションまたはイベントを実施できる。他の派閥は、パスとそれに伴うリソース収集を実施することとなる。

- ・シリンダーが「イベント資格あり」(Eligible) ボックスに置かれている派閥は、カード上部に記載された順番 (左側から右側) で、イベント実施のオプションを得る。
- ・シリンダーが「イベント資格なし」(Ineligible) ボックスに置かれている派閥は、何も実施しない。

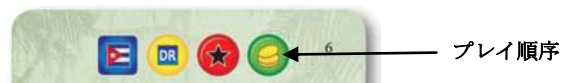
2.3.1 イベントの実施資格 前のカードにおいてオペレーションまたはイベントを実施しなかった派閥だけがイベントの実施資格を得る (そのカードのプレイにあたり派閥

のシリンダーが「イベント資格あり」ボックスに置かれている [2.3.7])。前のカードにおいてオペレーションまたはイベントを実施した派閥は、イベントの実施資格がない (すべての派閥は実施資格ありでゲームを開始する)。なお、「フリーオペレーション」[3.1.2] も参照のこと。

イベント資格オプション A: イベント実施資格を持つ派閥のプレイ順序を決めるため、現在使用されているカードではなく山札のいちばん上に置かれたカードのシンボルを使用する。これによりプレイの多様性は増すが、計画性が減少することとなる。いちばん上のカードが Propaganda の場合、イベントカードが出るまで新たなカードをめくこと。山札における最後のカードが Propaganda だった場合、使用済みイベントカードのいちばん下にあるカードで派閥の順番を決定する。「カードを公開しない」オプション [2.2] は使用しないこと。

イベント資格オプション B: 派閥の順番をオプション A の方法で決め、さらにイベントまたはオペレーションの実施における資格も無視すること [2.3.7]。これにより、さらなる混乱がもたらされることとなる。派閥のイベント実施資格は、イベントカードのテキストによってのみ制限される。

2.3.2 派閥のプレイ順序 イベントの実施資格を持つ派閥のうち、もっとも左側に自陣営の色でシンボルが記載された派閥が (実施資格を持たない派閥のシンボルは無視する)、最初にオペレーション/イベント/パスを実施する権利を得る。次にシンボルが記載された派閥が、2 番目にアクションを実施する。



ノート: 一部の派閥シンボルに記載された灰色の枠線は、ノンプレーヤー派閥に関する指示を表している [8.4.1]。

2.3.3 パス 1 番目または 2 番目のイベント資格を持つ派閥がパスを選択した場合、リソースを+1 し (政府であればリソースを+3 する)、次のカードにおいてもイベント実施資格を失わない。

また次のプレイ順序にあるイベント資格を持つ派閥が、新たな 1 番目のイベント資格を持つ派閥、あるいは 2 番目のイベント資格を持つ派閥となり同じ権利を引き継ぐこと

となる。イベント資格を持つ最後の派閥（もっとも右側にシンボルが記載された派閥）がパスした場合は、シリンダーの位置を調整し [2.3.7]、次のカードのプレイに移ること。

2.3.4 イベント資格を持つ派閥の選択権

第1 派閥の選択権: イベント資格を持つ1 番目の派閥がパスしなかった場合 [2.3.3]、以下のいずれかを実施できる。

- ・1 回の「オペレーション」 [3.0] ——同時に特殊活動 [4.0] を実施しても良い。
- ・カードに記載されているイベント。

第2 派閥の選択権: イベント資格を持つ2 番目の派閥がパスしなかった場合 [2.3.3]、オペレーションか場合によってはイベントを実施できる。ただしイベントを実施できるかどうかは第1 派閥の選択に依存する。

- ・**オペレーションのみ:** 第1 派閥がオペレーションを実施した場合、第2 派閥は「限定的なオペレーション」 [2.3.5] を実施できる。
- ・**オペレーションと特殊活動:** 第1 派閥がオペレーションと特殊活動を実施した場合、第2 派閥は限定的なオペレーションを実施するか、あるいは代わりにイベントを実施しても良い。
- ・**イベント:** 第1 派閥がイベントを実施した場合、第2 派閥はオペレーションと、もし望むならば特殊活動を実施できる。

ノート: 参照しやすいように、これらのオプションをイラスト化したものが、プレイ手順シートとゲームボードに記載されている。

2.3.5 限定オペレーション 限定オペレーション (LimOp) とは、特殊活動を伴わない、1 スペースのみにおけるオペレーションである。駐留 [3.2.2]、スワイプ [3.2.3]、展開 [3.3.2] が限定オペレーションとして実施される場合、複数のスペースに配置されたコマを参加させても良い。ただし、目標とできるのは1 スペースのみである。

限定オペレーションは、オペレーションと見なされる。「最終イベントカード」 [2.3.9] と「ノンプレイヤー派閥のオペレーション」 [8.1] も参照のこと。

2.3.6 資金洗浄 イベント資格を持つ第1または第2のプレイヤー派閥がオペレーションの実施にリソースを消費し

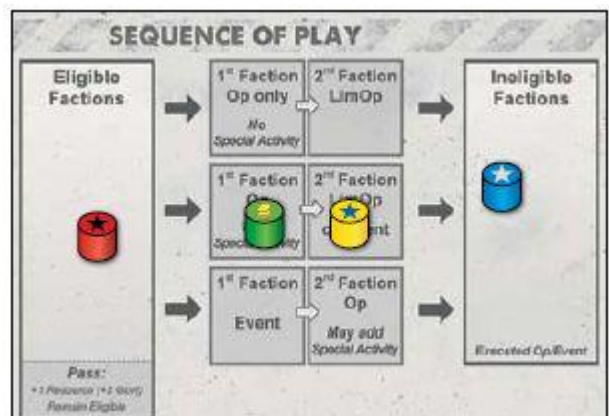
(限定オペレーションを含む [2.3.5])、かつ特殊活動を実施しなかった場合、所持する現金マーカーを1 個除去することで [4.5.2]、直ちに「建築」 [3.3.5] を除く任意の限定オペレーションを1 回、無償で実施できる。あるいは、異なる派閥が自身の現金を除去することで、第1 または第2 派閥にこのような無償のオペレーションを1 回実施させても良い。それぞれの派閥は、カードごとに現金による特典を1 回だけ利用できる。

例: シンジケートが「集結」を実施後に現金マーカーを使用し、これにより1 スペースでリソース消費なしに「展開」を実施できる。

デザインノート: この無償の限定オペレーションは、隠匿された資金による作戦の推進を表している。

2.3.7 実施資格の調整 イベント資格を持つ第1と第2の派閥がすべてのオペレーション、特殊活動、イベントの実施を終了したら（あるいはすべての資格を持つ派閥がパスしたら）プレイ手順トラックのシリンダーを以下のように調整する。

- ・オペレーションまたはイベントを実施しなかった派閥のシリンダーを、「イベント資格あり」のボックスに移動させる（イベント自身により制限されていない場合）。
- ・オペレーション（限定オペレーションを含む）またはイベント（ただしイベントに特記されている場合は除く。フリーオペレーション [3.1.2] も参照のこと）を実施した派閥は、シリンダーを「イベント資格なし」のボックスに移動させる。



イベント実施資格と実施されたアクションは、プレイトラック上においてシリンダーで記録しておく。

2.3.8 次のカード 実施資格の調整を実施したら、山札の一

番上にあるカードを使用済みカードパイルの上へ表向きにして置き、山札の次のカードを表向きにする。適切な手順に従い、使用済みカードパイルに置かれたカードのプレイを実施すること。

2.3.9 最終イベントカード 最終プロパガンダカード [2.4.1] の前にプレイされるイベントカードにおいて、プレイヤーにより実施されるオペレーションは限定オペレーションとなる（特殊活動は実施できない [2.3.5]）。

2.4 プロパガンダカード

プロパガンダカードがプレイされた場合、プロパガンダラウンドが実施される [6.0]。

2.4.1 最終プロパガンダ 最後のプロパガンダカードのラウンドにおいて、勝利フェイズ [6.1] でゲームが終了しなかった場合、支援フェイズ（[6.3.5] のみ）まで継続した後、[7.3] に従い勝利を判定する。

プレイノート: 何回のラウンドが実施されたかを示すため、プロパガンダカードを脇に置いておくとうまい。なお、プロパガンダラウンド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 オペレーションの概要

オペレーション (Op) を実施する派閥は、派閥補助シートに記載された4つのオペレーションから1つを選択し、必要であればマップ上でオペレーションが実施されるスペースを宣言すること。通常、派閥は選択されたスペースごとにリソース（「援助」は不可 [1.8]）を消費しなければならない。また、それぞれの選択されたスペースごとに、オペレーションを実施するために必要なだけのリソースを有していなければならない。特定のスペースで、複数回のオペレーションを実施することはできない。

オペレーションを実施する派閥が、命令を実施するスペースの順番、対象となる派閥、影響を受ける目標のコマ、配置または置き換えの対象となる自陣営のコマを決定すること。1回のオペレーションで、複数の派閥を目標にでき、また特定の派閥を対象外とすることもできる。オペレーションの対象とされた派閥のコマは、可能な限りその最大の効果を被る [1.4.1]。

3.1.1 ポーン プレイヤーはオペレーション [3.0] を実施するスペースと特殊活動 [4.0] を実施するスペースを、それぞれ白と黒のポーンで示すこと。これらポーンの数により、選択できるスペース数が制限を受けることはない。

3.1.2 フリーオペレーション 特定のイベント [5.5] または資金洗浄 [2.3.6] において、リソースの消費なしにフリーオペレーションまたは特殊活動を実施できる。

イベントを実施する代わりにこれらを行った派閥は、イベント実施資格を持ったままとなる [2.3.7]。ただその他の制限や手順は、イベントテキストにより特記されない限り、通常通り適用される [5.1.1、5.5]。建築オペレーションは決して無償では実施できない [3.3.5]。

3.2 COIN オペレーション



政府は「訓練」、「駐留」、「スweep」、「急襲」のいずれかのオペレーションを選択できる。

3.2.1 訓練 訓練は政府の部隊を増強させ、また支持 [1.6] を確立させる。行政区または都市を目標として選択し、それぞれのスペースごとに米国同盟トラック [6.3.1] に応じて2~4のリソースを消費する。

手順: 最初に、政府の基地がある行政区、あるいは都市が選択された場合は、それぞれに政府の利用可能なキューブを4つまで配置する（利用可能な兵員と警察を任意に組み合わせる）。そののち、選択されたスペースの1つに対して、以下のいずれかを実施できる。

- 任意の2つのキューブを政府の基地1つと交換する（ストック制限の範囲内において [1.4.2]）。
- 政府への支持を確立するために、民生活動 [6.3.2] を実施する。支援フェイズと同様に、兵員と警察が置かれており、かつ政府がそのスペースを支配していなければならない [1.7]。たとえ訓練がフリーオペレーションであっても、[6.3.2] に従い追加のリソースを支払うこと（訓練をフリーオペレーションで実施した場合も含む）。

3.2.2 駐留 駐留オペレーションは兵員または警察を EC に移動させることでこれを防衛し、ゲリラの搜索と除去を行うための作戦である。米国同盟トラック [6.3.1] に応じて、（スペースそれぞれごとにではなく）合計で2~4のリソースを消費すること。限定オペレーション [2.3.5] では、すべてのキューブが同じ目標スペースで移動を終えな

ればならない。

手順: 任意の数のスペースから、EC または都市に任意の数のキューブを移動させる。そのうち、すべての EC においてキューブ 1 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態とする（キューブが移動したかどうかに関わらず）。また、望むならば 1 か所の EC において、追加コストなしに 1 回の急襲[3.2.4]を実施できる。ただし限定オペレーション[2.3.5]において、急襲は目標の EC で実施されなければならない。

3.2.3 スイープ スイープは兵員を移動させ（一般的には競合エリアに対して）、敵ゲリラを搜索する作戦である。任意の都市と行政区を目標として選択し、それぞれの目標スペースごとに、米国同盟トラック [6.3.1] に応じて、2~4 リソースを消費すること。

手順: 最初に、選択された目標スペースに隣接する兵員を移動させる。

- ・そのうち、目標スペースが森林でなければ政府のキューブ 1 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態 [1.4.3] とする（キューブが移動してきたかどうか、すでに配置されていたかどうかに関わらず、警察と兵員の両方を含める）。
- ・目標スペースが森林であれば政府のキューブ 2 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態とする（端数切捨て）。

3.2.4 急襲 急襲は、反政府勢力を除去するための作戦である。任意のスペースを目標として選択し、それぞれの目標スペースごとに、米国同盟トラック [6.3.1] に応じて、2~4 リソースを消費すること。

手順: 選択されたスペースにおいて、兵員キューブ 1 個ごとに活動状態のゲリラ [1.4.3] 1 つを除去する。

急襲の目標となった派閥がスペース内にゲリラを有していない場合、代わりに基地を除去する（あるいはカジノを閉鎖する [1.4.5]）。

- ・EC または都市においては、さらに警察 1 個ごとに敵のコマ 1 つを除去する。
- ・山岳においては兵員 2 個ごとに 1 個を除去できる（端数切捨て）。

押収: 現金マーカーが取り除かれた場合 [4.5.2]、そのスペースのいずれかのキューブと共に置く。

デザインノート: ゲリラは政府の部隊と比較して小規模な軍勢力しか有していないが、情報面で優位に立っている。

そのため政府側は急襲を実施する前に、まずゲリラを活動状態としなければならない（位置の特定）。

ノート: 派閥補助シートに記載されている「基地は最後」(Bases last) との表現は、基地と同じ派閥に所属するゲリラ（潜伏中／活動中に関わらず）、兵員または警察が同じスペースに留まる限り、オペレーションにより敵基地を除去できないことを表している。また特定のスペースにおいて潜伏中のゲリラは、活動状態とならない限り、急襲により（基地を含め）除去されることはない。

3.3 反政府オペレーション



反政府派閥は「集結」、「展開」、「テロ」、「攻撃」(7月26日と評議会のみ)、「建築」(シンジケートのみ)のいずれかのオペレーションを選択できる。

ノート: 派閥補助シートにおける「反政府オペレーション」の「ゲリラ」と「基地」は、特記されていない限りそれぞれアクションを実施中の派閥のコマを指している。

3.3.1 集結 集結は自軍を増強、あるいは回復させるための作戦である。任意の行政区または都市を選択し、それぞれの目標スペースごとに 1 リソースを消費すること。

- ・7月26日は中立または対立状態のスペースのみ選択でき、支持状態のスペースを選択できない [1.6]。
- ・評議会は中立または消極的な支持／対立のスペースのみ選択でき、積極的な支持／対立のスペースを選択できない。

手順: 目標スペースごとに、オペレーションを実施した派閥は利用可能なゲリラを 1 つ配置する。7月26日または評議会であれば、代わりにゲリラ 2 つと基地 1 つをスタック制限 [1.4.2] の範囲内で交換しても良い。対象のスペースに、すでにその派閥の基地が存在する場合（シンジケートであれば営業中のカジノ [1.4.3] がある場合）、上記の代わりに以下のいずれかを実施できる。

- ・そのスペースにおけるすべてのゲリラを潜伏状態とする [1.4.3]。
- ・7月26日の場合、目標スペースに配置された基地の数の 2 倍とスペースの人口 [1.3.2~1.3.3] の 2 倍を合わせた数値を上限に、利用可能なゲリラを配置する。
- ・評議会の場合、目標スペースに配置された基地の数と

スペースの人口 [1.3.2~1.3.3] を合わせた数値を上限に、利用可能なゲリラを配置する。

3.3.2 展開 展開は、自陣営のゲリラを移動させる作戦である。ゲリラの移動先となる都市または行政区ごとに、1 リソースを消費する（EC への移動にリソースは必要ない）。限定オペレーション [2.3.5] の場合、移動を実施するすべてのゲリラが同じ目標スペースで移動を終了しなければならない。

ノート: ゲリラが「展開」を求めるイベント (Armored Cars、El Che、The Twelve) から利益を得るには、新たなスペースに進入しなければならない。

手順: オペレーションを実施する派閥は、任意のゲリラを隣接するスペース [1.3.3] へと移動させる。特定のゲリラを 2 回以上移動させることはできない。あるスペースからスペースへと移動する複数のゲリラは、単一のグループとして移動する。移動を実施するゲリラのグループは、以下の双方の条件を満たした場合に活動中 [1.4.3] となる。

- ・目標スペースが政府を支持 [1.6] する都市／行政区の場合、あるいは EC の場合。
- ・また、移動を実施するグループのゲリラの数と目標スペースのキューブ数の合計が 4 以上となった場合。



例: 潜伏状態の 7 月 26 日のゲリラ 2 つが、Sierra Maestra から政府の兵員 1 つと警察 1 つがある消極的支持の Oriente へと展開する。目標の行政区が支持状態であり、キューブと移動するゲリラの合計数が 4 以上となるため、ゲリラは活動状態となる。

ノート: 展開によりゲリラが活動状態となる場合があるが、展開ではない移動（イベントによるもの [5.0]）により活動状態となることはない。

3.3.3 攻撃 攻撃は、敵部隊の除去を試みる作戦である。また攻撃の成功により、敵の武器や装備、食料、人員などを奪取することで味方のゲリラが強化されることとなる。

オペレーションを実施する派閥のゲリラ（7 月 26 または評議会）と、敵のコマが少なくとも 1 つずつ配置された任意のスペースを選択し、スペースごとに 1 リソースを消費すること。

手順: 選択された目標スペースに存在する、オペレーションを実施した派閥のゲリラをすべて活動状態 [1.4.3] とし、そののちダイスを 1 個ロールする。ロール結果が、オペレーションを実施した派閥のゲリラ数以下の場合（オペレーションの以前に活動状態であったかどうかに関わらず）、2 つまでの敵コマを除去または閉鎖する（潜伏中の敵ゲリラを含め、オペレーションを実施した派閥が選択する）。

なお、2 つのコマが別な派閥に所属するものでも良い。

- ・スペースにおけるその派閥のゲリラすべてが取り除かれるまで、基地が除去されることはない。
- ・シンジケートのゲリラ、兵員または警察が残っている限り、攻撃によりカジノが閉鎖されることはない。

ノート: 政府の部隊は、反政府勢力の攻撃からシンジケートのカジノを守った。

鹵獲: ロール結果が 1 の場合、オペレーションを実施した派閥の利用可能なゲリラ [1.4.1] を、そのスペースに 1 つ配置する。現金マーカー [4.5.2] が取り除かれた場合、アクションを実施した派閥の、いずれかのゲリラと共に置く。



3.3.4 テロ テロは行政区または都市の支持／対立を中立化し（7 月 26 日にとっては対立を確立し） [1.6]、テロマーカーを配置することで将来的な影響力の行使を妨害する作戦である。

EC でテロが実施された場合、政府によるリソース産出を妨げるサボタージュ (Sabotage) マーカーが置かれる [6.2.1]。オペレーションを実施する派閥が、少なくとも 1 つの潜伏状態のゲリラを有しているスペースを選択し、都市または行政区ごとに 1 リソースを消費すること（EC の場合はゼロとなる）。

手順: 選択された目標スペースごとに、自陣営の潜伏状態のゲリラ 1 つを活動状態とする。

- ・スペースが行政区か都市の場合、テロマーカを1つ配置し、支持／対立状態であれば中立に向け1段階動かす [1.6] (消極的な支持／対立を取り除き、積極的な支持／対立をシフトさせ、さらに支持合計調整する)。なお7月26日が実施した場合は、積極的な対立に向けシフトさせる。

- ・スペースがサボタージュマーカの置かれていないECの場合、サボタージュマーカを置く。

- ・すべてのテロ／サボタージュマーカがマップに配置されている場合 (20個用意されている)、新たに置くことはできない。

ノート: 1か所の行政区または都市に、複数のテロマーカを配置できる。ECには1つのみ配置できる。

3.3.5 建築 建築オペレーションはシンジケートによってのみ実施され、新たなカジノを建設するか、あるいは閉鎖されたカジノを営業させることができる。政府またはシンジケートにより支配 [1.7] された任意の都市または行政区を選択し、スペースごとに5リソースを消費すること (建築は決して無償では実施できない [2.3.6]、[3.1.2])。

手順: 選択された目標スペースごとに、閉鎖されたカジノを1つ配置するか (スタック制限の範囲内で [1.4.2])、あるいは閉鎖されたカジノ1つを営業させる [1.4.4]。

4.0 特殊活動

4.1 特殊活動の概要

派閥がイベントカードの処理手順 [2.3] において、少なくとも1か所のスペースでオペレーション [3.0] を実施した場合、合わせていずれか1種類の特殊活動を実施できる (例外: 限定オペレーション [2.3.5])。また一部のイベントにより、無償で特殊活動を実施できる場合がある [3.1.2]。

- ・オペレーションの実施にあたり、実施派閥は特殊活動の対象となるスペースや派閥、コマを選択し、アクションの順番を決定する。また、実施に必要なリソースを有していなければならない。派閥は特殊活動をオペレーションの直前、その最中、または実施直後の任意のタイミングで行える。

例: リソースがゼロの7月26日は、誘拐を実施すること

で、付随するテロ [4.1.1] のコストを支払うことができる。

プレイノート: 第1派閥が特殊活動を実施した場合、第2派閥はイベントを実施できる [2.3.4]。

4.1.1. 付随するオペレーション 一部の特殊活動は、特定のオペレーション [3.0] とのみ同時に実施できると定められている。これらの特殊活動は、付随するオペレーションが実施された場所でのみ行うことができる。特記されていない場合、特殊活動はどのオペレーションにでも付随することができ、任意の適切なスペースで実施できる。

4.2 政府の特殊活動



政府は「輸送」、「航空攻撃」、「報復」の特殊活動を実施できる。

4.2.1 輸送 輸送により兵員を移動させ、オペレーションのため迅速に集結させることができる。

手順: 3つまでの兵員を、1か所の都市または基地から任意の1スペースへと移動させる。

4.2.2 航空攻撃 航空攻撃は、捕捉された反政府勢力のユニットを破壊する。これは駐留、スニープ、急襲 [3.2.2~3.2.4] に付随でき、1か所の行政区またはEC (都市を除く) で実施できる。

手順: 活動状態のゲリラ1つを取り除く。目標となった派閥がそのスペースにゲリラを持たない場合、基地を1つ取り除くか、カジノを1つ閉鎖させる。

4.2.3 報復 報復は政府への対立を改善し、ゲリラを退去させる。これは駐留、スニープ、急襲 [3.2.2~3.2.4] にのみ付随でき、政府支配下の1スペースで実施できる [1.7]。

手順: 目標スペースにテロマーカを1つ配置し、もし対立状態であれば、中立に向け1段階シフトさせる。またゲリラ1つを隣接スペースへ退去させる。

4.4 7月26日の特殊活動



7月26日は「浸透」、「待ち伏せ」、「誘拐」の特殊活動を実施できる。

4.4.2 浸透 浸透により、政府のコマが7月26日のゲリラと置き換えられる。浸透は集結と展開のみに付随でき [3.3.1、3.3.2]、いずれか1か所の、支持状態ではないスペース (ECを含む) で実施できる。このとき、少なくとも潜伏中の7月26日のゲリラ1つが存在するか、隣接していなければならない。

手順: 目標スペースからキューブ 1 つを取り除くか（もしあれば警察を対象とすること）、あるいは 1 つを 7 月 26 日のゲリラと置き換える。

徴発: 現金マーカー [4.5.2] が取り除かれた場合、スペース内いずれかの 7 月 26 日のゲリラと共に置く。

4.4.3 待ち伏せ 待ち伏せにより、1 スペースにおける 7 月 26 日の攻撃の完全な成功が保証される。待ち伏せは攻撃が実施され（ただし攻撃が解決する前 [3.3.3]）、少なくとも 1 つの潜伏中の 7 月 26 日のゲリラ [1.4.3] が配置されたスペースで実施されなければならない。

手順: 通常の攻撃手順を実施する代わりに [3.3.3]、そのスペースにおける攻撃は潜伏中のゲリラ 1 つのみを活動中とすることで、自動的に成功する（ロールは実施しないが、通常通り 2 つの敵コマを除去する）。1 がロールされた場合と同様に、利用可能な 7 月 26 日のゲリラを、そのスペースに潜伏状態で [1.4.3] 1 つ配置する。

4.4.1 誘拐 誘拐により政府またはシンジケートより不特定のリソース [1.8] を得るか、あるいはシンジケートより現金 [4.5.2] を得ることができる。誘拐は以下の条件すべてを満たす 1 スペースで実施できる。

- ・このオペレーションにおいてテロ [3.3.4] が実施されたか、あるいは実施される予定となっている。
- ・都市／EC であるか、または営業中のカジノがある。
- ・警察の数を、7 月 26 日のゲリラ数が上回っている。

手順: 7 月 26 日は、営業中のカジノがあるスペースのシンジケートか、都市／EC にある政府を目標とする。あるいは営業中のカジノがある都市であれば、いずれの派閥も目標とできる。ダイスを 1 個ロールし、出た目に等しいリソースを目標の派閥から 7 月 26 日に転送すること。7 月 26 日が 49 を超えるリソースを転送された場合、超過分は失われる。目標派閥のリソースが尽きた場合、それ以上の転送は行われない。そののち、目標スペースにおける営業中のカジノ 1 つを閉鎖させる（目標派閥に関わらず）。

身代金: 目標派閥がそのスペースにおいて現金を有している場合、リソースの転送を行う代わりに現金マーカー 1 つを 7 月 26 日のゲリラに渡す。

4.4 評議会の特殊活動



評議会は「体制転覆」、「待ち伏せ」、「暗殺」の特

殊活動を実施できる。

4.4.1 体制転覆 体制転覆によりリソースを獲得し、行政区を中立状態とできる（地元民の日常における、政府あるいはより過激な 7 月 26 日からの離反工作を表している）。これは集結と展開に付随でき、評議会が支配する 1 つの行政区において実施できる。

手順: 行政区の人口値の分だけ、評議会のリソースを増やし、そのスペースを中立状態とする（支持／対立を取り除く）。

待ち伏せ: 7 月 26 日の部隊ではなく評議会の部隊を使用する点を除き、7 月 26 日 [4.3.2] と同様である。

4.4.2 暗殺 暗殺により、たとえ防御されている基地であっても、効果的に敵コマを除去できる。暗殺は、このオペレーションにおいて評議会がテロ [3.3.4] を実施した 1 か所のスペースで行うことができる。また評議会のゲリラが警察の数を上回っていなければならない。

手順: 目標スペースにおける、任意の敵のコマ 1 つを除去するか、カジノ 1 つを閉鎖する [1.4.5]。

徴発: 現金マーカー [4.5.2] が取り除かれた場合、スペース内いずれかの評議会ゲリラと共に置く。

4.5 シンジケートの特殊活動



シンジケートは「収益」、「強要」、「買収」の特殊活動を実施できる。

4.5.1 収益 隠匿した現金を集め、資金洗浄や投資、カジノの開店に費やすことでリソースを得ることができる。これは集結、展開または建築オペレーションのみに付随でき [3.3.1~3.3.2, 3.3.5]、シンジケートが現金 [4.5.2] または営業中のカジノを有する任意のスペースで実施できる。

手順: 利用可能な現金マーカー 1 つを、営業中のカジノがある 2 か所までのスペースの、いずれかのゲリラまたはキューブと共に置く。代わりに望む限りのカジノを閉鎖し、望む限りのシンジケートが所有する現金マーカーを取り除くこともできる。閉鎖されたカジノまたは除去された現金ごとに、シンジケートのリソースに +3 する（最大値は 49）。

デザインノート: 収益によるマーカーの除去は、リソースフェイズにおけるものより迅速だが効率の悪い、資金洗浄

やアセットの精算を表している



4.5.2 現金マーカー 4つの現金マーカーは、主に米ドルからなる不正な蓄財を表しており、米国における資金洗浄や預金を待っているものだ。

プレイで使用できるのは、4つの現金マーカーのみとなっている（その他のマーカーは予備となる）。マップにおいてマーカーはいずれか1つのゲリラまたはキューブとともに配置され、一緒に移動する。

マーカーが置かれたゲリラまたはキューブの派閥が現金を所有していると思なす。1つのゲリラが複数の現金を所持することもできる。現金の所有者は、いつでも同じスペースのゲリラから他のゲリラまたはキューブへと、現金を受け渡すことができる（そのゲリラが除去あるいは置き換えられる際に受け渡しを行っても良く、あるいは他の派閥のゲリラに対して行っても良い）。現金は以下の状況によってのみ除去される。

- ・現金を所持しているコマが除去された場合、所有者は直ちに他のゲリラ／キューブへと転送を行うか、あるいは現金を除去する。
- ・特殊活動なしにオペレーションを実施したプレーヤーは、自身の所有する現金1つを除去することで、追加の限定オペレーション [2.3.6] を無償で実施できる。
- ・リソースフェイズですべての現金は除去され、所有者は基地1つ（シンジケートはカジノを営業させる）または+6リソースを受けとる [6.2.4]。

ノート：誘拐 [4.3.3] と身代金も参照のこと。

4.5.3 強要 強要により、シンジケートのカジノやECを守るため政府の警察と兵員が移動させられる。強要は集結、展開、建築オペレーションに付随でき [3.3.1～3.3.2、3.3.5]、営業中のカジノ [1.4.4] を含むスペース、またはECいずれか1か所で実施できる。

手順： 目標が都市の場合、任意のスペース（複数可）から、1～2個の警察を目標スペースに移動させる。目標が行政区かECの場合、任意のスペース（複数可）から、1～2個の兵員を目標スペースに移動させる。

ノート：警察はカジノを反政府勢力の攻撃や誘拐、暗殺 [3.3.3、4.3.3、4.4.3] から守り、兵員はカジノを攻撃 [3.3.3] から、ECをサボタージュ [6.2.1] から守る。

4.5.4 買収 買収により、他の派閥のユニットを無力化するか、またはゲリラの活動／潜伏状態を変更できる。ただし、リソース [1.7] の消費が必要となる。買収は1か所の任意のスペースで実施できる。

手順： シンジケートのリソースを-3する。2つまでのキューブを除去するか、あるいは2つまでのゲリラを除去または活動／潜伏状態を変更するか、基地1つを除去する。
ノート： 特殊活動のうち、買収のみがリソース消費を必要とする。

密売品： シンジケートのプレーヤーは、スペース内で買収により除去されたゲリラまたはキューブから現金 [4.5.2] の転送を行うことができる。

5.0 イベント

それぞれのイベントには題名、イタリック体のプレーバーテキスト、イベントテキストが記載されている。プレーバーテキストは歴史的な関心のため提供されるもので、プレイに影響は与えない。

5.1 イベントの実施

派閥がイベントを実施した場合、イベントテキストを記載されたテキスト通りに実行すること（場合によって他の派閥によるアクションや決定を含む場合がある）。特記されていない限り、イベントを実施した派閥が、どのコマが影響を受けるのかといったという、テキストに記載されているすべての選択を行う。

例： 政府が網掛けされていない Eulogio Cantillo のイベントを実施した。これにより、政府がどのスペースのどの派閥のゲリラを展開させるのか、決定することとなる。そののち、展開を実施する派閥が展開の目標を選択する。

5.1.1 イベントテキストがルールと矛盾した場合、イベントテキストを優先させること。

例： イベントにより、あるスペースにおける待ち伏せが指示された場合、すべのゲリラがすでに活動状態となっても待ち伏せを行える。

ただし、以下の点に注意。

- ・利用可能なコマがない場合、イベントでコマを置くことはできない [1.4.1]。利用可能なコマがない場合は、コマを置き換えるのではなく、単に取り除くこと。カジ

ノは取り除かず、代わりに閉鎖させる [1.4.5]。

- ・特記されている場合を除き（例: Sinatra）、イベントによりスタック制限を犯してはならない [1.4.2]。

- ・イベントにより援助または派閥のリソースが 49 を上回ることはない [1.8]。

- ・特記されていない限り（例: Fat Butcher）イベントにより、他の派閥のみに提供されている特殊活動の実施が許可されることはない [3.0、4.0]。

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

5.1.3 イベントテキストのすべてを実施できない場合、可能な部分のみ実施すること。

5.2 両用イベント

多くのイベントは、網掛けされたイベントテキストと、そうではないイベントテキストの両方を有している。イベントを実施する派閥は、いずれのテキストを実施するか選択すること（両方同時に実施することはできない）。プレイヤーは、派閥に関わらずいずれかを選択できる。

ノート: 網掛けされたテキストは、政府にとって有利なものが多い。両用イベントは、同じ原因に端を発した正反対の事象を表しており、歴史の分岐点や異なる歴史解釈の例示ともいえるものだ。



5.3 反乱情勢



「反乱情勢」(Insurgent Capability) と記載された両用イベントには、反政府勢力を支援するものであれ悪影響を与えるものであれ、

継続的な効果がある。これらのイベントが実施されたら、反乱情勢ボックスに、対応するマーカーを適切な面で配置

する。イベントの効果はゲームの残り期間において継続する。

5.4 体制側モメンタム

ボックスに「体制側モメンタム」(Government Momentum) と記載されたイベントは、政府に恩恵を与える継続的な効果がある。これらの網掛けイベントが実施されたら、ボード上の政府側にカードを配置すること。この効果は次のプロパガンダラウンドのリセットフェイズまで継続し [6.5]、その時点で捨て札となる。ノート: プレイにおいて、何枚の体制側モメンタムイベントを使用しても良い。

5.5 フリーオペレーション

一部のイベントは、イベントを実施した派閥あるいは他の派閥が通常の手順に割り込み、直ちにオペレーションまたは特殊活動を行うことを認めている。一般的に、これらは無償で実施でき、リソースの消費は必要ない。また、イベントの実施資格に影響を及ぼさない [2.3.1、3.1.2]。ただし実施にあたっての必要条件是、イベントテキストに特記されない限り [5.1.1] 通常通り適用される。

例: フリーオペレーションで待ち伏せを実施した場合、[3.3.4] に従い潜伏状態のゲリラを 1 つ、活動状態としなければならない。

6.0 プロパガンダラウンド

プロパガンダカードがプレイされるごとに、以下の手順でプロパガンダラウンドを実施すること。プレイ手順シートとボードにも、この手順は記載されている。

例外: プロパガンダラウンドが、(間に 1 枚のイベントカードも挟まず) 連続して実施されることはない。このよう

な場合は、プロパガンダラウンドなしにプロパガンダカードがプレイされる。連続して出てきたプロパガンダカードが最終カード [2.4.1] だった場合、ゲームを終了し勝利を判定する [7.3]。





6.1 勝利フェイズ

いずれかの派閥が勝利条件を満たしている場合、ゲームは終了する。勝者と順位を判定するため勝利条件 [7.0] を参照すること。それ以外の場合は、プロパガンダラウンドを継続する。最終プロパガンダカードのラウンド [2.4.1] が終了した場合、[7.3] に従い勝利を判定する。

6.2 リソースフェイズ

以下のステップに従い、49 を上限に派閥のリソースを加算すること [1.8]。

6.2.1 政府の収入 最初に、7 月 26 日と評議会のゲリラ数の合計がキューバ数を上回っている、サボタージュされていない EC をサボタージュする。そのうち、サボタージュマーカーの置かれていないすべての EC の経済値 [1.3.1.3] を合計し (8 よりサボタージュされた EC の経済値を引いた値となる)、さらに援助を加算する。

6.2.2 反政府勢力の収入

- ・ 7 月 26 日——基地の数
- ・ 評議会——コマが置かれたスペースの数
- ・ シンジケート——シンジケートのゲリラ数が警察の数を上回る、都市またはサボタージュされていない EC の経済値に、営業中のカジノ数の 2 倍を加えたもの。

デザインノート: 評議会は、資金不足の 7 月 26 日と比較して海外からの支援を得ていた。またシンジケートは、キューバの観光事業以外における投資を得ていた。

6.2.3 手数料 営業中のカジノを含むそれぞれのスペースにおいて、シンジケートはそのスペースを支配する派閥に 2 リソースを転送すること (シンジケートがリソースを有している限りにおいて、また 49 を超えるリソースは失われる)。Santo の反乱情勢が効果を発揮している場合 [5.3]、そのスペースにおける潜伏状態のシンジケートゲリラは、手数料の転送を阻止する。

6.2.4 現金の保管 7 月 26 日、評議会、政府、シンジケートの順番で手持ちの現金を取り除き [4.5.2]、それぞれの

現金マーカーがあった場所に (ストック制限の範囲内において [1.4.2]) 利用可能な基地を 1 つ受け取るか (あるいはカジノを営業させるか)、リソースを +6 するかどうかの選択を行うことができる。**ノート:** この時点で配置された基地または営業したカジノは、支配の判定とゲーム終了時の勝利判定の対象となる [1.7、6.3.5、7.3]。

6.3 支援フェイズ

米国との同盟関係が判定され、そのレベルに応じて援助が調整される。そのうち、政府と 7 月 26 日は支持/対立 [1.6] に影響を及ぼすためリソースを消費できる。



6.3.1 米国との同盟 米国同盟トラックには 1 ~ 3 までのレベルがある。支持合計 [1.6.3]

が 18 以下の場合は同盟レベルを 1 段階低下させ (可能であれば)、援助を -10 する (禁輸が発動している場合も、最低値はゼロとなる)。米国同盟レベルは以下のように政府のアクションに影響を与える。

・ **強固な同盟:** 米国が武器を輸出し、キューバ軍を訓練する。COIN オペレーションのコストはスペースごとに 2 リソースとなる (駐留の場合は合計が 2 となる)。

・ **形式的な同盟:** 米国は武器の輸出を大幅に削減し、訓練プログラムを打ち切る。パティスタの統治は議会により監視され、米国のメディアは批判的になる。COIN オペレーションのコストはスペースごとに 3 リソースとなる (駐留の場合は合計が 3 となる)。

・ **禁輸措置:** 米国は武器輸出を停止し、他の国家に対してもキューバに武器を輸出しないよう圧力をかける。ただし、密輸は引き続き行われる。COIN オペレーションのコストはスペースごとに 4 リソースとなる (駐留の場合は合計が 4 となる)。航空攻撃は実施できない [4.2.2]。

ノート: 米国との同盟関係はイベントによっても変動するが、この場合はイベントテキストに記載があったときのみ援助を調整する。

6.3.2 民生活動



政府は、兵員と警察の両方が配置されており政府が支配 [1.7] する都市または行政区において、任意のリソースを消費することで支持の確立を行うことができる。

- ・4 リソースを消費するごとに、テロマーカを 1 つ除去するか、あるいはテロマーカがなければ積極的な支持に向けて 1 段階動かす（支持の合計を修正すること [1.6.3]）。

デザインノート: 兵員と警察が共同することで、民衆の支持を得るのに必要な、十分な治安を提供できる。「訓練」 [3.2.1] も参照のこと。

6.3.3 アジテーション 7月26日も同様に、自身が支配 [1.7] する都市または行政区においてリソースを消費することで、対立を促進することができる。

- ・1 リソースを消費するごとに、テロマーカを 1 つ除去するか、あるいはスペース内にテロマーカがなければ積極的な対立に向けて 1 段階動かす（対立+基地の合計を修正とすること [1.6.3]）。

6.3.4 海外援助 評議会は積極的な支持／対立ではなく、かつ評議会以外の派閥が支配していない（非支配状態である [1.7]）任意の 1 スペースにおいて、無償の集結 [3.3.1] を実施できる（支配状況を調整すること）。

6.3.5 ゲーム終了確認 最終のプロパガンダラウンドが実施された場合、ゲームは終了する。勝利判定を参照のこと [7.3]。それ以外の場合は、再配置フェイズとリセットフェイズを行う。**ノート:** 最終ラウンドでは再配置とリセット [6.4、6.5] が省略される。閉鎖されたカジノ [1.4.4] は、閉鎖されたままとなり、兵員は行政区に配置したままとなる。

6.4 再配置フェイズ

政府は以下の手順で部隊を再配置する。

6.4.1 政府は、任意の EC または政府の支配するスペース [1.7] に警察を移動させることができる。

6.4.2 政府は、EC の兵員または政府の基地がない行政区の兵員を、政府支配下の都市 [6.2] または政府支配下でかつ政府の基地があるスペースへと移動させなければならない（そのようなスペースがなければ Havana に配置する）。

6.4.3 政府は、その他の任意の兵員を、政府支配下の都市

／基地に移動できる。

ノート: 政府は上記の手順を、任意の順序で実施できる。再配置後に、支配マーカを調整すること。

6.5 リセットフェイズ

次のカードの準備を、以下のように行う。

- ・すべての派閥を「イベント資格あり」とする [2.3.1]。
- ・すべてのテロ、サボタージュマーカを取り除く。
- ・使用された体制側モメンタムカードを、使用済みカードに移動させる。これらのイベントの効果は、以降は適用されない [5.4]。
- ・すべてのゲリラを潜伏状態とし [1.4.3]、カジノを営業中とする [1.4.4]（営業中カジノマーカを調整すること）。
- ・山札から次のカードをプレイし、山札のいちばん上のカードを表向きにする [2.3.8]。

7.0 勝利

それぞれの派閥は独自の勝利条件を有しており、これは以下のルール項目と派閥補助シートに記載されている。

7.1 順位の決定と同順位の判定

いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たした場合か [7.2]、あるいはゲーム終了までにどのプレイヤーも勝利条件を満たすことができなかった場合、勝利条件に対してもっとも高いマージン [7.3] を持つプレイヤーが 1 位となり、次に高いプレイヤーが 2 位となる（以下同様に判定）。同値の場合は、ノンプレイヤー派閥 [8.0] が優先され、そののちシンジケート、評議会、7月26日の順序となる。

7.2 プロパガンダラウンドにおける勝利判定

各プロパガンダラウンドの開始時に、勝利判定を実施する [6.1]。勝利条件は以下の通り。

- ・**政府:** すべての都市が積極的な支持であり、支持の合計が 18 を上回っている。
- ・**7月26日:** 対立の合計と 7月26日の基地の数を合わせた値が 15 を上回っている。
- ・**評議会:** 評議会により支配されているスペース [1.7] の人口合計と評議会の基地の数を合わせた値が 9 を上回っている。
- ・**シンジケート:** 7 より多くのカジノが営業中であり、

30 より多くのリソースを有している。

デザインノート: 7月26日運動は、大多数のキューバ人に自らがバティスタ追放後における最適な選択肢であると納得させることで、革命に勝利した。もし評議会がより多くの領域を支配していたならば、フィデル・カストロに対して協力するのではなく、新たな選択肢を提案していたかもしれない。

7.3 最終プロパガンダ後の勝利判定

勝利者が出ることなく最終プロパガンダラウンド [2.4.1] が終了したら、勝利条件に対してもっとも高い勝利マージンを持つ派閥が勝利する [7.2] (勝利マージンは、勝利条件に対して、どれだけオーバーしているか、またはどれだけ足りていないかを示す)。

ノート: 勝利マージンがプラスの場合、派閥は自身の目標を達成しており、マイナスまたはゼロの場合は達成していないこととなる。

- ・ **政府:** 支持値から-18する。
- ・ **7月26日:** 対立値+7月26の基地数から-15する。
- ・ **評議会:** 評議会が支配する人口+評議会の基地数から-9する。
- ・ **シンジケート:** 以下のうちいずれか低い数値をとる。
営業中のカジノ数から-7するか、あるいはシンジケートのリソースから-30する。

勝利判定オプション: 3~4人ゲームにおいて、どの派閥が勝利に近いのかという情報を制限するため、プレイヤーはゲーム開始時に2枚の欺瞞マーカーを無作為に引く。これらは脇によけておき、中身を確認することはできない。プレイヤーはいつでも、自身の欺瞞マーカーを明らかにすることができる。

無意味な脅し (Empty Threat): 効果なし。

秘密目標 (Hidden Agenda): プレイヤーの勝利マージン [7.3] に+1する。

秘密資産 (Hidden Asset): 1回の限定オペレーション [2.3.5] を、完全なオペレーション+特殊活動に変更できる。

ストップ!

ここまでで4人プレイ、あるいはノンプレイヤー派閥を使

用しないゲーム ([1.5] 初回のプレイにおすす) に必要なすべてのルールを読んだこととなる。

8.0 ノンプレイヤー派閥

この章はこれまでのルールを優先的に修正するものであり、プレイヤーが担当していない派閥を制御するためのものだ。プレイブックには、これらルールを解説するための広範囲なソロプレイ例が記載されている。

デザインノート: ノンプレイヤー派閥が、自身の直接的な利害においてのみ行動するわけではない。プレイヤーと同様に、ノンプレイヤー派閥はときに協力し、ときに互いを攻撃する。

8.1 ノンプレイヤーのプレイ手順

プレイ手順シートには、灰色の文字で以下のルールの概略が記載されている。

- ・ **イベントまたはオペレーション (Event or Ops?)** 後述されている特別な場合やイベント固有の指示がある場合を除き [8.4.1]、このオプションを与えられたノンプレイヤー派閥はイベントを実施する [2.3.4]。
- ・ **第2派閥** ゲームにおいて、ノンプレイヤー派閥のシンジケートまたは評議会は第2派閥 [2.3.2] が以下の場合、オペレーション+特殊活動を選択する。シンジケートは政府がプレイヤーであれば、オペレーション+特殊活動を選択する。評議会は7月26日がプレイヤーであれば、オペレーション+特殊活動を選択する。
- ・ **モメンタム** モメンタムイベント [5.4] (網掛けされた Raul イベントを含む) が発動している場合、政府はオペレーション+特殊活動を選択する。
- ・ **無効なイベント** 上記に関わらず、ノンプレイヤー派閥は有効なイベント (反乱情勢を含め [5.3]、何かが起こるという意味) のみ選択する。またモメンタムイベント [5.4] は、次の明らかになっているカードがプロパガンダではない場合のみ選択する。
- ・ **制限のないオペレーション** ノンプレイヤー派閥が限定オペレーション [2.3.5] の実施を指示された場合、代わりに通常のオペレーションと特殊活動を実施する。最終イベントカードに関する制限 [2.3.9] は適用されない。
- ・ **リソース不足** ノンプレイヤー派閥のリソースが不足

しており、EC を除く 1 か所のスペースですら実施できない場合、その派閥は代わりにパスを行う（これによりリソースを得る [2.3.3]）。ノンプレイヤー派閥がオペレーションの実施中にリソースを切らした場合、そのカードにおけるオペレーションはそれ以上実施しない（特殊活動は行う）。

・**資金洗浄の禁止** ノンプレイヤー派閥は現金によるオペレーションを実施しない [2.3.6]。

無効なイベントの例: Resistencia Cívica カードのプレイにおいて、ノンプレイヤーの 7 月 26 日が第 1 派閥となった。いずれの都市にも評議会のコマが置かれておらずイベントの効果がないため、7 月 26 日はオペレーションと特殊活動を実施する。

8.1.1 オペレーション、特殊活動とイベント ノンプレイヤー派閥のオペレーションと特殊活動、あるいは特定のイベントを実施するにあたり、ノンプレイヤーフローチャートと以下の適切なルールを参照すること。

ガイドライン: 特記されていない限り、どのようなアクションであっても最大限実施すること（可能な限りもっとも多くのコマを使用する、あるいはリソースがある限り実施する）。ただし通常のコストや実施にあたっての要件、手順などはすべて適用される。

例: ノンプレイヤー派閥によるテロは、[3.3.4] に従い行政区ごとに潜伏状態のゲリラ 1 つを活動状態とし、1 リソースを消費することが必要となる。

8.1.2 優先度に関するガイドライン 特記されていない場合、対象となるスペースが選択されたら、ノンプレイヤー派閥は以下の優先度に従う。

- ・可能であれば自陣営の基地を配置する（現金の使用を含む）。**例外:** 政府は行政区ごとに基地を 1 つのみ配置し、都市には配置しない。最終プロパガンダラウンドであれば、シンジケートは現金を使用して閉鎖中のカジノを営業中とする。
- ・警察または兵員の配置は、なるべく均等になるように行い、警察から先に実施する。
- ・現金は、活動状態のゲリラより潜伏状態のゲリラに優先して配置する [4.5.2]。
- ・ノンプレイヤーよりも優先して敵プレイヤーのコマを

目標とし、その除去を試みる。その他のコマよりも、基地（カジノ）を優先して目標とすること。警察と兵員はまず警察より対象とし、均一となるように適用すること。また活動状態のゲリラよりも、潜伏状態のゲリラを優先すること。その他の場合は、敵派閥よりランダムに選択する。コマの置き換えにあたり利用可能なコマがない場合でも、コマの除去を行う [1.4.1]。

・自陣営のコマを除去する場合、潜伏状態のゲリラよりも活動状態のゲリラを優先し、警察より兵員を優先する。除去により現金の転送を行う場合は、自身のコマを優先し、そののち可能であれば他のノンプレイヤー派閥（政府、シンジケート、評議会、7 月 26 日の優先度で）のコマに転送する。なお、自発的な転送は行われない。

・展開では、目的地に可能な限り多くの潜伏状態のゲリラを配置できるようにすること [3.3.2]。この制限内において、すでに活動状態のものを優先して移動させること。ゲリラの場合は上記の制限下において、またキューブの場合は一般的に、EC ではないスペースに移動させる場合は現金を優先して移動させ、EC に移動させる場合は最後に移動させる。

展開の例: ノンプレイヤー派閥のゲリラ集団が、政府を支持する空白スペースに展開する。展開を実施するいずれかのゲリラが潜伏状態であれば、3 つしか移動させることができない。このときまず潜伏状態かつ現金を有していないものを選択すること。

プレイノート: プレイヤーは通常通りノンプレイヤー派閥に転送 [1.5.1] を行える。

8.2 ランダムな都市と行政区の選択。

ノンプレイヤーのオペレーション、特殊活動またはイベントにおいて同じ優先度で複数スペースの選択肢が存在する場合、ランダムスペース表を使用して都市または行政区を選択する。

- ・緑色と黄色のダイスを振り、表を参照する。緑色は列を、黄色は列を表している。
- ・結果として選択されたスペースがアクションの対象として適切ではない場合、適切なものに行きあたるまで列を下にシフトさせること。必要であれば、**Oriente** から **Havana** へとシフトさせる（ランダムスペース表の矢印

に従っても良い)。

- ・目標スペースが決定したら、可能な限り多くのアクションをそこで実施すること。そののち、必要であれば再度ロールを行い他の目標を選択する。

ノート: すべてのプレイヤーが同意するならば、それぞれのスペースへ同確率となるように出目を割り当て、ダイス1個を振って決定しても良い。

8.3 ランダムな EC の選択

EC のみが候補となる場合、ランダム EC 表でロールを行う。なおサボタージュは、サボタージュされていない EC のみで実施される。

8.4 ノンプレイヤーのイベント

ノート: イベントが、必ずしも実施したノンプレイヤー派閥に直接利益をもたらすとは限らない。



8.4.1 イベントの指示 ノンプレイヤー派閥が両用イベントを実施し、かつカードに記載されたその派閥のシンボルに灰色の枠線がついている場合、その派閥のシート下部にイベントに関する特別な指示が記載されていないかどうか確認すること。

8.4.2 両用イベント 両用イベントの場合 [5.2]、ノンプレイヤー派閥の評議会と 7 月 26 日は網掛けされていないテキストを実行する。ノンプレイヤー派閥のシンジケートと政府は、イベント指示に特記されていない限り、網掛けされたテキストを実行する [8.4.1]。

8.4.3 配置 コマの配置、除去、置き換えは ([8.1.2] に従う) イベントや利用可能なコマ数 [1.4.1]、スタック制限が許す限り最大限行う。

8.4.4 誰がどこで実施するか 特記されている場合を除き、以下に記載されている方法で選択する。

- ・イベントにより利益 (コマの配置やフリーオペレーションの実施など) を得る派閥の選択肢が複数ある場合、まずはイベントを実施した派閥を選択し、次いでランダムに他のノンプレイヤー派閥を選ぶ。
- ・フリーオペレーションと特殊活動の実施に関しては、その派閥の優先度に従う [8.5~8.8]。
- ・イベントの対象スペースは、より多くの基地、次いで

コマの配置/除去/置き換えが可能なスペースを選択し、そののちもっとも大幅に支援/対立を動かせるスペースを選択する。

- ・その他の場合、スペースをランダムに決定する [8.2~8.3]。

8.5 ノンプレイヤーのシンジケートによるアクション



ノート: 以下の派閥固有ルールはノンプレイヤー派閥補助シートにも記載されており、覚える必要はない。

8.5.1 集結 カジノ (営業または閉鎖に関わらず) が配置されているが、シンジケートのゲリラがないスペースにおいて集結を実施できる場合、シンジケートは集結を行う。

- ・最初に、シンジケートが基地を有しているが、ゲリラが配置されていないスペースに、ゲリラを1つ配置する。
- ・次に、営業中のカジノとキューブがあり、かつすべてのシンジケートのゲリラが活動状態であるスペースにおいて、すべてのゲリラを潜伏状態とする。

そののち、[8.5.5] に従い特殊活動を実施する。

8.5.2 展開

集結の前提状況 [8.5.1] を満たしていない場合、代わりに以下の優先度で EC に対して (あるいは現金を有している場合はその他のスペースに対して) 展開を行う。

- ・最初にシンジケートのゲリラ1つを、移動可能であり、かつコマが置かれていないすべての EC に移動させる。このときもっともシンジケートのゲリラ数から多いスペースから移動させ、次いで営業中のカジノがないスペース、ランダムなスペースの優先度で選択する。

- ・次のプロパガンダカードが最終カード [2.4.1] であれば、閉鎖されたカジノのないスペースに配置され、現金を持っているゲリラを、移動可能でありかつ閉鎖されたカジノのあるスペースへと移動させる。

そののち、[8.5.5] に従い特殊活動を実施する。

8.5.3 建築 集結 [8.5.1] ならびに展開 [8.5.2] の前提状況を満たしていない場合、利用可能なカジノ数と閉鎖されたカジノ数の合計がマップ上における現金マーカーの数を上回っているならば、代わりに建築を行う (政府またはシンジケートが支配するスペースにおいて)。

- ・シンジケートのリソースが 35 を超えている場合、2 か所のスペースで建築を行う。それ以外の場合は 1 か所のみで行う。

- ・次のプロパガンダカードが最終カード [2.4.1] であれば、まずシンジケートが現金を持たないスペースの閉鎖されたカジノを営業させる。

- ・政府またはシンジケートの支配するスペースに閉鎖されたカジノがなければ、他のカジノがすでに配置されたスペースを優先して、カジノ（閉鎖）を新たに配置する。

そののち、[8.5.5] に従い特殊活動を実施する。

実施できない場合: 利用可能なカジノがないかリソースが 5 未満の場合、テロ [8.5.4] を実施する。テロが不可能であればパスする。

8.5.4 テロ 他のオペレーションの前提条件を満たしていない場合 [8.5.1~8.5.2]、潜伏状態のゲリラ 1 つを用いてテロを実施する [3.3.4]。

- ・最初に 7 月 26 日がプレイヤーであり勝利条件を満たしていれば、対立スペース 1 か所で行う。

- ・次に政府がプレイヤーであり勝利条件を満たしていれば、支持スペース 1 か所で行う。

- ・いずれの条件も満たしていなければ、ランダムなスペース 1 か所で行う。

そののち、[8.5.5] に従い買収を実施する。

実施できない場合: マップ上に潜伏状態のシンジケートのゲリラがない場合、代わりに建築を行う。建築も不可能であればパスを行う。

8.5.5 特殊活動 ノンプレイヤーのシンジケートが集結、展開、または建築を実施した場合、以下の条件を満たしていれば収益を行い、さもなければ強要を行う。いずれも不可能であれば買収を行う。テロが実施された場合は買収を行う。



収益: シンジケートのゲリラと営業中のカジノ [4.5.1] が置かれた場所に、2 つまでの現金を配置する。

- ・最初に、シンジケートが現金を持たない場所を選択する。

- ・そのようなスペースがなければ、他の派閥がコマを持たない場所を選択する。

- ・そのようなスペースもなければ、ランダムなスペースを選択する。

利用可能な現金マーカーがないか、営業中のカジノがある場所にシンジケートのゲリラがない場合、代わりに強要を行う。

強要: 営業中のカジノがあり、7 月 26 日が支配するスペース 1 か所に、2 つのキューブ（行政区に対しては兵員を、都市に対しては警察を [4.5.3]）を移動させる。このようなスペースがなければ、営業中のカジノがあり評議会が支配するスペースに移動させる。このとき、もっともキューブが多いスペースから移動させること。上記の条件に合うカジノのスペースがなければ、代わりに買収を行う。

買収: 敵のコマを除去することで現金をシンジケートに転送できる場合、シンジケートのリソースを -3 して実施する。適切な候補スペースが複数ある場合、ランダムに目標を選択すること。現金を転送できない場合は、営業中のカジノがあるスペースから 7 月 26 日、評議会の優先度で取り除く（基地を優先 [8.1.2]）。このようなスペースがなければ、シンジケートのコマがあるスペース（EC を最後に選択する [8.2~8.3]）より 7 月 26 日、評議会の優先度でコマを取り除く。Mafia Offensive の情勢が有効である場合、可能であればテロを実施したスペース [8.1.2] において買収ではなく暗殺を行う。いずれも実施できないかシンジケートのリソースが不足している場合、特殊活動は行わない。

8.6 ノンプレイヤーの評議会によるアクション



8.6.1 テロ 評議会が積極的支持または積極的対立

のスペースにおいてテロを実施できるか、暗殺により政府の基地を取り除ける場合、これらのスペースでテロを行う（[3.3.4] により潜伏状態のゲリラを使用する）。

- ・最初に、積極的支持を選択する。

- ・次に、積極的対立を選択する。

- ・最後に、暗殺の目標 1 つを「政府の基地」、「その他のプレイヤーの基地」、「それ以外」の優先度で選択する。

暗殺: テロが行われ、評議会のゲリラが警察を上回っているスペース 1 か所で暗殺を行う [4.4.2]。可能であれば政府の基地を除去できるスペースを選択し、そののち他のプレイヤーの基地、可能であれば現金を得られる目標、営業

中のカジノに配置された目標、キューブ（警察を優先 [8.1.2]）、7 月 26 日のコマ（基地を先に除去する [8.1.2]）の優先度で選択する。

- ・このようなスペースがないか適切な目標がない場合、特殊活動を行わない。

8.6.2 集結 テロの条件を満たしておらず、評議会が少なくとも 6 つの利用可能なゲリラを有しているか、または集結により基地を配置できる場合、これらの（中立あるいは消極的支持／対立の）行政区または都市で集結を行う [3.3.1]。

- ・最初に、評議会の基地ならびにキューブと一緒に置かれている評議会のゲリラがすべて活動状態であれば、これを潜伏状態とする。
- ・次に少なくとも 3 つの評議会のゲリラがあり、評議会の基地を置く余地があれば [1.4.2]、2 つのゲリラを基地と置き換える。
- ・最後に評議会の基地があるその他のスペース（人口値 + 基地数 [3.3.1]）、他の DR のゲリラが配置されたスペース、ランダムな都市または行政区 1 か所の優先度でゲリラを配置する。

体制転覆: そののち、体制転覆を行う（DR が支配する行政区 1 か所において [4.4.1]）。

- ・7 月 26 が勝利条件 [7.2] を満たしている場合、もっとも対立を減少させることができる行政区で行う。
- ・さもないければ、もっとも支持を減少させることができる行政区で行う。
- ・いずれも不可能であれば、もっとも人口値の高い行政区で行う（中立の行政区を優先）。
- ・DR 支配の行政区がなければ、評議会は特殊活動を実施しない。

実施できない場合: 集結を実施できない場合（すべてが積極的な支持／対立）、展開を行う。

海外援助: 支援フェイズにおいて行われる無償の展開 [6.3.4] は、可能な限り多くの人口を DR が支配できるよう配置する。このとき、基地がなければ基地を配置すること。いずれも不可能であれば、ランダムにゲリラを配置する。

8.6.3 展開 テロや集結の条件を満たしておらず [8.6.1～8.6.2]、かつ DR のゲリラが配置されており 1～2 個の政府

のキューブまたはシンジケートのコマを除去することで評議会の支配を確立できるスペースがない場合、以下の優先度で展開を行うこと。ただし展開により評議会の支配が失われたり、そのスペースにおける評議会の最後のゲリラを移動させることとなる場合は除く（また [8.1.2] を参照）。

- ・最初に、可能な限りもっとも人口値の高い都市または行政区において、評議会が支配を得るのに必要なだけのゲリラを、もっとも評議会のゲリラが多いスペースより移動させる。
- ・次に、もっとも評議会のゲリラが多い 1 か所のスペースより、移動可能でありまだ移動していないゲリラを、より Havana に近いスペース 1 か所（Havana を含む）へと移動させる。
- ・Morgan の情勢イベントが有効な場合、2 スペースの範囲で展開を行う。

そののち、[8.6.2] により買収を行う。

実施できない場合: 展開を実施できない場合、攻撃を行う。

8.6.4 攻撃 テロと集結いずれの条件も満たしておらず [8.6.1～8.6.2]、評議会のゲリラが置かれたスペースにおいて 1～2 個の政府のコマまたはシンジケートのコマを取り除くことで評議会が支配を確立できる場合は、代わりに 3 か所までのスペースで攻撃を行う（少なくとも 1 つの敵コマがあること [3.3.3]）。

- ・少なくとも 1 つの潜伏状態の評議会ゲリラがあるか、あるいは 4 つの評議会ゲリラがある場所において攻撃を行う。このときもっとも評議会のゲリラが多いスペースより選択する。
- ・スペースが決まったら、まず現金を奪える相手为目标として選択する（ノンプレイヤー派閥は現金を奪える場合のみ目標とする [8.1.2]）。そののち政府、シンジケート、7 月 26 日の優先度で選択する（[8.1.2] の優先度を参照）。

待ち伏せ: 攻撃を実施するスペースのうち、もっとも評議会のコマが少ない場所において待ち伏せを行う（[4.4.1] により潜伏状態の評議会のゲリラ 1 つが必要となる）。同数であれば、現金を奪える場所を目標とし、そののち政府、シンジケート、7 月 26 日の優先度で選択する（攻撃の優先度に同じ）。

・いずれのスペースにも潜伏状態の評議会のゲリラがない場合、評議会は特殊活動を実施しない。

実施できない場合: 攻撃により現金または適切なコマを目標とできない場合、代わりに展開 [8.6.3] を行う。展開も実施できなければ、パスを行う。

8.6.5 カラカス Pact of Caracas の反乱情勢カード [5.3] が有効であり、かつ 7 月 26 日がプレイヤー担当派閥で勝利条件に達している場合、評議会が作戦／イベントを実施するにあたり少なくとも 2 つの基地を有しているならば、2 個の基地を除去してカラカスをキャンセルする [1.4.1]。

8.7 ノンプレーヤーの 7 月 26 日によるアクション



8.7.1 テロ テロを実施することで誘拐、サボタージュまたは支持／対立のシフトが可能となるならば、7 月 26 日はテロを実施する（潜伏状態の 7 月 26 日のゲリラを用いる [3.3.4]）。

- ・最初に、現金を有する派閥または 1 以上のリソースを有する派閥に対して、1 か所のスペースで誘拐を行う（7 月 26 日のゲリラが警察の数を上回っていること [4.3.3]）。このとき EC、都市、営業中のカジノがある場所の優先度で選択する。
- ・次に、その他すべてのサボタージュされていない EC を選択する。
- ・次に、政府支持または中立の都市と行政区を選択する。
- ・最後に、Pact of Caracas が有効ではないならば [5.3]、消極的対立のスペースを選択する。

誘拐: テロの目標として選択されたスペースで誘拐 [4.3.3] を行う。

- ・可能であれば現金を奪取する。
- ・シンジケートより、政府の現金／リソースの奪取を優先する。
- ・Raul の反乱情勢 [5.3] が有効であれば、誘拐における「1」または「2」の出目を振りなおす（それ以外の場合は振りなおさない）。
- ・テロの目標スペースを誘拐の目標とできない場合、7 月 26 日は特殊活動を実施しない。

実施できない場合: Caracas が有効である状態で、消極的対立のスペースでしかテロを実施できない場合、代わりに集結を行う。

8.7.2 集結 有効なテロを実施できず [8.7.1]、また 7 月 26 日の少なくとも 6 つのゲリラが利用可能であるか、あるいは集結により基地を配置できる場合、行政区と都市で集結を行う（政府支持のスペースを除く [3.3.1]）。

・最初に、すべての 7 月 26 日のゲリラが活動状態であり、基地とキューブがあるスペースを選択し、ゲリラを潜伏状態とする。

・次に 7 月 26 日のゲリラが少なくとも 3 つあり、基地を配置できるスペースにおいて [1.4.2]、2 つのゲリラを基地 1 つと置き換える。

・次に、7 月 26 日の基地がある場所、他の 7 月 26 日のゲリラがある場所、そして最後にランダムな都市／行政区（いずれか 1 か所を選択）の優先度でゲリラを配置する。

・The Guerrilla Life が有効な場合 [5.3]、可能な限り配置と同時に潜伏状態とすること。

浸透: 浸透は以下の優先度で行う（スペースにキューブが配置されており、政府支持ではなく、7 月 26 日の潜伏状態のゲリラが存在するかまたは隣接していること [4.3.1]）。

- ・可能であれば EC で行う。
- ・次に、現金を奪取できるスペースを選択する。
- ・次に、警察を完全に除去できるスペースを選択する。
- ・さもなければ、ランダムなスペースで行う。
- ・浸透を実施できるスペースがなければ、7 月 26 日は特殊活動を実施しない。

実施できない場合: 集結を実施できない場合（すべての都市と行政区が政府支持であるなど）、代わりに展開を行う。

8.7.3 展開 テロと集結のいずれの条件も満たしておらず [8.7.1~8.7.2]、4 つ以上の 7 月 26 日のゲリラと政府のコマ 1 つを含むスペースがなければ、展開を行う。ただしこのときスペースにおける 7 月 26 日の最後のゲリラは移動させないこと（また [8.1.2] に違反しないこと）。

・最初に、潜伏状態の 7 月 26 日のゲリラ 1 つを、潜伏状態のゲリラがない EC それぞれに移動させる。

・次に政府が支配するスペース 1 か所（政府支持のもの）に対し、隣接するすべての対立スペースと EC からゲリラを移動させる。

・El Che の反乱情勢 [5.3] が有効であれば、上記の優

先度を逆にする。

- ・最後に、まだ移動していない（かつ移動可能である）7月26日のゲリラがもっとも多く配置されたスペース1か所より、Havanaにより近いスペース（Havanaを含む）1か所へと移動させる。

そののち、[8.7.2]に従い浸透を実施する。

実施できない場合: 上記のように展開を実施できない場合、代わりに攻撃を行う。

8.7.4 攻撃 テロと集結 [8.7.1～8.7.2] の条件をいずれも満たしておらず、少なくとも1つのキューブと7月26日のゲリラ4つが配置されたスペースがあれば、7月26日のゲリラを使用して攻撃を行う [3.3.3]。攻撃は政府のコマが存在するか、7月26日が現金を得られるスペースでのみ行う。現金を得られる目標を優先し、そののち政府の部隊を対象とすること。

- ・最初に、7月26日のゲリラが4つ以上ある場所で行う。
- ・次に上記の攻撃目標が存在しており、かつ7月26日の潜伏状態のゲリラ1つが存在する都市または行政区1か所において攻撃を行う（7月26日が、以下のルールにおいて待ち伏せを実施できる場所であることを意味する）。
- ・Raulの反乱情勢 [5.3] が有効であるならば、すべての失敗した攻撃ロールを振りなおす。

待ち伏せ: 7月26日のゲリラが最も少ないスペースの攻撃において、待ち伏せを実施する（7月26日の潜伏状態のゲリラ1つを用い [4.3.2] に従って行う）。同数であれば、現金を得られるスペース、次いでランダムに選択する。

- ・7月26日のゲリラいずれもが潜伏状態でなければ、特殊活動を実施しない。

実施できない場合: 攻撃により現金または政府のコマを目標にできない場合、パスを行う。

8.7.5 アジテーション ノンプレイヤー派閥の7月26日は、可能な限り最大回数のアジテーション [6.3.3] を実施する。7月26日がすべてのアジテーションを実施するのに必要なリソースを有していない場合、人口値の高いスペースを優先し、次いで政府支持のスペース、もっともテロマーカの少ないスペースの優先度で選択する。同数であればラ

ンダムに選択する。支持／対立マーカをシフトさせることができる場合のみ、テロマーカの除去を行うこと。

8.8 ノンプレイヤー派閥の政府によるアクション



8.8.1 モメンタム 以下のモメンタムイベントのい

ずれかが発動しているならば [5.4]、ノンプレイヤー派閥の政府はまずそれぞれの指示に従う。

- ・**Armored Cars** 7月26日の基地または4つ以上のいずれかのゲリラを取り除けるならば、必ず急襲を実施する。このときスイープの優先度を用い、隣接に関する制約を無視すること。
- ・**Sánchez Mosquera** 7月26日の基地または4つ以上のいずれかのゲリラを山地から取り除けるならば、必ず急襲を実施する。
- ・**Rolando Masferrer** すでに急襲が実施されていない限り、7月26日の基地を除去できるか、あるいは4つ以上のゲリラを活動状態にできるならば、スイープと無償の急襲を行う。
- ・**S.I.M.** スイープ [8.8.4] を実施する際に、キューブが置かれている場所よりキューブが置かれていない場所を優先する。また移動させるキューブのうち半数（端数切り上げ）を警察とする。
- ・**Guantánamo Bay** 現在実施されている政府のオペレーションにおいて、航空攻撃により2つのコマを除去できるならば、航空攻撃を実施する。

8.8.2 訓練 政府の基地があるスペースまたはいずれかの都市において、政府による支配、兵員、警察のいずれかがなければ9リソースの範囲で訓練を行う。

- ・都市または政府の基地があるスペースのキューブ数が4個未満であれば、政府が支配していないスペース、警察のないスペース、兵員のないスペースの優先度でそれぞれ4つのキューブを配置する ([8.1.2] による)。
- ・次に、少なくとも2つのキューブがあり、政府の基地がなく基地を配置する余地のある行政区1か所において、キューブ2つを基地と置き換える（兵員を優先）。
- ・最後に、基地が配置されていなければ訓練を実施した民生活動が可能なスペース1か所において、民生活動を実施する [6.3.2]。このとき、政府のリソースを9未満にすることなく、民生活動によりもっとも多くのシフト

が発生する場所を選択する。

ノート: ノンプレーヤーの政府は訓練、スイープまたは急襲を米国との同盟が強固であれば [6.3.1] 4 スペースで行う。形式的な同盟であれば 3 か所で行い、禁輸措置ならば 2 スペースで行う。

輸送: 続いて、政府が支配し兵員の数に支配に必要な数をもっとも多く上回っている都市より、輸送を行う。これらの兵員を、警察が置かれているが兵員のいない行政区に対して輸送する。このようなスペースがなければ、他の派閥が支配している都市または行政区のうち、兵員の輸送により支配権が失われるような場所に輸送する。

- ・輸送を実施できなければ、特殊活動を行わない。

実施できない場合: 訓練を実施できない場合は、駐留を行う。

8.8.3 駐留 7 月 26 日のゲリラが潜伏状態で EC に配置されているか、あるいはキューブ数を上回っている場合、駐留を行う。まず警察、次いで兵員の優先度で EC のゲリラ数と同数になるまで移動させる。そののち政府の支配下にならない都市、警察または兵員のいない都市に対して移動させる。キューブを移動させるにあたり、それぞれの種類ごとにもっとも多く数が多いスペースから移動させること。ただし、そのスペースにおける最後の警察キューブを移動させることはできない。急襲は、もっとも多く 7 月 26 日のゲリラを取り除ける場所で行う。

航空攻撃: 続いて、可能であれば 7 月 26 日の基地を取り除くべく航空攻撃を行う。それが不可能であれば、評議会の基地、7 月 26 日のゲリラ、少なくとも 1 つのキューブが存在するスペースに配置された評議会のゲリラ、そのスペースにおける最後の 7 月 26 日のゲリラ、のスペースにおける最後の評議会のゲリラの優先度で目標とする。また航空攻撃は、EC よりも行政区を優先して目標とする。禁輸措置 [6.3.1] が取られている場合または適切な航空攻撃の目標がない場合は、代わりに以下の通り報復を実施する。

報復: 政府が支配し対立状態のスペースのうち、もっとも人口値の高いもので報復を実施する。もしあれば 7 月 26 日のゲリラを移動させ、次いで評議会、シンジケートの優先度で対象とする。このとき潜伏状態のものを優先し、可能であれば中立または対立状態のスペースに移動させる

こと。適切な目標スペースがなければ、代わりに [8.8.2] により輸送を行う。

実施できない場合: 駐留を実施できない場合はスイープを行う。

8.8.4 スイープ 駐留の条件を満たしておらず、急襲により 7 月 26 日または評議会の基地、あるいは 3 つ以上のゲリラを除去できない場合は、9 リソースの範囲でスイープを行う。このとき 7 月 26 日、評議会、シンジケートの優先度でゲリラを活動状態とすること。

- ・7 月 26 日または評議会のゲリラをスイープで活動状態とすることにあたり、政府支持のエリア、Havana、その他の地域という優先度で選択すること。なお上記の優先度において、すでにキューブが配置されているスペースで先にスイープを行う。

- ・またすべてのゲリラを活動状態とし、(政府支配でなければ) 支配を獲得するのに必要な数の兵員を移動させること。ただしこれにより、移動元で政府支配が失われてはならない。

そののち、[8.8.3] と同様に特殊活動を実施する(航空攻撃、報復または輸送)。

実施できない場合: スイープを実施できない場合は、急襲を行う。

8.8.5 急襲 訓練と駐留 [8.8.2~8.8.3] の条件を満たしておらず、急襲により政府の支配を確立できるか、7 月 26 日または評議会の基地を除去できるか、少なくとも 3 つのゲリラを除去できる場合、9 リソースの範囲で急襲を行う。

- ・最初に、もっとも多くの 7 月 26 日または評議会の基地を除去できるスペースを選択し、続いて現金を獲得できるスペース、もっとも多くのゲリラを除去できるスペースの優先度で選択する。
- ・上記の優先度において、それぞれのスペースで基地、現金を持つゲリラ、7 月 26 日のゲリラ、評議会のゲリラ、シンジケートのゲリラの順に除去する。

そののち、[8.8.3] と同様に特殊活動を実施する(航空攻撃、報復または輸送)。

実施できない場合: 急襲を実施できない場合、パスを行う。

8.8.6 プロパガンダにおける民生活動 支援フェイズにおいて、政府のリソースが 9 を下回らない範囲で、可能な限

り最大のシフトを実施できるよう、対立／支持スペースにおいて民生活動 [6.3.2] を行う。

例外: 最終プロパガンダラウンド [2.4.1] においては、リソースが 9 未満になっても良い。

8.8.7 再配置 再配置 [6.4] は以下の場合のみ行う。

- ・EC における 7 月 26 日のゲリラと同数になるまで警察を配置する。そののち、再配置により兵員が取り除かれる行政区において、支配の維持に必要な数の警察を移動させる (リセットフェイズにおいて、閉鎖されているカジノが営業中となることも計算に入れること)。次に、警察が配置されていない都市または政府の基地があるスペースに対して、それぞれ 1 つ警察を配置する。再配置する警察は、もっとも警察の数が多きスペースから選択すること。ただし政府の支配が失われるような再配置や、最後の警察を移動させることはできない。
- ・兵員の再配置は、政府の支配を失わない限りにおいて、可能な限り均等に配置されるように行うこと。

8.9 ソロプレイにおける勝利

ソロプレイゲームにおいて、プレイヤー派閥 (7 月 26 日または政府) はプロパガンダラウンド [7.2] で勝利できない。ゲームに勝利するには、ノンプレイヤー派閥の勝利を防ぎ、かつ最終ラウンドにおいてもっとも高い勝利マージン [7.3] を獲得していなければならない。これに失敗した場合、もっとも高い勝利マージンを持つノンプレイヤー派閥がキューバにおける勝利を得る (同値であればシンジケート、評議会の優先度で勝利する)。

- ・**シンジケートが勝利した場合——ランスキー万歳!** 革命は、キューバの主権と共に消え失せる。犯罪組織が全島に広がり、独立国家であるに関わらず、米法執行機関の強い関心を引くこととなる。米国が所有する企業と犯罪組織はますます密接となり、ギャングにとっての楽園を守るため双方が手を結ぶこととなる。
- ・**評議会が勝利した場合——学生革命!** 人々は軍や 7 月 26 日を離脱して、評議会の旗の元に集まる。旧体制の支持者は逃亡し、カストロ派はソ連の手先の疑いありとして追い詰められることとなる。米国はキューバの代表として新たな革命政府を承認する。
- ・**ノンプレイヤーの 7 月 26 日が勝利した場合——カス**

トロの勝利! 雑多な反政府勢力を結集させ、島から旧体制を追い出したフィデルは、次に矛先を競合する反政府勢力へと向けこれを駆逐した。これにより、以前とは異なる形でキューバの独裁を掌握することとなる。

・**ノンプレイヤーの政府が勝利した場合——抵抗の消滅!** 革命は失敗に終わる。民衆は不運な反乱軍を見限り、軍や警察が彼らを逮捕することに協力する。犯罪者はキューバに留まるが、身の程をわきまえることとなる。カストロは牢獄に戻り、今度は恩赦を与えられない。

プレイヤーの勝利: プレイヤーが最終ラウンドをもっとも大きな勝利マージンで生き残った場合、次に高い勝利マージンを持つノンプレイヤー派閥の値との差により、勝利の達成度が求められる。

・**1~4 手詰まり!** 島における戦いは集結する。長く続いたキューバ内戦により、米国による軍事介入の口実が増すこととなる。

・**5 以上 プレイヤーが政府の場合 COIN の手本!** 予想に反し、キューバ独裁政権は反政府勢力と外国の介入に対し、いかに戦うべきかを示す。他のラテンアメリカ政権も、この成功に習う。

・**5 以上 プレイヤーが 7 月 26 日の場合 革命の手本!** カストロとゲバラの反政府勢力による戦略はキューバの分断された社会において成功を収める。左翼活動家は、ラテンアメリカやその他の地域における革命を手助けする者として、キューバに目を向けるようになる。

例: ソロプレイの 7 月 26 日プレイヤーが 4 回のプロパガンダラウンドにおいて、ノンプレイヤーの勝利を阻止した。ゲーム終了時に評議会の支配人口は 6 つ、またマップ上の評議会の基地が 2 つであり、ノンプレイヤー派閥でもっとも高い勝利マージンである -1 を有している。対立値は 12 であり、7 月 26 日は 4 つの基地を配置していたため、プレイヤーの勝利マージンは +1 となる。これは評議会を 2 上回っており、「手詰まり」となる。

セットアップ手順 [2.1]

共通手順

以下より標準配置か自由配置かを選択し、ノンプレイヤー派閥を使用しないオプションルール [1.5]、ショートゲーム [2.1]、カードを公開しないオプションルール [2.2]、イベント資格オプション [2.3.1]、欺瞞 [7.3]、などのオプションを選択する。各プレイヤーに派閥補助シートを渡す。派閥は、以下のように決めること。

- 1 人——7 月 26 日または政府
- 2 人——7 月 26 日と政府
- 3 人——7 月 26 日と政府に加え、評議会とシンジケートのいずれか
- 4 人——すべての派閥

山札の準備

4 枚のプロパガンダカードを分けておき、残りの 48 枚のイベントカードをシャッフルする。ショートゲームを行う場合、ランダムに 8 枚のカードを抜いておくこと。これらは見ないようにしておき、ゲームから除外する。残るイベントカードをほぼ均等になるように、4 つの山に分ける（正確に分けても良い）。それぞれの山に 1 枚のプロパガンダカードを混ぜ入れ、伏せた状態で積み重ねて山札とする。山札は、すべてのプレイヤーから見やすい場所に置いておく。

標準配置

マーカー類

- ・米国との同盟: 強固
- ・援助: 15
- ・リソース: 政府 15、シンジケート 15、7 月 26 日 10、評議会 5
- ・イベント資格: 全派閥
- ・支持: 16
- ・対立+基地: 7
- ・評議会の支配人口+基地: 1
- ・営業中のカジノ: 3
- ・積極的な支持: Pinar del Río、Havana（都市）
- ・消極的な対立: Matanzas、Camagüey（行政区）、

Oriente

- ・積極的な対立: Sierra Maestra
- (Las Villas と Santiago de Cuba は中立となる)

支配

- ・政府——Havana（都市）、Camagüey（都市）、Santiago de Cuba、Las Villas
- ・7 月 26 日——Sierra Maestra
- ・評議会——Camagüey（行政区）
- ・シンジケート——Pinar del Río

政府の部隊

- ・Havana（都市）: 兵員×6、警察×4
- ・Camagüey（都市）: 兵員×1、警察×2
- ・Santiago de Cuba: 兵員×2、警察×2
- ・Las Villas: 兵員×3

7 月 26 日の部隊

- ・La Habana（行政区）: ゲリラ×1
- ・Sierra Maestra: ゲリラ×2、基地×1
- ・Santiago de Cuba: ゲリラ×1

評議会の部隊

- ・Havana（都市）: ゲリラ×2
- ・Camagüey（行政区）: ゲリラ×1

シンジケートの部隊

- ・Havana（都市）: カジノ×1
- ・La Habana（行政区）: カジノ×1
- ・Pinar del Río: カジノ×1

自由配置

最初にすべてのマーカーを配置し、支配マーカーを除きノンプレイヤー派閥の部隊を上記の通り配置する。そののちプレイヤーの部隊を以下の順番で配置する。

- ・シンジケート——カジノ×3（スペースごとに 1 つずつ）
- ・評議会——ゲリラ×3（任意のスペース）
- ・7 月 26 日——ゲリラ×4、基地×1（評議会の部隊がない任意のスペース、都市ごとに 1 つのゲリラを配置できる）

・政府——兵員×9 と警察×8 (任意の都市に配置)、兵
員×3 (任意の行政区 1 か所)
最後に支配マーカーを置く。

部隊一覧

(セットアップ前の合计数)

政府 兵員×15 警察×15 基地×2

7月26日 ゲリラ×15 基地×4

評議会 ゲリラ×15 基地×4

シンジケート ゲリラ×6 基地×10