

## 目次

初めに.....	1
コンポーネント.....	1
プレイヤー数.....	1
用語とコンポーネント.....	1
セットアップ.....	3
ゲームプレイ.....	5
ターンシーケンス.....	5
必須：政治的行動.....	5
オプション：軍事行動.....	5
政治的行動の詳細.....	5
政治的行動#1：影響力を置く（キューブ）.....	5
政治的行動#2：影響力と軍事力を取り戻す.....	6
政治的行動#3：問題を解決する.....	6
問題(Issue)カードのアイコン.....	8
軍事行動の詳細.....	9
蜂起チェックと蜂起.....	10
戦略カード.....	12
交渉.....	12
ゲーム終了（RUSH TO THE FINISH）.....	13
2人用ルール.....	14
概要.....	14
セットアップ.....	14
アメリカのルール.....	14
USAの政治行動オプション.....	14
ソリティアルール.....	15
概要.....	15
定義.....	15
ソリティアのセットアップ.....	15
プレイのシーケンス.....	15
ボットの対戦相手の優先順位.....	15
軍事行動.....	15
政治的行動.....	16
問題の解決.....	16
蜂起.....	16
未解決の問題への入札.....	16
派閥の変化.....	17
ゲームの終了と勝利.....	17

初めに

「Versailles 1919」は、1919年のパリにおける第一次世界大戦の終結を交渉する国家指導者（ウッドロウ・ウィルソン大統領、ジョージ・クレマンソー首相、デビッド・ロイド・ジョージ首相、またはヴィットリオ・エマヌエーレ・オーランド首相）の役割を担う1〜4人用のゲームです。また出席した日本の代表団を、結果に影響を与える非プレイヤー代表として扱います。

これらの閉鎖的な交渉は、フランスの外務省の小さな部屋（Salle de l'Horloge）で行われたため、世界の他の地域は息を呑んで見守っています。これらの部屋の外には、さまざまな顧問や委員会の代表団が座って、彼らの交渉に有利な影響を与えようとしています。

さまざまな問題が「解決」されると、新聞記事や噂を通じて情報が漏洩します。この情報が広まると、さまざまな国の関係者やその地域の人々が反応し、しばしば不安を引き起こし、時には交渉者が条約を作成する際に対処する必要がある蜂起を引き起こします。ある時点で交渉の期限が切れ、1919年6月28日にベルサイユの鏡の間で検討してきた条約に署名するため、世界にこれを公表する必要があります。ゲームの勝者は、ゲームの終わりに最も国家的な影響力を持ち、最も成功した交渉者です。

コンポーネント

- ・ゲームボード
- ・1 カウンターシート
- ・46 枚のイベント(Event)カード
- ・53 枚の問題(Issue)カード
- ・10 枚の戦略(Strategy)カード
- ・1 枚のアクティブプレイヤーカード
- ・60 個の影響力(Influence)キューブ  
(プレイヤーごとに15個、青、白、赤、黄色)
- ・12の軍事ユニット(Military Unit)ディスク  
(プレイヤーごとに3つ、青、白、赤、黄色)
- ・1つの6面ダイス
- ・4枚のプレイヤーリファレンスカード
- ・1 スコアリングパッド

プレイヤー数

ゲームは1〜4人のプレイヤー向けにデザインされています。以下に説明する基本的なルールは、3人および4人プレイヤーゲーム用です。ソロバージョンと2プレイヤーバージョンのルール変更は後で記述しています。

用語とコンポーネント

**アクティブプレイヤー(Active Player)：**ターンを実行しているプレイヤーがアクティブプレイヤーです。さまざまなゲーム機能がデフォルトでアクティブプレイヤーに設定されます。高度にインタラクティブな状況のために、アクティブプレイヤーが一時的に所有者として取得し、そのプレイヤーがアクティブプレイヤーでなくなったときに返されるアクティブプレイヤーカードがあります。

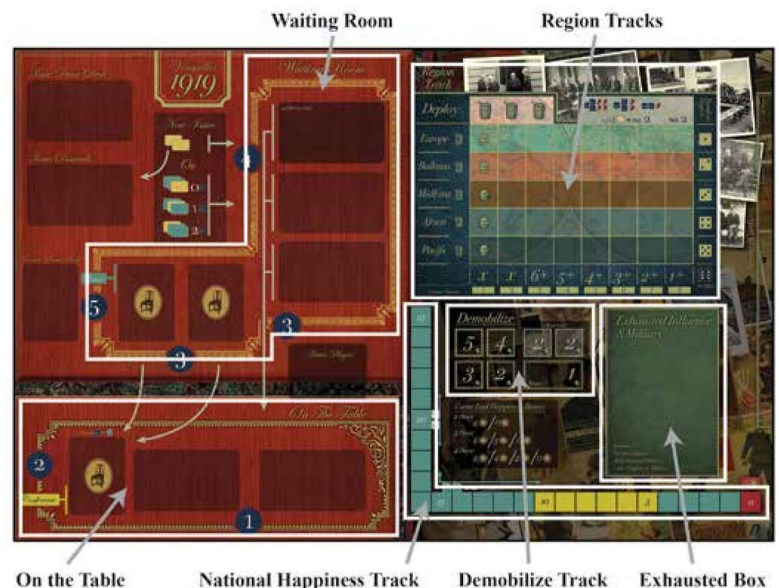
**利用可能な影響力と軍事(Available Influence and Military)：**プレイヤーの近くにあるオフボードエリアで、利用可能な影響力キューブと軍事ユニットの数を公開します。プレイヤーの利用可能な軍事ユニットは、アクティブ、消耗(Exhausted)、または地域(Region)に配備されます。プレイヤーは、幸福(Happiness)トラックに示されているよりも多くの利用可能な軍事ユニットを持つことはできません。

**利用可能なプール(Available Pool)：**各プレイヤーの前にある影響力と軍事ト

ークンの山で、すぐに使用できます。

**ボードの場所(Board Locations)：**ボードには6つの場所があります（下のボードの場所の図を参照）。

- ・**テーブル上(On the Table)：**(左下) これは、解決できる問題と1枚のイベントカード（歴史上の人物またはイベントにちなんで名付けられた）を配置する場所です。
- ・**待合室(Waiting Room)：**(左上) これは、「デッキ上」にある問題(Issue)カードとイベントカードが、問題の解決アクション中に移動するまで置かれる場所です。
- ・**地域トラック(Region Track)：**(右上) これは、地域的不安(Regional Unrest)と不安(Unrest)に関連するすべてのアクションを評価および実施する場所です。
- ・**動員解除トラック(Demobilize Track)：**(右下) これは、軍事ユニットが動員解除される場所です。
- ・**幸福トラック(National Happiness Track)：**(右下) これは、幸福(National Happiness)マーカーを移動して、各大国の幸福(Happiness)レベルを記録する場所です。
- ・**消耗ボックス(Exhausted Box)：**(右下) さまざまなゲーム手順で消耗した影響力キューブと軍事ユニットを配置します。



**コントロール(Control)：**問題(Issue)は、解決時(Settled)に問題(Issue)に最も影響力のあるキューブを持っているプレイヤーによってコントロールされます。テーブル上のイベントは、影響力キューブを配置しているプレイヤーによってコントロールされます。コントロールされた問題(Controlled Issue)は、解決時にコントロールプレイヤー(Controlling player)の前に配置します。

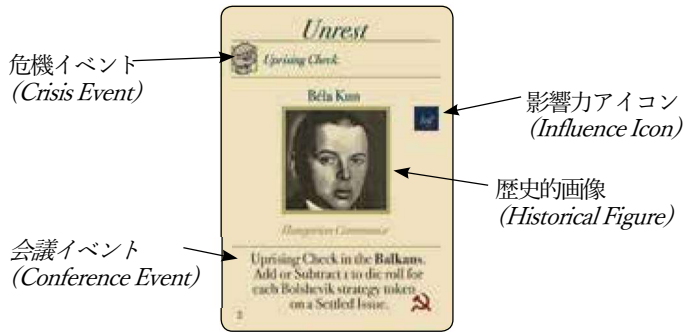


戦略カウンターの例

**消耗プール(Exhausted Pool)：**問題を解決するか、軍事ユニットを使用した後、それらは消耗ボックスに入れられ、そこからプレイヤーのアクションで回復することができます。消耗プール内のトークンは、再度使用する前に、利用可能なプールに戻す必要があります。

**イベントカード(Event Card)：**これらのカードは、会議に参加または影響を与えた人々、および主要なプレイヤーが対処する必要がある世界のイベントを

表しています。



一部のイベントカードには、画像の横に影響力アイコンがあります。プレイヤーがこのアイコンの付いたイベントをテーブルに移動すると、そこに影響を与えてイベントをコントロールすることができます。詳細については、**問題の解決**を参照してください。



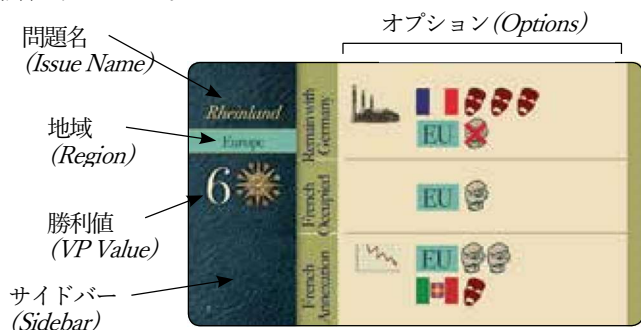
**幸福(Happiness)**：ある国の大衆が条約交渉にどれほど満足しているかの尺度。会議を主導する5か国(UK、フランス、USA、イタリア、日本)にはそれぞれ、幸福トラック上のマーカーで表される幸福値があります。幸福は、国が戦うことができる軍事ユニットの数を決定し、ゲームの終了時にボーナス勝利ポイントを得ることができます。



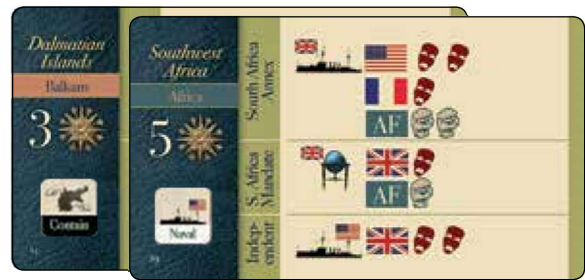
**影響力キューブ(Influence Cube)**：国のリーダーがさまざまな分野に影響力を行使する能力を表すために使用します。影響力キューブは、多くの場合、問題またはイベントでの使用と、追加の使用のために取得できる消耗ボックスへの配置の間を移動します。プレイヤーの前にある影響力は利用可能である(Available)と言います。

**デザインノート**：別々の状況に再展開する前に、後で再確立する必要がある交渉で影響力(leverage)を獲得するために使用する政治的資本(political capital)を表すために、影響キューブの使用を検討してください。

**問題(Issue)**：ベルサイユ会議で議論されている地理的領域(地域(Region))と呼ばれる)または原則(principle)。各問題(Issue)カードには、問題をコントロールするプレイヤーが獲得した勝利ポイントが表示されています。また、問題が解決したときに選択できるオプションと、オプションがプレイに与える影響も示しています。



**プレイノート**：テーブルスペースを節約するために、問題カードはサイドバーのみ見えればよいようにデザインしています。複数の問題がある場合は、それらを重ねて下の各カードのサイドバーのみを表示されるようにすることができます。



各問題サイドバーに戦略カウンターを配置した問題カードの重ね合せ



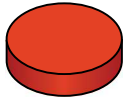
非軍事シンボル  
(No Military symbol)

この問題(Issue)カードの左下には**軍事シンボルがない**ため、コントロールの入札に使用できるのは影響力のみです(詳細については、蜂起と未解決の問題(Issue)を参照してください)。

**問題カードアイコン(Issue Card Icons)**：これらのアイコンは、国からの不安(Unrest)と幸福(Happiness)の追加または除去、または戦略カウンターの配置を表します。獲得または除去された不安または幸福の数は、アイコンが繰り返される回数によって示され、ステータスを獲得または喪失する国または地域がアイコンの左側に示されます。

<p>2 不安の追加</p>	例：ヨーロッパは、現在の不安の合計に2つの不安を追加します。
<p>1 不安の除去</p>	例：ヨーロッパは、現在の不安の合計から1つの不安を除去します。
<p>1 幸福の除去</p>	例：イタリアは、現在の幸福の合計から1つの幸福を失います。
<p>2 幸福の追加</p>	例：USA は、現在の幸福の合計に2つの幸福を追加します。
<p>産業の成長</p>	例：問題に産業成長戦略カウンターを配置します。
<p>アメリカ海軍戦隊</p>	例：この問題に USA 海軍戦隊戦略カウンターを配置します。
<p>UK/USA 海軍戦隊</p>	例：この問題に USA または UK の海軍戦隊戦略カウンターを配置します。
<p>ボルシェビキ(Bolsh)</p>	例：問題に2つのボルシェビキ戦略カウンターを配置します。





**軍事ユニット(Military Unit)：**軍事ユニットは、地域の不安を和らげ、蜂起(Uprisings)を鎮圧するために配備され、国民総幸福量(National Happiness)を改善するために動員解除(Demobilized)されます。



**火薬樽(Powder Keg)：**各地域はトラック (row) として表されます。各地域の不安は、そのカウンターがこのトラック上に移動する columns の数によって測定されます。最初の 3 column は、火薬樽のシンボルを示しています。火薬樽カウンターは、トラック上で右端の火薬樽 3 column よりも遠くに移動することはできません。不安(Unrest)カウンターを火薬樽カウンターの上または左に置くことはできません。

**デザインノート：**火薬樽は、蜂起が解決された後の残留不満(residual discontent)を表しています。

**ランダム地域(Random Region)：**一部のイベントは《ランダム地域》に影響します。ランダム地域を選択するには、サイコロを振ります。地域トラックの右側にあるその番号の地域が影響を受けます。6 のロールでは、イベントは発生しません。

**解決済みの問題(Settled Issue)：**解決され、そのオプションの 1 つが選択された問題。

**戦略カード(Strategy Card)：**戦略カードは、条約が将来にどのように影響するかについてのビジョンを表しています。タイトルは、戦略条約が達成しようとしていることの一般的な意味を伝えます。



戦略カウンター(Strategy counters)：これらのカウンターは・・・



産業の成長

Industrial Growth



ドイツの封じ込め

German Containment



自己決定

Self Determination



ドイツの賠償

German Reparations



海軍戦隊(USA の例)

Naval Squadron (USA shown)



ボルシェビキの封じ込め

Bolshevik Containment



Empire (Italy shown)

帝国(イタリアの例)

**テーブル(Table)：**フランス外務省のテーブルのある会議室の中に座っていると視覚的に想像してみてください。この表には、解決の対象となる 2 つの問題と、解決される次のイベントカード (議題にある人物) があります。

**不安(Unrest)：**各地域は不安を獲得したり失ったりします。これは、蜂起が発生する可能性がどの程度あるかを示しています。問題やイベントを解決すると、地域の不安の量が変わります。プレイヤーは、Quell Unrest アクションを介して、軍事を使用して地域の不安や蜂起の可能性を減らすこともできます。

**蜂起(Uprising)：**蜂起は、プレイヤーのコントロールでは問題を解決しません。蜂起が発生した場合、誰が (もしあれば) 蜂起を鎮圧し、問題をコントロールするかを確認するための特別な影響力/軍事入札ラウンドを行います。元の所有者でも入札は可能です。

**未解決(Unsettled)：**コントロールされていたが、現在はプレイヤーによる入札が行われている問題。問題は通常、蜂起によって未解決になりますが、特定のイベントによって問題が未解決になる場合もあります。

**使用(Use)：**影響力トークンまたは軍事トークンは、利用可能(Available)から取得して別の場所に配置するときに使用(used)されます。影響力トークンは常に 4 つの場所のいずれかにあります。利用可能(Available)、問題カード(Issue card)、イベントカード(Event card)、または消耗ボックス(Exhausted Box)。軍事トークンは常に 4 つの場所のいずれかにあります。利用可能(Available)、地域に配備(deployed to a region)、動員解除(demobilized)、または消耗ボックス(Exhausted Box)。

**待合室(Waiting Room)：**あなたが待合室または待合室のある会議室に座っていると想像してください。そこでは、個人 (イベントカード) と他の問題の書類を持った委員会の職員が呼ばれるのを待っています。この状況は、テーブルに配置されるのを待っている 3 つの問題と 2 つのイベントによって表されます。プレイヤーはこれらの問題に影響を与えることができますが、テーブルに移動するまで解決されません。

セットアップ

ボードをプレイエリアの真ん中に置きます。

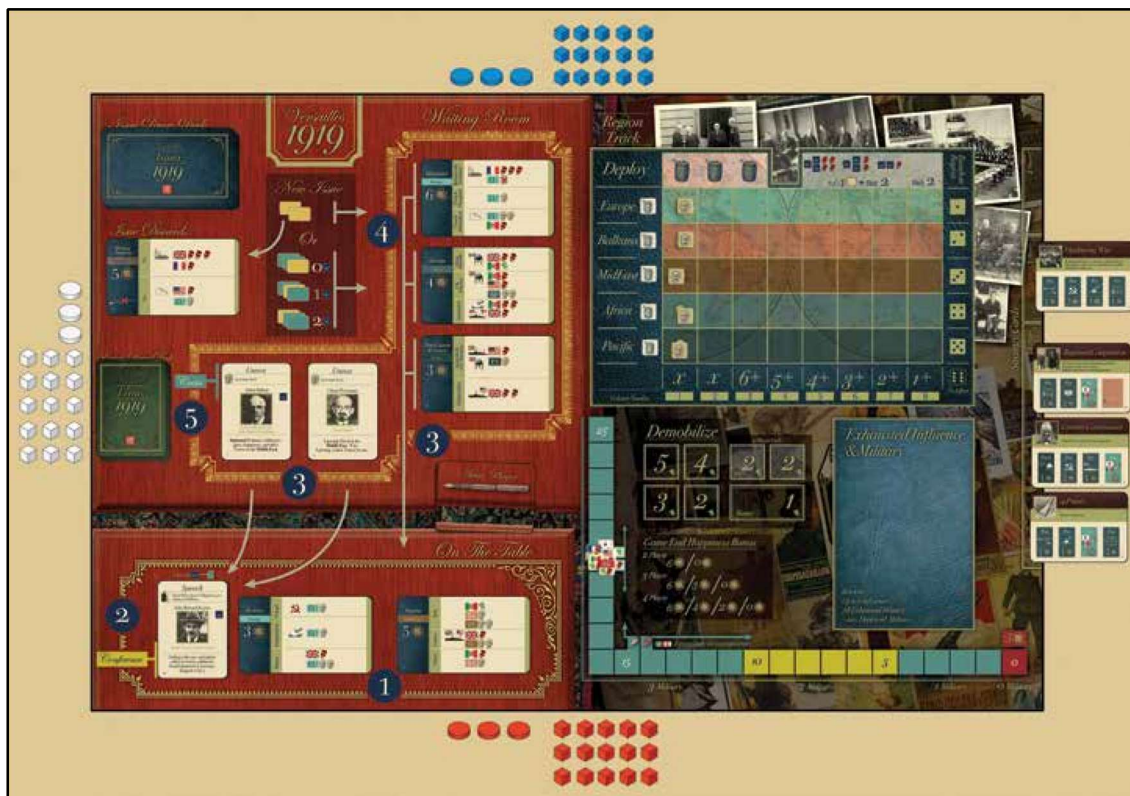
**プレイヤーの割り当て：**開始するアクティブプレイヤーをランダムに決定します。プレイヤーの数を決定し、アクティブプレイヤーから始めて、各プレイヤーは代表する国を選択します。

2-Player Game	3-Player Game	4-Player Game
UK	UK	UK (red)
France	France	France (blue)
	USA	USA (white)
		Italy (yellow)

**プレイノート：**3 人のプレイヤーで Versailles 1919 をプレイする場合、アクティブな側は UK、フランス、および USA です。イタリアと日本はノンプレイヤーアクターであり、国民総幸福量を追跡して、条約に署名するかどうかを決定します。2 つの灰色の動員解除ボックスは使用しません。

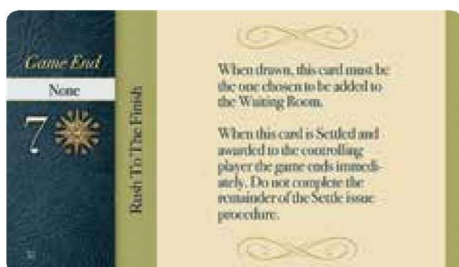
**注意：**ソロゲームと 2 プレイヤーゲームはどちらも、この小冊子の最後に詳述されている特別なルールを使用します。

プレイヤーは (15) 影響力と (3) 軍事ユニットのトークンをすべて取り、自分の前に置きます。



上の図は、典型的な3人用ゲームのゲームボードのセットアップを示しています。

**問題カード(Issue Card)：**すべての問題カードを集め、ゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)カードを取っておき、残りのカードをシャッフルします。このデッキのカードを2枚、ボードのテーブル上のスペースに、3枚を待合室に、1枚を「問題の破棄」スペースにすべて表向きで配置します。



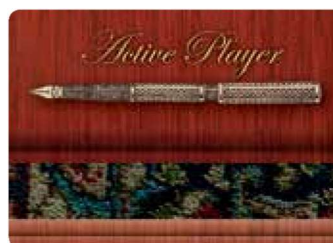
ゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)問題カード

残りの問題(Issue)カードから、20枚のカードを裏向きに問題(Issue)ドロワーデッキスペースに配置します。ゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)カードを裏向きにしてこのスタックの上に置き、残りの問題カードを裏向きにして、問題ドロワーデッキを完成させます。

#### オプション：

- 1.ゲームに慣れたら、より激しい体験のために、ゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)カードの下に20枚ではなく15枚のカードを配置します。
- 2.さらに長いゲームの場合、ゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)カードの下に15枚ではなく10枚だけ配置します。
- 3.最長のゲームの場合、ゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)カードを取り、5枚のランダムな問題カードでシャッフルしてドロワーデッキスペースに置きます。次に、残りのすべての問題カードを取り、これらの6枚のカードの上に置きます。

**イベントカード(Event Cards)：**すべてのイベントカードを集めてシャッフルします。1枚をテーブルスペースに、2枚を待合室にすべて表向きに置きます。残りのカードはイベントドロワーデッキを形成し、ボード上のそのスペースに裏向きに置きます。



**アクティブプレイヤーカード(Active Player Card)：**ボード上の指定されたスペースにアクティブプレイヤーカードを置きます。



**国民総幸福量(National Happiness)：**ボード上の幸福トラックの「20」スペースに、5つすべての国民総幸福量マーカー(どのプレイヤーかどうかに関係なく)を配置します。

**プレイノート：**オプションの「長いゲーム」のうちの2つでは、プレイヤーはより高い幸福から始めます。ゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)より下に10枚のカードを配置した場合、プレイヤーの幸福は22から始めます。5枚のカードの場合、プレイヤーの幸福は24から始めます。ノンプレイヤーの幸福(日本、場合によってはイタリア)は常に20から始めます。

**戦略カード(Strategy Cards)：**ボードの横に、表向きになっているプレイヤーの数よりも1枚多い戦略カードを配置します。プレイヤーは、ゲームの最初の蜂起(Uprising)の終わりに戦略を選択します。これらは、ゲーム終了時に潜在的なボーナス勝利ポイントを提供します。



**火薬樽と不安(Powder Kegs and unrest)：**地域トラックの左端にある地域ごとに1火薬樽カウンターを配置します。各トラックの列1(拳アイコン付き)に1不安カウンターを配置します。したがって、各地域トラックには、1つの火薬樽と1つの不安カウンターがあります。



## ゲームプレイ

プレイヤーは、戦略的ビジョンに一致する世界を形作るために条約の条件を操作しようとします。これは、「スター」(「勝利ポイント」)の獲得によって表します。スターは主にコントロールしている問題から得られますが、選択した戦略カード、戦略アイコンあるいは他のプレイヤーよりも国民総幸福量が多い場合も得られます。

ほとんどの場合、ゲームはゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)の問題が解決したときに終了します。詳細については、ゲームの終了と勝利を参照してください。

## ターンシーケンス

アクティブプレイヤーから始まり、ゲームが終了するまで時計回りに進む各プレイヤーターンは、必須の政治行動とオプションの軍事行動で構成されます。

## 必須：政治的行動

- ・場所に対する影響力の行使、または
- ・影響力と軍事力を取り戻す、または
- ・問題を解決する

### 重要な注意点

あなたは政治的行動をとらなければなりません。合法的に影響力を行使できず、取り戻すことができる影響力や軍隊がない場合、あなたの唯一の合法的選択は、それがあなたの最善の利益であるかどうかにかかわらず問題を解決することです。

## オプション：軍事行動

- ・展開(Deploy)、または
- ・動員解除(Demobilize)

### 重要な注意点

動員解除された軍隊は、いかなる行動にも使用することはできません。彼らは永久にゲームから除外されます。

軍事行動または政治行動のいずれかも最初に実行できますが、別の行動を実行する前に、選択した行動を完全に完了する必要があります。軍事行動は、1つの軍事ユニットで実行できます。

**例：**プレイヤーが政治行動の「問題の解決」を開始したら、軍事行動を実行する前に、「問題の解決」を完全に完了する必要があります。

以下のこれらの各ステップの詳細を参照してください。

次に、ターンは時計回りに次のプレイヤーに渡されます。ゲーム終了(RUSH TO THE FINISH)の問題が解決するか、最後の問題がドローデッキから引かれると、ゲームは終了します。

## 政治的行動の詳細

アクティブプレイヤーは、次のいずれかのオプションを実行する必要があります。

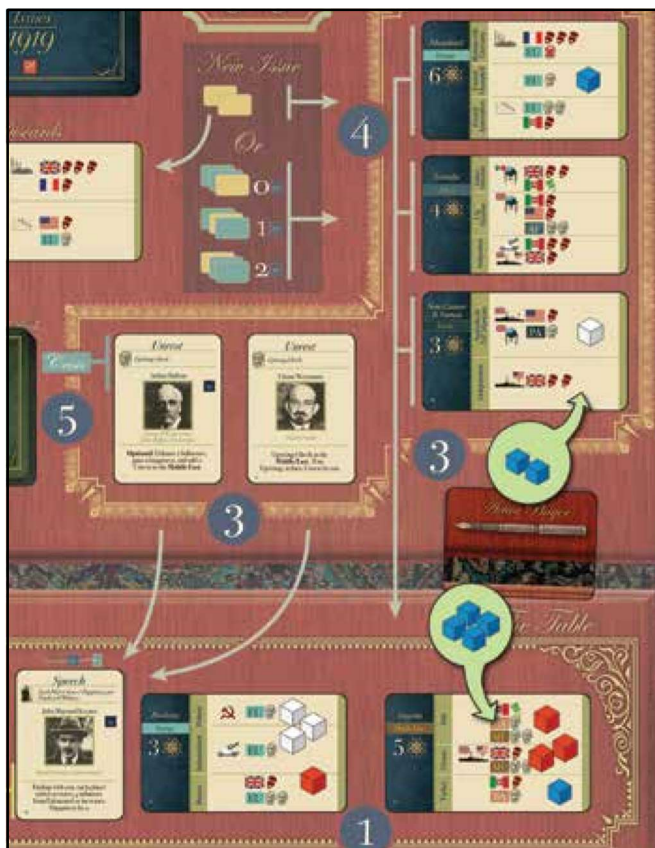
## 政治的行動 #1：影響力を置く(キューブ)

以下の3つの条件すべてを満たす必要があります。満たせない場合、このオプションが選択できません。

1. 影響力を2つの問題に配置しなければなりません。選択する問題は、テーブル上(On The Table)、待合室(Waiting Room)、またはそれぞれ1つずつです。

**プレイノート：**2つの問題(Issue)をプレイするための要件を満たすために、すでに最も影響力のある問題(Issue)に影響力を配置することができます。

2. 新しい影響力を配置した後、両方の問題に最も影響力のあるプレイヤーでなければなりません。**(訳注)つまり、既に置かれている影響力キューブよりも多くのキューブを置かなければならない)**
3. 配置するすべての影響力は、利用可能なプールからのものでなければなりません。別の問題、消耗ボックス、または他の場所から引っ張ることはできません。



場所の影響の例(上の画像)：

フランスの番(青)で、影響力を置くことに決めました。

BYELORUS(テーブルの左端の問題)に配置する場合は、USA(白)が最も影響力が3つあるため、少なくとも4つ配置する必要があります。単一のUK(赤)の影響力は、ここでプレイする必要のあるフランスの数に影響を与えません。

SMYRNA(テーブルの右端の問題)では、UK(赤)が3つ、フランスがすでに1つあるため、少なくとも3つ追加する必要があります。

待合室では、NEW GUINEA & SAMOAに少なくとも2つ、SOMALIA(現在空)に1つを配置する必要があります。フランスは、現在トップに立っているにもかかわらず、トップの問題であるRHEINLANDに影響を与えることができます。少なくとも1つの影響力を追加する必要があります。

フランスは、NEW GUINEA & SAMOAに2つの影響力を置き、SMYRNAにさらに4つの影響力を与えることにしました。SMYRNAの追加は、うまく

いけば、この問題でさらにフランスと競争することを UK に思いとどまらせることです。

#### 政治的行動#2：影響力と軍事力を取り戻す

このオプションを選択すると、(問題からではなく) 消耗プール(Exhausted Pool)から最大6つの影響力を使用可能なプール(Available Pool)に戻すことができます。

消耗プール内の軍事ユニットを取り戻す(must)、そして配備された(Deployed)軍事ユニットを取り戻す(may)ことができます。

このオプションを選択する場合は、少なくとも 1 つの影響力または軍事力を取り戻さなくてはなりません。

**例：**イタリアは、影響力の回復と軍事行動を取ります。彼らは、消耗プールに 8 つの影響力と 1 つの軍隊を持ち、バルカン半島のトラックに 1 つの軍隊を持っています。イタリアは 6 つの影響力 (ボックスに 2 つを残して) と軍隊を消耗プールから取り戻します。配備した軍隊はバルカン半島のトラックに残すことにしました。

#### 政治的行動#3：問題を解決する

解決できるのは、少なくとも 1 つの影響力があるテーブル上の問題のみです。最も影響力のない問題も解決することができます。多くの場合、これは問題への影響力をすべて回収し、次にどの問題とイベントをテーブルに配置するかを決定することで条約を制御できるため、優れた戦略になります。

問題が解決したら、次の手順を示されている順序で実行します (以下の各手順の詳細を参照してください)。

1. 問題の解決 (問題をコントロールするプレイヤーが実施)
2. 会議イベントの解決 (他のプレイヤーがイベントに影響を与えない限り、アクティブプレイヤーが実施します)
3. 問題とイベントを待合室からテーブルに移動します (アクティブプレイヤー)
4. 新しい問題を待合室に配置します (アクティブプレイヤー)
5. イベントカードを引いて待合室に置き、すぐに危機イベントを実行します (アクティブプレイヤー)

**プレイノート：**アクティブプレイヤーが、自分がコントロールしていない問題を解決した場合、ステップ 3、4、および 5 は、**問題をコントロールしたプレイヤーではなく**、アクティブプレイヤーによって実行されることに注意してください。ステップ 2 は、他のプレイヤーがイベントに最も影響を与えない限り、アクティブプレイヤーによって実行されます。

これらのステップは、覚え書きとしてゲームボードにも番号が付けられています。

各ステップの詳細は次のとおりです。

#### ステップ1：問題を解決する

- a. アクティブプレイヤーはアクティブプレイヤーカードを取り、それが誰の番であるかを忘れないために前に表向きに置きます。
- b. 問題カードをコントロールするプレイヤー (**【訳注】最もキューブを多く置いているプレイヤー**) のすべての影響力を消耗プールに移動します。
- c. 問題を解決することを選択したアクティブプレイヤーがこの問題をコントロール (最も影響力が大きい) するプレイヤーではない場合、解決するプレイヤーの影響力はすべて利用可能(Available)に戻ります。

- d. 問題に影響力を持つ他のプレイヤーは、影響力の半分を消耗プールに置き、残りを利用可能に戻します (切り捨て。つまり最低 1 つのキューブがプレイヤーに戻る)。
- e. 問題をコントロールしているプレイヤーは、それを自分のプレイヤーエリアに置き、カードにリストされているオプションを選択します。選択したオプションに表示される内容に基づいて、不安(Unrest)を調整し、幸福(Happiness)を増減します。(詳細については、以下を参照してください)。オプションに戦略アイコンがある場合、一致する戦略カウンターをカードに置きます。

**プレイノート：**戦略カウンターは、ゲームがスコアリングされるまで、または問題(Issue)が後で未解決になった場合も問題(Issue)に残ります。この場合、戦略カウンターが変更される可能性があります。



**例：**フランスは SMYRNA 問題を解決することを決定しました。フランスは 5 影響力があり、UK は 3 影響力があるため、フランスが SMYRNA 問題をコントロールします。フランスの 5 影響力はすべて、消耗ボックスに配置されます。UK 影響力の半分 (切り捨て) の 1 影響力が消耗ボックスに配置され、残りの 2 影響力は UK プレイヤーに戻されます。



フランスは SMYRNA をギリシャに授与することを選択しました (中央のオプション)



UK の幸福は 1 つ減少し、中東の不安は 2 つ増加します。さらに、海軍戦略カウンターが配置されます。これは、USA か UK のいずれかをフランスが選択します。UK が先行しているように見えるので、フランスはカ



ードに *USA 海軍戦略カウンター* を配置することを選択します。

**プレイノート:** UK のプレイヤーが問題を解決した場合でも、フランスはそれをコントロールし、オプションを選択します。しかし、UK はこの問題に課せられた3つの影響力すべてを回収できます。

#### ステップ2: 会議イベントを解決する

- テーブルにあるイベントカードの会議イベントテキストを解決します。
- イベントカードの上にプレイヤーキューブがある場合、そのプレイヤーはそれがどのように解決するかを決定します。
- イベントカードの上にプレイヤーキューブがない場合、アクティブプレイヤーが決定を下します。
- 会議イベントを解決した後、それを破棄し、影響力キューブがあった場合は、それを消耗プールに配置します。
- 「オプション」と書かれた会議イベントは、実行される場合と実行されない場合があります。「オプション」と表示されていない場合は、実行する必要があります。



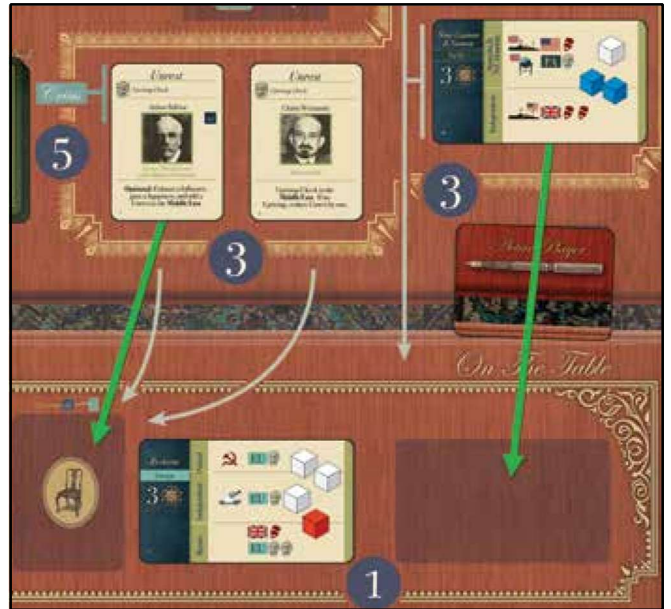
**例:** 前記の例を続けると、テーブル上の会議イベントを解決します。それは *HO CHI MINH* で、カードには *USA* のキューブがあります。USA はオプションのイベントを実行したいと決めたので、太平洋(Pacific)トラック上で火薬樽を1スペース進め、それにより不安カウンターを1スペース右に移動させます。*HO CHI MINH* カードは捨てられ、USA の影響力キューブは消耗プールに移動します。

#### ステップ3: 事前問題(Advance Issue)とイベントカード

以下の2つのステップは、同時に発生するため、どちらの順序でも実行できます。

- アクティブプレイヤーは、テーブルに移動する待合室の問題の1つを選択します。問題へのすべての影響力はそれに伴って移動します。
- アクティブプレイヤーは、待合室のイベントカードの1つを選択して、テーブルに移動します。カードに影響力アイコンがある場合、パーソナリティを制御し、次の問題が解決したときに会議イベントを実行できるように、影響力キューブをそこに配置できます(通常どおり利用可能(Available)から)。

**プレイノート:** イベントに影響力アイコンがない場合、または使用可能な影響力がない場合、またはイベントに影響を与えたくない場合は、何も配置しません。



**例(続き):** *HO CHI MINH* を解決した後、フランスは *NEW GUINEA & SAMOA* を先導しているので、新しい問題として下に移動することを決定しました。彼らはまた、*ARTHUR BALFOUR* をテーブルに連れて行き、カードに影響力キューブを配置します。これは、Weizmann が必要な蜂起チェックを行うよりも、中東で追加の不安を得たいためです。

#### ステップ4: 待合室に問題を追加する

アクティブプレイヤーは次のいずれかを行います。

- 捨て札の山の一番上から1枚目、2枚目、または3枚目のカードを待合室に移動し、それぞれ0、1、または2つの利用可能な影響力を支払い、消耗プールに移動します。または、
- デッキから上位2枚の問題カードを引き、選択して1枚を待合室に表向きに配置し、もう1枚を破棄パイルに表向きに配置します。

**例(続き):** フランスは、捨て札の山から引くのではなく、デッキから新しい問題を引くことを選択します。フランスは女性参政権(Women's Suffrage)と軍縮(Disarmament)を引きました。フランスは軍縮を選択し、以前 *NEW GUINEA & SAMOA* が占めていた場所に配置し、女性参政権を捨て札の山に配置します。

**プレイノート:** いつでも捨て札の山を調べることができます。待合室に配置するための影響力コストは、捨て札デッキの一番上のカードは0で、一番上から2枚目または3枚目のカードへの「ゴミ釣り(dumpster diving)」のコストはそれぞれ1と2です。捨て札の山を調べるだけか、配置するカードを選択するかにかかわらず、カードの順序を維持する必要があります。

**プレイノート:** 明確でなくなってしまう場合に備えて、捨て札の山から2枚のカードを引いて問題を選ぶことはできません。2つのランダムな問題を引きいたら、そのうちの1つを選択し、もう1つを捨て札の山に配置する必要があります。(【訳注】bのこと)

#### ステップ5: イベントカードを待合室に置き、危機イベントを実行する

- イベントデッキの一番上のカードを引き、待合室に表向きに置きます。イベントデッキが空の場合は、捨て札をシャッフルして新しいイベントデッキを作成します。
- イベントカードの上部にある危機イベントのテキストをすぐに実行します。



**例 (続き) :** イベントデッキの一番上のカードを裏返し、待合室の空きスペースに置きます。ハンガリー共産党の指導者ベラ・クン(Bela Kun, the Hungarian Communist Leader)です。危機イベントは「蜂起チェック(Uprising Check)」です。後で説明するように、蜂起チェックをすぐに実行します。

問題の解決の手順が完了すると、アクティブプレイヤーはアクティブプレイヤーカードをテーブルに戻します。

問題(Issue)カードのアイコン

#### 幸福(Happiness)

選択したオプションで、いずれかのプレイヤーの幸福が変化することが示されている場合は、示されている量だけ幸福トラック上のマーカーを移動します。これは反乱を引き起こす可能性があります(「蜂起チェックと蜂起」12ページを参照)。



イタリアの幸福が1減少したことを示します



日本の幸福が2増加したことを示します

**0 以下の幸福 :** 幸福マーカーが「0」ボックスに到達した場合、ゲームの残りの間そこに残り、その国のすべての幸福調整は無視されます。

**30 以上の幸福 :** 幸福マーカーが30を超える場合、30で停止します。幸福が減少すると、通常どおりマーカーに影響します。

#### 地域の不安(Regional Unrest)

問題カードで選択されたオプションに、地域の「不安の追加(Add Unrest)」または「不安の除去(Remove Unrest)」アイコンが表示されている場合、その地域のリーダーが交渉の影響を受けていることを示します。

不安の追加がある地域ごとに、表示されているアイコンごとに不安(Unrest)カウンターを右に1スペース移動します。不安の除去では、表示されているアイコンごとに、不安カウンターを左に1スペース移動します。不安カウンターは、火薬樽(Powder Keg)カウンターを含むスペース、またはプレイヤーの軍事ユニットを含むスペースに移動することはできません。その場合、またはトラックから外れた場合、超過した結果は無視されます。



ヨーロッパ地域に2つの不安を追加することを示します



ヨーロッパ地域から1つの不安を取り除くことを示します

**プレイノート :** 火薬樽カウンターは蜂起とイベントによって移動します。

#### 戦略アイコン(Strategy Icons)

問題カードには、ゲーム終了時にボーナスポイントを獲得できる7つの戦略アイコンがあります。自己決定(Self Determination)、ドイツの封じ込め(German Containment)、ドイツの賠償(German Reparations)、海軍戦隊(Naval Squadron)、帝国(Empire)、産業の成長(Industrial Growth)、ボルシェビキの封じ込め(Bolshevik Containment)です。

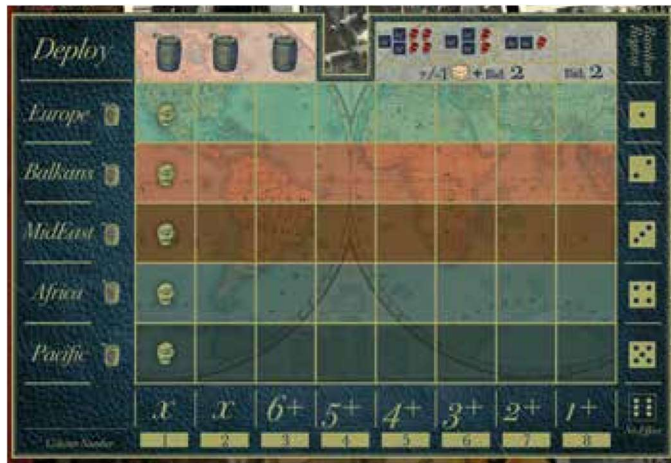
海軍と帝国のアイコンには国旗が付いています。戦略カウンターを配置するときは、必ず正しい国旗のカウンターを選択してください。プレイヤーに

UK または USA の海軍アイコンの配置を選択する、いくつかの海軍アイコンがあります。

**プレイノート :** あなたがコントロールする問題に、あなたの国旗の戦略カウンターがある場合、ゲームの終わりに国旗ごとに1VPを獲得します。

#### 地域トラック(Region Tracks)

地域トラックは、世界のさまざまな地域での不安を追跡する場所であり、プレイヤーは、地上でのイベントの形成と条約交渉の過程の制御を支援するために軍事ユニットを送ることができます。



トラックには、地域ごとに1つの行があり、問題カードの地域に一致するように色分けされています。左側には地域の名前が表示されます。右側には、イベントのランダムな地域を決定するときに使用する地域番号が表示されます。ランダムな地域を選択するには、サイコロを振って、示された地域を使用します。6のロールで、イベントはスキップされます。



**不安(Unrest)カウンター :** 地域チャートの各行には、現在の不安レベルを示す不安カウンターがあります。このマーカーは除去されません。

**火薬樽(Powder Kegs) :** 蜂起とイベントにより、地域のトラックに火薬樽が追加されます。火薬樽は、地域トラックの左側に表示されているスペースから始まります。火薬樽を追加する場合は、火薬樽マーカーを右に移動します。

列1の左側に移動する場合、火薬樽カウンターは開始位置に戻ります。イベントがそうする場合、それは無視されます。火薬樽を移動しても、イベントで示されない限り、不安カウンターは移動しません。

不安トークン(Unrest Token)は、火薬樽カウンターの同じスペースまたは左側に移動することはできません。常に火薬樽の右側にある必要があります。火薬樽カウンターが不安カウンターと同じスペースに移動した場合、不安カウンターをもう1つ右に移動します。



**例 :** ヨーロッパの不安(Europe Unrest)カウンターは2番目の列にあり、火薬樽カウンターは最初の列にあります。ヨーロッパが火薬樽の結果を受けたため火薬樽カウンターを2番目の列に移動します。そこに不安カウンターがあ

るので、不安カウンターを3列目に移動します。

#### 軍事行動の詳細

政治行動の前または後のいずれかで、プレイヤーは1つの軍事行動を実行できます。

#### 重要な注意点

オプションの軍事行動を必須の政治行動に置き換えることはできません。あなたは常に政治行動を実行しなければなりません。

軍事ユニットは、(プレイヤーの前の) 利用可能プール、消耗ボックス、または地域トラックに配置されます。軍事ユニットが実行できるアクションは、その場所によって異なります。

2つの利用可能な軍事行動があります：

- ・展開(Deploy)
- ・動員解除(Demobilize)

#### 展開(Deploy)

軍事ユニットは、軍事展開アクションを使用して地域トラックに配置します。消耗し、動員解除された軍隊は配備できません。

正確に1つの軍事ユニットを、そのプレイヤーの軍事ユニットがまだ含まれていない地域トラックの列5、6、7、または8の空のスペースに配置できます。軍事ユニットが列5、6、または7に配置されている場合、幸福と影響力に影響します。ある地域にすでに配備されている軍事ユニットは、その地域の別のスペースまたは別の地域のトラックに移動して、適切な幸福と影響力をすべて与えることができます。

**例：**UKには、1つの利用可能な軍隊、1つの消耗した軍隊、もう1つの太平洋(Pacific)に配置した軍隊があります。ヨーロッパに展開したい場合は、利用可能なユニットまたはすでに太平洋にあるユニットのみを使用できます。

プレイヤーは展開中の軍隊を青い列(右端の4列)の任意のスペースに配置し、列の頭に示されている利益/ペナルティを取得します。即時効果はボックスの上部に表示されています。恒久的なメリットは下部に表示されています。軍事ユニットは、すでに別の軍事ユニットが入っているボックスに入れることはできません。異なるプレイヤーのユニットが同じ地域トラックに存在することはできませんが、それらはすべて異なるボックスに存在する必要があります。

**プレイノート：**軍事ユニットが左に配置されるほど、その地域で発揮される力は大きくなりますが、国民総幸福量は減少します。

不安カウンターは、同じスペースや軍事ユニットの右側に配置することはできません。その場合は、同じスペースに配置されなくなるまで、左にシフトして戻します。本質的に、軍事ユニットは「頭打ち」を形成し、不安カウンターはそれを超える移動はできません。**【試注】** 軍隊で押さえつけるという事か)

#### 地域列ボーナスとペナルティ (Regional Column Bonuses and Penalties)

右から左へ：

- ・**2x BID**：この列または左側に配置した軍事ユニットは、未解決の問題に入札するときに2の強さとしてカウントされます(以下の蜂起を参照)。

- ・**+/-1**：この列または左側に配置した軍事ユニットは、所有者にその地域の蜂起ダイスロールに1を加算または減算する能力を与えます。
- ・**黒い四角**：影響力を消耗から利用可能に移動します。
- ・**不満**：表示されている量だけ幸福を減らします。



**例：**UKは、6列目(3つの正方形と2つの不幸が表示)に、利用可能から中東地域に軍事ユニットを配置します。UKはすぐに消耗から3つの影響力を取り戻し、幸福を2つ減らします。また、軍事ユニットが中東に留まっている限り、中東の蜂起ダイスロールを変更するため、その軍事ユニットを未解決の中東問題の2の強さとして数えることができます。さらに、不安カウンターはチャートの右端の列にありました。そこで、UK軍事ユニットのすぐ左側になるように、3列後ろにシフトされます。

**プレイノート：**軍事ユニットを地域に移動させると、幸福を犠牲にして影響力を回復できます。政治行動の前に軍事行動をとることができるので、問題をコントロールするためにさらにいくつかの影響力が必要な場合は、会議である程度の力を得るために軍事ユニットを現場に派遣することを検討してください。

#### 地域ごとの軍事ユニットの制限

1. 各プレイヤーは、各地域に最大1つの軍事ユニットを持つことができます。
2. 複数のプレイヤーが同じ地域に軍事ユニットを持っている場合がありますが、それらは異なるスペースに在る必要があります。
3. 地域に配置される軍事ユニットは、空いているスペースに配置する必要があります。(これは蜂起のタイブレーカーにとって重要です。)

#### 動員解除(Demobilize)

軍事ユニットを動員解除するには、それを動員解除トラックの利用可能な最大のスペースに配置します。すべてのプレイヤーがこのトラックを共有し、各スペースを占有できるのは1つの軍事ユニットのみです。

**ヒストリカルノート：**第一次世界大戦の終わりに、国民は軍隊が帰国することを切望していました。このアクションにより、プレイヤーは軍隊を呼び戻して国民総幸福量を増やすことができます。

#### 重要な注意点

「1」ボックスには、任意の数の軍事ユニットを配置できます。





注：灰色で表示されているスペースは、4人用のゲームでのみ使用します。

その後、プレイヤーは表示されている量だけ国民総幸福量を増やします。早期に復員した軍事ユニットは、幸福量を大幅に増加させます。

動員解除するために選択された軍事ユニットは、利用可能、消耗、または地域トラックのどこからでも持って来ることができます。

軍事ユニットが動員解除されると、それはいかなる目的にも使用できなくなります。それは事実上ゲーム空の除外です。

**プレイノート：**国の幸福レベルがゼロに達した場合、それを増やすことはできません。ゲームの残りの間、それはゼロになります。

### 反乱(Mutiny)

時々、プレイヤーは軍事ユニットを動員解除することを余儀なくされるかもしれません。これは「反乱(Mutiny)」と呼ばれます。

幸福トラックはいくつかのセクションに分かれています。トラックの各セクションは、各プレイヤーがプレイできる利用可能な軍事ユニットの数を示しています。プレイヤーは、幸福トラックに示されているよりも多くの利用可能な軍事ユニットを持つことはできません。これには、活動中(Active)、消耗中(Exhausted)、または地域で展開されている(Deployed in a Region)軍事ユニットが含まれます。

プレイヤーの幸福マーカーがトラックの新しいゾーンに進んだ場合、そのプレイヤーはすぐに軍事ユニットが多すぎるかどうかを確認する必要があります。もし多い場合、すぐに軍事ユニットの一部を動員解除しなければなりません。

これには通常の動員解除ルールが使用されますが、軍事ユニットは「1」ボックスに配置する必要があるため、幸福度は1だけ増加します。

許可された幸福トラックより高いセクションに移動するような場合、プレイヤーが現在よりも多くの軍事ユニットを動員解除しても効果はありません。軍隊は、動員解除トラックから除去されることはありません。



**例：**UKにはまだ3つの動員された軍事ユニットがあり、非常に限界に近いです。そこでUKは軍事行動を利用して動員解除することにしました。彼らは動員解除する2番目のプレイヤーです(USAはすでにそうしました)。つまり、UKは幸福を11から15に4増やします。

そうしないとUKの幸福量が10以下に低下した場合、軍隊を強制的に動員解除する必要があります。これにより、幸福量は1増加するだけです。

アメリカには軍隊が2つしかないとしましょう。そのため、10トラックボックスから始まる黄色のセクションに入っても問題ありません。国民総幸福量が4以下に下がるまで、彼らは反乱を起こさないでしょう。

### 蜂起チェックと蜂起

蜂起チェックが発生した場合、その地域に合わせた問題により、コントロールや選択した問題オプションが変更される可能性があります。蜂起チェックは、危機または会議イベントによってトリガーされます。蜂起チェック時の不安マーカーの位置と軍事ユニットの影響はこの時点で判断されます。

次の手順に従います(アクティブプレイヤーによって実行されます)。

1. 地域を決定します
2. 蜂起をチェックします
3. 未解決の問題を特定します
4. コントロールのための入札を行います
5. 地域の不安をリセットします
6. 問題オプションを選択します
7. 戦略カードを選択します(ゲームの最初の蜂起後のみ)

各ステップの詳細は次のとおりです。

1. **地域の決定：**蜂起チェックで指定された地域を使用します。ない場合は、不安マーカーがトラック上で最も高い(右端)地域(または同点の場合は複数の地域)を確認します。同点の場合は、地域ごとに別々のダイスロールを使用します。
2. **蜂起のチェック：**不安カウンターを含む列は、その地域の不安レベルを決めます。列に蜂起の「X」がある場合、蜂起は発生せず、蜂起チェックダイスロールは行いません。蜂起チェックが必要な地域ごとに、サイコロを振り、出目が不安レベル以上の場合、その地域で蜂起があります。
  - a. **蜂起ダイスロールの修正：**プレイヤーが地域の列の5、6、または7に軍事ユニットを持っている場合、ダイスロールを修正できます。ダイスロールする前に、プレイヤーは、ロールに1追加するか削除するか、またはロールを変更しないかを選択し発表します。複数のプレイヤーがそこに軍隊を持っている場合、アクティブプレイヤーが最後になるように、それぞれが順番に意図を発表します。ダイスロールは、すべての発表の合計によって修正します。

**デザインノート：**地域に「地面にブーツ」を置くこと(boots on the ground)で、大国は地域のイベントに影響を与えることができました。

- b. 複数の地域に対して蜂起チェックを行う必要がある場合は、ここで各ダイスロールします。次に、チャートの上から下に向かって(つまり、最初にヨーロッパ、次にリストの下に)、各地域に対して以下の手順3~7を実行します。
  - c. 蜂起が発生しない場合、蜂起チェックはここで終了します。
3. **未解決の問題を特定**
    - a. **プレイヤーの選択：**その地域で最も問題を多く持つプレイヤーが蜂起の対象となります。最も多いプレイヤーが複数いて同点の場合、その地域で最も左側に軍事ユニットを持つプレイヤーが影響を受けるプレイヤーを選択します。選択するプレイヤーが同点のプレイヤーではない可能性があります。その地域に軍隊がない場合、影響を受ける可能性のあるプレイヤーはそれぞれサイコロを振り、高い出目を出したプレイヤーが蜂起の対象となります。単一のプレイヤーが選択されるまで、ダイスをリロールします。

### 重要な注意点

地域内の問題を誰もコントロールしていない場合、蜂起チェックは終了します。ただし、これが最初の蜂起であり、火薬樽カウンターが右に移動して列1、2、または3に移動する場合は、戦略カードの選択がトリガーされます。

- b. **問題の選択**: 選択したプレイヤーによってコントロールされる最も高いスターの価値の問題が蜂起の対象になり、未解決になります。同点の場合、選択したプレイヤーが、どの問題を未解決にするかを決定します。

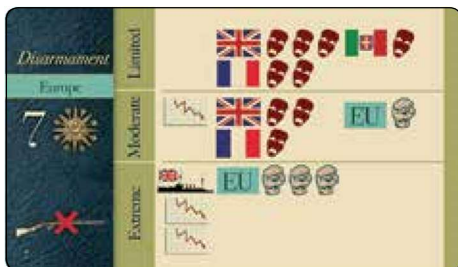
#### 4. 管理のための入札:

- a. 問題をコントロールするプレイヤーから始めて時計回りに進むと、各プレイヤーは軍事ユニットや利用可能な影響力キューブをパスまたはビッドすることができます。
- b. 軍事ユニットは、「軍事なし」のシンボルのある問題には使用できません。
- c. 利用可能であるか、問題と同じ地域にある軍事ユニットのみを使用できます。

### 重要な注意点

蜂起が発生した地域にいる軍事ユニットは、入札の目的で2軍事ユニットとしてカウントされます。

- d. プレイヤーがパスした場合、後で再入札することはできません。
- e. プレイヤーの入札は、他のプレイヤーがカードに入札した軍事ユニットの数と一致するか、それを超える必要があります。ただし、入札が他のプレイヤーの軍事ユニットと等しい場合、彼らはより多くの影響力キューブに入札する必要があります(本質的に、軍事ユニットはあなたが入札している主なものです。軍事ユニットが同点の場合、影響力はタイブレーカーです)。
- f. すべてのプレイヤーがパスすると、その問題で最も軍事ユニットを持つプレイヤーに問題が与えられます。
- g. 軍事ユニットが同点の場合、最も影響力のある同点のプレイヤーが入札に勝ちます。
- h. 落札者は、入札を軍事および影響力を消耗に移動します。他のすべてのプレイヤーの入札に使用した影響力は引き続き利用可能であり、軍事ユニットは利用可能のままであるか、蜂起チェックの前の地域(トラック上の同じスペース)に置きます。
- i. 落札者(のみ)は、入札で各軍事ユニットに対して1つの幸福を失います。
- j. 誰も問題に入札しない場合、それは捨て札の山の一番上に配置されます。



**例:** この問題の左下には「軍事なし」の記号が付いているため、コントロールに入札するために影響力のみを使用できます。

#### 5. 地域不安をリセット

- a. 地域の火薬樽レベルを1増やします(トラックに火薬樽カウンターが

ない場合は、開始位置から列1に移動します)。

- b. 次に、その地域の不安カウンターを移動して、火薬樽カウンターの1スペース右に配置します。

### 重要な注意点

火薬樽カウンターは、チャートの上部に表示されているよりも右にあることは決してないことに注意してください。

6. **問題オプションを選択**: 問題に関する既存の戦略カウンターはすべて破棄されます。問題のコントロールの入札の勝者は、新しく獲得した(再獲得した)問題オプションの1つを選択し、不安カウンターと戦略カウンターを配置し、通常どおり幸福を調整します。

**プレイノート**: 元のコントローラーが問題のコントロールを保持している場合、同じまたは異なるオプションを選択することができます。彼らが同じオプションを選択した場合、幸福と不安の調整が再び行われます。

7. **戦略カードの選択**: これが最初の蜂起である場合、各プレイヤーは選択している戦略カードを宣言する必要があります(詳細については、以下の戦略カードのセクションを参照してください)。

**プレイノート**: 不安定な地域の1人のプレイヤーがすべてまたはほとんどの問題を抱えているため、同じ高価値の問題が繰り返し未解決になる可能性があります。この状況は意図されたものであり、影響を受けるプレイヤーに軍事ユニットを配備するか、状況を緩和するために他の戦術を試みることを強制する必要があります。

**デザインノート**: 一部の問題は大きな問題となり、一方の当事者が解決したと思った後も、会話の中で戻ってきました(例: 賠償)。

#### 包括的な蜂起チェックの例

SMYRNA問題が解決中です。最後のステップは、イベントデッキの一番上のカードを待合室に追加し、カードの危機の部分を解決することです。それはBELA KUNであり、危機は蜂起チェックです。地域トラックは次のようになります。



#### 地域を決定し、蜂起をチェックする

ヨーロッパと中東は最も高い不安ですので、両方とも蜂起がないかチェックされます。チャートの下の行は、蜂起が4以上のダイスロールで発生することを示しています。



チャートの一番上にあるヨーロッパが最初にロールされます。結果は「2」であるため、蜂起はありません。

次に、アクティブプレイヤーは中東をロールします。UK は 6 列目に中東に軍事ユニットを持っているため、UK はダイスロールを変更できます。UK は他のどのプレイヤーよりも中東の問題を抱えているので、ダイスロールから 1 を引くという選択を発表します。UK にとって残念ながら、ロールは「5」であるため、-1 修正を使用しても蜂起が発生します。

中東のロールが 4 以下だった場合、蜂起は発生せず、蜂起チェックはここで終了します。

### 未解決の問題を特定する

UK は 2 つの中東問題をコントロールしており、フランスは 1 つ、USA はコントロールしていません。したがって、UK が蜂起の対象となります。UK にはコンスタンティノープル (6 つ星) とアラビア (3 つ星) があるため、コンスタンティノープルは未解決の問題になります。

UK とフランスの両方が 2 つの中東問題をコントロールしている場合、地域トラックに沿って最も遠い軍力を持つプレイヤーが決定します。この場合は UK なので、UK が決定します。地域内に軍隊がいなかった場合、UK とフランスは誰が影響を受けるかを確認するためにロールします。

### コントロールのための入札

コンスタンティノープルが蜂起の対象となります。この例では、各プレイヤーが利用できる軍事ユニットと影響力は次のとおりです。

UK : 中東に 1 軍事ユニット、6 影響力があります (太平洋に 1 軍事、消耗に 1 軍がありますが、どちらもこの入札には使用できません)。

フランス : 2 軍事ユニットと 10 影響力が利用可能に、1 軍事ユニットが消耗にあります。

USA : 3 軍事ユニットおよび 5 影響力が利用可能にあります。

UK が問題をコントロールして以いますので、UK から入札を開始します。UK は 2 つの軍事ユニットと 2 つの影響力を入札しました。対象地域の軍事ユニットは 2 倍に数えられるので、彼らは 2 軍事ユニットを入札することができます。フランスは 2 つの軍事ユニットと 4 つの影響力で対抗します。USA は 2 つの軍事ユニットと 6 つの影響力を入札します。UK は USA の入札に勝てないため、パスします。フランスは入札を 2 軍事ユニットと 7 影響に増やします。USA は 2 軍事ユニットと 8 影響力を入札することができないので、フランスの入札に勝つために 3 軍事ユニット入札しなければならないでしょう。しかし、USA は国民総幸福量を懸念し、パスすることにしました。フランスは、2 軍事ユニットと 7 影響力の両方を消耗に移動し、幸福を 2 つ減らします。

### 地域の不安をリセット

中東の火薬庫カウンターは、列 1 から列 2 に 1 ボックス右に進み、不安カウンターは火薬庫カウンターの右側のスペース (列 3) にリセットされます。

### 問題オプションを選択

フランスはコンスタンティノープルをトルコに授与することを決定しました。UK からオープンシティ (Open City) にすることを選択していた UK 海軍カウンターが除去され、バルカン半島の不安が 1 つ増加します。

これが現在の状況です。



### 戦略カードを選択

以前に蜂起と戦略カードが選択されていたため、プレイヤーはゲームの残りの部分でこのステップをスキップします。

### 戦略カード

セットアップ中に、いくつかの戦略カードがテーブルに配られます。最初の蜂起の終わりにのみ、低いから高いスコアの順序で、プレイヤーはそれぞれ 1 枚の戦略カードを選択し、ゲームの終わりにまでにその条件を達成して、追加のスター (ポイント) を獲得することができます。もしくは戦略カードの状態を回避します。

### 戦略カードの選択順序

1. 各プレイヤーは、コントロールしている問題 (Issue) のスター値の合計を計算します (戦略カウンターまたは幸福はこの計算にはカウントしません)。
2. スターの合計が最も少ないプレイヤーが戦略カードを選択し、ナショナルマーカーでマークします。同点の場合、現在のアクティブプレイヤーに最も近い (時計回りの) プレイヤーが最初に選択します (したがって、アクティブプレイヤーは常にこの同点に勝ちます)。
3. 次に、スターの合計が次に低いプレイヤーは、残りの選択されていない戦略カードから選択し、その上にナショナルマーカーを置きます。
4. 選択は、スターの合計が最も多いプレイヤーが残りの 2 枚の戦略カードから選択して国家戦略マーカーを配置するまで、この方法で続行されます。
5. 選択されていない戦略カードは取り除かれ、このゲームでは使用しません。選ばれたカードとその上のナショナルマーカーは、すべてのプレイヤーが見ることができるように表向きのままです。

**デザインノート:** 選択した戦略カードは、戦後のグローバルビジョンを表しています。あなたは、任意のプレイヤーによってコントロールされているアイコンと問題についてスターを獲得します。これは、時には、日本に条約に署名させるかどうかなど、戦略カードの条件に有利な問題オプションを選択するように別のプレイヤーをサポートすることを意味します。これはゲームの重要な要素であり、最適化するには複数のプレイが必要になります。

### 交渉

交渉の決定は公開され、拘束力がありますが、即時の取引のみが対象です。将来の約束には拘束力がありません。

1. プレイヤーは自由に取引を交渉できますが、ゲームの素材を直接交換することはできません。
2. 勝者が特定のオプションを選択した場合、プレイヤーは問題の解決に同意

できます。(拘束力)

3. そのプレイヤーターン中に実行される取引条件はすべて拘束力があります。
4. 将来のターンに適用される条件は拘束力を持ちません。
5. **重要**: 取引の一環として、いつでも、プレイヤーは最大6の影響力を利用可能から消耗エリアに移動して、別のプレイヤーが同じ数を消耗から利用可能プールに戻すことができます。

**例**: USA はシリアを解決させ、UK が3つの影響力を消耗に送ると引き換えに、UK 委任統治領を選択することに同意します。これにより、USA は3つの影響力を取得できます。UK がメソポタミア問題に影響を及ぼさないという約束も取引に含まれている場合、取引のその部分は拘束力を持たないでしょう。

ゲーム終了 (RUSH TO THE FINISH)

**ヒストリカルノート**: 1919 年が進むにつれ、敗北した勢力は最終的な条約を見ることをますます切望するようになりました。条件を交渉する大国は、条約草案の終わりに向かって多くの問題を急いで通過することに気づきました。これをシミュレートするために、ゲーム終了の問題(Issue)が引かれると、ゲームは特別なゲーム終了フェイズに入ります。

#### ゲーム終了の代替(Alternate Game End)

ゲーム終了 (RUSH TO THE FINISH) の問題が解決した場合、またはプレイヤーがドローデッキから問題を取得したいが利用できない場合、ゲームは終了し、最終スコアを決定します。

#### ゲーム終了(Rush to the Finish)問題の解決

1. ゲーム終了 (RUSH TO THE FINISH) 問題が問題デッキから引かれた場合、それを待合室に配置し、ゲームは通常どおり続行します。
2. ゲーム終了 (RUSH TO THE FINISH) 問題を解決すると、過半数のプレイヤーが問題 (7 勝利ポイント相当) を受け取り、ゲームはすぐに終了します。
3. 問題を解決するための通常の手順を実行せず、すぐに最終スコアリングに進みます。

#### 最終スコアリング

プレイヤーはいくつかのアイテムでポイントを獲得します:

- ・コントロールした問題
- ・戦略トークン
- ・戦略カード
- ・国民総幸福量

各プレイヤーは、次のように合計スコアを合計します。

**コントロールした問題**: コントロールした問題に示されている勝利ポイントの値を取得します。ゲーム終了 (RUSH TO THE FINISH) の問題が解決した場合、7VP の価値があります。

**戦略トークン立てた国旗**: コントロールする解決済みの問題に国旗を立てた場合、戦略カウンターごとに 1VP を獲得します。

**戦略カード**: 戦略カードの状態に基づいて VP を獲得します(存在する場合)。

**プレイノート**: コントロールした問題の戦略トークンの国旗は 1VP を獲得します。あなたの戦略に関連付けられた戦略トークンは、あなたまたは他のプレイヤーによってコントロールされているかどうかにかかわらず、すべての問題にカウントされます。戦略トークンの国旗は、各 VP カテゴリで 1 回カウントされます。

**地域不安状態**: 戦略カードのアイコンが地域 $\leq 3$  未満の場合、それは、不安カウンターが 1、2、または 3 列にある各地域について、プレイヤーが示された VP を獲得することを意味します。アイコンが地域 $> 4$  の場合、列 4 から 8 の不安カウンターが示された VP をスコアリングすることを意味します。

**軍事ディスクアイコン**: 動員解除されていない軍事ユニットごとに示された VP を受け取ります。

**幸福x2**: プレイヤーは幸福 VP が何であれ 2 倍になります (以下を参照)。

**プレイノート**: あなたは合計であなたの幸福 VP を 2 倍にします。戦略カードで 2 倍の幸福を獲得してから、幸福で再び幸福ポイントを獲得することはありません。合計で 2 倍です。

**プレイノート**: 一部の戦略カードは、日本とイタリアが条約に署名したかどうかに基づいてポイントを獲得します。日本とイタリアは、幸福が 15 以上の場合、条約に署名します。

彼らの幸福が 14 以下の場合、その国は署名を拒否します。

**幸福**: 幸福トラック上の相対的な位置に基づいて VP を獲得します

- a. 幸福が最も高いプレイヤーが最も多くのポイントを獲得します。
- b. ポイントはプレイヤー数に基づいて付与されます。  
2 人用ゲームの場合: 6/0  
3 人用ゲームの場合: 6/3/0  
4 人用ゲームの場合: 6/4/2/0
- c. 同点の場合、同点のプレイヤーは両方ともより高いレベルのポイントを獲得し、次の場所のポイントはスキップされます。
- d. ゼロボックスに幸福があるプレイヤーは、5 ポイントを失います。

**例1**: UK の幸福は 22、USA の幸福は 20、フランスは 18 です。UK のスコアは 6、USA の 3、フランスのスコアは 0 になります。UK と USA のスコアがそれぞれ 22 の場合、それぞれのスコアは 6、フランスのスコアは 0 になります。2 のスコアはスキップされます。

**例2**: UK が 22 で、USA とフランスがそれぞれ 18 である場合、UK は 6 を獲得し、USA とフランスはそれぞれ 3 を獲得します。

合計ポイントが最も多いプレイヤーが勝者です。

#### タイブレーク

同点の場合、国民総幸福量が最も高い同点のプレイヤーが勝者です。それでも同点の場合は、最も多くの問題をコントロールしている同点のプレイヤーが勝者です。それでも同点の場合、勝利は共有されます。



## 2 人用ルール

2 人のプレイヤーでプレイする場合、特に明記されていない限り、すべての主要なルールに従います。

### 概要

2 人用ゲームでは、プレイヤーが扱う国はフランスと UK です。USA も派閥として存在し、その行動はプレイヤーによって制御されています。イタリアはゲームに参加していませんが、幸福(Happiness)は通常どおり記録されます。

アメリカは問題をコントロールしますが、最後に最も多くのポイントを持っていてもゲームに勝つことはできません。

### セットアップ

USA が影響力キューブのみを受け取ることを除いて、通常どおりにセットアップします。USA の軍事ユニットや幸福マーカーを配置しないでください。日本とイタリアの幸福マーカーは通常通り配置します。USA の幸福を変更するような結果はすべて無視します。アメリカの影響力キューブとゲーム中にコントロールする問題を配置するためのエリアを設定します。

### アメリカのルール

各プレイヤーのターンの終わりに、そのプレイヤーは USA の政治行動をとらなければなりません。したがって、USA はプレイヤーの 2 倍の政治行動をとることになります。USA の行動は、アクティブプレイヤーのターンの一部と見なします。

**例：**フランスの手番は、フランスの政治行動、場合によっては軍事行動を取り、次に USA の政治行動を選択して完了することで構成されます。それはずっと「フランスの手番」と考えます。

アメリカは、そのターンのプレイヤーによって支配されていると見なします。したがって、フランスが USA がコントロールしている問題を解決する場合、フランスが問題オプションの選択を行います（ただし、これがどのように実行されるかに関するルールについては、以下を参照してください）。

**例：**フランスが最初にプレイする場合、シーケンスはフランスの行動→USA の政治行動（フランスによって実行される）→UK の行動→USA の政治行動（UK によって実行される）→フランスの行動→・・・になります。

### USA の政治行動オプション

USA は、その順番で 3 つの標準的な政治行動の 1 つをとらなければなりません。

1. 影響力を置く
2. 問題を解決する
3. 影響力を取り戻す

決定は、以下のルールに従って、コントロールするプレイヤーが自由に行うことができます。

**影響力を置く：**コントロールプレイヤーは、通常の影響力を置くルールに従うことができる限り、選択した問題(Issue)に自由に影響力を配置できます（正確に 2 つの問題(Issue)に配置し、両方に勝つ必要があります）。ただし、USA は常に最低限必要な影響力をリードするように配置します（つまり、影響力がない、または USA がすでにリードしている問題に配置する

場合、影響力は 1 つだけになります）。

**例：**フランスは通常通りの順番を取ります。フランスの USA ターンでは、フランスは賠償(Reparations)と韓国(Korea)に影響を与えることを選択します。賠償については、USA が 1 影響力を持ち、UK が 3 持っています。韓国では、USA だけが 1 影響力を持っています。そのため、フランスは 3USA 影響力を賠償に置き（このため USA は 4 になり UK の 3 に勝ちます）韓国には 1 を置きます（2 になりました）。フランスは、USA に賠償への影響を 3 以上、または韓国に 1 以下にすることを選択することはできません。

**問題を解決する：**USA は、支配するプレイヤーに有利な問題を解決することは決してありません。USA または他のプレイヤーが主導権を握っている場合、問題を解決する可能性があります。

問題が解決され、USA が問題に勝ったときはいつでも、選択する問題オプションは、USA の不幸が最も少ないものになります。同点の場合、支配プレイヤーが選択します。USA によって解決された問題は、USA の場所に置かれます。

USA が問題を解決した場合、USA を支配するプレイヤーは、上記の問題オプションを除いて、それがどのように実行されるかについてすべての決定を下します。

イベントを解決するとき、順番になっているプレイヤーがアメリカのために決定を下します。USA は「プレイヤーの選択」イベントにノミネートされます。アメリカには軍事ユニットがないので、イベントがアメリカに軍事ユニットに何かをするというオプションの選択を与える場合、それは効果がありません。USA 幸福も使用しないため、その選択は効果ありません。イベントをテーブルに持ってくる時、USA が解決した場合、通常通り、必要に応じてイベントをコントロールするために影響キューブを配置します。

**例：**Jan Smuts の会議イベントが解決されています。テキストは「プレイヤーは幸福を 2 減らすか、アフリカに 2 つ不安を増加するかのどちらかを選択してください。」アメリカは現在フランスに支配されています。USA がイベントを実施する場合、フランスはアメリカの幸福を減らすか（効果はありません）、アフリカの不安を増やすかを決定します。

**影響力を取り戻す：**プレイヤーがアメリカのために影響力を置くか、または解決するかのどちらの選択肢も取ることができない場合、この行動を取る必要があります。このアクションは、自発的に実行することもできます。いずれの場合も、次の特別なルールを適用します。

1. USA は、可能な限り多くの影響力を回復しなければなりません（通常の 6 まで）。
2. USA を支配しているプレイヤーは、USA が回復したのと同じ量まで、自分の影響力を回復することもできます。

**例：**USA の影響力は 9 であり、フランスの影響力は 3 です。フランスは USA を支配しており、回復アクションを実行します。6USA 影響力が利用可能に戻ります。フランスも最大 6 つを取り戻すことができますが、3 つしかない所以他们を取り戻します。将来のターンで UK が USA を支配しており、回収アクションを選択します。現在、USA の影響力は 3 つだけで、UK の影響力は 12 です。3 つの USA の影響力はすべて、3 つの UK の影響力とともに利用可能に戻されます。

**蜂起:** USA は蜂起に入れません。UK とフランスのみが可能です。最初の蜂起の後、UK とフランスは通常通り戦略カードを選択します。アメリカは戦略カードを選びません。

**ゲームの終了と勝利:** ゲームは通常どおり終了し、勝利ポイントは通常どおり計算されます。USA が管理する問題からの勝利ポイントは、どちらのプレイヤーにも付与されません。アメリカはポイントを獲得せず、勝つことはできません。

#### ソリティアルール

##### 概要

ソロゲームには、UK、フランス、USA の 3 つの派閥のいずれかでプレイします。ゲーム中は常に、プレイヤーは 1 つの派閥を代表し、他の 2 つは自動化されたルール（「ボット」）によって制御されます。プレイヤーが代表する派閥は、ゲームの過程で変わる可能性があります。問題が解決されないときはいつでも、プレイヤーは最も低い派閥の強さで派閥を支配します。ただし、プレイヤーが支配する派閥は常に 1 つ、ボット派閥は 2 つあります。

プレイヤーターンの開始時に、自らの派閥が唯一最強の場合、プレイヤーは勝利ポイントを獲得します。ゲームに勝つには、プレイヤーは 20 以上の VP を持っている必要があります。プレイヤーはハイスコアを打ち負かすこともできます。

##### 定義

**派閥戦略アイコン:** 通常のゲームとは異なり、戦略カードは使用しません。代わりに、各派閥には 3 つのアイコンがあり、どの派閥が問題を管理しているかに関係なく、それぞれが 1 ポイントを獲得します。

これらは:

- ・フランス: 封じ込め U(Containment)、ドイツ経済(German Economy)、フランス帝国(French Empire)
- ・UK: UK 艦隊(UK Fleet)、反ボルシェビキ(Anti-Bolshevik)、大英帝国(UK Empire)
- ・USA: 自己決定(Self-Determination)、産業(Industry)、USA 艦隊(USA Fleet)

**プレイノート:** これらのアイコンは、Solo Player Aid に表されています。

**問題値(Issue Value):** 各解決済み問題には、問題のスター値にその派閥の戦略カウンターを値を加えた値に等しい各派閥の値があります。これは、問題値が派閥ごとに異なることが多いことを意味します。たとえば、RHEINLAND（星の値 6）に産業カウンターがある場合、USA では 7、UK とフランスではそれぞれ 6 の価値があります。

**潜在的な問題の値(Potential Issue Value):** まだ解決されていない問題を評価する場合、潜在的な問題の値は、その派閥に最適なオプションの値と等しくなります。たとえば、RHEINLAND の PIV は、USA とフランスでは 7、UK では 6 です。PIV は、ボットアクションを決定するときに使用します。

**派閥の強さ(Faction Strength):** 各派閥の強さは、それがコントロールする問題のすべてのスター値の合計に、誰が問題をコントロールするかに関係なく、プレイ中の派閥戦略トークンごとに 1 を加えたものに等しくなります。各問題が解決した後、幸福トラックの派閥の強さマーカーを更新する必要があります。

**プレイノート:** 派閥の強さは、現在コントロールしているアイコンとカウンターを見ることでいつでも決定できます。ただし、プレイヤーがテーブルの値を常に合計するのではなく、幸福トラックでその情報に簡単にアクセスできるようにしておく便利です。

#### ソリティアのセットアップ

以下に記載されている場合を除き、3 人のプレイヤーに対して通常どおりにセットアップし、ゲーム終了（RUSH TO THE FINISH）カードの下に 20 枚のカードを置きます。

待合室(Waiting Room)では、3 つではなく 2 つの問題スペースのみ使用します。これは、ボード上で最上部の待合室スペースにある「ソロ用ではありません」アイコンで示されています。

ソロゲームは、戦略カード、または日本またはイタリアの幸福マーカーを使用しません。それらを箱に戻します。

プレイヤー VP マーカーと派閥強さマーカーを幸福トラックのゼロスペースに置きます。

派閥の資材（キューブ等）はすべて、プレイヤーの前の 3 つの別々のエリアに配置します。プレイする順序は、プレイヤーがランダムに選択するか、または自由に設定できます。プレイヤーは、ターン順で最後にプレイする派閥を支配することから始めます。

USA、UK、フランスの幸福マーカーを幸福トラック 20 スペースに配置します。

#### プレイのシーケンス

プレイは通常と同じ順序に従います。ある派閥から次の派閥へと順番に進みます。これは、プレイヤーが派閥を変更した場合でも当てはまります。このため、プレイヤーは連続して複数のターンを取るか、いくつかのラウンドでターンを逃す可能性があります。

**プレイのシーケンスに 1 つの追加があります:** プレイヤーの派閥ターンの開始時に、彼らの派閥の強さが唯一の最高（同点なし）である場合、プレイヤーは VP を獲得します。

#### 重要な注意点

プレイヤーは、各派閥が少なくとも 1 つの問題をコントロールしている場合にのみ VP を獲得できます。

プレイヤーの派閥が順番を得ると、プレイヤーは自分の順番のすべての決定を行います。以下のボットルールは適用されません。

**例外:** プレイヤーがテーブルの両方の問題に最も影響力を持っている場合、どちらかを解決する必要があります。

#### ボットの対戦相手の優先順位

ボットの派閥が交代するときは、次の優先順位に従ってください。

#### 軍事行動

ボットは、次の優先順位に基づいて軍事行動を取ります。

1. その地域の不安が 4 以上の列にあり、ボットが問題を解決しておらず、その地域に蜂起がある場合（その地域の問題に最も多いか同点で関係している場合に限る）、ボットはその地域に軍隊を配置します。その場合、強制的な動員解除を引き起こすか、配置すべきスペースが占有されている



ない限り、軍事ユニットを7列に配置します。7列が他のキューブで占領されている場合は、軍事ユニットを8列に配置します（その他の場合、軍事ユニットは配置しません）。

2. ボットが強制的な動員解除から幸福が1または2離れている場合、2つ以上の幸福を得るスペースがあると、ボットは動員解除します。
3. ボットが地域トラックに動員解除するか配置するかを選択できる場合、ボットは地域トラックに配置する方を選びます。ボットが配置したい地域が3つ以上ある場合は、ボットが最も多くの問題を抱えている場所に配置します。同点の場合は、問題が最も高いスター値を持つ地域に配置します。それでも同点の場合は、各地域のサイコロを振り、高いサイコロを振った地域に置きます。
4. ボットのターンの開始時にこれらの基準のいずれかが当てはまる場合、ボットは政治行動の前に軍事行動を取ります。政治行動の前に軍事行動をとらない場合は、政治行動の後にこれらの基準のいずれかが適用されるかどうかを確認してください。通常どおり、ボットは1ターンに1回の軍事行動しか実行できません。

#### 政治的行動

ボットは、この優先順位に基づいて政治行動を取ります。

1. **問題を解決する**：ボットが問題に勝っている場合、それを解決します。選択肢がある場合、ボットは最高の PIV の問題を解決します。それでも同点の場合は、どちらを解決するかはプレイヤーが選択します。問題に勝っていない場合、問題を解決しません。
2. **影響力を配置する**：ボットは、プレイヤーが選択した2つの問題に影響力を配置します。ただし、ボットが両方で勝たなければなりません。ボットは常に最小の影響力で勝つために配置します。ボットが2つの問題に勝つために十分な影響力を持っていない場合、代わりに影響力を回復します。
3. **影響力の回復する**：ボットは通常どおり、6つの影響力とすべての軍事力を回復します。
4. 上記のいずれにも当てはまらない場合（回復する影響力または軍隊がない場合）、ボットは他のボットがテーブルで勝っている問題を解決します。存在しない場合、ボットは政治行動を実行しません。

**プレイノート**：ソリティアの常識：これは、常に最高のボットを動かそうとしている典型的な最適化ボットではありません。ボットの指示に強制的な選択が具体的に記載されていない場合はプレイヤーが選択します。勝つためには、私たちが設定した制限内でシステムを操作する必要があります。基本的に疑わしいときはあなたが選びます。

#### 問題の解決

ボットが解決すると、通常の解決プロセスに従いますが、次の注意事項があります。

1. ボットは常に最高の PIV オプションを選択します。同点の場合は、派閥の不幸の増加が最も少ないものを選択します。それでも同点の場合、プレイヤーがオプションを選択します。
2. **イベント**：問題がボットによって解決された場合でも、プレイヤーは会議イベントの実施方法を決定します。ただし、オプションのイベントはプレイヤーが実行する必要があります。選択の余地はありません。会議イベントに他の選択肢がある場合（未解決の問題を選択する、派閥を選択するなど）、プレイヤーはそれを実施するかどうか、および実施する方法を完全に制御できます。

3. **問題(Issue)を停止(down)させる**：ボットは、勝っている問題(Issue)を停止させます（2つある場合はプレイヤーが選択します）。存在しない場合は、影響がまったくない問題を停止します（複数の場合はプレイヤーが選択します）。それ以外の場合は、プレイヤーが選択します。
4. プレイヤーは、待合室からテーブルに移動するイベントを選択します。プレイヤーは常に会議イベントの結果を選択するため、イベントを制御するために影響力を与えられない場合があります。
5. ボットが待合室に問題(Issue)を追加したら、問題ドローデッキの一番上のカードを待合室に置き、次に問題ドローデッキから捨て札の山にカードを置きます。

**プレイノート**：ゲーム終了（RUSH TO THE FINISH）カードがこのような捨てられた場合、それを待合室に追加されたばかりのカードと交換します。

6. 危機は通常通り解決されます。

#### 蜂起

蜂起ロールをする必要がある場合、ボットに軍事ユニットを配置した地域があり、ダイスロールを変更できる場合、次のように適用します。蜂起で影響を受ける派閥となる場合、ボットはダイスロールに-1を適用します。それ以外の場合は+1が適用されます。

#### 未解決の問題への入札

未解決の問題に入札する場合、最初にプレイヤーは各ボットが問題に入札する金額を決定する必要があります。次に、プレイヤーは、制御された派閥でそれを打ち負かす意思がある（またはできる）かどうかを判断する必要があります。

ボットが入札する軍事ユニットは、次のチャートに基づいています。

Total Military Units	Bid
3	2 units
2	1 unit
1	1 unit

これはユニットであり、強度ではないことに注意してください。可能であれば、ボットは入札に地域に配置した軍事ユニットを使用します。したがって、ボットの入札は3軍事ユニット（地域内の軍事ユニットがある場合は2、その他の地域の軍事ユニットの場合は1）に達する可能性があります。消耗した軍隊ユニットと他の地域の軍隊ユニットは（通常のルールに従って）使用できないため、ボットは必要な数の軍隊に入札できない可能性があることに注意してください。

**影響力**：ボットが入札する額は、問題の PIV と同じです。それがボットよりも影響力が大きい場合は、最大入札額になります。

両方のボットが同じ入札を行う場合、影響力の大きいボットはさらに1つの影響力を追加して入札します。両方のボットが影響力で結ばれている場合、彼らは PIV に入札するだけです。

ボットの軍事/影響力の入札が決定されると、プレイヤーは最高入札額を上回るかどうかを決定します。もしプレイヤーの入札額が最高ならば、問題を取得し入札に勝利します。そうでない場合、最高入札額のボットが問題を取得します（同点の場合はプレイヤーの選択）。入札に使用した影響力と軍事ユニットは通常通り消耗し、幸福が減少します。

#### 派閥の変化

蜂起またはイベントのいずれかによって問題が解決されない場合は常に、プレイヤーはすぐに派閥の強さが最も低い派閥の支配に切り替えます。同点の場合、プレイヤーは自分が制御したい派閥を選択できます。

これは、プレイヤーが未解決の問題をコントロールするための入札のために新しい派閥を担当することを意味します。

#### ゲームの終了と勝利

ゲーム終了（RUSH TO THE FINISH）の問題が解決するか、問題ドローデッキが空になると、ゲームは正常に終了します。

**最初のゲーム：**プレイヤーが 20 以上の VP を持っている場合、プレイヤーは勝ちます。



**2 回目以降のゲーム：**20 VP レベルで 1 つのゲームに勝ったら、2 回敗北するまで、合計を 5 増やします。次に、個人のソロバランスが見つかるまで、1VP 下げます。何らかの理由で 20VP では勝てない場合は、勝つまで 5VP 下げてください。2 回続けて勝ったら、レベルを上げ始めます。

**デザインノート：**客観的な基準がないため、ソリティアゲームのバランスを取るためには、ゲームデザインでやるよりもあなたが行ってください。初期のコンテストでは 20VP と格闘する必要がありますが、経験を積むにつれて 20 が達成可能になり、現在の経験レベルに最適な場所を見つけるだけです。




### Turn Options

**MUST** do exactly one Political Action

1. Place influence on two Issues 
2. Settle an Issue 
3. Reclaim infl/mil from Exhausted 

May do one Military Action (before or after)

1. Deploy 
2. Demoblize 

---

### SETTLING AN ISSUE

(all done by Active player, except for selecting and resolving option)

1. Award Issue, Remove Influence  
All from winner, 1/2 from others (FRD).  
If Active is not Winner, Active gets back all influence on Issue.  
Winner selects and resolves Option.
2. Conference Event
3. Advance Issues + Event.
4. Add Issue to Waiting Room
5. Add Event / Resolve Crisis

### Uprising Check

1. Determine Region  
Most Unrest. All if tied. 
2. Roll for Uprising  
DR > Uprising #. Military may give +/-1 
3. Determine Player  
Most controlled issues. If tied, player with most advanced military on region track picks. Highest star issue from selected player. 
4. Bid for Control  
In-region military = 2. Current owner bids first. Winning bid to Exhausted. 
5. Region Unrest  
Increase Powder Keg level and reset Unrest. 
6. Select Issue Option 

After First Successful Uprising:  
Draft Strategy Cards

### Icon Reference

	German Reparations
	German Containment
	Empire (Italy, France, Britain)
	Unhappiness
	Happiness
	Unrest
	Powder Keg
	Industrial Growth
	Military
	Self Determination

### Icon Reference

	Bolshevik Containment
	Influence
	Signatory
	Region: Balkans, Middle East, Europe, Africa, Pacific.
	Naval Squadron
	VP
	No Military Influence allowed

---

### Issue Color Chart

Africa	Europe
Pacific	Middle East
Balkans	League