

LABYRINTH

THE AWAKENING, 2010 - ?



統合ルールブック & プレイブック

1604



GMT Games LLC ©2016

Game Design
Trevor Bender

By Rodger B. MacGowan ©2016

10.0 目覚めへの序章

『Labyrinth: The Awakening, 2010 - ?』は、イスラム世界に彼らの宗教的な支配を押し付けるイスラム過激派の現状を、戦略レベルで再現する 1~2 人用のカードドリブンボードゲームの拡張版である。これは『Labyrinth: The War on Terror, 2001 - ?』に続くものであり、新たなルールとカードにより 5 年間をカバーしたものだ。出版にあたり、本ゲームのファンからはより最近の出来事に基づいたアップデートや、より多くのイベントカード、ウェブ上で自由に共有できるヴァリエントなどが求められていた。この拡張は最新のイベントを提供することでファンの関心に答え、そして引き続き本ゲームを、イスラム世界で現在進行している戦いを戦略レベルで再現するモデルとして、役立つものとしている。

Labyrinth: Awakening では以前のゲームと同じルール、勝利条件、マップ、コンポーネントとチャートを使用し、プレイには Labyrinth を所有している必要がある。本シリーズを始めてプレイするならば、まずは Labyrinth に慣れてから以下の要素を追加し、ゲームの出版から 5 年で何が変わったのかを見るべきだろう。Labyrinth の 3.0 ルールに記載されたセットアップ手順に従うこと。ただしこれには、後述のようなちょっとした例外がある。

本拡張が『Labyrinth: The Awakening, 2010 - ?』と名付けられた理由は、以下によるものだ。

- ・これは、オリジナルの箱に入れることを前提としたジップロックの拡張版であり、単独でプレイできるゲームではない。
- ・将来的に、同じラインの拡張版が出されるかもしれないが、それらにはそれぞれのテーマに基づいたタイトルがつけられる予定だ。
- ・対テロ戦争 (GWOT) において、変革を告げるような中断はなく、WWI や WWII がそうであったように苦しい戦いが続いている。

本拡張は元の Labyrinth の第 2 章にあたるものであり、我々は皆さんがこのゲームを非公式に Labyrinth I あるいは II と呼ぶと考えている (たとえば Laby I / Laby II、L1 / L2、Labyrinth: WOT と Labyrinth: Awakening というものかもしれない)。

なお本拡張における主要な用語は、本拡張の用語集に (頭文字が大文字: 英文のページ 27 を参照) 記載されている。またルールにおいて初出の場合は太字で記載されている。

11.0 変更点

11.1 大衆運動

Labyrinth: Awakening には、最初のゲームにおいてカバーされた期間においては、ムスリム世界において一般的ではなかった政治的ムーブメントと闘争をゲームにおいて再現するため、新たなルールが含まれている。



11.1.1 目覚めと反動 ここ数年、ムスリム世界において政府の進路を決めるうえで大衆の関与が高まっ

ている。本ゲームには、自由の拡大とそれぞれの国家の法に対する大衆の嘆願を表すブルーの**目覚め**マーカーと、ジハードや大衆運動への権威主義的な反動、あるいは国家主導によるシャリーアの実施を望む層などを表すグリーンの**反動**マーカーが含まれている。

これらのマーカーはそれぞれの国家の大衆が、イデオロギー戦争による政治体制の変更やジハードなど、ゲームにおける「作戦」を支持または妨害する度合いを抽象化したものだ。これらのマーカーは主にイベントカードの発動によりプレイに登場し、イスラム教国にのみ配置される。

11.1.2 イベントの発動により支持された場合、青色の目覚めマーカーまたは緑色の反動マーカーをイスラム教国のスペースに配置すること。このとき、目覚めマーカーは国家スペースの左下に、反動マーカーは右下に重ねて置く。国家の政治体制が確定していない場合、マーカーを配置する前に判定を行うこと [4.9.4]。マーカー総数による制限は受けるが、1 か所の国家に置けるマーカーの数に制限はない (必要であれば、+2 の面を使用すること)。

11.1.3 イデオロギー戦争 [7.2]、ジハード [8.4]、大規模ジハード [8.4.2] において、国家にあるそれぞれの目覚めマーカーごとに+1 の、反動マーカーごとに-1 の修正を受ける。これらの修正が、プロットやその他の作戦に影響を与えることはない。同数の目覚めマーカーと反動マーカーはそれぞれの修正を打ち消すが、イベントまたはその他の状況により指示されない限りはマーカーを置いたまま

にしておく。なお、一方の陣営が国家に十分な数のマーカーを有することで、自動的に作戦に成功または失敗する場合があります。

例: パキスタンが2つの目覚めマーカーと1つの反動マーカーをパキスタンに有している場合、US プレーヤーはWOI ロールに+1の修正を獲得し、ジハーディストはすべてのジハードロールに+1の修正を得る（-1ではない）。

11.1.4 カードイベントの記載に関わらず（本ルールは[6.2.2]に優先する）、目覚めマーカーと反動マーカーは以下に配置できない。

- ・非イスラム教国
- ・内戦中の国家 [11.2]
- ・良好な政治体制の国家
- ・イスラム原理主義国家

目覚めマーカーと反動マーカーは、体制変更国家に配置できる。

11.1.5 解放 国家の政治体制がいかなる理由によっても（イベントによるものを含む）1段階改善した場合、もしあれば目覚めマーカーを1つ取り除く。国家の政治体制がいかなる理由によっても1段階悪化した場合、もしあれば反動マーカーを1つ取り除く。同盟関係の変更により、目覚め／反動マーカーが取り除かれることはない。

デザインノート: これらの除去は、政府が望む方向に向かうことを見届けたことにより、地元の民衆が運動から離脱することを表している。

11.1.6 イスラム教国における目覚めマーカーと反動マーカーは、以下の場合にすべて除去される。

- ・政治体制が良好 [7.2.1.1] またはイスラム原理主義 [8.4.4] となった。
- ・内戦状態 [11.2.1] となった。

新たなイベントカードのシンボル

ミナレット: カリフ制国家マーカーの配置を可能にする。

ミナレットの上に禁止マーク: カリフ制国家において使用できないイベント。

抗議者: アラブの春シナリオにおいて、前半の山札に組み込まれるイベント。

AK-47: アラブの春シナリオにおいて、後半の山札に組み込まれるイベント。

11.1.7 対立 ターン手順の終了時において、新たなカードを配る前に国家ごとに目覚めマーカーと反動マーカーのチェックを行う。国家ごとに目覚めマーカーの数より反動マーカーの数を引き、その差を以下の表において参照すること。

両者の差	結果
≤ -3	国家の同盟関係を反米に向けて1段階動かす。 すでに反米の場合は、政治体制をイスラム原理主義に向けて1段階動かす [11.1.5、11.1.6、11.1.8]
-2	国家に反動マーカーを1つ置く
-1/0/+1	効果なし
+2	国家に目覚めマーカーを1つ置く
$\geq +3$	国家の同盟関係を同盟に向けて1段階動かす。 すでに同盟の場合は、政治体制を「良好」に向けて1段階動かす [11.1.5、11.1.6、11.1.8]

このチェックにおいて、良好／イスラム原理主義へのシフトはフェイズ終了時に行われる。複数の国家において良好／イスラム原理主義へのシフトが発生した場合、「収束」の処理によりマーカーの配置／除去が実施される前に同時に行われる。

対立フェイズにおいて国家の政治体制が良好またはイスラム原理主義となった場合、[11.3.14]を適用する。

例: ターン1の終了時にUS プレーヤーは中立で政治体制が貧弱なエジプトに目覚めマーカーを3つ置き、ジハーディストプレーヤーは反動マーカー1つを置いている。これらの差は+2となり、US プレーヤーは対立フェイズにおいてエジプトに目覚めマーカー1つを追加する。続くターン2において、エジプトにおけるマーカーの状況が変わらないまま終了を迎えた場合（4つの目覚めマーカーと1つの反動マーカー）、USは3つ分上回っておりエジプトの同盟関係は中立から同盟となる。エジプトにおけるマーカーに変更がないままターン3の終了を迎えた場合、政治体制が貧弱から適正となり、「解放」[11.1.5]により目覚めマーカーが1つ取り除かれる。これにより3つの目覚めマーカーと1つの反動マーカーが置かれることとなる。例を続けよう。ターン4においてエジプトに変化がない場合、+2であることからさらに1つの目覚めマーカーが追加され、USに有利な+3となる。ターン5の終了時に変化がなか

った場合、エジプトの政治体制は適正から良好となり、すべての目覚めマーカーと反動マーカーは取り除かれる [11.1.6、11.3.14]。

デザインノート: 対立ルールはアラブの春と同様に、US やジハーディスト自身に関与することなしに国の方向性を変えることを意図している。また国家の内政を前進させるために、時間をかけた陣営に報いるものだ。

11.1.8 収束 いかなる理由によっても国家の政治体制が良好またはイスラム原理主義となった場合、担当プレイヤー（良好となった場合は US、イスラム原理主義となった場合はジハーディスト）は直ちにランダムイスラム教国表 [11.3.9] でロールを行い、対象の国家に目覚めマーカー（US の場合）または反動マーカー（ジハーディストの場合）を置く。対象の国家が良好またはイスラム原理主義、内戦状態のいずれかであれば、対象の国家に隣接するいずれかの国家（複数ある場合はランダムに選択）にマーカーを置く。隣接国家にもマーカーを配置できない場合、プレイヤーは再度ロールを行い、マーカーを配置できるまで上記の処理を行うこと。収束ルールが「対立」の結果として行われる場合、マーカーを置かれた国家においてさらなる「対立」の効果が適用されることはない。

デザインノート: 収束ルールは、一方の陣営の成功により、プレイヤーが関与してしない国家へ大衆運動が拡大していく様を表したものだ。

11.2 内戦



11.2.1 アラブの目覚めにおいて、政治的な表現と暴力はあらゆるイスラム教国において経験されたが、特に内戦状態に陥った 4 つの国家（リビア、シリア、イラク、イエメン）をモデル化するために、新たなルールが導入されている。これにより、他の国家も内戦状態となる可能性がある。

11.2.2 特定のイベントカードにより、国家における内戦が発生する。なお、すでに内戦状態となっている国家が、他の内戦イベントの対象となることはない。内戦が終了した国家において、将来的に他の内戦が発生することもある。内戦が発生した場合、以下の処理を行う。

- ・政治体制が確定していなければ、これを判定する。
- ・良好な政治体制であれば適正とし、イスラム原理主義

であれば貧弱とする。その他の場合、政治体制はそのままにしておく。同盟関係は変化しない。

- ・内戦マーカーを国家スペースの下部中央に置く。
- ・すべての目覚めマーカーを同数の青色の民兵シリンドーに置き換える。
- ・すべての反動マーカーを同数の潜伏中のセルに置き換える（資金の状態に関わらず、資金トラック上より取る）。
- ・体制変更マーカーがあれば取り除く。
- ・すでに配置されているセル、幹部、兵員、民兵、孤立政権、カリフ制首都、カリフ制国家、援助などのマーカーはそのままにしておく。

11.2.3 内戦が継続している間、ジハーディストプレイヤーはその国家がイスラム原理主義または体制変更されている場合と同様に、自動的にリクルートに成功する。



11.2.4 民兵は、以下のような特徴を持つ US が支配する新たなコマである。

- ・体制変更国家における WOI の実施、あるいはメジャージハードの実施条件を判定するにあたり、民兵は兵員として計算される。
- ・国家に兵員が存在しない場合、プロットまたは大規模ジハードの成功が国威の低下を引き起こすことはない。
- ・掃討作戦を実施できるが、同じ国家に兵員が存在しない限り、国威が+1 されることはない。
- ・兵員または軍事顧問（US のイベントが同じ国家に存在しない限り、掃討作戦の実施または内戦の損耗 [11.2.5] においてセル 1 つのみを除去できる）。
- ・イベントの記載に関わらず（本ルールは [6.2.2] に優先する）、イスラム原理主義または良好な政治体制の国家、非イスラム教国には配置ならびに存在できない。
- ・国家の政治体制が良好またはイスラム原理主義となるか、内戦状態が終了した場合、これらは除去される。
- ・兵員を必要とするイベントを発動させない。

デザインノート: 民兵は不正規戦部隊であり、民衆や国家の一部を表したものだ。彼らの政府においてより大きな割合を占めるため、あるいはジハーディストの意思に抵抗するため戦う、準軍事的な保護主義者、維持主義者による反乱部隊を表している。それぞれの国家の状況に応じて、民兵は伝統的な部族の部隊や、蜂起した民衆による「自由の

戦士」、ジハーディストの脅威に立ち向かう国家の治安維持組織などを表している。ゲームの用語における内戦は、通常のルールに従い民兵と兵員、セルの相互影響により実施される。

11.2.5 損耗 対立に続いて直ちに、それぞれの内戦国家において損耗が判定される。各プレイヤーは内戦国家における民兵と兵員（US プレイヤー）、セル（ジハーディストプレイヤー）の数を合計する。コマ 6 個ごとに、相手プレイヤーに 1 ヒットを与える。5 個以下の余りについては、ダイスを 1 個振ること。結果がコマ数以下であれば、さらに 1 ヒットを与える。

ヒットは同時に適用される。US プレイヤーは被ったヒットごとに民兵または兵員 1 つを取り除く。兵員または軍事顧問が存在する場合、ジハーディストは被ったヒットごとにセル 2 つを取り除く。民兵だけの場合は、ヒットごとにセル 1 つを取り除く。損耗のロールにより、セルが活動中となることはなく、損耗の適用にあたりセルを活動状態とする必要もない。損耗による被害が、国威の低下を引き起こすことはない。損耗がマーカーにより表されている兵員（NATO など）により引き起こされ、またこれらの兵員に適用される場合がある。なお、NATO は特定のターンに与えられた 2 ヒットを適用できるが、他にヒットを受ける部隊がない場合、1 ヒットのみを受けただけでも取り除かれる。幹部マーカーは損耗の対象とはならないが、損耗により国家から最後のセルが除去された場合は幹部マーカーが置かれる。

与えたヒットが敵コマの数を上回った場合、適用されなかったヒットごとに（2 つのコマを除去する必要があるのに 1 つのセルしか配置されていないなど、「部分的に」適用されなかったヒットがある場合を含む）、その国家の同盟関係を同盟に向けて（US のヒットを適用できなかった場合）、あるいは反米に向けて（ジハーディストのヒットを適用できなかった場合）1 段階シフトさせる。すでに同盟／反米の場合は、政治体制を良好（US のヒットを適用できなかった場合）またはイスラム原理主義（ジハーディストのヒットを適用できなかった場合）に向けて 1 段階シフトさせる。政治体制が良好またはイスラム原理主義となった場合、内戦が終了することに注意 [11.2.7]。

内戦損耗フェイズにおいて国家が良好またはイスラム原理主義となった場合、[11.3.14] を適用する。

例: シリアに 2 つの兵員と 1 つの民兵が配置されており（合計 3 つ）、7 つのセルと対峙している。内戦損耗において、US プレイヤーはダイスを 1 つ振り、出目が 3 以下であれば 2 つのセルを除去する。ジハーディストプレイヤーも同時にダイスを 1 つ振る。US プレイヤーは 6 つのセルに対して自動的に 1 つのコマを失い、残る 1 つのコマについてはダイスで 1 が出ると除去される（損耗は US プレイヤーの選択で兵員または民兵に適用できる）。

デザインノート: US 兵員の損害は、彼らが文字通り「除去」されるということではない。米国が時間の経過と共にベトナム、イラク、アフガニスタンから自発的に撤退したのと同様に、これらの国家より徐々に撤退する政治的状况にあるということだ。

11.2.6 内戦状態の国家において WMD のプロットが解決された場合、通常の効果に加えて民兵 1 つが取り除かれる。また同じプロット解決フェイズにおいて、2 つの WMD プロットが 1 か所の国家で解決された場合、直ちにイスラム原理主義 [8.4.4] となる。

11.2.7 内戦は以下により終了する。

- ・政治体制が良好 [7.2.1.1] またはイスラム原理主義 [8.4.4] となる。
- ・特定のイベントの使用による。

11.2.8 内戦の終結において、以下の処理を行う（イベントカードにその他の指示が特記されている場合を除く）。

- ・内戦マーカーを取り除く。
- ・民兵をすべて取り除く。
- ・その他のコマとマーカーはそのままにしておく。

11.2.9 木製コマとマーカー セル、兵士、民兵の数は厳密に規定されている。これらは、イベントにより他の場所から取っても良いと規定されていない限り、トラック上に存在する場合のみ配置できる。セル、民兵、兵員がボード上から取り除かれた場合、理由を問わずトラックに戻される（兵員はトラックに戻し、民兵は兵員トラックとジハーディストの資金トラックの間に置く、いずれも数えやすいよう 5 個単位で置くこと）。民兵は、兵員のように戦争状態（US War Status）に影響を及ぼすことはない。目覚めマ

ーカーと反動マーカーはそれぞれ 15 個しか用意されておらず、これ以上が必要となった場合は、望むならば他の場所より取り新たな場所へと移動させることができる。またマーカーの裏面は+2 または-2 となっており、他の場所が必要となったマーカーを捻出するために、いつでも 2 つの+1/-1 マーカーを 1 つの+2/-2 マーカーに統合できる。

またプレイヤーは、必要であればさらなるカリフ制国家ならびに内戦マーカーを自作できる。ただし 6 個は十分な数であり、ほとんどのゲームはより多くが必要となる前に終了するだろう。

11.3 その他の変更点

Labyrinth: Awakening のプレイにあたり、その他の変更点が適用される。

11.3.1 WMD と WMD の警戒行動 パキстанは引き続きジハーディストに対する化学兵器と核兵器の供給源となる。ロシアの WMD は、以前にアナリストが予測したよりも安全であることが分かっている。ゲームにおける 6 つの WMD マーカーのうち、3 つは引き続きパキстанより供給される。各シナリオの開始時点において、残る 2 つはシリアに配置され、1 つはイランに配置される。これら 3 つの WMD は「経済制裁」、「核拡散防止条約の無視」、「ストライクイーグル」、「国際連合安全保障理事会決議第 2118 号」などのイベントにより利用可能となるか、あるいはゲームから除去される。またパキстанの WMD と同様に、これら 2 つの国家がイスラム原理主義となることでも利用可能となる。US プレイヤーが警戒行動に成功するか、あるいはいずれかの理由により WMD のプロットが明らかにされるか除去された場合（イベントによりジハーディストが利用可能となっていない WMD が除去された場合を含む）、US プレイヤーは国威に+1 する。

付記：「ストライクイーグル」、「国際連合安全保障理事会決議第 2118 号」、「経済制裁」、「デルタ/SEALs」に記載されている「WMD が除去された場合は国威を+1 する [11.3.1]」という記載は本ルールの確認のためであり、合計で国威が+2 されるわけではない。

11.3.2 プロット プレイヤーは、それぞれのプロットマーカーをターンごとに 1 回のみ配置できる。WMD を除くプ

ロットが警戒行動またはイベントにより明らかになるか、あるいは解決された場合、解決済みプロットボックスに配置すること。これら 6 つのプロットは、ターン終了手順において再び利用可能となる。WMD プロットは使用後に除去されるほか、特定イベントの発動や警戒行動によっても除去される。



11.3.3 国家マット 以下の 4 つの国家は、国家

マットにより表される。なお時限イベントボックスのうち 2 つがこれら国家マットの配置

に利用されることから、時限イベントカードの表示には時限イベント（Lapsing）マーカーを使用すること。

11.3.3.1 イラン イランは WMD を保有する（1 つの WMD マーカーを有する）特別な国家 [4.4] として、ゲームを開始する。「イランの選挙」イベントにより通常のイスラム教国家の面に裏返され、ゲームの残り期間においてリソース値 2 の石油輸出国かつシーア派混合国家となる（「適正」な政治体制の反米国家となる）。その他のコマやマーカーは、そのままとなる。イランが中立または同盟国となった場合、「経済制裁」（Trade Embargo）マーカーは取り除かれる。

11.3.3.2 マリ モロッコ、アルジェリア/チュニジア、ナイジェリアに隣接するリソース値 1 のスンニー派国家となる。マットは時限イベントボックスの最初の欄に置く。

11.3.3.3 ナイジェリア シナリオのルールに特記されていない場合、政治体制が貧弱な非イスラム教国となる（オレンジの背景色）。レベル 2、3 または WMD のプロットが国内で解決された場合、リソース値 2 の石油輸出国かつシーア派混合国家となる（貧弱な政治体制の中立国家となり、政治姿勢マーカーは取り除かれる）。ナイジェリアはマリ、スーダン、ケニア/タンザニアと隣接している。国家マットは 2 番目の時限イベントボックスに置くこと。同盟関係が同盟となり国内にセルが存在しない場合、非イスラム教国の面に戻る（これにより国家に影響を及ぼしていた内戦または体制変更が終了し、すべてのマーカーとコマが取り除かれる）。政治体制が「貧弱」以外であるときに、非イスラム教国の面に裏返された場合、現在の政治体制を維持したまま非イスラム教国となる（政治体制マーカーを置く）。再びイスラム教国となった場合を除き、政治体制が

変更されることはない。

デザインノート: ナイジェリアの扱いは、国民がキリスト教徒とイスラム教徒の、ほぼ2つへ均等に分かれていることを表している。これにより、ナイジェリアは長期にわたる内戦へと容易に陥る可能性がある。ナイジェリアがイスラム原理主義国家となった場合は、国家の大部分においてジハーディストが安定的な政府を築いたと見なされ、同盟国となり対立が解消された場合は、ラゴスにおける現在の政府が北部に権威を拡大したと見なされる。

デザインノート: これら2国における紛争がしばしば近隣へと広がったことから、マリとナイジェリアは中央アジアと同様に単一の国家ではなく、より広い領域を表している。ただし簡略化のため、これらのボックスはアクションの実施において国家と見なされる。

11.3.3.4 シリア シリアは、WMDを保有する（WMD マーカー2つ）シーア派混合国家としてゲームを開始する。

デザインノート: シリアでは、この10年において多くの派閥が活動を行っている。アラウィー派の教義はシーア派によるものが多く、そのためゲームにおいてシリアの宗教[4.1.2]はスンニー派よりシーア派混合国家となっている。

11.3.4 オフマップボックス 一部のイベントカードにより、兵員をマップ外に置くよう指示される場合がある。これらは**オフマップボックス**に置き、帰還の条件（通常は次のドローフェイズ終了時）を満たした場合のみ兵員トラックに戻される。兵員をオフマップに配置するにあたり、トラック上の兵員を優先して選択すること、そののち配置する兵員数が足りなければ、US プレーヤーはオフマップに移動される数を満たすまでマップ上より選択する。

デザインノート: マップ外への兵員の展開は、兵員トラックが高位に移行することから、次のドローフェイズにおいてUS プレーヤーがより少ないカードしか引けないことを意味する。

11.3.5 新たな現実 元のLabyrinth: GWOTにおけるカードイベントは、Labyrinth: Awakening のシナリオ開始時において適用されない。たとえば歴史的には、「米国愛国者法」により米国への旅行制限が強化されているが、「新たな現実」においては、ジハーディストへこれに対抗する時間が与えられていると見なす。

11.3.6 ターン終了処理 Labyrinth: Awakening においては各ターンの終了手順が以下のように修正される（マップ上のターン終了手順表に配置するためのマットが用意されている）。

ターン終了処理

資金-1（「水圧破碎法」が発動していれば-1、「海賊」が発動していれば+1）

国威-1（イスラム原理主義国家がある場合）

国威+1（GWOT がレベル3であり、かつUSの政治姿勢と同じ場合）

予備をゼロにする

対立／損耗の適用

新たなカードの配布

時限イベントの除去

オフマップに配置された兵員をトラックに戻す（条件が満たされている場合）

体制変更マーカーを褐色の面に裏返す

11.3.7 新たなセル 「訓練キャンプ」イベントにより、3つのセルが追加される。これらはマップ外にある「潤沢」（Ample）資金ボックスの右側に置かれる。ホスト国がカリフ制国家となった場合、新たなセルの数は直ちに5つに増加する（同様にカリフ制国家ではなくなった場合は2つ減少する）。これらの新たなセルはゲームに登場する最後のセルでなければならず、ジハーディストの資金が潤沢ボックスの9の位置にない限り、リクルートできない。ただしイベントの使用や、内戦発生時に反動マーカーをセルに変換する場合においては、資金が9の位置でなくても良い。15個を上回るセルが展開している場合、いかなる理由によって除去されたセルも、マップ上のセルが15個となるまで潤沢資金ボックスの右側に置かれる。その後の損失に関しては、通常通り資金トラックに置かれる。訓練キャンプイベントが取り除かれた場合、追加分のセルはそのままマップ上に留まる。ただしいったん除去された場合、新たな訓練キャンプイベントが使用されない限り、プレイに登場することはない。

11.3.8 カリフ制国家 ジハーディストは、いずれかのプレーヤーが使用したイベント（作戦ではない）により、内戦国家、体制変更国家またはイスラム原理主義国家に3つ以

上のセルが配置された場合、**カリフ制国家**の樹立を宣言できる。カリフ制国家首都マーカーを対象の国家に置き、ジハーディストの資金を+2する。また首都マーカーがマップ上にある間、イスラム原理主義国家のリソース合計に1リソースを追加する。この国家に対して体制変更を行うことはできない。マーカーの配置により政治体制、同盟関係、ホスト国のリソース値が変更されることはない。カリフ制国家の樹立を引き起こす（上記の条件を満たしている場合に）**Labyrinth: Awakening**のカードには、右上にミナレットのアイコンが記載されている。カードの一覧は以下の通り。

- ・「アブー・バクル・アル・バグダーディー」（ジハーディストがシリアまたはイラクで使用した場合のみ）
- ・「蠅取り紙」（いずれかのプレイヤーの使用による）
- ・「国境をまたいだ支援」（ジハーディストがマリ、またはイスラム教国のナイジェリアで使用した場合のみ）
- ・「外国人の兵士」（イスラム教国で使用した場合）
- ・「ボコ・ハラム」（イスラム教国のナイジェリアで使用した場合のみ）

Labyrinth: GWOTのカードをデッキに混ぜて使用するシナリオをプレイする場合、条件を満たしているならば以下のカードもカリフ制国家の宣言に使用できる（これらのカードにはミナレットのアイコンがない）。

- ・「外国人の兵士」（イスラム教国で使用した場合）
- ・「FRE」（「サダム」が捕獲されていない場合のみ）
- ・「ケン」（アフガニスタンで使用した場合のみ）
- ・「ザルカウィ」（イラク、シリア、レバノン、ヨルダンで使用した場合のみ）

11.3.8.1 カリフ制国家には、カリフ制国家首都マーカーが置かれたホスト国と、それに隣接するすべての内戦国家、体制変更国家、イスラム原理主義国家が含まれる。また上記の国家と隣接し、同じ条件を満たす国家もこれに含まれる（つまりカリフ制国家首都より連鎖していくわけだ）。なおカリフ国に含まれるエリアの範囲は、隣接する国家が上記の3つの条件のいずれかを満たしたか、あるいはこれらを満たさなくなった場合、直ちに変更される。



プレイヤーはカリフ制国家の範囲を、対象の国家にミナレットのアイコンが書かれたカ

リフ制国家マーカーを配置／除去することで示す。

例: 適正な中立国家であり内戦状態にあるシリアに、ジハーディスト側プレイヤーが「アブー・バクル・アル・バグダーディー」を使用した。彼は直ちにカリフ制国家の樹立を宣言し、カリフ制国家首都マーカーをシリアに置く。ジハーディスト側プレイヤーは資金を+2し、勝利トラックに置かれたイスラム原理主義国家リソースマーカーを、1スペース分上昇させる。隣接するイラクが内戦状態であったため、これもカリフ制国家の一部となる。またイラクに隣接し体制変更マーカーが置かれている湾岸諸国、イスラム原理主義国家であるパキスタンは、[11.3.8.1]の条件を満たしており、これら条件を満たした国家を数珠繋ぎにカリフ制国家首都までたどることができることから、いずれもカリフ制国家となる。これによりジハーディスト側プレイヤーはパキスタンの2リソースとシリアにあるカリフ国首都の1リソースを合わせて、3リソースを確保したこととなる。



11.3.8.2 カリフ国首都マーカーは、ホスト国 [11.3.8.1] が内戦国家、体制変更国家、イスラム原理主義国家のいずれかでなくな

った場合に移転する。カリフ制国家首都が移転するごとに、ジハーディスト側の資金を-1し、USプレイヤーは国威に+1すること。カリフ制国家の新たな首都の移転先として適切な隣接するホスト国がない場合、上記の代わりにジハーディスト側の資金を-2し、USプレイヤーは国威に+2する。加えて、ジハーディスト側プレイヤーはカリフ制国家首都マーカーによって得られたイスラム原理主義国家のリソースを1つ失う。なお、[11.3.8]で規定された条件を満たす限り、カリフ制国家は再度樹立できる。

11.3.8.3 治安維持やさまざまなサービスを提供するため、カリフ制国家におけるすべてのセルは直ちに活動状態となり、そのままの状態に留まる。カリフ制国家内部での移動やイベントにより潜伏状態となることはない。

11.3.8.4 カリフ制国家首都がマップ上に存在する場合、カリフ制国家における以下のイベントが阻止される。

- ・「セルアウト」
- ・「国連による停戦」
- ・「現状」

- ・「高い投票率」
- ・「国連による国家復興」
- ・「反発」
- ・「停戦」

これらのカードには、カリフ制国家で使用できないことを示すアイコンが右上に記載されており、カリフ制国家での使用が阻止される。

デザインノート: カリフ制国家首都の1リソースは、新たなカリフへの支援を誓う全世界の個人または組織より集められたリソースや、新たなカリフ制国家へ入植するため旅してきた者を表している。また首都マーカーは、伝統的に競合してきた武装組織に対して、保持されている特定の地域を表している。ジハーディストの活動を反政府運動から、国家のような組織を運営することへ変革させることは、一定の利益とリスクを伴うものだ。なお混乱のレベルに基づいてカリフ制国家が隣接する国家を取り込んでいくのは、カリフ制国家が不明確な国境というものに捕らわれておらず、その力が及ぶ限りに拡大し、また近隣の民衆による応援や要求により支えられていることを意味する。

11.3.9 ランダムなイスラム教国の選択 「収束」の結果として、あるいはソリティアルールやイベントの指示により、プレイヤーはコマやマーカーをランダムに選択されたイスラム教国に配置する場合がある。これには、プレイヤー補助カードに記載されたランダムイスラム教国表を用いる。これには本拡張で提供されたプレイヤー補助カード(PAC)と、褐色と黒色のダイスそれぞれ1つずつを用い、出目が交差する欄を参照すること。指示された国家が配置の条件を満たしていない場合は、対象に隣接する国家に置く(複数ある場合はランダムに選択)。それでも配置できる場所がなければ、再度ロールを行う。なお表の最後の列で1がロールされた場合、PACのさらに右側の表で再度ロールを行い(以下参照)、その結果を適用する。

- 1 中央アジア
- 2 中央アジア
- 3 イラン(配置できない場合は、再度この表でロールを行う)
- 4 マリ
- 5 ナイジェリア(配置できない場合、再度この表でロー

ルを行う)

- 6 ナイジェリア(配置できない場合、再度この表でロールを行う)

11.3.10 ランダムなシーア派混合国家選択表 [9.5]

Labyrinth: Awakening のシナリオにおいて、Labyrinth: GWOT における以前のシーア派混合国家選択表は、以下の表に置き換えられる。これは PAC にも記載されているものだ(3つのダイスを振り合計値を用いる)。

3~6 シリア

- 7 イラン(不可能な場合はシリアを選択)

8 サウジアラビア

9 トルコ

10 イラク

11 湾岸諸国

12 イエメン

13 パキスタン

14 レバノン

15~18 アフガニスタン

11.3.11 選択リストカード「オバマ・ドクトリン」 のような一部のカードにおいて、プレイヤーはリストより複数の項目を選択できる。この場合、同じ項目を複数回選択することはできない。

例: 「オバマ・ドクトリン」カードを US が使用した場合、選択リストにおける異なる選択とはならないことから、プレイヤーが国威+1を2回実施したり、2枚の異なるカードを捨て札パイルより引くことはできない。

11.3.12 「あるいは」 一部のカードは、プレイヤーが複数の効果よりいずれかを選択できるようになっている。いったん選択を行ったら、太字で記載された「あるいは」(OR)の表記により区切られた選択しなかった方の効果は、そのカードの使用において無視される。なおイベントとして使用する場合、プレイヤーは可能な限り、いずれかの効果を選択しなければならない。

11.3.13 内戦と体制変更のカード 一部のカードにより、内戦が勃発し、あるいは体制変更が可能となる。また「アジェーター」イベントの使用により、これらのカードを捨て札より獲得できる。Labyrinth: Awakening において内戦または体制変更を実施できるカードを参照のため以下に

記載する。

- ・「クーデター」
- ・「ISIL」
- ・「自由シリア軍」
- ・「ベンガジの陥落」
- ・「セルヴァル作戦」
- ・「革命」
- ・「フーシ反乱軍」
- ・「議会制定法」

Labyrinth: GWOT のデッキと組み合わせるシナリオをプレイする場合、以下も「アジテーター」イベントの対象となる。

- ・「リビアの WMD」
- ・「イラクの WMD」

11.3.14 さらなるマーカーの除去 イスラム教国の政治体制が良好 [7.2.1.1] またはイスラム原理主義 [8.4.4] となった場合、体制変更、孤立政権、支援、目覚め、反動、内戦、カリフ制国家（イスラム原理主義となった場合を除く）のマーカーすべてと民兵コマを除去する。

12.0 ジハーディスト・ボットルール（ソリティア用）

付記: いずれの自動解決ルールも Labyrinth: GWOT にさかのぼって使用できる。2 つのゲームのうち、いずれか一方にのみ適用されるルール上の指示や優先度に関しては、以下のように表記されている。

Labyrinth: The War on Terror, 2001-? †（短剣符）

Labyrinth: The Awakening, 2010-? ‡（二重短剣符）

12.1 勝利条件

ソロプレイ用の勝利条件を使用する [9.1]。

12.2 カードの配布

ジハーディストと US の手札は通常通り配布する [3.2]。ジハーディストの手札は重ねて伏せたままにしておくこと [5.2.8]。カードの使用または除去は、常にこれらスタックの一番上より行う。イベントにより可能となった場合でも、ジハーディストの手札を見てはならない（イベント指示表に記載されている場合を除く）。

12.3 その他の補足

付記: 本章 [12.3] の記載とイベント指示表が矛盾している場合、イベント指示表に従うこと。

12.3.1 兵員と民兵の除去 指示により兵員または民兵を除去する場合、ボットは優先表の「ジハード」の項目を使用する。

12.3.2 セルのリクルートと配置 イベントによりセル／幹部のリクルート、配置または置き換えが指示された場合、ボットは対象国家の選択にあたり作戦優先度フローチャート (OpP) の「リクルートと移動先」(Recruit and Travel To) の項目を使用する。**例外:** 同時にプロットが配置される場合は、[12.3.4] の指示に従うこと。リクルート [8.2] の実施にあたり Ops 数と予備の合計数（最大 3）がトラック上のセルの残数を上回っている場合、利用可能なセル数に等しい数のロールを実施し、残る Ops で急進化 (Radicalization) を行う [12.4.3]。

12.3.3 兵員、民兵、セルの選択 いったん対象となる国家が選択されたら、ジハーディスト・ボットは民兵より兵員の除去を、潜伏状態のセルより活動状態のセルの除去を優先する。また対象の国家において、ジハーディストの作戦またはイベントでは常に潜伏状態のセルより活動状態のセルを優先して選択する。

12.3.4 プロットの配置 利用可能なプロットマーカーはすべて伏せた状態にしておき、プロットまたはイベントにより配置される際は、イベントによりプロット値が指定されている場合を除きランダムに選択する。イベントによりプロットの配置が指示された場合、ジハーディスト・ボットは PAC の優先度表の「イベントまたは作戦」(EvO) の項目を使用して対象の国家を選択する。利用可能なプロットマーカーがない際に EvO によりプロットの実施を指示された場合、代わりに急進化を行う [12.4.3]。プロットの実施にあたり、Ops 値と予備の合計値（最大 3）が利用可能なプロット数マーカーを上回っている場合、利用可能なマーカー数に等しい数のロールを実施し、残る Ops で急進化を行う [12.4.3]。

12.3.5 政治姿勢の選択とロール イベントにより政治姿勢の指定、選択またはロールの実施が指示された場合、ジハーディスト・ボットは常に US と同じ政治姿勢の国家を選

択し、次いで政治姿勢が確定していない国家を選択する。
また、常に US の政治姿勢とは反対となるように選択を行う。

12.3.6 マーカーの配置と除去 マーカーの配置または除去の選択権が与えられた場合、ジハーディスト・ボットは常に反動マーカーを配置し、そののち目覚めマーカーの除去を選択する。反動マーカーの配置、目覚めマーカーや援助マーカーの除去（あるいは置き換え）にあたり、ジハーディスト・ボットは優先度表の「ジハード」の項目を候補の選択に使用する。**例外：**セルが配置される場合には、[12.3.2] の指示に従うこと。

12.3.7 同盟関係と政治体制 イベントが同盟関係または政治体制の変更を指示した場合、ジハーディスト・ボットは優先度表の「ジハード」の項目を使用して対象国を選択する。ジハーディスト・ボットは常に同盟関係を反米に向けてシフトさせ、政治体制をイスラム原理主義に向けてシフトさせる。イベントが同盟関係を同盟に向けてシフトさせるか、政治体制を良好に向けてシフトさせる場合、ジハーディスト・ボットはイベントが実施不可能であると見なす。

12.3.8 小規模ジハード ジハーディスト・ボットは政治体制が貧弱な国家において、決して小規模ジハードを行わない。

12.3.9 移動 移動を実施する場合、ジハーディスト・ボットは最初に目標の国家を決定し、そののちどの国家からセルを移動させるかを決定する。少なくとも他に 2 つの自動リクルートが可能な国家がセルを有していない限り、ジハーディスト・ボットが自動リクルート可能な国家から最後のセルを移動させることはない。

‡ **12.3.10 カリフ制国家** ジハーディスト・ボットは、即時勝利[9.1]が可能であれば、直ちにカリフ制国家[11.3.8]の樹立を宣言する。その他の状況において機会が訪れた場合、ホスト国が[11.3.8]の条件を満たす他のイスラム教国と隣接しているならば、直ちにカリフ制国家樹立を宣言する。

12.3.11 イベントによる作戦 イベントが作戦の実施を指示し、複数の国家が対象となり得る場合、ジハーディスト・ボットは対象国家の選択に OpP と優先度表を使用する。

12.3.12 複数の候補 イベントの指示表の指示、あるいは[12.3] 章が複数の対象国を示している場合、候補より 1 つの対象国をランダムに選択する [9.5]。

12.4 ジハーディストのカードプレイ

付記：ジハーディストの手札よりカードが使用される場合、US に関連するイベントは発動しない（[6.3.2] を無視する）。ジハーディストのアクションフェイズにおけるカードの使用は、手札の一番上のカードをめくり以下のように処理する。

12.4.1 イベントまたは Ops

- ・カードイベントが発動可能で [6.2.6]、なおかつ US に関連したイベントでなければ、イベントを可能な限り最大限発動させ、追加指示がないかどうかイベント指示表を参照する。

例外：発動可能なイベントに一切効果がない場合、発動できないイベントと見なすこと。

- ・発動されたイベントが自陣営に関連したものでなければ [4.10.4]、カードの Ops をジハーディストの予備に加算する（最大 2 [6.3.3]）。

- ・イベントを発動できない場合、あるいは US に関連したイベントの場合は代わりに EvO の指示に従い作戦を実施する。このとき、最大 3 つのセルに対してアクションを実施するか、または最大 3 回のロールを行えるよう、可能であればジハーディストの予備を使用する。

- ・作戦の実施にあたり、カードごとに 1 種類の作戦のみを行う。

例外：作戦が急進化の一部として実施される場合 [12.4.3]、上記の作戦に関する制限は適用されない。ただしマップ上のセル（トラック上のものは除く）は、急進化を含めてカードごとに 1 種類の作戦しか実行できない。つまり移動により別な国家へと移動したセルが、急進化において他の種類の作戦に参加することはできないわけだ。ただし移動に失敗してセルがトラックへと除去された場合、同じセルを続いて実施される急進化において、リクルートの対象とできる。

付記：ジハーディスト・ボットは常に、カードの Ops すべてとジハーディストの予備を使用して、可能な限り最大の範囲（ダイス 3 個分）で作戦を実施する。

12.4.2 どこで実施するか

・Evoにより作戦の種類が決定されたら、OpPフローチャートを使用して対象となる国家を選択する。緑色のOpPフローチャートのボックスによる指示で、複数の候補が存在する場合、優先度表の適切な項目を参照し（上から下へと見ていく）、選択を行うこと。これでも複数の候補が残っている場合は、候補よりランダムに選択する [9.5]。

付記: ジハードに関しては、OpPのフローチャートに記載されていない。小規模ジハードならびに大規模ジハードを実施する際は、優先度表のジハードの項目を使用して対象国を選択すること（上から下へと見ていく）。

・選択された国家において、可能な限り最大の範囲で作戦を実施する（**例外:** リクルートとプロットに関しては [12.3.2、12.3.4] を参照）。必要であれば潜伏状態のセルを活動状態とする。また、カードのOpsは、予備に優先して使用する。最初の対象国において使用されたOpsと予備の合計値が3未満であれば [12.4.4]、OpPフローチャートと優先度表により、次に優先度の高い目標国家を選択し、作戦を継続する。これを、作戦の対象となるセルの数またはロール回数（Opsと予備の合計値）が3となるか、それ以上実施対象となる国家がなくなるか、あるいはOpsと予備が枯渇するまで継続する。

・Opsが残っているのに、実施対象国家がなくなった場合は急進化を実施する [12.4.3]。

12.4.3 急進化 ジハーディスト・ボットが作戦を実施しないか、あるいはカードのOps値より少ないOpsしか消費しなかった場合、余ったOpsにより以下のように「急進化」による作戦を実施する。このとき、最大3つのセルに対してアクションを実施するか、または最大3回のロールを行えるよう、可能であればジハーディストの予備を使用する。

付記: 急進化による作戦において、予備のみを使用することはできない。

付記: マップ上のセルは（トラック上のものではなく）、現在使用されているカードにおいて作戦を実施していない場合のみ、急進化による作戦を行える（[12.4.1]における4番目の項目）。またそれぞれのセルは、いずれか1回の急進化作戦のみ実施できる。

・セルがUSにあり1つ以上のWMDプロットがある場合、可能な限りのセルでUSでのプロットを行う。そののち、

・USの政治姿勢が「強硬」でありGWOT協力関係ペナルティ [4.7.2.1] がない場合は、可能な限り政治姿勢が確定していない非イスラム教国に（それぞれ1つのセルを）移動させる。このとき移動元に関しては、OpPの「移動元」(Travel From)の優先度に従うこと。そののち、

・USの政治姿勢が「穏健」でありGWOT協力関係ペナルティがない場合は、穏健な非イスラム教国でプロットを行う。そののち、

・幹部が配置されたイスラム教国のうち、もっともジハード修正値 (DRM [11.1.3]) が大きい場所で、リクルートを行う。複数の候補がある場合は、優先度表の「リクルートと移動」の項目を参照する。そののち、

・可能であれば、残るOpsを予備に加算する。そののち、

・ジハーディストの予備が上限に達しておりOpsが残っている場合、リクルートを行う（予備は使用しない）。

そののち、

・USに移動する（予備は使用しない）。

12.4.4 予備 ジハーディストの予備は、ジハーディスト・ボットによって作戦を最大30Ops（カードのOpsと予備の合計値）で実施できるよう、可能な限りいつでも使用される。なお、ターン終了時にジハーディストの予備は失われない（ジハーディストのみ [4.7.9] を無視する）。

12.5 ジハーディストのイデオロギー

ここまでのルールにより、ジハーディスト・ボットの「混乱」(Muddled) イデオロギーが構成される。より強力なジハーディスト・ボットを望むならば、以下のいずれかを選択すること。

干渉: 「混乱」に加えて小規模ジハードにおける不利なDRM [11.1.3] を無視する。

魅力的: 「干渉」に加えて、プロットが成功するごとに、さらに2つの利用可能なプロットマーカーを置く。

説得力: 「魅力的」に加えて、リクルートに成功するごとに、利用可能なセル2つを置く。

伝染性:「説得力」に加え、US はすべてのカードをプレイしなければならない。

敵意:「伝染性」に加えて、任意の不利な DRM [11.1.3] を無視する。

付記: プレーヤーは選択した難易度を忘れないように、ジハーディストの予備マーカーの代わりに、適切なジハーディスト・ボットのイデオロギーマーカーを使用すると良いだろう。

13.0 US・ボットルール（ソリティア）

13.1 勝利条件

2人プレイ用の勝利条件を使用する [2.0]。

13.2 カードの配布

ジハーディストと US の手札は通常通り配布する [3.2]。

US の手札は重ねて伏せたままにしておくこと [5.2.8]。

カードの使用または除去は、常にこれらスタックの一番上より行う。イベントにより可能となった場合でも、US の手札を見てはならない（イベント指示表に記載されている場合を除く）。

13.3 その他の補足

付記: 本章 [13.3] の記載とイベント指示表が矛盾している場合、イベント指示表に従うこと。

13.3.1 セルの除去と兵員、民兵の配置 イベントの指示によりセルを除去するかセルを活動状態とする場合、US ボットは目標の候補となる国家の中から、「掃討作戦」（Disrupt）の優先度に従い選択する。兵員／兵員マーカー（NATO など）／民兵の配置または置き換えを指示された場合、US ボットは「展開先」（Deploy To）の優先度に従い対象国を選択する。

13.3.2 セルの選択 国家が作戦またはイベントの対象として選択された場合、US ボットは潜伏状態のセルより活動状態のセルを優先して掃討作戦を行う。またセルの除去を行う場合は Sadr マーカー、潜伏状態のセル、活動状態のセルの優先度で除去する。

13.3.3 プロットの配置と除去 ジハーディストプレーヤーがプロットマーカーを配置した場合は、表向きで置く（プロットの数字や WMD と記載がある面のこと、[4.8.1] は無視される）。イベントによりプロットの除去が指示され、

複数の対象国家がある場合、US ボットは「警戒行動解決フローチャート」（ARF）の警戒行動優先度に従う。

13.3.4 政治姿勢の選択とロール イベントにより政治姿勢の指定、選択またはロールの実施が指示された場合、US ボットは常に US と異なる政治姿勢の国家を選択し、次いで政治姿勢が確定していない国家を選択する。また、常に US の政治姿勢と同じになるよう選択を行う。

13.3.5 マーカーの配置と除去 マーカーの配置または除去の選択権が与えられた場合、US ボットは常に目覚めマーカーを配置し、そののち反動マーカーの除去を選択する。目覚めマーカーや援助マーカーの配置、孤立政権や反動マーカーの除去にあたり、US ボットは PAR チャートに記載された優先度表における「イスラム教国での WOI」（WOI Muslim）の項目と、OpP 表により対象を候補から選択すること。

例外: 合わせて兵員または兵員マーカー、民兵を配置する場合は、[13.3.1] の指示に従う。

13.3.6 同盟関係と政治体制 イベントが同盟関係または政治体制の変更を指示した場合、US ボットは優先度表の「イスラム教国での WOI」の項目を使用して対象国を選択する。US ボットは常に同盟関係を同盟に向けてシフトさせ、政治体制を良好に向けてシフトさせる。イベントが同盟関係を反米に向けてシフトさせるか、政治体制を貧弱に向けてシフトさせる場合、US ボットはイベントが実施不可能であると見なす。

‡ **13.3.7 内戦における損耗** 内戦の損耗 [11.2.5] によりコマが除去される場合、US ボットは兵員キューブを優先する。

13.3.8 イベントによる作戦 イベントが作戦の実施を指示し、複数の国家が対象となり得る場合、US ボットは対象国家の選択に OpP と優先度表を使用する。

13.3.9 複数の候補 イベントの指示表の指示、あるいは [13.3] 章が複数の対象国を示している場合、候補より 1 つの対象国をランダムに選択する [9.5]。

13.4 US のカードプレイ

付記: US の手札よりカードが使用される場合、ジハーディストに関連するイベントは発動しない（[6.3.2] を無視する）。US の手札の最後のカードが、持ち越しまたは捨て札

にされることはない（[5.2.4] を無視する）。US のアクションフェイズ [5.2.2] におけるカードの使用は、手札の一番上のカードをめくり以下のように処理する。

13.4.1 警戒行動？

- ・マップ上にプロットマーカが配置されている場合、警戒行動解決フローチャート（ARF）を参照する。
- ・複数のプロットマーカがある場合、ARF でもっとも優先度の高いプロットを判定する（複数の候補がある場合はプロット数の高いものを優先し、これも同値であればランダムに選ぶ）。
- ・ARF または警戒行動表により警戒行動が指示された場合、可能であればカードのイベントを使用して最優先プロットを除去する（イベント内容はすべて実施する）。あるいはカードの Ops と、必要であれば予備 [6.3.3] を使用して最優先プロットに対して警戒行動を行う。
- ・ARF によりカードの Ops を予備に加算するように指示されたが、カードのイベントにより最優先プロットを除去できる場合、イベントを発動する。
- ・いずれの国家にもプロットが配置されていないか、あるいは ARF または警戒行動表により指示された場合、警戒行動完了フローチャート（PAR）へと進む。

13.4.2 警戒行動完了（PAR）—イベントまたは Ops

- ・最初に、政策の再評価 [13.4.6] の実施条件を満たしている場合、以下により再評価を行う。
 - ・US の手札の次のカードを表向きにする。
 - ・2 番目のカードの Ops 値と最初のカードの Ops 値、US の予備を合わせて 6 以上ある場合、再評価を実施し US の手番を終了する。
 - ・Ops 値と予備の合計値が 6 未満であれば、再評価は行えない。2 枚目のカードを US の手札のいちばん上に戻し、以下の処理を行う。
 - ・再評価が行われず、カードイベントが発動可能で [6.2.6]、なおかつジハーディストに関連したイベントでなければ、イベントを可能な限り最大限発動させ、追加指示がないかどうかイベント指示表を参照する。
- 例外:** 発動可能なイベントに一切効果がない場合、発動できないイベントと見なすこと。
- ・発動されたイベントが自陣営に関連したものでなけれ

ば [4.10.4]、カードの Ops を US の予備に加算する（最大 2 [6.3.3]）。

- ・イベントを発動できない場合、あるいはジハーディストに関連したイベントの場合は代わりに PAR フローチャートの指示に従い作戦を実施する。このとき、必要であれば US の予備を使用する。

13.4.3 どこで実施するか

- ・作戦の種類が決定されたら、OpP フローチャートを使用して対象となる国家を選択する。緑色の OpP フローチャートのボックスによる指示で、複数の候補が存在する場合、優先度表の適切な項目を参照し（上から下へと見ていく）、選択を行うこと。それでも複数の候補が残っている場合は、候補よりランダムに選択する [9.5]。

付記: 体制変更とイスラム教国に対する WOI に関しては、OpP のフローチャートに記載されていない。体制変更またはイスラム教国への WOI が指示された場合は、優先度表の「体制変更またはイスラム教国への WOI」（Regime Change or WOI Muslim）の項目を使用して対象国を選択すること（上から下へと見ていく）。

- ・US が使用するカードごとに、いずれか 1 か所の国家で 1 種類の作戦のみ実施される。

例外: 国土安全保障 [13.4.4] による作戦は、上記の作戦と国家に関する制限を受けない。

- ・PAR または OpP フローチャートにより、US ボットが政治体制の確定していないイスラム教国において WOI を実施する場合がある。このとき、US ボットの Ops と予備を加算した値が 3 未満しかないならば、政治体制が確定していない国家は作戦が実施可能な対象と見なされず、US ボットは政治体制が確定したイスラム教国より優先度が高いものを対象として選択する。

13.4.4 国土安全保障 US ボットがカードの Ops 値より少ない Ops しか消費しなかった場合、余った Ops により以下のように「国土安全保障」による作戦を実施する。このとき、必要であれば US の予備を使用する。

付記: 国土安全保障による作戦において、予備のみを使用することはできない。

付記: 国土安全保障による作戦は、US ボットの使用したカードの Ops と予備の合計値が 4 以上となっている際に起

こり得る。ただし、US の予備のみが残された状態で国土安全保障による作戦を行うことはできない。

- ・US にセルまたは幹部がある場合、掃討作戦を行う。そののち、
- ・US の政治姿勢が「強硬」であり、国際政治姿勢が穏健であれば、イデオロギー戦争を穏健な非イスラム教国で行う。このとき良好、適正、貧弱な政治体制の順で選択し、さらにこれらの中からセルや幹部が配置されておらず、US に近いものから選択する。そののち、
- ・US に近いものから、非イスラム教国での掃討作戦を行う。同じ距離の場合は、よりセルが多い国家で行う。そののち、
- ・可能であれば、残る Ops を予備に加算する。そののち、
- ・US の予備が上限に達しており Ops が残っている場合は、より US に近いものから、幹部の除去が可能なイスラム教国において掃討作戦を行う。そののち、
- ・US とは反対の政治姿勢を有する非イスラム教国において、WOI を行う。それらがなければ、政治姿勢が確定していない非イスラム教国のうち、政治体制が貧弱、適正、良好なものの優先度で実施する。

13.4.5 予備 US の予備は必要に応じて、政策の再評価を含め（[7.6、13.4.2] 参照、ただし [7.6.2] は無視される）US ボットにより使用される。なお、ターン終了時に US の予備は失われない（US のみ [4.7.9] を無視する）。

13.4.6 政策の再評価 再評価（[7.6] 参照、ただし [7.6.2] は無視される）は以下の 3 つの条件をすべて満たした場合に実施される。

- ・US ボットが最初のカードを使用する時点で、US の手札にもう 1 枚のカードが残っている。
- ・最初のカードの Ops 値と US の予備を加算した値が、3 以上ある。
- ・US の政治姿勢が「穏健」でありイスラム原理主義国家のリソース値が 2 以上となっている、あるいは US の政治姿勢が「強硬」であり国際政治姿勢が「穏健」の 3 であり、かつイスラム原理主義国家がない。

13.4.7 展開 展開は対象の国家またはロケーションが移動元と異なる場合に、実施可能と見なされる（たとえば OpP が兵員トラックから兵員トラックへの展開を指示した場

合、これは不可能となる）。

13.4.8 撤退 OpP フローチャートの「展開」における優先度により、US ボットに体制変更国家からの展開（撤退 [7.3.5] を参照）が指示されることがある。その際は、撤退に関するすべてのルールが適用される。

13.5 US の決断

ここまでのルールにより、US ボットの「油断」(Off Guard) イデオロギーが構成される。より強力な US ボットを望むならば、以下のいずれかを選択すること。

有能: 「油断」に加えて、警戒行動は同じ国家における 2 つのプロットを対象とできる。

熟練: 「有能」に加えて、2 つ以上の兵員が存在する場合、掃討作戦により国威が+2 される。

用心: 「熟練」に加えて、体制変更国家または内戦国家において自動リクルートを行えない（[8.2.3、11.2.3] を無視する）。

冷酷: 「用心」に加え、第 1 プロットにおいても US に関連したイベントが発動する（[8.5.3] を無視する）。

無慈悲: 「冷酷」に加えて、イデオロギー戦争における不利な DRM [4.9.2、11.1.3] を無視する。

付記: プレーヤーは選択した難易度を忘れないように、US の予備マーカーの代わりに、適切な US ボットの「決断」マーカーを使用すると良いだろう。

Using the Jihadist Bot & US Bot Flowcharts (未訳)

シナリオ

付記: 特記されている場合を除き、すべてのセルは潜伏状態で配置すること。

付記: 特記されている場合を除き、除去されているカードの長期イベントは発動しておらず、これらのカードを捨て札パイルから引くこともできない。

目覚め（2010 年シナリオ）

[DEC 2010 - ?]

2010 年 12 月 17 日、チュニジアの露天商モハメド・ブアジジは地方政府による厳しい扱いに抗議するため、自傷行為による抗議を行った。彼の犠牲により 1 か月後にチュニジア政府は崩壊し、アラブの春として知られる著名なムーブメントをイスラム世界に引き起こす。またこれにより 6 つの政府が倒れ、4 つの国家において内戦が勃発した。西側諸国は、ジハーディストやその他の反動勢力が権力の空白を埋めるべく巧みに立ち回るのに対し、正義のための闘争において、いかに影響力を行使すべきか苦闘することとなる。

デザインノート: これは標準的なマルチデッキシナリオである。1 デッキでのトーナメントシナリオに関しては、以下の「アラブの春」を参照のこと。

マーカーの配置

- ・国威 5
- ・GWOT: US 「穏健」、国際「強硬 2」
- ・兵員: War
- ・資金: 5
- ・良好な国家のリソース: 0
- ・イスラム原理主義国家のリソース: 0
- ・適正／良好な国家数: 2
- ・貧弱／イスラム原理主義国家数: 3

国家

- ・アルジェリア／チュニジア: 貧弱、中立、目覚めマーカー×1
- ・イラク: 貧弱、同盟、兵員×2、セル×1（体制変更マーカーなし）
- ・湾岸諸国: 適正、同盟、兵員×2
- ・アフガニスタン: 貧弱、同盟、兵員×6、セル×2、体制変更マーカー（褐色）

- ・パキスタン: 適正、中立、セル×2
- ・英国: 強硬
- ・フランス: 強硬
- ・ベネルクス: 穏健

除去カード: なし

ミットの出番

【もうひとつの可能性】

ホワイトハウスへの競争において、より優れた選挙戦略がロムニーまたはマケインをオーバルオフィスに導く。これにより US の対外政策は、より明確に善悪の区別をつけるものとなった。またロシアは、対立的な政策をさらに推し進める。2010 年 12 月 17 日において、アラブの春は始まったばかりに過ぎない。

以下の例外を除き、目覚め 2010 シナリオのセットアップを行う。

- ・国威 7
- ・GWOT: US 「強硬」、国際「強硬 1」
- ・資金 6
- ・ロシア: 穏健

このシナリオのみ「オバマ・ドクトリン」のカードは 30ps に修正され、イベントとして使用した場合は 3 つのオプションを選択できる。また US はこのイベントを使用するにあたり、「強硬」姿勢でなければならない。本シナリオの特別ルールは、カードテキストとイベントカードのルールに優先する。

デザインノート: これは、US プレーヤーにとって良いトレーニングシナリオとなる。

アラブの春

[Dec 2010 – Dec 2015]

デザインノート: 本シナリオはゲーム前半の「アラブの春」として知られる期間と、ゲームの後半の「内戦期」として知られる期間で時系列にイベントを分けてプレイするためのものとなっている。本シナリオは 1 デッキのトーナメントシナリオとしてもプレイでき、また「歴史ゲーム」を教材として用いるうえでも適切なものだ。

目覚め 2010 シナリオのセットアップを行い、下記のようにデッキを分ける。ゲームの長さは 1 デッキ分となる（プレーヤーが複数のデッキでプレイするならば、2 回目以降

のデッキは分割せず通常通りシャッフルすること)。この1デッキシナリオでは前半の「アラブの春」(2010年12月～2012年6月)に関するものと後半の「内戦期」(2012年6月～?)に関するものを、それぞれ60枚のデッキに分割する。まず事前を選択されたそれぞれ20枚のカードを、デッキ前半の「アラブの春」とデッキ後半の「内戦期」にそれぞれ組み込む。次に残る80枚のカードをランダムに40枚ずつに分け、それぞれのデッキに組み込む。下記の選択カードと40枚のランダムなカードで構成されたデッキができたなら、「内戦期」デッキの上に「アラブの春」デッキを置き、プレイを開始する。セットアップを容易にするため「アラブの春」カード上部右側には抗議者のアイコンが記載されており、「内戦期」カード上部右側にはAK-47アイコンが記載されている。なお、通常の勝利条件が適用される。

(訳注: カードリストは英文マニュアル参照)

地位協定の現状 (2011年シナリオ)

[Dec 2011 - ?]

2011年12月18日、USの最後の戦闘部隊がイラクを撤退した。不安定な民主主義が失われたことで、2カ月の間に1000人が宗派間の暴力により犠牲となった。古くからの抗争が再び持ち上がり、様々な派閥が囲い込みを行うべくうごめきはじめた。政府はゆらぎ、ついには内戦状態となり、北部にISILが生まれることとなる。米国の再展開はもはや議論の対象ではなく、いつどれだけの規模の部隊を展開するかが問題となっている。

マーカーの配置

- ・国威 6
- ・GWOT: US「穏健」、国際「強硬 2」
- ・兵員: War
- ・資金: 6
- ・良好な国家のリソース: 0
- ・イスラム原理主義国家のリソース: 0
- ・適正/良好な国家数: 3
- ・貧弱/イスラム原理主義国家数: 4

国家

- ・イラク: 貧弱、中立、民兵×1、セル×1、目覚めマーカー×1、反動マーカー×1

- ・湾岸諸国: 適正、同盟、兵員×2、目覚めマーカー×1
- ・アフガニスタン: 貧弱、同盟、兵員×6、セル×2、体制変更マーカー (褐色)
- ・パキスタン: 貧弱、中立、セル×1、反動マーカー×1
- ・シリア: 貧弱、中立、セル×2、目覚めマーカー×1、反動マーカー×1
- ・エジプト: 適正、中立、目覚めマーカー×1、反動マーカー×1
- ・リビア: 適正、同盟
- ・英国: 強硬
- ・フランス: 強硬
- ・ベネルクス: 穏健

除去カード

- ・133 Benghazi Falls
- ・185 al Maliki
- ・237 Osama bin Ladin

孤立するアサド (2012年シナリオ)

[Jun 2012 - ?]

2012年6月12日、国連は公式にシリアが内戦状態になったと宣言した。2011年の1月より続くアラブの春により、シリアでは抗議とそれに続く政治的な暴力が横行してした。他のアラブ諸国の政府は、2012年の半ばには力を失った「アラブの春」による政治運動が終局を迎えると考えていたが、アサド政権は自由シリア軍(FSA)とイスラム戦線、さらにはISILによりあらゆる面を包囲されていた。まずダマスカスとアレッポで激しい戦闘が行われ、紛争はすぐに全土に広まった。シリアにおける新たな事態は、分断された国家を長い紛争状態とするのだろうか、あるいはいずれかの派閥が優位を獲得するのか。

これは、選択デッキを使用した2ターンのハイスピードなゲームである(デッキマーカーをプレイされたターン数の表示に使用すること)。勝利は、ゲーム終了時にシリアの状態のみで判定される(勝利トラックとWMDマーカー、ならびにこれらに関連するルールは使用されない)。2ターンの終了時にシリアの政治体制が良好であればUSプレイヤーが勝利し、イスラム原理主義国家であればジハーディストプレイヤーが勝利する。その他の結果は引き分けとなる。各プレイヤーは秘密裡に自身の陣営のイベントカード

15 枚と、自身の陣営とは関連していないカード 5 枚を選択し（ジハーディストが先に無関連のカードを選択する）、ひとまとめのデッキにする。プレイを開始する前に、40 枚のカードを合わせてシャッフルすること。なお、初心者プレイヤーがゲームの基本的なメカニズムを学ぶための練習シナリオとして使用する場合は、40 枚のカードをランダムに選択してデッキを作っても良い。

付記: プレイヤーが事前に合意しているか、あるいは本シナリオをトーナメント形式でプレイする場合、引き分けによる決着はなく、ターン 2 の終了時に勝者がいない場合は延長戦を行う。シナリオで使用しなかった残る 76 枚のカードをシャッフルし、その上に引かれずに残った山札を重ねる。シリアの同盟関係を中立とし、政治体制はそのままにしておく。そののちターン 3 を続けて行う。時限イベント除去フェイズにおいて緑色の体制変更マーカーが置かれていない状態でシリアが同盟国となるか（US の勝利）、反米国家となった場合（ジハーディストの勝利）を除き、以降もターンを継続すること。必要であれば、デッキを複数回プレイすること。

マーカーの配置

- ・国威 4
- ・GWOT: US 「強硬」、国際「強硬 2」
- ・兵員: War
- ・資金: 6

国家

- ・シリア: 適正、同盟、内戦状態、民兵×3、セル×2
- ・イラク: 貧弱、中立、民兵×2、セル×2、目覚めマーカー×1、反動マーカー×1
- ・湾岸諸国: 適正、同盟、兵員×2、目覚めマーカー×1
- ・アフガニスタン: 貧弱、同盟、兵員×4、セル×2（体制変更マーカーなし）
- ・パキスタン: 貧弱、同盟、セル×1、反動マーカー×1
- ・エジプト: 適正、同盟、目覚めマーカー×1、反動マーカー×1
- ・リビア: 貧弱、中立
- ・マリ: 貧弱、中立、セル×1
- ・フランス: 強硬
- ・スカンジナビア: 穏健

- ・イタリア: 強硬
- ・ロシア: 穏健

除去カード

- ・133 Benghazi Falls
- ・185 al Maliki
- ・234 Free Syrian Army
- ・237 Osama bin Ladin

イラク・レバントのイスラム国（ISIL） （2014 シナリオ）

[Jun 2014 - ?]

2014 年 6 月 29 日、イラクとシリアより切り取られアル・ラッカを首都とするイスラム国を主体とした ISIL は、全世界にカリフ制を宣言した。ISIL の部隊は速やかに前進するとモスルを占領し、バグダッドとシリアの主要な地域に脅威をもたらした。民主主義国家はこのジハーディストによる猛攻への対応を、ためらうこととなる。イスラム世界は、新たな包括的なカリフ制国家を得るのだろうか？あるいは、砂漠地帯における急進化への西側諸国の対応を評価するのだろうか？

デザインノート: メディアは ISIL と ISIS を同じ意味で使用している。本拡張では米国務省に従い、組織の名称とその支配地域に関して ISIL を用いることとした。

マーカーの配置

- ・国威 5
- ・GWOT: US 「強硬」、国際「強硬 3」
- ・兵員: War
- ・資金: 7
- ・良好な国家のリソース: 0
- ・イスラム原理主義国家のリソース: 1
- ・適正／良好な国家数: 3
- ・貧弱／イスラム原理主義国家数: 3

国家

- ・シリア: 適正、同盟、内戦状態、民兵×3、セル×4 (WMD はマップから取り除く)、カリフ制国家首都マーカー（セルは活動状態）
- ・イラク: 貧弱、中立、内戦状態、民兵×2、セル×3、カリフ制国家マーカー（セルは活動状態）
- ・湾岸諸国: 適正、同盟、兵員×2、目覚めマーカー×1

Labyrinth: The Awakening

- ・アフガニスタン: 適正、同盟、兵員×2、セル×1
- ・パキスタン: 貧弱、同盟、幹部マーカー
- ・ナイジェリア (国家マットをイスラム教国の面にする): 貧弱、中立、セル×2
- ・オフマップ部隊: 兵員×3 (イベント番号 184「予算執行差し止め」が発動している)
- ・英国: 強硬
- ・フランス: 強硬
- ・ベネルクス: 穏健

除去カード

- ・ 133 Benghazi Falls
- ・ 151 UNSCR 2118
- ・ 174 Boston Marathon
- ・ 184 Sequestration
- ・ 185 al Maliki
- ・ 188 ISIL
- ・ 194 Snowden
- ・ 234 Free Syrian Army
- ・ 237 Osama bin Ladin

キャンペーンゲーム

[Sep 2001 – Dec 2015]

本シナリオはポスト 9/11 よりゲームを開始し、アラブの春と内戦期を通してプレイしたい人のためのものだ。これにより、ムスリム世界がこれらの時期にいかに変化したか、また西側諸国の関与のレベルと集中度が、時とともにどのように変化したかを見ることができる。またこれは教材として「歴史ゲーム」を利用するうえで、有効なシナリオとなっている。

「レッツ・ロール」シナリオ、あるいは Labyrinth: WOT における他のシナリオのセットアップに従うこと。ゲームの長さは Labyrinth: WOT のデッキと、それに続けて使用する Labyrinth: Awakening のデッキ（「アラブの春」シナリオのように分けること）の、2 デッキ分となっている。ゲーム中にはカードのシャッフルは行わず、そのためおよそ 14 ターンで決着することとなる。

特別ルール

・マリ（イスラム教国）とナイジェリア（非イスラム教国）はプレイ対象国家としてゲームを開始し、プレイヤーは開始時より作戦を実施できる。

・「新たな現実」ルール [11.3.5] は無視され、デッキが切り替わる際にも長期イベントは継続する。

・一部の「ビン・ラディン」と「ウサマ・ビン・ラディン」など、一部のジハーディスト人物カードは双方のデッキに含まれている。そのため US の使用によりカードが除去されても、再び登場することがある。これは、同じ能力と目標を有する新たな指導者の登場を意味する。

・「海神の槍」と「未確認」カードは、カードに名前が記載されたものに限らず、いずれの陣営にも関連しない任意のジハーディスト人物カードを、どちらのデッキからも取ることができる。

・ゲーム開始後にリシャッフルが行われることはない。その分、捨て札デッキの分量が多くなるが、「石油価格の高騰」などのイベントはこれらすべての捨て札を対象とできる。

・ The Labyrinth: Awakening の拡張ルール、プレイヤー補助カード、ターン終了手順は 2 番目のデッキの最初のカードが引かれた直後から適用される。またその時点で、アルジェリア／チュニジアに目覚めマーカー1つを置き（可能であれば、必要に応じて政治体制を確定させる。またシリアとイラン（特殊なイスラム教国）に国家マットを置き、オフマップ部隊ボックスを置くこと。シリアに2つとイランに1つ、合計3つの WMD を配置する（すでに CTR 国家より WMD が獲得されている場合、6つより多くの WMD が必要となることがある、その場合は本拡張の追加マーカーを使用すること）。

勝利条件

通常の勝利条件が適用される。

オプションルール: シナリオ開始時に双方のプレイヤーが合意するならば、いずれかの陣営が勝利条件を達成しても、ゲームを最後まで体験できるようにプレイを継続することができる。この場合、勝利はプレイの終了時に判定され、プレイ中に3つの勝利条件をどれだけ達成できたかにより争われる。

例: ジハーディストプレイヤーが US 本土における WMD のプロットを成功させたが、イスラム原理主義国家 6 リソース分の確保と、貧弱な政治体制またはイスラム原理主義の国家 15 か所の確保に失敗した場合、1 ポイントを獲得する。US プレイヤーがすべてのジハーディストのセルの除去と、政治体制が良好な国家 12 リソース分の確保、良好または適正な政治体制の国家 15 か所の確保に成功した場合、3 ポイントを獲得しゲームに勝利する。なおプレイヤーは、それぞれの勝利条件につき 1 ポイントのみ獲得できる (US 本土で 2 つの WMD を使用しても 1 ポイントしか獲得できない)。シナリオ終了時にポイントが同数の場合、標準のゲーム終了時における勝利判定を行う (US がイスラム原理主義国家のリソース値の 2 倍に 1 を足したより多くの良好な政治体制国家のリソース値を確保している場合、US が勝利する)

もうひとつの歴史: 双方のデッキ (全 240 枚) をシャッフルし、1 つの大きなデッキとしてリシャッフルせずプレイする。ゲームは、プレイヤーが手札を補充できなくなった時点で終了する [5.3.1]。なお 2 枚の US 選挙カードが比較的近いタイミングで出た場合、これは大統領が死去し副大統領に代わったと見なされる。これにより、政策のシフトが引き起こされる可能性があるわけだ。またジハーディストプレイヤーには、合計 9 つの WMD が提供される (パキスタンの 3 つと CTR 国家からの 3 つ、シリアからの 2 つ、イラクからの 1 つ、拡張で提供される追加カウンターを使用すること)。Labyrinth: Awakening Expansion の拡張ルール、プレイヤー補助カード、ターン終了手順はキャンペーン開始時から使用される。ただしプロットマーカーは、ターンごとに通常の 6 つのみ使用できる [11.3.2]。対立と収束 [11.1.7~11.1.8] も実施され、内戦 [11.2.1] も行われる。シリアはシーア派混合国家としてゲームを開始する。双方のゲームに登場する同じ名称のカードは、それぞれに記載された記述に従って使用すること。それぞれのデッキにおける同じ名称のイベントが、同時に使用されることもある。たとえば NATO であれば、2 つのマーカーを同じ国家または異なる国家に配置できる。たとえ Labyrinth: Awakening に同じ名称のカードがあったとしても、「カリフ制国家での使用を禁止する」アイコンが記

載されていないことから、カリフ制国家において

Labyrinth: WOT のカードの使用が阻止されることはない。なお基本ゲームと拡張の双方のカードの使用は、カードの裏側が異なっていることから、いくぶんかの機密性を損なうこととなる。気休めかもしれないが、これはあとでカードを分けるうえで大きな助けになることだろう。カードの裏側は、いつでも確認できる。これにより、この情報をうまく利用した巧妙なプレイが可能となるだろう。情報の機密性を望むプレイヤーは、不透明なスリーブを購入してどのゲームのデッキなのか分からないようにすると良いだろう。

オプションルール

オプションルール 1 と 2 は、最初に C3i の第 25 号で公開されたものだ。この号は売り切れになっているため、プレイヤーがより便利に利用できるよう、ここに再度記載することとした。オプションルール 1 で必要なカウンターは、この拡張に付属している。オプションルール 3 はこの拡張においてはじめて公開されるものであり、ボットの難易度を拡張するためのものだ。

1: ザカートとストロングホース



以下のオプションルールは、すでにゲームに組み込まれている手段以外に、双方のプレイヤーへ新たな回復手段を提供するものであり、特に新規プレイヤーに役立つものとなるだろう。

1. ゲームの開始時に、US プレイヤーはストロングホース (Strong Horse) マーカーを受け取り、ジハーディストプレイヤーはザカート (Zakat) マーカーを受け取る。ゲーム中の任意の時点で、所有者はストロングホースまたはザカートマーカーを裏返すことができ、その効果が直ちに適用される。

a. ストロングホース: 穏健なムスリムのサイレント・マジョリティが、専制政治に対する西側の介入を求める。国威を 6 とする (ソリティアの場合、国威が Low となった時点の最初の US アクションフェイズで、ストロングホースを使用する)。

b. ザカート：裕福なムスリムが、世界的なジハードに資金を提供する。資金を6とする(ソリティアの場合、ターン終了時に資金が Tight であれば、カードを引く前にザカートを使用する)。

2. ゲーム終了時に、未使用のストロングホースマーカーは、良好な政治体制の国家2リソース分として計算される。
3. ゲーム終了時に、未使用のザカートマーカーは、イスラム原理主義国家1リソース分として計算される。

2: 英雄的な警戒行動

本オプションルールはUSプレーヤー(USボットを除く)が、1OPや2OPのカードで警戒行動が実施できるようにする機会を与えるものだ。ただしこの場合、成功が保障されるわけではない。

1. USプレーヤーは政治体制が良好な国家における警戒行動に、1~3OPのカードを使用できる。
2. USプレーヤーは政治体制が適正な国家における警戒行動に、2~3OPのカードを使用できる。
3. 3OPのカードを使用した警戒行動は、(通常ルールに従い)自動的に成功する。プロットマーカーを明らかにし、これを取り除く。
4. 1OPまたは2OPのカードを使用した警戒行動は、ダイスロールに成功しなければならない。ダイスを1つ振り、出目が警戒行動に使用されたカードのOP値以下である場合、警戒行動は成功する。プロットマーカーを明らかにし、これを取り除く。ダイスロールが使用されたカードのOP値を上回っている場合、作戦は失敗し効果なしとなる。

3: ボット難易度の変動



本オプションルールは、これが初出となる。この新たなボット難易度決定方法を容易とする

べく、本拡張には10枚のマーカーが含まれている。

1. 本ヴァリエントにおいて、ボットの能力は双方の陣営にそれぞれ5枚提供されるマーカーによって示される。また本ヴァリエントにおいては、ボットの能力に下位のレベルの能力が含まれない。ただし複数のマーカーが使用されている場合、これらは累積する。

例：ジハーディストの「説得力」イデオロギーは、下位の「魅力的」と「説得」の能力を含まない(これらのマーカーが同時に使用されている場合を除く)。

2. ゲームの開始時に、各ボットはデッキからランダムにカードを引き、そのOP値を確認する。ボットの能力マーカーを裏面にして置き(あるいはカップに入れ)、引いたカードのOP値に等しい数のマーカーを引く。これらのマーカーは、現在のボットの能力を示すため予備トラックの近くに置いておくこと。引いたカードをデッキに戻しリシャッフルする。

3. ジハーディストの人物カードが、ジハーディスト・ボットにイベントとして使用されるごとに、ランダムにボット能力マーカーを1枚引き、現在のジハーディスト・ボットの能力に加える(マーカーが5枚を超える場合は無視する)。ジハーディストの人物カードが、USのイベントとして使用されるごとに、ランダムにボット能力マーカーを1枚減らすこと(マーカーがゼロを下回る場合は無視する)。

4. USボットが政治姿勢の変更を判定するイベント後か、政策の再評価後、USにおけるWMDを除くプロットが解決された際において、政治姿勢が穏健から強硬となるかあるいは強硬のままであった場合、ランダムにボット能力マーカーを1枚引き、現在のジハーディスト・ボットの能力に加える(マーカーが5枚を超える場合は無視する)。USボットが政治姿勢の変更を判定するイベント後か、政策の再評価後、USにおけるWMDを除くプロットが解決された際において、政治姿勢が強硬から穏健となるかあるいは穏健のままであった場合、ランダムにボット能力マーカーを1枚減らす(マーカーが0枚を下回る場合は無視する)。