

## プレイブック

### 目次

包括的なプレイ例（4人プレイ） .....	1	18-コンスタンチノーブル（CONSTANTINOPLE） .....	14
セットアップ .....	1	19-スミルナ（Smyrna） .....	14
ラウンド1 .....	1	20-ベッサラビア（Bessarabia） .....	14
ラウンド2 .....	2	21-バーナ（BANAT） .....	14
ラウンド3 .....	3	22-トランシルバニア（Transylvania） .....	14
ラウンド4 .....	4	23-ドブルジャ（Dobruja） .....	14
ラウンド5 .....	5	24-ウクライナ（Ukraine） .....	14
ラウンド6 .....	5	25-バルト三国（Baltic States） .....	14
ラウンド7 .....	5	26-ロシアの交渉（Russian Negotiation） .....	14
ラウンド8 .....	6	27-ビエロロス（Byelosus） .....	14
ラウンド9 .....	6	28-トーゴランドとカメルーン（Togoland & Cameroon） .....	15
ラウンド10 .....	7	29-南西アフリカ（Southwest Africa） .....	15
ラウンド11 .....	7	30-エチオピア（ETHIOPIA） .....	15
ラウンド12 .....	8	31-ドイツ領東アフリカ（German East Africa） .....	15
ラウンド13 .....	9	32-ソマリア（Somalia） .....	15
最終スコア .....	9	33-アルメニア（Armenia） .....	15
ソリティアプレイの包括的な例またはサウロンがパリに行く .....	10	34-キリキア（Cilicia） .....	15
セットアップ .....	10	35-クルディスタン（Kurdistan） .....	15
歴史解説問題カード .....	13	36-パレスチナ（Palestine） .....	15
1-ラインラント（Rheinland） .....	13	37-女性参政権（Women's Suffrage） .....	15
2-プロイセン（Prussia） .....	13	38-軍事介入（Military Intervention） .....	15
3 大洋艦隊（High Seas Fleet） .....	13	39-労働改革（Labor Reform） .....	15
4-ズデーテン地方（Sudetenland） .....	14	40-ドイツの加盟（German Membership） .....	15
5 キール運河（Kiel Canal） .....	14	41-メソポタミア（Mesopotamia） .....	15
6-シレジア（Silesia） .....	14	42-人種平等（Racial Equality） .....	15
7-軍縮（Disarmament） .....	14	43-シリア（Syria） .....	15
8 連合国間の債務（Inter-Allied Debt） .....	14	44-アラビア（Arabia） .....	15
9-ドイツ貿易（German Trade） .....	14	45 国際連盟の投票（League Voting） .....	15
10-チロル（Tyrol） .....	14	46-韓国（Korea） .....	15
11-スロベニアとクロアチア（Slovenia & Croatia） .....	14	47-山東（Shantung） .....	15
12-アンシュルス（Anschluss） .....	14	48-ニューギニアとサモア（New Guinea & Samoa） .....	15
13-モンテネグロ（MONTENEGRO） .....	14	49-ベトナム（Vietnam） .....	16
14-ダルマチア諸島（Dalmatian Islands） .....	14	50-損害賠償（Indemnities） .....	16
15-フィウメ（Fiume） .....	14	51-再建（Rebuilding） .....	16
16 トラキア（Thrace） .....	14	52 未亡人年金（Widow Pensions） .....	16
17-マケドニア（Macedonia） .....	14	53 ゲーム終了（Game End） .....	16
		デザインノート（Geoff Engelstein） .....	16
		デザインノート（Mark Herman） .....	16
		ベルサイユ 1919 ソロプレイヤーエイド .....	18

## 包括的なプレイ例（4人プレイ）

### セットアップ

セットアップ手順の指示に従ってください。完了すると、セットアップは次のようになります（図1）。ショートゲーム用に問題デッキが組まれているので、GAMEEND カードはデッキの下から20枚に配置します。



図1：4人でのセットアップ

このプレイサンプルは、4人でプレイする包括的な例であり、ゲームシステムの大部分とその機能を説明することを目的としています。この例は戦略ガイドではなく、ゲームの仕組みを機械的に描写したものです。マップの端には、10枚の山札から配られた5枚の戦略カードがあります（図2を参照）。アイコンの説明はルールと便利なアイコンリファレンスカードに記載されていますが、これらについてはこのサンプルの後半で説明します。



図2：セットアップ中に配られる戦略カード。最初の蜂起が解決されるまで、プレイヤーは戦略カードを選択しないことに注意してください。

最初のプレイヤーはダイスの出目が大きい人です。同値の場合はリロールします。この例では、最初に英国（David Lloyd George、以下、ジョージ、イギリス、またはUK、色：赤）がプレイし、他のプレイヤーはテーブルの周りに時計回りの順で、米国（Woodrow Wilson、以下、ウィルソン、アメリカ、またはUS、色：白）、イタリア（Vittorio Emanuele Orlando、以下、オーランド、色：黄色）、フランス（George Clemenceau、以降、クレマンソー、色：青）。

これはゲームのターン順です：イギリス、アメリカ、イタリア、フランス。

### ラウンド1

ジョージ（UK）が最初にプレイするので、ジョージの考えについて議論しましょう。プレイヤーのターン中に、あなたは3つの政治行動のいずれかを実行する必要があります、2つの軍事行動のいずれかが実行できます。最初のラウンドでの学習を容易にするために、どのプレイヤーも軍事行動を選択しません。3つの政治行動は、ルールとエイドカードに記載されています。それらは次のとおりです。15個の開始プールからの影響力キューブの配置、問題の解決（まだ可能ではありません）、または影響力と軍事ユニットの回復（まだ可

能ではありません）。消去法により、ジョージが最初のラウンドでできることは、問題に影響力キューブを配置することだけです。

常に5つの問題に配置可能です（例外：ソリティアモードでは4つだけ）。2つの問題がテーブルにあり、3つの問題が待合室にあります。この例では、テーブル上の2つの問題はARMENIA（中東）とRHEINLAND（ヨーロッパ）です。待合室には、ETHIOPIA（アフリカ）、WOMEN'S SUFFRAGE 女性参政権（リーグ）、CONSTANTINOPLE（中東）があります。影響力キューブを配置するための重要なルールは、絶対に2つの問題（1つでも3つでもなく）に配置する必要があることです。影響力キューブを配置するときは、必要な数だけ配置できますが、配置後は他のどのプレイヤーよりも多くのキューブを問題に配置している必要があります。すべてのプレイヤーを合計するのではなく、その問題に最も多くのキューブを配置したプレイヤーだけをカウントします。何らかのルール上の理由で、配置後に最大個数を獲得できる問題が2つない場合は、他の2つのアクションのいずれかを実行する必要があります。このラウンドはゲームの始まりであり、どの問題にもキューブがないため、状況は大きく開かれています。

ジョージが別の問題よりも1つの問題を選ぶ理由はたくさんありますが、最も顕著な理由は、ゲームの終了時にコントロールしている場合、RHEINLANDとCONSTANTINOPLEは両方とも6VPの価値があることです。ジョージはRHEINLANDに3つのキューブを置き、CONSTANTINOPLEに1つのキューブを置きます。

ウィルソン（米国）の番です。ウィルソンは現時点で中東問題に巻き込まれたくない（ボード上に2つある）、WOMEN'S SUFFRAGEに2つのキューブを、ETHIOPIAに1つのキューブを配置することを選択します。

オーランド（イタリア）は、ジョージ（英国）がRHEINLANDを戦わずに持ち去るのを見たくない（ボード上に4つある）、RHEINLANDに4つのキューブを、ARMENIAに1つのキューブを配置します。オーランドは、ジョージの3キューブに勝つために、RHEINLANDで4つ以上のキューブをプレイしなければならなかったことに注意してください。

クレマンソー（フランス）は、RHEINLANDを手放すにはあまりにも重要であると感じ、そこに5つのキューブを配置し、ETHIOPIAに2つのキューブを配置します。両方のフランスのプレイでは、キューブを配置するために、問題に最大数のキューブを配置する必要があることに注意してください。ご覧のとおり、RHEINLANDはヨーロッパ列強から早い段階で注目されています。



図3：ラウンド1の終了時の状況。Rheinland 問題には12個のキューブがあることに注意してください。

## ラウンド2

ジョージは、ゲームの早い段階で RHEINLAND を争うには費用がかかりすぎると判断したため、中東問題をコントロールすることを決定しました。ジョージは ARMENIA に3つのキューブを置き、CONSTANTINOPLE に2つのキューブを置きます。ジョージはCONSTANTINOPLE で配置の前後で他のどのプレイヤーよりも多くのキューブを持っていたので、任意の数のキューブを配置できます。

ウィルソンは現在、問題をある程度コントロールすることを決定しています。ウィルソンは、ジョージが ARMENIA に独立を与えることに同意すれば（問題に関する3つの選択肢の1つ）、彼は ARMENIA 問題を解決すると（声に出して）述べています。ジョージは（声に出して）同意し、合意は現在のターン中に履行されるため、これはイギリスプレイヤーを拘束します。そのため、アメリカは解決アクションを実行します。自分が過半数を占める問題だけでなく、テーブルにあるすべての問題を解決することができますが、ここで明確化する利点があります。主導者として、US プレイヤーは一時的にアクティブプレイヤー・ベンカードを受け取ります。

問題解決手順を地図上にグラフィカルに注釈を付けました。では、数字を（順番に）追ってみましょう。

1. ARMENIA 問題は、最初に問題のキューブを取り除くことによって問題を引き受けた英国プレイヤーに与えられます。すべての英国の影響力は、マップ上の消耗ボックス（この状況では3つのキューブ）に移動します。解決済みの問題にキューブがある他のすべてのプレイヤーは、半分（切り捨て）を消耗ボックスに送りますが、イタリアには1つのキューブしかないので、それはイタリアの使用可能プールに戻されます。英国は、彼の合意に従い、彼が ARMENIA の独立を支持していることを示すために、問題に自己決定(Self Determination)カウンターを配置します。この選択により、中東地域トラックの不安マーカーが3スペース（拳のアイコンが3つ）右に移動します。
2. 各イベントカードの下部は、会議イベントです（ボード上のグラフィックで示されます）。イベントカードは PRINCE FAISAL であり、イベントには影響力キューブがないため、アクティブプレイヤー（ウィルソン）がイ

ベントの解決方法を決定します。カードに影響力キューブがあった場合、そのキューブの所有者がイベントの解決方法を決定します。ウィルソンの戦術がジョージに明らかにされます。米国は、中東に2つの不安を追加することを決定しました。FAISAL カードはゲームから取り除かれます。

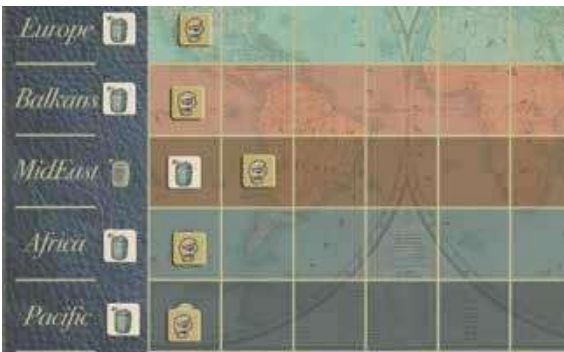
3. 他のプレイヤーが勝つ問題を解決することがしばしば有利である理由は、いわばテーブルを設定できるからです。米国は、待合室の3つの新しい問題と2つの新しいイベントカードから選択してテーブルに移動できます。ウィルソンは CHURCHILL をテーブルに移動することを選択し、米国は影響力キューブの1つをイベントカードに配置して、次の解決アクション中に会議イベントがトリガーされたときに会議イベントを支配できるようにします。その後、米国は、ARMENIA 問題が占めていたスペースに WOMEN'S SUFFRAGE 問題を配置することによって、WOMEN'S SUFFRAGE 問題をテーブルに持ち込みます。テーブルに移動する問題のすべてのキューブは、問題とともに移動するため、2つの US キューブは問題と共にテーブルに移動します。
4. ウィルソンは新しい問題を選んで待合室に入れます。この新しい問題を入れるには2つの方法があります。米国は最初に、問題の捨て置き場から問題を受け取るかどうかを選択する必要があります。現在はゲームの初期段階にあるため、入手可能な問題は CILICIA（中東）のみです。これは、現時点では米国にとってそれほど魅力的ではありません。米国がこの問題を受け入れることを決定した場合、それを待合室に移動するための影響力キューブの消費はゼロです。代わりに、米国は問題の山札から上から2枚のカードを引き、それらを調べて、1枚を待合室に置き、もう1枚を問題の捨て札の一番上に置きます。2つの問題は KOREA（太平洋）と DISARMAMENT 軍縮（リーグ）です。ウィルソンは（歴史に忠実に）DISARMAMENT を選択し、WOMEN'S SUFFRAGE の移動によって空けられたばかりのスペースに置き、KOREA 問題は捨て札の一番上に置かれます。
5. イベントデッキの一番上のカードが引かれ、イベントカードの一番上の危機イベント（ボード上の図を参照）がすぐに実行されます。イベントカードは CHAIM WEIZMANN であり、その危機イベントによって即座に蜂起チェックが行われます。ここで、地域トラックを見て、最も高いレベルの不安が中東にあることに注意してください。したがって、中東での反乱をチェックします。地域は3以上のダイスで蜂起します。ダイスの目は5で、中東は反乱を起こします。英国プレイヤーが最も多くの中東問題を抱えているため、その中の最も価値の高い問題が選択されます。ARMENIA 問題は中東を混乱に陥れ、この問題は未解決にされます。
  - a. 問題の所有者であるジョージ（英国）から始めて、各プレイヤーは未解決の ARMENIA 問題をコントロールするために入札できます。各プレイヤーは、未解決の問題に軍事ユニットおよび影響力キューブを入札できます。ジョージは、未解決の問題に1つの軍事ユニットを入札します。
  - b. 次は米国です。入札により問題が解決されると、以前のオプションの選択はすべて無効になり、再選択されるため、問題のために戦うことを決定します。米国は、米国内の幸福に影響を与えるため、独立以外の選択肢を望んでいません。そのため、米国は1つの軍事ユニットを入札し（少なくとも軍事ユニットがすでに入札されている必要があります）、軍事ユニットの入札は英国の入札に等しいため、米国は少なくとも1つの影響力を追加する必要があります。そこで、2つの影響力を入札することを決定します。
  - c. イタリアは、この問題を受け入れる気力がなく、この未解決の問題に対する今後の入札から抜けます。



- d. フランスも利益を認めず、パスします。
- e. ジョージは戦うことを望んでおり、2回目の軍事ユニットを投入します。  
これは、1軍事ユニットと2影響力の米国の入札に勝ります。軍事力は、これらの状況でより大きな要因になります。
- f. ウィルソンは、ここは一所懸命の地（または問題）ではないと判断し、パスします。
- g. ジョージ（イギリス）は ARMENIA 問題の支配権を取り戻しましたが、合計 20 から 2つの幸福（2 軍事ユニットの入札）を失い、18 に下がりました。2つのイギリス軍事ユニットは消耗ボックスに置かれます。



- h. アメリカは、すべての入札（1 ミリタリーと 2 影響力）を使用可能プールに戻します。
- i. 火薬樽トークンが中東トラックの最初のスペースに置かれ、不安トークンが火薬樽トークンの右に 1 スペース移動した場所に、地域の不安がリセットされました。



- j. ARMENIA 問題の勝者（英国）は任意のオプションを選択できます。米国との当初の協定はもはやここでは拘束力がないため、ジョージはトルコオプションを決定し、米国が2つの幸福を失い、国内の幸福を 20 から 18 に移動させます。
- 6. しかし、これで終わりではありません。これは最初の蜂起だったので、プレイヤーは全員、戦略カードを選択して宣言する必要があります。ジョージは 4VP のスコア（ARMENIA 問題）を持っており、他の 3 人のプレイヤーは 0VP で 2 位につけています。米国はアクティブプレイヤーであるため（常に自分に最も近い位置にいる）、米国、次にイタリア（米国から時計回りに）、次にフランス、高得点を持つ英国が最後になります。この順番で、各プレイヤーは戦略カードを選びます。各戦略カードは 1 人のプレイヤーのみが選択できます。
- 7. ウィルソンは、歴史通りに 14 POINTS を選びます。
- 8. オーランドは幸福ボーナスが魅力的であると考え、GLOBAL TRADE を選択します。
- 9. クレマンソーは OUTLAWING WAR を選びます。
- 10. ジョージは ISOLATIONISM を選択します。

信じがたいかもしれませんが、これで米国ターンが終了し、アクティブプレイヤーカードをボード上の所定の位置に戻します。したがって、今度はオーランドの番です。フランスが RHEINLAND 問題を解決しラインラントを占領することを選択させることを、オーランドは提案します。フランスのプ

レイヤーは同意しますが、イタリアのターンに実行されないことは拘束力がないため、この合意には拘束力がないことに注意してください。イタリアはフランスを信頼することを決定し、待合室の 2 つの問題にキューブを配置することを選択します。イタリアは、DISARMAMENT に 1 つのキューブを配置し、ETHIOPIA に 3 つのキューブを配置します。

ゲームの序盤なので、クレマンソーは、RHEINLAND 問題を解決し、フランスの占領を選択することで、拘束力のない RHEINLAND 協定を尊重することを決定します。

1. この選択により、ヨーロッパの不安が 1 つ上昇します。5 つのフランスキューブはすべて消耗ボックスに移動し、その後 1 つの英国キューブと 2 つのイタリアキューブが続きます（それぞれ 2 つは使用可能に戻されます）。ボード上の数字に従い、会議イベントの実行手順に移ります。
2. 米国はイベントカードに影響力キューブを持っているので、会議イベントをコントロールし、ヨーロッパのトラックの右端のボックスに軍事ユニットの 1 つを配置することによって、ヨーロッパで軍事的影響力を獲得することを決定します。彼らがそれをさらに左側に配置していた場合、彼らはより大きな影響力を得るでしょうが、より多くのペナルティを被ったでしょう。米国は 18 から 19 まで 1 つの幸福を獲得し、そのイベントカードに置かれた影響力キューブを消耗ボックスに置きます。
3. クレマンソーはアクティブプレイヤーであるため、残りの解決手順をコントロールします。したがって、彼はまず MURDOCH をテーブルに移動し、カードに影響力キューブを置き、続いて DISARMAMENT 問題を待合室からテーブルに移動します。
4. 欲しい問題が捨て札にないので、フランスは問題の山の一番上にある 2 枚の問題カードを引きました。それは、SYRIA（待合室に置きます）と SLOVENIA/CROATIA で、SLOVENIA/CROATIA は捨て札の山の一番上に置かれました。
5. 最後に、新しいイベントカードが引かれます（HERBERT HOOVER）。これには、ダイスロール修正が付いた危機イベント（蜂起チェック）があります。ただし、ヨーロッパと中東の両方が最大の不安状態にあり、かつこの療法は蜂起の可能性がない（蜂起チェックが x 値）ため、蜂起はなく、これで第 2 ラウンドが終了します。

ラウンド 2 終了時の状況については、図 7 を参照してください。



図 7：ラウンド 2 終了時の様子

### ラウンド 3

この時点で、ゲームの主要なメカニズムの多くについて説明したので、ゲームは続行しますが、手順の詳細は少なく、ゲームの流れについてはより多くのことを記述します。

ジョージ (英国) の版ですが、CONSTANTINOPLE をテーブルに乗せたいと考えているため、WOMEN'S SUFFRAGE 問題を解決します。この問題は、米国が勝利を収め、Exclude オプションを選択します。フランスは MURDOCH イベントをプレイして、太平洋の不安を2増加させます。ジョージは、CONSTANTINOPLE 問題の後に HOOVER をテーブルに持ってきます。THRACE 問題 (中東) と THE HIGH SEAS FLEET (ヨーロッパ) を2枚引き、待合室に THRACE 問題を、THE HIGH SEAS FLEET 問題を捨て札に置きます。新しいイベントカードは、ARTHUR BALFOUR (蜂起チェック) です。蜂起チェックは太平洋で行いますがサイコロの目は2であるため蜂起はなく、不安マークはトラック上のその場所に残ります。

米国は、DISARMAMENT (テーブル上) に3つの影響力を、THRACE に1つを配置します。

イタリアは、DISARMAMENT に4つの影響力 (現在合計5つ) と SYRIA (待合室) に1つの影響力を置きます。

フランスは、4つの影響力を CONSTANTINOPLE (テーブル上) に、2つの影響力を SYRIA (待合室) に配置します。

ラウンド3の終了時の状況については、図8 (下) を参照してください。



図8：ラウンド3終了時の様子

#### ラウンド4

ジョージ (英国) は、クレマンソーの影響力キューブプールが非常に少ないことを知っているため、CONSTANTINOPLE に4つの影響力 (合計7つ、テーブルの上) と2つの影響力を THRACE (待合室) に配置します。

米国はオーランドよりも多くの影響力を利用できるため、DISARMAMENT に4つの影響力 (イタリアの5つに対して合計7つ) と THRACE に2つ (合計3つ) を配置することで、他の問題にも積極的に取り組みます。

オーランドは、米国が彼よりも多くのキューブを入れたことに気付いたため DISARMAMENT を解決して影響力キューブをすべて取り戻し (妥協すると人々は感謝します)、次の問題を管理します。数字に従って、米国は7つのキューブを消耗ボックスに移動し、イタリアは5つのキューブを利用可能プールに戻します。米国は限定的な軍縮 (Limited Disarmament) を選択し、他の3人のプレイヤーを不幸にしますが、ヨーロッパの不安を増やしませんでした。イベントカードには影響力キューブがありません。従って、イタリアはこのオプションを放棄することになりました。BALFOUR と SYRIA が待合室からテーブルに移動しました。オーランドは捨て札の山を調べることにし、上

位3つの問題が HIGH SEAS FLEET (ヨーロッパ)、SLOVENIA AND CROATIA (バルカン)、そして KOREA (太平洋) であることを確認しました。オーランドは、SLOVENIA AND CROATIA を待合室に移動したいと考えます。この問題は捨て札の2番目のカードであるため、それを待合室に置くために消耗ボックスに影響力キューブを1つ置きます。イタリアは、ヨーロッパから不安を1つ取り除く SPEECH を危機イベントとする JAN SMUTS を引いて、その手番を締めくくりました。

フランスは影響力が不足していることに気づきましたが、2つの影響力で安くなった SYRIA を解決することを選択しました。しかし、中東問題に取り組む前に、彼らはまず自発的な軍事行動を取ることにしました。自発的な軍事行動は、強制的な政治行動の前または後に行われることに注意してください。フランスは SYRIA 問題を解決しようとしているので、まずその地域に軍隊を配備し、甘い組み合わせ (sweet combination) を実現したいと考えます。

軍事ユニットを配置する場合、それを4つの右側のボックス (5列目から8列目) のいずれかの地域トラックに配置できます。5列目に軍隊を配置すると多くの不幸が発生しますが、不安マークが進みすぎるのを防ぎます。フランスは大胆に行動し、自分の軍事ユニットをこのボックスに配置することにしました。戦場の軍隊が世界の出来事に対してより多くの影響力を与えるため、フランスは消耗からの影響力を3つ回復しますが、大衆が軍隊の帰還を望んでいるので、4つの幸福を失います。ようやくフランスは SYRIA 問題を解決できます。

クレマンソーは、ゲームの終了時に自己決定カウンターが置かれている場所ならどこでも勝利点を獲得できますが、これは現時点では役に立たない国民の不幸という犠牲を払っています。フランスは FRENCH MANDATE フランス委任統治領オプションを決定し (SYRIA 問題カードにフランス帝国 (Empire) カウンターを置く)、米国の幸福度を1つ下げ、中東の不安を1つ上げます。会議イベントには誰も影響力を持たないため、フランスは影響力2を消費して幸福度2 (13から15) を獲得し、中東の不安をさらに2増加させますが、フランス軍ユニットの存在が1マス移動した後に不安マークが停止させます。クレマンソーは、JAN SMUTS と SLOVENIA AND CROATIA 問題をテーブルに移動します。フランスは捨て札置き場に興味がないので、SHANTUNG 山東 (太平洋) を待合室に置き、SOMALIA (アフリカ) を捨てます。危機イベントは BILLY HUGHES の蜂起チェックです。中東のダイスの目は5ですが、軍事ユニットを配備しているためフランスは蜂起チェックのダイスを1ずつ増減することができ、蜂起を回避するためにダイスの目を4に変更します。

これでラウンド4は終了です。ラウンド4の終了時の状況については、図9 (下) を参照してください。



図9：ラウンド4終了時の様子



## ラウンド5

ジョージ (英国) は、多大な影響力を費やした CONSTANTINOPLE 問題を解決します。その7つのキューブは消耗ボックスに行きます。フランスは2つの影響力を回復し、2つを消耗ボックスに送ります。英国はこの都市をトルコに譲渡することを選択し、バルカンの不安を1つ増やしました。会議イベントは英国が自らを選択し、自国の不幸を増やさないためアフリカの不安が2増加します。その後、BILLY HUGHES がテーブルに移動しますが、英国はその上に影響力キューブを置かないことを選択します。SHANGUNG 問題もテーブルに移動します。英国は MONTENEGRO (バルカン半島) を待合室に、MACEDONIA (バルカン半島) を捨て置き場に置きます。最後に、危機イベント (JOHN FOSTER DULLES) は地域 (中東) の熱狂に火をつける演説 (SPEECH) ですが、フランス軍事ユニットのせいだ騒動は拡大しませんでした。

ウィルソンは影響力を補充する必要がある、消耗ボックスから6つの影響力キューブを使用可能プールに戻します。

オランダは解決済みの問題がない唯一の勢力であるため、SHANTUNG と SLOVENIA AND CROATIA にそれぞれ4つのキューブを配置することにより、両方のテーブル上の問題に懸命に取り組みます。

クレマンソーはまた、消耗ボックスから6つの影響力を補充して回収します。これでラウンド5が終了します。下の図10を参照してください。



図10：ラウンド5終了時の様子

## ラウンド6

英国は影響力キューブが少ないため、回復アクションを実行し、6つの影響力キューブと2つの軍事ユニットを回復します。そして、英国は自発的動員解除アクションを実行することを決定し、最初に利用可能な動員解除ボックスに軍事ユニットの1つを配置します。これは5つの幸福上昇ボックスであり、幸福度を14から19に増加させます。次に動員解除する場合、軍事ユニットは4のボックスに配置します。

ウィルソンは、5つの影響力キューブを SHANGUNG (テーブルの上) に置くことによって、太平洋での問題を取り扱います (イタリアには4つ)。また1つの影響力キューブを待合室の MONTENEGRO に置きます。

イタリアは、SLOVENIA AND CROATIA を解決することにより、最終的に問題のスコアボードに乗ります (4つのキューブを消耗ボックスに送りま

す)。イタリアは両方の地域に独立を与え (問題に自己決定カウンターを2つ置くことで示します)、幸福度を1獲得します (19から20)。会議のイベントでは、イタリアが自らを選択し、太平洋の不安を2増加させます。CHAIM WEIZMANN と ETHIOPIA がテーブルに移動します。問題カードを2枚引くと、待合室に BANAT (バルカン) を、捨て札に DOBRUJA (バルカン) を置きます。危機イベントは CIVIL WAR 内戦 (NIKOLA) であり、ランダムな地域の火薬樽が1つ増加します。ダイスの出目は1であり、ヨーロッパに火薬樽が追加され、不安マーカーを1スペース右に強制移動します。

クレマンソーは、SHANTUNG 問題に関する米国の立場に異議を唱えることを選択し、6つのキューブをそこに置き、1つは BANAT を待合室に置きます。その後、フランスは自発的な軍事行動を起こして軍事ユニットを動員解除し、4つの幸福を獲得します (15-19)。

これでラウンド6が終了します。下の図11を参照してください。



図11：ラウンド6終了時の様子



図12：ラウンド6の終了時にプレイヤーが解決した問題とアセット

## ラウンド7

英国は5つの影響力を ETHIOPIA (テーブル上) に、2つの影響力を BANAT (待合室) に配置します。

米国は、問題をコントロールしようとし、フランスのために SHANTUNG 問題を解決することを決定します。米国は5つの影響力を利用可能に戻します。フランスは6つのキューブをイタリアは2つのキューブを消耗ボックスに送り、イタリアは2つのキューブを受け取って使用可能に戻します。フランスは中国に都市を与えることを選択し、日本は3つの幸福を失います (20から17)。日本は非プレイヤー国であり、条約に署名するかしないかだけがゲームに影響を与えることに注意してください。選択された現在の戦略カードでは、米国は日本が署名することを望んでおり、英国は日本が署名することを望んでいません。この小さな綱引きは、最終的には日本の幸福度によって決定されます。日本の幸福度が15以上の場合は署名しますが、14以下の場合は署名しません。指標と日本の幸福への影響を考えると、これは英国にとって純粋に利益となります。米国は引き続き、CHAIM WEIZMANN で会議イベントを実行し、中東での蜂起チェックを要求します。ここでも、サイコロ

の目は5であり、フランス軍事ユニットは蜂起を回避してこの結果を4に減らします。イベントによると、蜂起がない場合、中東の不安は1減少します。中東のフランス軍は、給料を稼ぎ続けています。ウィルソンはその後、NICOLA PETROVIC-NEGROS と THRACE 問題をテーブルに移動します。ウィルソンは捨て札パイルを避けて、REBUILDING (ヨーロッパ) 問題を待合室に、SUDETENLAND (ヨーロッパ) を捨て札パイルに送ります。危機イベントはゴシップ (W.E.B.DUBOIS) であり、配備されたすべての軍事ユニットが消耗ボックスに移動します。中東のフランス軍とヨーロッパのアメリカ軍は消耗しました。

オーランドは回復アクションを使用して、6つの影響キューブを使用可能に戻します。

クレマンソーはこれに倣い、回復アクションを使用します。  
これでラウンド7が終了します。下の図13を参照してください。



図13：ラウンド7終了時の様子

#### ラウンド8

ジョージはETHIOPIAを解決することに決め、5つのキューブを消耗に送ります。イタリアとフランスはそれぞれ1つのキューブを消耗に送り、一方イタリアは2つのキューブを回復し、米国とフランスはそれぞれ1つのキューブを回復します。英国の使命は、大英国帝国マーカーを米国とイタリアがそれぞれ1つの幸福を失う問題に置くことを選択しました。その後、英国は、W.E.B.DU BOIS (会議イベントをコントロールするため影響力を配置) と BANAT をテーブルに移動し、オプションの会議イベントを実行しないことを選択します。さらに、英国は捨て札パイルを無視して INDEMNITIES (Reparation) を待合室に、SMYRNA を捨て札パイルに置きます。危機イベント (PAUL HYMAN) は、ちょうど解決した地域 (この場合はアフリカ) での蜂起チェックです。ダイスの目は6で、アフリカは蜂起します。英国が持つアフリカで唯一の問題 (ETHIOPIA) であるため、すぐに未解決になります。イギリスは1つの軍事ユニットを入札し、他のプレイヤーは3VPの問題には異議を唱えないため、イギリスはETHIOPIAの支配を維持します。英国は入札した軍事ユニットを消耗ボックスに送り、幸福度を1減らします。アフリカトラックの火薬樽トークンは列1に移動し、不安トークンは列2に移動します。これで再び英国委任が選択されるため、米国とイタリアは同じ問題で2回目の幸福の損失を被ります。

ウィルソンは THRACE 問題を解決し、国民投票オプション (自己決定カウンターを配置する) を選択し、バルカン半島と中東はそれぞれ1つの不安が増加します。英国がイベントをコントロールするため、オプションの会議

イベントを実行し、2つの幸福 (16から18) を獲得しながら3つの影響力を消費することを選択します。その後、ウィルソンはJOHN FOSTER DULLES と MONTENEGRO をテーブルに移動します。捨て札の上から3つの問題の確認はアメリカにとってほとんど関心がないため、VIETNAM (太平洋) は待合室に、SOUTHEAST AFRECA (アフリカ) は捨て札に行きます。危機イベント (FRIDTJOF NANSEN) は、サイコロを1つ減らした蜂起チェックです。太平洋は最も不安が大きいため対象地域になります。ダイスの出目は1なので、蜂起はありませんが、地域は非常に不安定なままです。

オーランドは、待合室の両方の REPARATION 補償問題 (REBUILDING 再建と INDEMNITIES 報償) に3つのキューブを置きます。

クレマンソーは、両方のテーブル上の問題に影響力を置きます (MONTENEGRO に3つのキューブ、BANAT の2つのキューブ、合計3つ)。

ラウンド8の終了。下の図14を参照してください。



図14：ラウンド8終了時の様子

#### ラウンド9

ジョージは回復アクションを使用して、6つの影響キューブとその軍事ユニットを受け取ります。

ウィルソンはそれに倣い、6つの影響キューブとその軍事ユニットを受け取るための回復アクションも実行します。

オーランドは窮地に陥っています。フランスがテーブル上の両方の問題で過半数を占めているため、イタリアがどちらかを解決させて、イタリアが望む REPARATION 問題をテーブルに入れると、フランスがすぐにもう一方に勝ちます。そのため、イタリアは BANAT (バルカン) に4つのキューブを置き、待合室での REBUILDING 問題の賭け金を1つ (合計4つ) 増やします。

クレマンソーは MONTENEGRO を解決し、彼の3つのキューブを消耗させ、米国は1つのキューブを回復します。フランスは MONTENEGRO をユーゴスラビアの一部にすることを選択し、イタリアの幸福度を2減らし、ドイツの封じ込め (German Containment) トークンを追加します。現在、ゲーム内の問題にはドイツ経済 (German Economy) カウンターが置かれていないため、会議イベントは効果がありません。フランスは、PAUL HYMAN (イベントをコントロールするために影響力キューブを配置) と VIETNAM をテーブルに移動します。フランスは捨て札パイルを避けて、3番目の賠償問題



(WIDOW'S PENSIONS) を待合室に置き、ANSCHLUSS 問題を捨て札パイルに置きます。ベルサイユでの議論が、歴史的にそうであったように、賠償問題へと力強く動いたのは興味深いことです。最後に、危機イベント (WELLINGTON KOO) は軍事移動 (Military Maneuver) であり、効果はありません。

これでラウンド9が終了します。下の図15と16を参照してください。



図15：Round9 終了時の様子



図16：ラウンド9の終了時にプレイヤーが解決した問題とアセット

## ラウンド10

この時点で、フランスがイタリアに先んじているように見えます。これらの明らかな事実により、今後のプレイヤーの行動に変化が見られるはずですが。

解決された問題の数を考えると、ゲームはおそらく最終ゲームに移行していることが明らかなので、ジョージはボード上でいくつかの大きなポイントを獲得したいと考えています。イタリアを追うことは意味がないので、ジョージはもはやBANAT 問題に異議を唱えず、代わりにVIETNAM (テーブル上) とWIDOW'S PENSIONS (待合室) にそれぞれ2つのキューブを置きます。

ウィルソンは、3つのキューブをVIETNAM (テーブル上) に置き、4つのキューブをINDEMNITIES (待合室) に置きます。

イタリアはBANAT 問題を解決し、4つのキューブを消耗ボックスに送りました。英国は1つとフランスの2つのキューブを利用可能ブルーに、残り (それぞれ1つ) を消耗ボックスに送ります。イタリアは、ヨーロッパの不安を1つ増やすルーマニアのオプションを選択します。フランスは、会議イベント (影響力キューブを消耗に移動) をコントロールし、ヨーロッパに2つの不安を加え、太平洋地域と同点にします。FRIDTJOF NANSEN とREBUILDING 問題 (REPARATIONS) がテーブルに移動します。利用できる影響力キューブがないため、イタリアはランダムに引き、NEW GUINIA AND SAMOA 問題を待合室に、KIEL CANAL を捨て札置き場に送ります。危機イベントは、ランダムな地域に不安を加えるNATURAL DISASTER 自然災害です。ダイスの出目は3であり、これは中東 (地域トラックの右側のダイスと出目の結果を参照) であるため、中東の不安トークンは2つボックスを移動します。

フランスは回復アクションを使用して、6個のキューブを消耗から使用可能に移動します。

これでラウンド10が終了します。下の図17を参照してください。



図17：Round10 終了時の様子

## ラウンド11

ジョージは大変な状況にいます。中東は非常に不安定であり、英国は他のどのプレイヤーよりも多くの中東問題を管理しているため、CONSTANTINOPLE を失う可能性があります。ジョージは最初に自発的軍事行動を実行し、軍事ユニットを中東のトラックで最も攻撃的なボックスに配備し、不安マーカーが2つのボックスを左に動かします。そのトラブルのために、英国は4つの幸福 (19 から 15) を失い、3つの影響力を回復します。CONSTANTINOPLE が不安定になった場合、配備された軍隊は自動的に入札で2としてカウントされるため、CONATANTINOPLE 問題も保持できません。

義務である政治行動のために、ジョージは米国のためにベトナム問題を解決することに賭けます。そうすれば、彼らは、WIDOW'S PENSIONS 問題を解決し、その後に勝つことができます。米国は独立を選択し (1世紀の違い)、フランスの幸福度を2 (20 対 18) 減少させます。会議イベントは効果がありません (解決済みの問題に COMMUNIST 共産主義者マーカーはありません)。ジョージは、WELLINGTON KOO と WIDOW'S PENSION をテーブルに移動します。

ゲームが終わりに近づいているため、英国は捨て札置き場の問題を戻すために影響力を使いたくないので、2つのランダムな問題を引き、DALMATIAN ISLANDS (バルカン) の問題を待合室に置き、TRANSYLVANIA (バルカン) を捨て札に置きます。危機イベントは蜂起 (EDWARD HOUSE) であり、ヨーロッパと太平洋が同点です。これは、英国が中東に軍隊を配備する際に目指していたものでした。ヨーロッパのダイス目は3で、蜂起はありません。太平洋ダイスの目は5で、蜂起を引き起こします。米国とフランスはそれぞれ1つの太平洋問題で同点であり、どちらも太平洋地域に軍を持っていないため、タイブレーカーはダイスロールで高い方が負けです。米国は3で、フランスは5でした。したがって、SHANTUNG は未解決になりました。

フランスは2つの軍事ユニットで入札を開始します。英国はパスします (1軍事ユニットのみが利用可能)。米国は3つの軍事ユニットすべてを配備します。イタリアには3つの軍事ユニットがありますが、使用可能な影響力キューブがないため、米国を上回ることができずパスします。フランスは軍事ユニットの1つをすでに動員解除したので、より高い値で入札できずパスを余儀なくされ、その結果、問題の入札は米国に負けました。米国はその3つの軍事ユニットを消耗ボックスに送り、3つの幸福度 (19 から 16) を失います。



が、2つのフランスの軍事ユニットは使用可能に戻ります。これは重要です。地域の不安がリセットされたため、太平洋は火薬樽を獲得し、不安マーカースは火薬樽マーカのすぐ右に移動します。これで、米国は問題のオプションを選択できます。日本が条約に署名するとアメリカの戦略カードはポイントを獲得するので、アメリカは日本に SHANTUNG を与え、日本の幸福度を17から19に増やします。そして太平洋の不安を1増やし、解決した問題に2海軍戦隊マーカースを置きます。海軍戦隊マーカースは、両方とも US か UK か、またはそれぞれ1かをアメリカが選択します。米国は2つの米国海軍マーカースを置くことを選択し、ゲームの終了時にそれぞれ IVP を獲得します。すべてのプレイヤーは、新しい問題の VP の最高得点者がいることに気づきます。

ウィルソンは、最初に自発的な動員解除アクションを実行することで自分の番を開始します。この軍事ユニットはマップボードのどこからでも持ってくるので、アメリカは自分の軍事ユニットの1つを消耗ボックスから動員解除の「3」ボックスに置き、米国の幸福を13から16に増加させます。

その後、アメリカ軍プレイヤーは回復アクションを実行して、消耗ボックスから4つの影響力キューブと2つの軍事ユニットを回復します。

イタリアはREBUILDING問題を解決し、低位のオプションを選択します（工業マーカースを置く）。これにより、幸福度がフランスは17から15に2つ、英国は15から13に、イタリアは16から15に減少します。その後、イタリアはオプションの会議イベントを実施しないことを選択します。その後、イタリアはEDWARD HOUSEとDALMATIAN ISLANDSをテーブルに移動します。影響力キューブがないため、オランダはランダムに2つの問題を引き、ゲームの終了（ラッシュトゥザフィニッシュ）の問題を引き、これを待合室に入れなければなりません。もう1つのBALTIC STATES問題は、捨て札にされます。最後に、危機イベントはRELIEF EFFORTSであり、ランダムな領域から火薬樽を取り除きます。ダイスの出目は6なので、効果はありません。

クレマンソーは5つのキューブをEND OF GAME問題に、1つのキューブをDALMATIAN ISLANDSに配置します。

ラウンド11は終了します。



図18：ラウンド11の終了時の様子



図19：ラウンド11の終了時にプレイヤーが解決した問題とアセット

ラウンド12

ジョージは、WIDOW'S PENSION問題を解決します。彼は、米国の幸福度を1つ（16から15）減らし、ヨーロッパの不安を1つ増やすYESオプションを選択します。英国は会議イベントを使用して5つのフランスの影響力を利用可能に戻し、次にROBERT BORDENとEND OF GAME問題を影響力のシュートアウトのためにテーブルに移動します。自分の影響力を維持したいため、彼は捨て札置き場（BALTIC STATES）から一番上の問題を取り、待合室に置きます。最後に、危機イベントが引かれ（ABDULAZIZ IBN SAUD）、ダイスロールから1つ減少させて蜂起チェックを行います。ヨーロッパが最も不安が大きいため蜂起チェックし、サイコロは1なので蜂起はありませんでした。

ウィルソンはEND OF GAMEに6つの影響力を置き、DALMATIAN ISLANDSに2つの影響力を置きます。

オランダは回復アクションを使用して、6つの影響力キューブを回復します。

クレマンソーはEND OF GAMEに9つの影響力を置き、DALMATIAN ISLANDSに2つ、合計3つの影響力を置きます。

ラウンド12は終了します。



図20：ラウンド12の終了時の様子



図21：ラウンド 11 の終わりにプレイヤーが解決した問題とアセット

## ラウンド 13

ジョージは、フランスが自分よりも多くのキューブを持っていることを理解しており、現状のままではEND OF GAME 問題はフランスが手に入れることができます。したがって、彼は賭けをして、最初に軍事展開アクションを実行し、バルカントラックで最も左端のスペースに自分の軍事ユニットを配置します。これにより、英国の幸福度が4減少します(13から9)が、消耗ボックスから3つの影響キューブが回復されます。英国の幸福は現在、2つ目の軍事ゾーン(9)にあるため、反乱(Mutiny)の可能性があります。ただし、英国はすでに3つの軍事ユニットのうち1つを動員解除しているため、2つしかなく、それ以上の効果はありません。

ジョージは政治行動を取り、テーブルのBALTIC STATES(待合室)に1つのキューブを置き、END OF GAME 問題に11のキューブを置きます。

ウィルソンは今、窮地に立たされています。影響力を置くことは何のアドバンテージもないようで、米国は自分がリードしていると信じている場合、ゲームを長引かせることは危険です。したがって、ウィルソンはEND OF GAME 問題を解決してゲームを終了し、英国にEND OF GAME 問題を与え(7VP)、すぐに最終採点手順に進みます。

最終的な幸福レベルは英国13であり、米国、フランス、イタリアはすべて15で同点です。これら3つが最初に同点であるため、それぞれの基本幸福ボーナスは6です。英国の幸福ボーナスはゼロです。イタリアと日本はどちらも幸福度が15以上で終わったので、両方とも条約に署名します(イタリアはほとんど問題を解決していませんが)。

## 最終スコア

### イギリス：

合計 VP:30 (下に1から4を追加)

1. コントロールした問題(問題のVP値を加算):25VP
2. 戦略トークン(解決済みの問題のフラグ):1VP
3. 戦略カードの合計:4VP(いずれかの条件がx2幸福の場合、0VPを表示)
  - a. 条件1(左端のボックス):1VP(産業)
  - b. 条件2(中央左のボックス):3VP(自己決定)
  - c. 条件3(中央右のボックス):0VP(日本とイタリアが条約に署名)
  - d. 条件4(右のボックス):0VP(x2幸福)
4. 国民の幸福:0VP(戦略条件の1つがx2の場合、この値を2倍にする)

### 米国：

合計 VP:42VP (下に1から4を追加)

1. コントロールした問題(問題のVP値を加算):22VP
2. 戦略トークン(解決済みの問題のフラグ):2VP
3. 戦略カードの合計:12VP(いずれかの条件がx2幸福の場合、0VPを表示)
  - a. 条件1(左端のボックス):1VP(封じ込め)
  - b. 条件2(中央左のボックス):3VP(自己決定)
  - c. 条件3(中央右のボックス):6VP(日本とイタリアが条約に署名)
  - d. 条件4(右のボックス):2VP(リーグの問題)
4. 国民の幸福:6VP(戦略条件の1つがx2の場合、この値を2倍にする)

### イタリア：

合計 VP:32VP (下に1から4を追加)

1. コントロールした問題(問題のVP値を加算):16VP
2. 戦略トークン(解決済みの問題のフラグ):0VP
3. 戦略カードの合計:4VP(いずれかの条件がx2幸福の場合、0VPを表示)
  - a. 条件1(左端のボックス):2VP(産業)
  - b. 条件2(中央左のボックス):-1VP(ドイツ軍の賠償)
  - c. 条件3(中央右ボックス):0x2幸福VP
  - d. 条件4(右ボックス):3VP(3地域)
4. 国民の幸福:12VP(戦略条件の1つがx2の場合、この値を2倍にする)

### フランス：

合計 VP:30VP (下に1から4を追加)

1. コントロールした問題(問題のVP値を加算):15VP
2. 戦略トークン(解決済みの問題のフラグ):1VP
3. 戦略カードの合計:8VP(いずれかの条件がx2幸福である場合、0VPを表示します)
  - a. 条件1(左端のボックス):1VP(封じ込め)
  - b. 条件2(中央左のボックス):0VP(反共産主義者)
  - c. 条件3(右のボックス):3VP(自己決定)
  - d. 条件4(右のボックス):4VP(2地域)
4. 国民の幸福:6VP(戦略条件の1つがx2の場合、この値を2倍にする)

ウィルソン(米国)が勝利！



ソリティアプレイの包括的な例またはサウロンがパリに行く

これに先立つプレイの包括的な例では、2人から4人でプレイするゲームの仕組みについて詳しく説明しました。このゲームには、娯楽とスキル向上のためのユニークなソリティアシステムの含まれており、2~4人用のゲームと同じ手順を使用しますが、いくつかの新趣向があります。文学に出てくる邪悪な君主のように会議の出席者を操作することで、ある種のひねった方法で勝つことができる、と中つ国の悪名高いサウロンは言います。一つの指輪が破壊された後、サウロンの悪意はどうなったか考えたことはありますか?さて、この歴史の物語において、彼の邪悪な本質がパリに行き、あなたは彼の器となります。彼らの耳元で囁いて悪いことをさせて、利益を得て第二次世界大戦を引き起こしましょう。サウロンはパリへ行きます。さあ、ソリティアを続けましょう。

ソリティアシステムでは、会議の出席者を操作して、メインゲームから変更された形式で勝利点を獲得します。あなたは特定のチームを代表しているわけではなく、ゲームの終了までにできるだけ多くのVPを獲得することが目標です。常にポットと呼ばれる2つのダミーハンドと対戦します。常に3つの陣営のいずれかをプレイしており、ターンの開始時に問題と戦略トークンスコアが最も高い陣営をコントロールしている場合、1VPを獲得します。そうでない場合は得点しません。ゲームの終了時に20VPに達した場合は勝ち、それ以外の場合は負けです。興味深いひねりは、蜂起が問題を未解決にするときはいつでも、あなたはすぐにスコアが最も低い側に切り替え、切り替えの原因となった未解決の問題を解決するためにプレイを続けます。

次は、ソリティアシステムの特徴的な機能をすべてカバーするセッションです。これに先立つメインのプレイサンプルで行ったような、すべてのキューブの動きについては説明しません。戦略についていくつかコメントしますが、これは平凡なプレイであることを保証します。実際、この例のソリティアプレイヤーはかなりひどく負ける可能性があります。それでは、セットアップから始めましょう。

#### セットアップ

常に3つの派閥の1つを代表し、ポットの指示に従って対戦相手を行動させます(詳細については、ゲームのソリティアールールのセクションを参照してください)。蜂起により問題が解決されない場合はいつでも、その時点で問題と戦略トークンのスコアが最も低い派閥をすぐに変更します。ゲームの終了時にどの陣営が最も高い問題スコアを持っているかに関係なく、あなたのスコアは、あなたの番になったときに、最も高い問題と戦略トークンのスコアを持っていた回数です。ゲームの終了時に20VPを獲得していた場合は勝ち、それ以外の場合は負けです。

プレイ中に待合室(ボードを参照)に3つではなく2つの問題があることを除いて、3人用のゲームのようにセットアップします。ソリティアプレイする場合、戦略カードは使用しません。代わりに、各陣営には3つの戦略トークンがあり、それらがどの解決済みの問題に存在するかに関係なく、その派閥のスコア(ルールとソロプレイエイドを参照)としてカウントされます。幸福度はスコアに影響しないため、イタリアまたは日本のマーカーは使用しません。幸福は、陣営の軍の反乱(mu'tiny)が行われるかどうかにかのみ影響します。ターン順は好きなように設定できますが、常に開始時にはあなたの陣営が最後になるようにします。この例では、ターンの順序は英国、フランス、米国なので、米国の陣営で開始します。

重要な点は、ほとんどのソリティアシステムとは異なり、ルールに別段の定めがある場合を除いて、すべての決定をコントロールできることです。ポットにとって最善の動きをすることは想定されていないため、最適化の計算は行われません。ゲームは、軍事配備を行う必要がなく、影響力を配置する必

要がある問題を解決することもできないため、英国のポットが最初にポットの指示に従って開始されます。この配置は通常のルールに準拠する必要があるので、英国は正確に2つの問題をプレイし、影響力キューブの過半数を占める必要があります。ポットは効率的であるため、必要な大多数の影響力キューブの位置を超えることはありません。

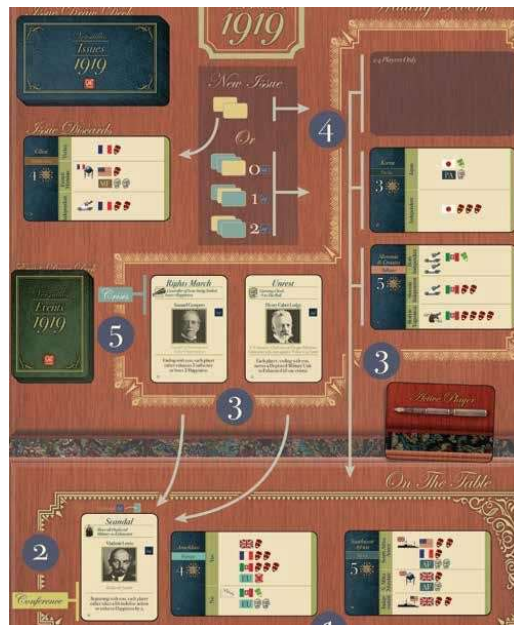


図1: ソリティアゲームの初期設定。待合室には3つではなく2つの問題が存在することに注意してください。一番上の待合室のボックスは使わないでください。

キー: (#) = カード番号

**プレイノート:** ほとんどの場合、問題とイベントは読みやすくするためにタイトルで参照されます。

**UK:** UK 影響力(以下、キューブ)を SLOVENIA & CROATIA (11) に、さらに SOUTHEAST AFRICA (29) 問題に1つのキューブを配置することを選択します。

**フランス:** SLOVENIA & CROATIA (11) に2つのキューブを置き、ANSCHLUSS (12) に1つのキューブを置きます。

**プレイノート:** 私の役割はサウロンなので、私は英国とフランスにいくつかの問題をめぐる戦いではキューブを同数にし、残りの部分については米国にオープンフィールドを与えたいと考えています。

**US (人間):** 私の番であり、各陣営がまだ少なくとも1つの問題をコントロールしていないため、VPを獲得することはできませんが、これは私が高いスコアを持っていれば発生するときです。私は KOREA に1つのキューブ、SOUTHEAST AFRICA に2つのキューブを配置します。

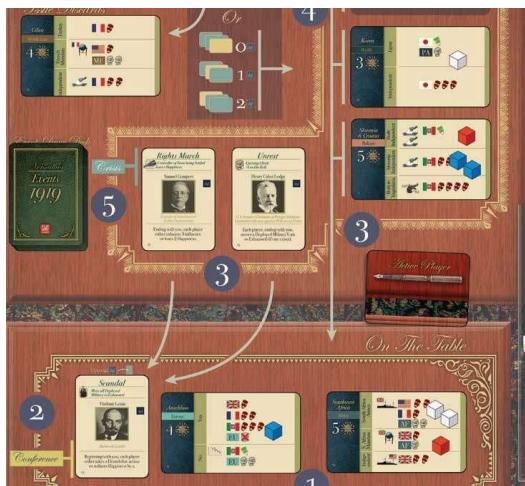


図2：各派閥が1回行った後の位置

**UK**：SOUTHEAST AFRICA と SLOVENIA & CROATIA にそれぞれ2つのキューブを追加します（それぞれに3つのキューブ）。

**フランス**：ANSCHLUSS を解決します。これはあなたが選ぶことのできないものです。ポットは、あなたがコントロールする派閥の問題を解決することはありませんが、常に最優先事項として、テーブル上にある過半数を占める問題を解決します。ボード上の数字を使用して、ポットの解決と問題の決定を要約します。

1. ポットは常に、最も高いポイントの問題値（以降PIV）を持つオプションを選択します。これは、問題のVPとVPを獲得できる戦略トークンの合計です。この4VPの問題は、NOオプションを選択すると（フランスはすべてのドイツ経済戦略トークンに対して1VPを獲得します）、1VP多くの価値がでるため、これをポットは選択します。ヨーロッパの不安が2つ増えます。イタリアの幸福度は計算されないため、この効果は無視してください。
2. 会議イベントは常にあなたが管理するため、ソリティアプレイするときにイベントカードにトークンを配置することはありません。さらに、すべてのオプションイベントは必須です。この場合、すべての派閥の幸福度が2減少することを決定します。
3. HENRY CABOT LODGE (13) と KOREA (46) が待合室からテーブルに移動します。
4. ポットが捨て札の山から選ぶことはありません。あなたがコントロールする派閥だけがそれを行います。問題デッキの最初のカードは自動的に待合室に置かれ、2番目に引いたカードは捨て札置き場に置かれます。この場合、WIDOW PENSIONS (52) は待合室に行き、MILITARY INTERVENTION 軍事介入 (38) は捨て札の一番上に行きます。
5. 新しいイベントカードはHO CHI MINH (16) で、その危機イベントは蜂起チェックです。無効です。

**US**：あなたの番です。3つの派閥すべてがまだ少なくとも1つの問題を管理していないため、0VPを獲得します。あなたは今、KOREA を解決することを選択します。

1. 独立を選択します。日本はソリティアプレイに関与しないため、不安や日本の幸福には影響しません。
2. 軍事ユニットが配備されていないため、LODGE の会議イベントは効果ありません。
3. テーブルにGOMPERS (37) と WIDOW PENSIONS (52) を持ってきます。
4. 上から2枚のカードを引き、RUSSIAN NEGOTIATIONS (26) を選んで

待合室に行き、THRACE (16) を選んで捨てます。

5. T.E.LAWRENCE の危機イベントは、まだ使用されている火薬樽がないため、効果がありません。

**プレイノート**:VP を獲得したい場合は、すべての派閥に少なくとも1つの解決済みの問題が必要であることを覚えておいてください。

**UK**：SOUTHEAST AFRICA (29) を解決します。

1. 選んだ問題に同点のオプションがあります。南アフリカの委任 (Mandate) と南アフリカの併合 (Annexation) はどちらも、英国に1VPの価値がある戦略トークンをもらし、そのPIVは、英国にとって5の価値しかない日独立 (Independent) オプションよりも高くなります（ただし、これは米国が問題を解決する場合に取る選択です）。より多くのアフリカの不安を引き起こしたいので、あなたは南アフリカ併合を選択します。この派閥がアフリカの問題を抱えている唯一の派閥であるのに、なぜ私はもっとアフリカの騒動を望んでいるのでしょうか？

**戦略のヒント**:「サウロン」として、不安を味方につけることができます。得点できるのは自分のターンの開始時ですが、問題が解決されないときは、ゲーム中に派閥を変更します。適切なタイミングでシフトできれば、VPを積み上げることができます。

2. GOMPERS イベントの下で、あなたはすべての陣営が3つの影響力を消耗するイベントを選択します。
3. T.E.LAWRENCE (40) と RUSSIAN NEGOTIATION (26) をテーブルに移動します。
4. ポットは、引いた一番上のカードを待合室 (BESSERABIA 20) に、二番目を捨て札 (INTERALLIED DEBT 8) に置きます。
5. 危機イベント (WELLINGTON KOO 44) の Military Maneuvers 軍事作戦は効果がありません。

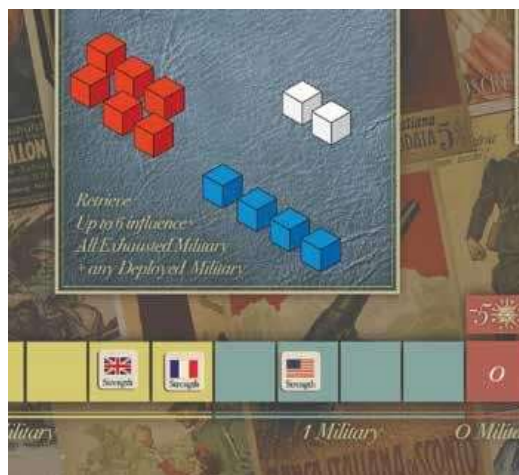


図3:3つの派閥すべてに少なくとも1つの問題があるため、スコアは英国6、フランス5、米国3です。

**フランス**：ポットはSLOVENIA & CROATIA に2つのキューブを配置し、RUSSIAN NEGOTIATIONS に1つのキューブを配置します。

**US**：これがあなたのターンの始まりであり、3つの派閥すべてに少なくとも1つの解決済みの問題があります。残念ながら、あなたはハイスコアを持っていないため、VPは授与されません。あなたの手番では、3つのキューブをWIDOW PENSIONS に、2つのキューブをRUSSIAN NEGOTIATIONS に置きます。あなたの利点の1つは、ポットが1つの



キューブによってのみ過半数を獲得する一方で、それほど制約を受けないことです。



図4: 米国としてのあなたが初めて VP を獲得できるチャンスですが、獲得できませんでした

**UK:** 2つのキューブ (合計5つ) を SLOVENIA & CROATIA に配置し、2つのキューブを RUSSIAN NEGOTIATIONS に配置します。

**フランス:** スロベニアとクロアチアに2つのキューブ (合計6つ) を配置し、ロシアの交渉に3つのキューブを配置します。

**US:** VP はありませんが、WIDOW PENSIONS (52) を解決します。

1. NO を選択し、米国が戦略トークンに対して 1VP を獲得する産業戦略トークンを配置します。
2. T.E.LAWRENCE (40) の中東の不安を1つ増やす会議イベントを行います。
3. HO CHIMINH (16) と BESSARABIA (20) をテーブルに持ってきます。
4. MACEDONIA (17) と DISARMAMENT (7) を引きます。DISARMAMENT を待合室に、MACEDONIA は捨て札にします。
5. CHURCHILL の危機イベントは、現時点では何の効果もないもう1つの Military Maneuvers 軍事作戦です。

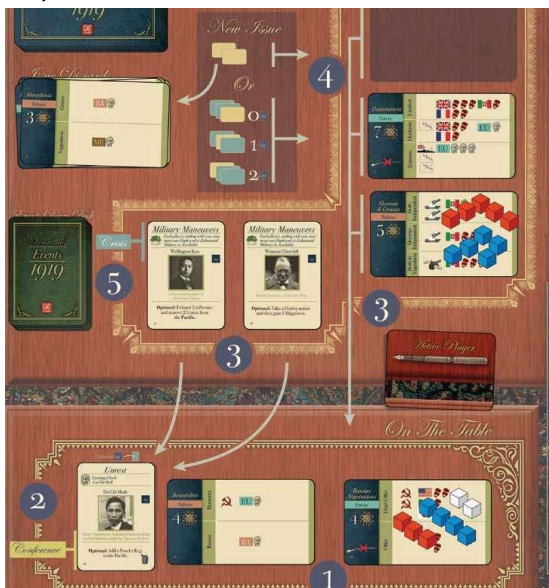


図5: WIDOW PENSIONS を解決した後の状況

**UK:** UK ボットは問題を解決することも、影響力をルール上配置することもできないため、消耗ボックスから6つのキューブを回復します。

**フランス:** フランスが RUSSIAN NEGOTIATIONS (26) を解決します。

1. DON'T OFFER を選択します (2つの反共産主義者戦略トークンを配置し

ます)。これにより、フランスと英国のスコアが調整されますが、どのフランスの選択でも PIV が同点になるため、これは合法的な選択です。

2. HO CHI MINH オプションのイベントは必須であるため、火薬樽が太平洋トラックの列1に追加され、それによって太平洋不安トークンが列2に置き換わります。
3. CHURCHILL (45) と SLOVENIA & CROATIA がテーブルに移動します。
4. 問題の山の一番上のカード (VIETNAM 49) が待合室に置かれ、REPARATIONS (2番目のカード) は捨て札に置かれます。
5. ATTATURK の危機イベントは蜂起チェックであり、ヨーロッパと太平洋が同点であるため、それぞれがチェックされます。太平洋は静かなままですが、ヨーロッパでは暴動が勃発します。スコアが最も低い陣営にすぐに交代します。現在のスコアは US9、フランス9、UK8 なので、入札とその後のアクションのために US から UK にすぐに切り替えます。

未解決の問題はヨーロッパの問題であり、通常のルールに従ってヨーロッパの問題を抱えているのはフランスだけなので、最も価値の高い問題を選択し、同点の場合は選択します。厳密に言えば、ドイツ経済戦略トークンのため、ANSCHLUSS はフランスにとって1ポイント追加の価値がありますが、ソリティアールで別段の定めがない限り、基本ルールを使用することに注意してください。ANSCHLUSS と RUSSIAN NEGOTIATIONS はどちらも4VP の価値があります。しかし、あなたは今や英国です。ロシアの反共産主義者の問題は、反共産主義者の戦略トークンによって最大6VP の価値があるので、これを選択して不安定にします。

3つの派閥すべてがそれぞれの軍事ユニット (それぞれ3つ) を持っているため、フランス (ボット入札表を使用) は2つの軍事ユニットを入札し、米国は2つの軍事ユニットと1つのキューブを入札します。消耗ボックスに3つの軍事ユニットを配置し、UK の幸福を3減少させます。DON'T OFFER オプションを選択して、問題に2つの反共産主義戦略トークンを配置します。これでフランスのターンは終了し、今度はアメリカのターンです。彼はボットです。

**US:** DISARMAMENT と BESSARABIA にそれぞれ1つのキューブを配置します。

**UK:** スコアは UK12、US9、フランス5 なので、あなたは1VP でゲームに参加しています。残り19VP です！SLOVENIA & CROATIA と BESSARABIA にそれぞれ2つのキューブを配置します。

**フランス:** 消耗ボックスから6つのキューブを回復します。

**US:** 1つのキューブを DISARMAMENT (合計2つ) に置き、1つのキューブを VIETNAM に置きます。

**UK:** あなたはターン初めに最高得点を得ているため、追加で VP (合計2VP) を獲得します。SLOVENIA & CROATIA を解決します。

1. 両方のオプションを選択し、自己決定戦略トークンを1つ配置します (米国の場合は1VP)。
2. CHURCHILL のイベントが発生しますが、英国には使用可能な軍事ユニットがないため、効果はありません。
3. ATTATURK と DISARMAMENT がテーブルに移動します。
4. あなたは INDEMNITIES (50) を待合室に置き、ARABIA を捨て札置き場に置きます。
5. HENRI MORDACQ (11) の危機イベントでは、太平洋で蜂起がチェックされ、ダイスロールが+1されますが、蜂起は起きませんでした。

**フランス**：3つのキューブを DISARMAMENT に配置し、2つのキューブを VIETNAM に配置します。

**US**：INDEMNITIES に1つのキューブを配置し、VIETNAM に2つのキューブを配置します。

**UK**：もう一度 VP を獲得し、合計 3VP になります。政治行動のために、あなたは BESSERABIA を解決することを選択します。

1. 問題に反共産主義戦略トークンを置き、RUMANIA オプションを選択します。
2. ATTATURK の会議イベントにより、中東に火薬樽が追加されますが、蜂起は発生しません。
3. VIETNAM (49) と HENRI MORDACQ (11) をテーブルに持ってきます。
4. BYELORUS (27) を待合室に置き、PRUSSIA (2) を捨て札置き場に置きます。
5. PRINCE FEISAL (33) の危機イベントは、英国の幸福度を2低下させます。これにより、私たちが追跡している UK 幸福度が 10 になり、反乱 (mutiny) が引き起こされます。これにより、1つの英国軍ユニットが消耗ボックスから動員解除の1ボックスに送られ (これは強制動員解除だったため)、英国の幸福度が 11 に上昇します。

**フランス**：消耗ボックスから6つのキューブを回復します。

**米国**：VIETNAM 問題を解決します。

1. 米国はベトナムの独立を選択します (これしかありません！)。
2. MORDACQ 会議イベントは、REPARATIONS 補償問題が未解決になります。現在のスコアは英国 22、米国 10、フランス 5 なので、すぐにフランスの派閥に変更になります。唯一解決した REPARATIONS 問題は、米国が解決した WIDOW PENSIONS (52) であるため、これが未解決になります。もう一度、2つの軍事ユニットを入札する米国から始めます。英国には使用可能な軍事ユニットがありません。あなたはフランスとして3つの軍事ユニットを入札して問題に勝ちます。現在のスコアは、英国が22、フランスが11、米国が7です。
3. FEISAL (33) と BYELORUS (27) をテーブルに移動します。
4. 1番上のカードは SOMALIA で待合室に、2枚目のカードは DOBRUJA (23) で捨て札にされます。
5. MILLICENT FAWCETT 危機イベントは、ランダムな地域に2つの不安を追加します。サイコロの目は5であるので、太平洋は不安を2から4列に増やします。

**UK**：BYELORUS に1つのキューブを、SOMALIA に1つのキューブを配置します。

**フランス**：今やあなたはフランスとなり、最高得点を獲得していないため、VP を獲得できません。現在合計 3VP です。

**米国**：ボットは特定の状況下で軍事イベントを行い、現在、米国が2つのイベントを行っている太平洋が列4に入ったため、その軍の1つを列7に配置し、幸福を1つ失います (現在は 11、反乱はありません)。消耗ボックスから2つのキューブを回復します。



図6：米軍の行動後



図7：派閥のスコアと問題は、英国 22VP、フランス 11VP、米国 7VP

ユニークなソリティアールールのすべてが実証されたので、ここで例を終了します。必要に応じて、この時点から続行してどうするかを確認することもできますが、これは敗北になると判断します。END THE GAME 問題まであと 11 問題くらい残っているので、ゲームはもう半分くらい終わっています。このような状況で、最後まで戦いたい場合は、ゲームを長くしたいと思うでしょう。したがって、待合室に問題を置く必要がある場合は、問題の山から引かず捨て札置き場から取り出します。あなたの助けがなくても、ボットは十分な速さでカードを引き出します。その幸運を超えてください。

#### 歴史解説-問題カード

##### 1-ラインラント (Rheinland)

###### フランスの占領 (French Occupied)

ラインラントの運命は、フランス軍にとって決定的に重要でした。彼らは、これをドイツの侵略に対する貴重な緩衝地帯と見なしていました。

アメリカは、そこでの産業がドイツの復興に不可欠であると感じていました。

##### 2-プロイセン (Prussia)

###### ダンツィヒ回廊 (Danzig Corridor)

新しく再建されたポーランドは、その貴重な資源とバルト海へのアクセスの両方で、ドイツのこの地域の所有権を主張しました。

##### 3 大洋艦隊 (High Seas Fleet)

###### 分割 (Scuttle)

戦争が終わると、ドイツ艦隊の残党は降伏し、スカパ・フローに抑留されました。



- 船の分割は、1919年6月21日に乗っていたドイツの水兵が自沈に成功するまで、アメリカとイギリスの間で論争的になっていました。
- 4-ズデーテン地方 (Sudetenland)
- チェコスロバキア (Czechoslovakia)
- ズデーテン地方は、ドイツと新しい国のチェコスロバキアが切望する貴重な工業地域でした。
- 5 キール運河 (Kiel Canal)
- オープントレード (Open Trade)
- バルト海と大西洋の間のキール運河は重要な貿易源でしたが、ドイツ軍は艦隊を迅速に配備し、自国で保護したままにすることもできました。
- イギリスは運河を破壊することを望んでいたが、アメリカの企業の利益は貿易ルートを維持することでした。
- 6-シレジア (Silesia)
- ポーランド (Poland)
- シレジアは、新ポーランド政府が切望したドイツの鉱物資源に富んだ地域でした。
- 7-軍縮 (Disarmament)
- エクストリーム (Extreme)
- ドイツ軍をどの程度武装解除すべきかは勝者の間で絶え間ない議論的となった。
- ドイツで制定された厳しい制限は、1930年代にナチスによって破棄されました。
- 8 連合国間の債務 (Inter-Allied Debt)
- 維持する (Maintain)
- ヨーロッパの同盟国は、主に米国への負債によって戦争を終わらせました。ジョン・メイナード・ケインズは債務免除の計画を提案したが、決して注目されることはありませんでした。
- これは第二次世界大戦後、マーシャル・プランとして再び試みられ、大成功を収めました。
- 9-ドイツ貿易 (German Trade)
- 限定貿易 (Limited Trade)
- 戦前、ドイツはヨーロッパの多くの国と広範な貿易関係を持っていました。
- 10-チロル (Tyrol)
- 分割? (Divided?)
- イタリアはチロル地域を併合して国境を拡大したいと考えていました。
- 11-スロベニアとクロアチア (Slovenia & Croatia)
- どちらもユーゴスラビア? (Both in Yugoslavia?)
- クロアチア人とスロベニア人は、ウィルソンの自己決定の約束を受け入れました。
- しかし、セルビア人は統一されたスラブ国を望んでいました。
- 12-アンシュルス (Anschluss)
- 否決 (No)
- ドイツ語を話す民族を統一することは、ドイツとオーストリアにとって長年の夢でした。しかし、イギリスとフランスは、オーストリアの買収によってドイツの人口が増加することを心配していませんでした。
- 13-モンテネグロ (MONTENEGRO)
- 小さなモンテネグロは、交渉中に政治的サッカーになりました。
- 14-ダルマチア諸島 (Dalmatian Islands)
- イタリアは、戦争の衰退期にダルマチア沿岸の島々の領有権を主張しました。
- 15-フィウメ (Fiume)
- ユーゴスラビア? (Yugoslavia?)
- フィウメの港湾都市はイタリアが執着し、その結果、イタリアは講和会議から立ち去り、1920年には詩人ガブリエーレ・ダンヌンツィオが率いる怒ったイタリア軍によって都市が侵入されました。
- 16-トラキア (Thrace)
- トラキアは、ブルガリアとギリシャの間の長く煮えたぎる発火点でした。
- 17-マケドニア (Macedonia)
- ユーゴスラビア (Yugoslavia)
- ギリシャと新しく建国されたユーゴスラビアは、マケドニアの小さな州をめぐる衝突しました。
- 18-コンスタンチノーブル (CONSTANTINOPLE)
- トルコ (Turkey)
- イギリスは、コンスタンチノーブルを海軍の行動の自由度を高めるために、開かれた都市とすることを計画しました。
- しかし、中東における英国の所有物や、カリフ制をめぐるインドなど、世界中のイスラム教徒のコミュニティによる蜂起が、彼らを計画から遠ざけるように導きました。
- 19-スミルナ (Smyrna)
- 1919年のギリシャのスミルナ侵攻は、海軍基地を確保するために英国によって暗黙のうちに支援され、アタチュルクと独立したトルコの台頭につながる災厄になりました。
- 20-ベッサラビア (Bessarabia)
- ルーマニア (Rumania)
- ルーマニア内戦では、ベッサラビアがルーマニアの支配下に置かれました。ソビエト連邦は第二次世界大戦の開戦時にそれを取り戻しました。
- 21-バーナ (BANAT)
- 資源が豊富なこの地域は常に紛争の源であり、ユーゴスラビアとルーマニアは和平交渉中に軍隊を派遣しました。
- 22-トランシルバニア (Transylvania)
- ルーマニアとユーゴスラビアの間の肥沃な地域であり、多数の国籍と民族が含まれており、「自己決定」が困難な命題となっていました。
- 23-ドブルジャ (Dobruja)
- ドブルジャは、ルーマニアとブルガリアの間に絶え間なく争われた地域でした。
- 24-ウクライナ (Ukraine)
- 戦争中、ウクライナはロシアと戦いました。連合国は、独立したウクライナを設立するか、それともポーランドを拡大するかを交渉中に迷い、最終的に、ポーランド軍とソビエト軍が問題を決定しました。
- 25-バルト三国 (Baltic States)
- 独立 (Independent Baltics)
- バルト三国は独立を切望していました。しかし、それらをポーランドに組み込むことは、ドイツを取り巻く国のリングを強化するのに役立ちました。
- 26-ロシアの交渉 (Russian Negotiation)
- 招待しない (Don't offer)
- 連合国は、ボルシェビキ政府にどう対処するかで苦勞しました。
- 彼らはレーニンを交渉に招待すべきでしょうか?それとも、白軍を支援し続け、ボルシェビキを孤立させますか?
- 27-ビエロロス (Byelosus)
- ビエロロスは、帝政の崩壊が彼らの独立につながることを望んでいました。

## 28- トーゴランドとカメルーン (Togoland & Cameroon)

フランスは、ドイツ領トーゴランドとカメルーンの植民地を支配しようとしていました。

## 29- 南西アフリカ (Southwest Africa)

戦争の初期に、南アフリカ軍はこのドイツの植民地に侵入しました。ボーア人は抵抗を示したが、南アフリカ軍が勝利しました。

和平交渉の間、南アフリカは国を成長させるためにこの領土を併合することを切望していました。

## 30- エチオピア (ETHIOPIA)

独立? (Independent?)

イタリアは長い間、エチオピアを支配することを夢見ていました。列強は、講和会議で再びこの夢を否定し、ムッソリーニにイタリアの民衆を扇動するための別の理由を提供しました。

## 31- ドイツ領東アフリカ (German East Africa)

英国委任統治 (UK Mandate)

東アフリカのドイツの植民地は、英国、ベルギー、ポルトガルなど、戦後多くの国が求めている賠償でした。

## 32- ソマリア (Somalia)

第一次世界大戦の終わりに、ソマリアはアフリカで数少ない独立国の一つでした。最終的には英国の宗主権の下に落ちました。

## 33- アルメニア (Armenia)

独立 (Independent)

戦争中、オスマン帝国はアルメニア人に対して虐殺キャンペーンを実施しました。講和会議の議題の一環として、連合国はアルメニア共和国を樹立しましたが、1920年にトルコ人によってすぐに制圧されました。

## 34- キリキア (Cilicia)

フランス委任統治 (French Mandate)

戦後、オスマン帝国が崩壊すると、フランスはシリアの領土を拡張するためにキリキア州を支配しようとしていました。

## 35- クルディスタン (Kurdistan)

クルディスタン建国なし (No Kurdistan)

クルド人は何世紀にもわたって多くの州や国に分割されてきました。オスマン帝国の終焉とともに、彼らは故郷を建国するチャンスを見出しました。

## 36- パレスチナ (Palestine)

イギリス委任統治 (British Mandate)

フランスはパレスチナをシリアの一部と見なし、イギリスはメソポタミアの一部と見なしていたため、フランスとイギリスの両方がパレスチナの領有権を主張した。

1917年のバルフォア宣言は、パレスチナにユダヤ人国家を建設するという英国の目標を定め、交渉をさらに困難にしました。

## 37- 女性参政権 (Women's Suffrage)

リーグ憲章から除外 (Exclude from League Charter)

ミリセント・フォーセットが率いる女性参政権協会は、交渉中にパリで会合を開きました。この問題は、平和会議の前に簡単に提起されましたが、これは世界的な原則として表現されるのではなく、個々の国に任せるべきであると決定されました。

## 38- 軍事介入 (Military Intervention)

フランスは、将来のドイツの侵略から彼らを守る方法として、同盟に強力な軍事力を与えたいと考えていました。

米国は、外国の絡み合いに巻き込まれることを懸念していました。

## 39- 労働改革 (Labor Reform)

国際労働機関の設立 (Establish International Labor Organization)

同盟の議論の一環として、世界中の労働基準が議論されました。

サミュエル・ゴンパーズとジョージ・バーンズの指導の下、国際労働機関 (ILO) が設立され、今日まで存続しています。

## 40- ドイツの加盟 (German Membership)

いいえ (No)

ウィルソンは、国際連盟へのドイツの加盟がその成功に不可欠であると信じていました。しかし、特にフランスは、ドイツが彼らが創造しようとしている新しい世界秩序の公正なパートナーであると信頼できないと考えていたため、この考えに断固として反対しました。

## 41- メソポタミア (Mesopotamia)

英国委任統治 (UK Mandate)

メソポタミアの委任を獲得するという英国の目標は、メソポタミアでの最近の石油の発見によって強化されました。これは、事実上、彼らを同盟国から遠ざけました。

最終的に、イラクを含むいくつかの新しい国がこの地域に設立されました。

## 42- 人種平等 (Racial Equality)

除外 (Exclude)

日本はイギリス、フランス、アメリカと同盟を結び、それと引き換えに、世界の舞台で対等なパートナーになる準備ができていたと感じました。国際連盟憲章に人種平等条項を含めることは、彼らにとって重要でした。ウィルソンを含む多くの人が抵抗し、日本は欧米に幻滅しました。

## 43- シリア (Syria)

フランス委任統治 (French Mandate)

サイクス・ピコ協定により、シリアはフランスの影響力の範囲内に置かれました。秘密協定が公表されたときに問題が生じたにもかかわらず、彼らはそれを実施するつもりでした。

## 44- アラビア (Arabia)

独立 (Independent)

アラビアは和平交渉の間、ある程度の独立を維持することができましたが、その理由の一部は、石油がまだ発見されていなかったためです。

## 45 国際連盟の投票 (League Voting)

大国の拒否権 (Large State Veto)

大国は、小国が国際連盟を運営する投票ブロックを形成することを懸念していました。それを防ぐために、彼らは拒否権を持つことを推進しました。このアイデアは、第二次世界大戦後に国際連合に引き継がれました。

## 46- 韓国 (Korea)

日本 (Japan)

講和会議の前から、韓国は日本の支配下にありました。韓国の代表団が独立を求めるためにパリに到着しましたが、彼らはすぐに否決され、事実上の日本の併合が正式なものとなりました。

## 47- 山東 (Shantung)

日本 (Japan)

山東半島は、青島の重要な港を含むドイツの植民地でした。中国は戦争の終結を利用して独立を回復することを望んでいたため、この地域の管理は、中国への影響力を拡大したい日本の計画にとって重要でした。

## 48- ニューギニアとサモア (New Guinea & Samoa)

オーストラリアとニュージーランドの委任 (Australia & New Zealand Mandate)

オーストラリアとニュージーランドは、併合という最終的な目標を掲げ



て、南太平洋の島々の委任を獲得することを切望していました。

#### 49-ベトナム (Vietnam)

フランス (France)

ベトナムは 1880 年代からフランスの植民地でした。フランスは、この地位が平和委員会によって承認されると正しく想定していました。

#### 50-損害賠償 (Indemnities)

はい (Yes)

損害賠償とは、戦争の勝者が受け取る懲罰的な支払いです。英国とフランスの一般大衆は、ドイツが戦争の扇動者であることの代償を払うよう要求していました。

#### 51-再建 (Rebuilding)

高い (High)

ベルギーとフランス東部の多くは、戦争中に壊滅的な被害を受けました。フランスが条約から望んだ重要な結果は、ドイツがこれらの地域の再建費用を負担することでした。

#### 52 未亡人年金 (Widow Pensions)

はい (Yes)

イギリスは、フランス、ベルギー、その他のヨーロッパ諸国が受けた物理的被害を受けませんでした。しかし、人的被害は被りました。

賠償金から十分な補償を確実に受け取るために、彼らはドイツに、戦死した人々の家族に年金を支払うように迫りました。

#### 53 ゲーム終了 (Game End)

1919 年の夏までに、ヨーロッパの状況は急速に悪化していました。ドイツは革命の瀬戸際にありました。古い帝国の灰から生まれた新しい国は、土地の所有権を確保するために軍隊を送っていました。連合国は急速に動員を解除し、作成した和平条件を強制する力を失いました。ヨーロッパが混乱に陥る前に、急いで条約を完成させ、署名しました。

#### デザインノート (Geoff Engelstein)

2017 年 7 月、私はアジアへの長期旅行に行きました。それは中国への 2 週間の出張から始まり、続いて日本へ旅行に行き、東京で 3 年生を終えた娘と会い、彼女の荷物をまとめて家に帰るのを手伝いました。私たちは東京からハワイに行き、残りの家族と会い、4 か月間彼女と会っていなかったのが、一緒に時間を過ごしました。

飛行機に乗る時間が多いということは、読書の時間も多くなるということであり、私が持っていた本の 1 つは、戦後の交渉を深く掘り下げたマーガレット・マクミランの『パリ 1919』でした。歴史愛好家として、私はそこで下された多くの決定が今日まで影響を及ぼしていることを知っていました。しかし、私はその全貌に対して理解ができていませんでした。境界線が引かれ、希望が打ち砕かれたため、世界の非常に多くの地域が影響を受けました。人種平等や女性参政権など、国際連盟の文脈の中で非常に多くの大きな問題が考慮されました。そのすべてが次の 100 年の歴史の舞台を設定し、私たちは今日もその遺産と格闘しています。

悲しいことに、ゲームデザイナーの呪いの 1 つは、そのレンズを通してすべてを見ることです。そして、マクミランの本を読んで、この魅力的な歴史の時代に基つたゲームを作成する可能性に、ますます興奮しました。要素はすべてそこにありました。高い賭け金、軍事力を利用して優位に立つか、戦争に疲れた大衆を満足させるために軍を復員するか、民族主義的な野心を満たすか、ヨーロッパの平和を維持できる強力な国家を作るか、大きなアイデアの間のトレードオフ。そして実際の現実。そして、直接的または間接的に手続きに影響を与えた世界の舞台での有名な俳優のバレードは驚異的でした。W・

E・B・デュボワからアラビアのロレンス、ホーチミンにいたるまでの登場人物に、誰が抵抗できるのでしょうか？

日本に来る前にこの本を読み終えたので、ゲームのアイデアが浮かんでいました。ハワイに到着するまでに、私は一連の問題カードの大まかな概要と結果の概要を作成しており、1919 年のパリやその他のソース資料をさかのぼって、問題とオプションについて大量のメモを取りながら、ブナの時間のほとんどを費やしました。誤解しないでください。火山でのハイキング、水泳、その他のハワイの楽しいことをたくさんしました。しかし、メモは取られ続けました。

GENCON は私たちが戻ってきた直後で、ゲームのアイデアについて話し合っているとき、Mark Herman も 1919 年のゲームに取り組んでいるという噂を聞きました。マークは約 1 年前に Ludology ポッドキャストに参加していましたが、実際に私たちは実際に顔を合わせて約 6 か月後にニューヨーク市のゲームストア、コンブリー・ストラテジストで『ベリクレス』を購入しているところを気まずそうに見つけました。いつか一緒にランチやディナーを食べようと言っていました、実際にそれをしたことがないことがよくあります。

しかし、ゲームプロジェクトで Mark と一緒に仕事をするチャンスは夢のような機会でした。私が彼に連絡したところ、彼は喜んで会って協力することに同意してくれました。彼が最初に私に言ったのは、交渉が直面している問題を表す一連のカードがゲームに含まれるだろうということでした。私は意気揚々と、自分がデザインした問題カードの山札を取り出した。そして残りは歴史です。

コアの問題/影響/オプションシステムは、デザインの開始以来比較的に変更されていません。もともとは、国境、植民地、任務などを表すために配置したさまざまなピースを含む世界地図が欲しかったのです。ゲームの最後には、あなたが作成した新しい世界秩序を見ることができません。残念ながら、それはあまりにも非現実的で、すぐに棚上げされてしまいました。

開発中の最大の問題は、常に不安と軍事システムでした。数十のシステムのように感じるものを試して破棄しました。しかし、それらは扱いが難しかったか、私たちが望んでいた効果が得られなかったか、興味深い選択肢がありませんでした。最終的な地域トラックスシステムは、そのすべてに対するエレガントな解決でした。それは、問題を鎮めたり、扇動したり、家庭で不幸を生み出したり、交渉に少し余分な影響を与えたりするための軍隊の役割をカプセル化したものでした。軍事の創造的な使用は、通常、初めてのベルサイユプレイヤーをベテランから区別するものです。

私は 1970 年代からシミュレーションゲームをプレイしてきましたが、私の経験上、成功したゲームの特徴は、主人公がしなければならなかったのと同じ選択をしているように感じることです。『Versailles1919』をきっかけに、外に出て、この非常に魅力的で影響力のあるイベントについてもっと読んでほしいと願っています。

#### デザインノート (Mark Herman)

『フォーラムに向かう途中で起こった面白いこと (Compleat Strategist)』

GREAT STATEMEN シリーズで『チャーチル』と『ベリクレス』を作成した後、私は次に何が来るかを探し始めました。私には探求したいテーマがいくつかありましたが、『Versailles1919』が最も魅力的でした。シリア、マケドニア、アルメニア、ウクライナ、パレスチナ、韓国を考えてみましょう。これらは今日のニュースでもすぐに出てくるトピックであり、1919 年に彼らが解決しようとした厄介な問題でした。明らかに、それらは失敗しました。私は第一次大戦の勝者間にベルサイユで何が起こったか興味を持ちました。私が見たデザインは、指導者が問題をコントロールしようと競い合っている、削

ぎ落とされた『チャーチル』のようなものでした。2017 年に『ペリクレス』がリリースされた直後、私の友人から、お気に入りのゲームストアに同行するように言われました。

ニューヨーク市（またはそれについてはほとんどどこでも）で最高のゲームストアは、33 番街にある Compleat Strategist です。そこで『ペリクレス』を購入している客を見かけたので、お礼を言いました。それから、受賞歴のあるポッドキャスト Ludology にゲストとして出演していたことに加えて、私が何度か会ったことのある Geoff Engelstein であることに気づきました。おしゃべりをしているときに、彼は私が 1919 年のベルサイユでチャーチルのバージョンをやるのを見たと言いました。彼は、たまたま同じテーマに取り組んでいるのに、なぜ一緒にやらなかったのかと言いました。私はすぐに同意しました。あなたが手に持っているのは、その会話の最終結果です。

チャーチル版を作るつもりでしたが、このゲームはそのタイトルからほとんど借りていません。カード入札のメカニズムと、世界の運命を決定するグローバルな問題をコントロールするためにテーブルに座っている強力なリーダーの物語の要素を超えて、それか！

私たちがプロジェクトを開始したとき、ジェフはすでに一連の問題と、これらの問題が世界の不安地域にどのように影響を与えたか、さらに地理と境界を移動するためのメカニズムを持っていました。その原点から、このデザインは、多くのアイデアを議論し、洗練されたオリジナルのデザインを作成することで、ギブアンドテイクの真のコラボレーションになりました。

私たちはすぐに、4 人の有力な政治家がカード入札メカニズムを通じて世界を再編し、あなたが会議の問題をコントロールするために競争するという話をすることに同意しました。ハйм・ヴァイツマンが話を聞いている間、あなたは会議のテーブルでシリアの運命について話していると感じてほしい。今日の世界で起こっていることと大差ありません。一方、待合室のすぐ外には、ウィンストン・チャーチルと T.E. ロレンスは、集まった指導者たちに自分たちのアジェンダを押し付けるために部屋に入ってこようと競っています。

これが、影響力と問題解決策を配置するアクションを練り上げるデザインの中核になりました。その過程で、パーソナリティとイベントは、これらすべてのアイデアを単純で高速な競争力のある交渉ゲームに統合することで、より大きな形と影響力を持ちました。デザインにおける重要なブレイクスルーの 1 つは、プレイヤーが他のプレイヤーが勝った問題を解決する一方で、この政治的戦略を使用して次のアジェンダを制御できるというアイデアでした。このシンプルなアイデアは、ゲームプレイを本当に活気づけ、デザインの戦略的選択にシンプルですが微妙な変化をもたらしました。

物語の最後の重要な要素は戦略カードでした。ベルサイユでの試合は、より厳しい賠償とドイツのより制限的な世界的役割を求めるヨーロッパの取り組みと競合するウィルソンの「14 ポイント」の提案を説明する必要があると感じました。並行して、ウィンストン・チャーチルが率いる強力な反共産主義者のロビーと、自己決定を主張する地域のアクターがその背後に潜んでいました。ゲームが進むにつれて、戦略カードは、より広範な国家計画を達成しようとするときに、いくつかの決定を左右するはずです。

解決するのが最も難しかったメカニズムを思い返すと、私にとって、それは不安と軍勢力にどう対処するかでした。ルールに見られるものに到達するまでに、おそらくこれの 10 を超えるバージョンを経験したことでしょう。プロジェクトの途中で、ソリティアシステムに注目し始めました。当時私はペロポネソスのデザインに取り組んでいたので、ボットと組み合わせて自分自身と対戦するというアイデアに影響を与えたので、気に入っていただければ幸いです。

私は、ゲームのメインアーティストである Donhal によってレンダリングされたボードデザインにおける Geoff の優れたグラフィック能力を認めたい

と思います。これは、彼らの集合的なスキルの証です。これ以上言うことはありませんが、ジェフとの仕事は本当に楽しかったです。このデザインのバリエーションを使用する続編（ウィーン 1813）をすでに決定しているため、それは相互的なものであるように思われます。楽しんでください！



## 派閥戦略アイコン

### 価値観

#### 発行価値:

スターバリュー+派閥戦略トークン

#### 潜在的な問題の価値:

スターバリュー+ベストオプション戦略トークン

#### 派閥の強さ:

#### 管理問題のスター値

+どこでも派閥戦略トークンごとに 1

### 問題を解決するボット

ボットは最も高い PIV オプションを選択します。同点の場合、幸福度の損失が最小になります。

イベント:プレイヤーは会議の実装方法を決定します。ただし、Optional は実行する必要があります。

問題を解決する:ボットは勝利している問題を解決します (ボットが両方でリードしている場合はプレイヤーの選択)。

ボットがどちらにも勝てない場合は、まったく影響力のないボットを倒します。それ以外の場合はプレイヤーの選択。

どのイベントでのプレイヤーの選択。

ボットは、問題山札の一番上のカードを待合室に置き、次のカードを捨て札に置きます。

### 軍事オプションの優先度

- 1.列 4 以降の不安とボットは未解決の問題:列 7 に配置します。
- 2.反乱からの 1 つまたは 2 つの幸福:動員解除。
- 3.1 または 2 のいずれかを選択した場合、優先順位は 1 です。
- 4.政治の前後両方をチェックします (依然として、1 ターンに 1 つの軍事しかできません)。

### 政治的選択肢の優先順位

- 1.解決:ボットが勝った場合の問題。
- 2.影響力の配置:プレイヤーは影響力を配置する場所を選択します。
- 3.回復します。
- 4.上記のいずれにも当てはまらない場合、ボットは別のボットの問題を解決します。存在しない場合、ボットは政治的行動をスキップします。

### 蜂起

ボットは、未解決の問題がない限り、蜂起ロールに+1 を追加し、その後-1 を追加します。

ボットが入札する軍事は次のとおりです。

ボットは、IssuePIV まで影響力を配置します。

問題に勝つには、プレイヤーはこれを超える必要があります。