

# PAX PAMIR

中央アジアにおける帝国の野心

A game by Cole Wehrle and Phil Eklund

Design Based on Phil Eklund's *Pax Porfiriana*

Living Rules Version 1.2 (5/1/2016)

Copyright© 2015, Sierra Madre Games

注意:ゲーム添付版と本 Living Rules の相違点は赤字で記載されている。

ナポレオンの没落により、イギリス東インド会社は喜望峰から広東のマーケットまで、ひとつながりの交易圏を獲得した。インドはこの広がる帝国のネットワークの中心に位置しており、欧州と極東の市場を結ぶ帝国の流通が諸港を通り抜け、イギリスの見えざる手がこの亜大陸の莫大な富を支配していた。しかしこの「帝国の中核」は、安泰というわけではなかった。

アメリカの西部開拓者を上回る勢いで、ロシア帝国はシベリアの森林とアジアのステップを越えて拡張していた。この世界最大の国家の拡張主義は、長年のうちにインドの大英帝国の富へと影を伸ばしてきた。中央アジアでは、測量士、冒険家、そして実業家や政府のエージェントなど、この地域の複雑な政治情勢に関与すべく送り込まれたすべての人々の思惑が交錯した。そしてパミール山脈の影のもとで、19世紀から現代まで続く帝国主義の線引きを決定するゲームが開催されたのである。

## A. 概要と総則 SUMMARY & GENERAL RULES

### A1. ゲームの目的 OBJECTIVE

Pax Pamir においては、2-5 人のプレイヤーが「グレート・ゲーム」の荒波にさらされたアフガニスタン各部族の指導者を担当する。この前の世代であれば、各勢力の野心はより単純な形で表現された。しかし 19 世紀前半に台頭した大帝國らにより、この旧来の政治的秩序は崩壊しつつあった。各プレイヤーはゲームに登場する三つの帝国(イギリス、ロシア、アフガニスタン)のいずれかと提携する立場となるが、この忠誠は流動的である。これらの帝国のひとつがこの地域に覇権をうちたてた時点で、ゲームは終了となる。そして該当する帝国に対し、最も多くの影響力を持つプレイヤーが勝者となる。

### A2. プレイの手順 FLOW OF PLAY

各ターンにおいて、プレイヤーは少なくとも 2 個のアクションを実施することができる。多くの場合、これはプレイにより自身の前に並べられたタブロー Tableau と呼ばれるカードの管理に費やされる。またアクションを実施することにより、マーケット Market に配置されたカードを購入し、さらに追加のアクションをプレイすることによりこのカードを自身のタブローに配置することができる。

スケール Scale – 各ターンはおよそ 1 年の期間を表している。

A2.2 プレイされた各カードは、2 種類の効果を持つ:

A2.2.1 ユニット Unit の配置。本ゲームには 4 種類のユニットが登場する: 部族 Tribe, スパイ Spies, 街道 Roads, 軍隊 Armies. それぞれ政治、諜報、経済、軍事の 4 種のモード Modes のひとつに対応している。プレイされたすべてのカードは、該当カードのモードに対応するユニットを盤上またはタブローに配置することができる。ユニットはある帝国が覇権を達成できたかの判定に用いられるほか、様々な機能を持っている。

A2.2.2 タブロー Tableau の拡張。プレイヤーにユニットの破壊、タブローの混乱、資産の増加などの特殊アクション Special Actions を可能とする。

### A3. 総則 GENERAL RULES.

A3.1 矛盾 Contradictions. 以下のルールとカード上のテキストが相反している場合、該当カードの内容が優先する。

A3.1 同点処理 Tie-breaker. 同点の場合、該当の支持を持つ中で自身のタブローTableau 上により多くの軍事スターmilitary starを持つプレイヤーが勝利する。これも同点の場合、所有するルピーrupeesの多い側が勝利する。これも同点の場合、勝者なしとなる。

A3.2 ゲーム用語 Terms. 大文字の用語 (Loyalty Prize, 等)は用語集 glossary に記載されている。

A3.3 交渉 Deal-Making. 各プレイヤーはカードやルピーを交換することはできない。しかしゲームを通じて交渉を締結することは自由である。ただし各交渉の結果にゲーム的な拘束力はない。



## B. 内容物 COMPONENTS

### B1. ゲームの備品 GAME CONTENTS

- カード 120 枚。カードのうち 93 枚は、1823 年から 1845 年の中央アジアに存在した地域と人物を表している。その他のカードは、現在の体制 Regime やプレイヤーの忠誠 Loyalty を表示するなど、ゲーム上の機能が割り当てられている。
- キューブ Cubes 50 個。5 人(白、黒、オレンジ、黄、紫)のプレイヤー色毎に 10 個のキューブが存在する。各キューブはロケーション・カード Location card に配置されている場合は部族 Tribe (政治ユニット)を、タブローTableau のカードに配置されている場合はスパイ Spy (諜報ユニット)を表す。
- シリンダーCylinders 30 個。3ヶ国(青、緑、赤)の帝国 Empire 色毎に 10 個のシリンダーが存在する。各シリンダーは 1 枚のロケーション・カードに配置されている場合は軍隊 Army (軍事ユニット)を、2 枚の地域の間配置されている場合は街道 Road (経済ユニット)を表す。
- ディスク Discs 45 枚。1 ルピーrupee を表す白ディスク 35 枚、5 ルピーを表す赤ディスク 10 枚。



### B2. カードの記載事項 CARD ANATOMY

B2.1 Pax Pamir に収録されているうち 93 枚のカードを用いて山札 draw deck が作成される。

### B3. プレイヤーカード PLAYER CARDS

B3.1 5 枚のプレイヤーカード Player Cards が収録されている。プレイヤーカードは該当プレイヤーのタブローTableau には含まれない。

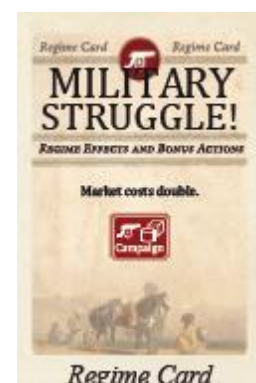


### B4. 体制カード REGIME CARDS

B4.1 覇権 Supremacy を確立するために必要なモード Mode を表す、4 枚の体制カード Regime Cards が収録されている。また体制により、特殊なアクションや効果が追加される。ゲーム中のある時点では、1 種類の体制のみが適用される。

### B5. 忠誠カード LOYALTY CARDS

B5.1 それぞれ二つの方向を持つ、5 枚の忠誠カード Loyalty cards が収録されている。プレイヤーはゲーム開始時の忠誠の対象として、任意の方向を選択する。



## B6. トップル TOPPLES

B6.1 4枚のトップル **Topples** が収録されており、これは初期配置で山札に混ぜられ、ゲーム終了のトリガーとして使用される。

## B7. 支持カード FAVOR CARDS.

B7.1 3枚の支持カード **favor cards** が収録されており、これは3ヶ国の各帝国 **Empires** に対し、最も影響力 **Influence** の高いプレイヤーを示すために用いられる。該当の帝国に対して最も高い影響力を獲得したプレイヤーは、直ちに該当する支持カードを獲得する。ある帝国の支持カードを獲得するために、影響力を所持している必要はない。いずれのプレイヤーも該当帝国に対する影響力を持たない場合、**A3** に従って同帝国の支持カードを受け取るプレイヤーを判定する。支持カードは所有するプレイヤーに対して特別なボーナスを与える。



イギリス **British**. 国庫融資 **IMPERIAL INVESTMENT** - レバレッジ・インパクト

**Leveraged Impact** のアイコンの記載されたカードが捨札されるか、粛清 **Purge** または蜜月 **Honymoon** によりカードがいずれかのプレイヤーの手札に戻される毎に、ゲーム外から(BGG→)1ルピーを獲得する。

ロシア **Russian**. 洋式装備 **EUROPIAN ARMS** - 戦役アクション **Campaign Action** 毎に1回まで、1ルピーをゲーム外に捨てることにより、攻撃のランクを1段階上昇させる。ランク3のカードを強化することはできない。

民衆の支援 **SUPPORT OF PEOPLE** - 戦役アクションにおいて、マーケット右端のいずれかのカードに1ルピーを支払うことにより、街道 **roads** を無視して軍隊を移動させることができる。

## C. ゲームの準備 SETUP

### C1. マップの配置 MAP FORMATION

C1.1 6枚のマップカード **map cards** は、それぞれ6箇所のマップのうち1箇所を表している: カスピ海沿岸 **Transcaspian**, ペルシャ **Persia**, ヘラート **Herat**, カブール **Kabul**, カンダハル **Kandahar**, パンジャブ **Punjab**. 6枚のマップカードを並べて、これらの地域を配置する。各カードの間には、若干の間隔を空けて配置するとよい。

オプションのマップボード **Optional Mapboard**. "**Pax P mapboard**"が [www.sierra-madre-games.eu](http://www.sierra-madre-games.eu) より購入できる。このオプションのボードには、片面に **Pax Pamir** 用、裏面には **Pax Porfiriana** 用のレイアウトが記載されている。これを6枚のマップカードに代えて使用する。

### C2. プレイヤー PLAYERS

C2.1 プレイヤーはそれぞれランダムに1枚のプレイヤーカードを受け取る。

C2.2 プレイヤーのタブロー **Player Tableaus**. プレイヤーは自身のプレイしたカードを自分の前に配置する。プレイされたカードは、プレイヤーカードの上段に該当プレイヤーのタブローとして1列に配置される。

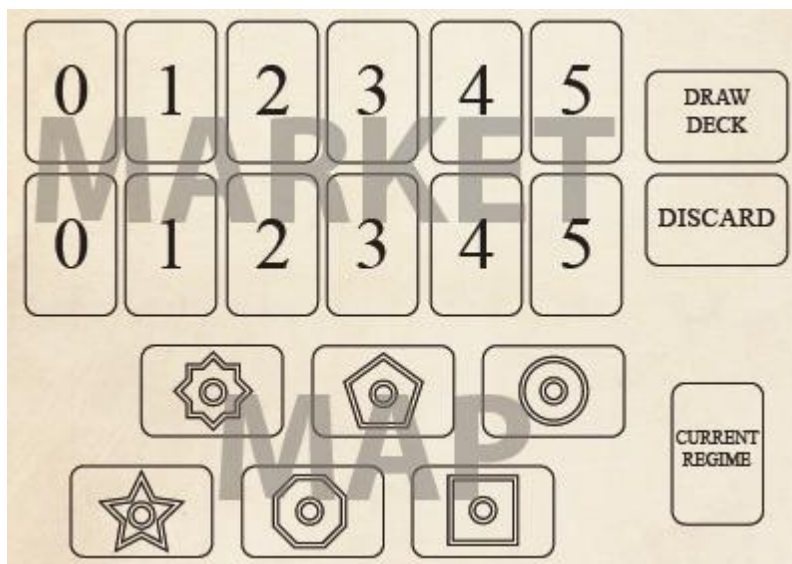
C2.3 キューブ **Cubes**. プレイヤーはそれぞれ自色のキューブ10個を受け取り、自身のプレイヤーカードの近くに用意しておく。

| Players | Cards |
|---------|-------|
| 2       | 56    |
| 3       | 64    |
| 4       | 72    |
| 5       | 80    |

### C3. 山札とマーケット DRAW DECK & MARKET

**C3.1** 山札からランダムに 40 枚プラス、ゲームに参加するプレイヤー毎に 8 枚のカードを抜き出す。これをシャッフルし、おおむね等しい高さの 6 個の山に分割する。このうち 4 個の山には、それぞれ 1 枚のトッフルカードを加えてシャッフルする。このトッフルカードを含む 4 個の山を、シャッフルせずに積み重ねる—これが山札の底になる。最後にトッフルカードを含まない 2 個の山を、山札の上に積み重ねる。

**C3.2** マーケット Market. 山札から 12 枚のカードを引き、表にして 6 枚ずつ 2 列に並べる。



## C4. 体制 REGIME

**C4.1** 初期体制カード starting Regime card (政治的分裂状態 Political Fragmentation) をマップの近くに配置する。

## C5. 初期資金 STARTING CAPITAL

**C5.1** 各プレイヤーは(白ディスクで)4 ルピー rupees を受け取る。

## C6. 初期忠誠 STARTING LOYALTY.

**C6.1** 5 枚の忠誠カード Loyalty cards をシャッフルし、各プレイヤーに 1 枚ずつ配る。各プレイヤーは、受け取ったカードに記載された 2 種類の忠誠のうち希望する側を密かに選択し、カードの向きを回転させ準備する。選択されたすべての忠誠は、同時に公開される。プレイヤーはそれぞれの忠誠カードに記載された**プレイ順 order number**に従って、それぞれ座席を交換する。最も低い値を持つプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、次に高い値のプレイヤーへと時計回りに席に着く。プレイヤーは忠誠カードを自身のプレイヤーカードの下に、選択した忠誠色の帯が見える状態にずらして配置する。

**C6.2** ある帝国 Empire に忠誠を持つプレイヤーが 1 人のみである場合、該当するプレイヤーは対応する支持カード Favor card(B7)を受け取る。

これでゲームの準備は完了となる。

## D. プレイの手順 SEQUENCE OF PLAY

### D1. プレイヤーターン YOUR TURN

**D1.1** プレイヤーは自身のターンにおいて、以下を任意の順番で実施する：

- 通常 *Standerd* と特殊 *Special*(E) のアクションを、任意の組み合わせで 2 回まで。
- 追加アクション additional actions を、現在の体制カード Regime card(E) に記載されている上限まで。

### D2. クリーンアップ CLEANUP (F)

**D2.1** マーケットのクリーンアップを実施し、時計回りで次のプレイヤーがターンを実施する。

## E. アクション ACTIONS

## E1. 総則 GENERAL

E1.1 通常、プレイヤーは最低 2 回のアクション(通常 **Standard** と特殊 **Special** の任意の組合せ)を**実施しなければならぬ**。

E1.2 プレイヤーはアクションを実施する毎に、指定されたコストを支払う必要がある。

E1.3 特殊アクション **Special Actions** は、該当プレイヤーのタブロー **Tableau** に配置されたカードにより実施可能となる。各特殊アクションは、4 種類の政体 **Regimes** のひとつと対応している。特殊アクションはどんな政体でも実施することができるが、対応する政体の期間にアクションを実施した場合、これはプレイヤーの 2 回までのアクション実施上限には含まれない。

E1.4 各カードはターン毎に 1 回のみ使用できる。

例: 政体は政治的分裂状態 **Political Fragmentation** にある。この政体では、プレイヤーのタブローに配置されたカードを用いた徴税 **Tax** アクションを、プレイヤーのアクション実施上限 2 回にカウントせずに実施できる。しかしプレイヤーが同ターン中に該当カードを既に戦役 **Campaign** アクションなど他のアクションで使用していた場合、これを再度用いて徴税アクションを実施することはできない。

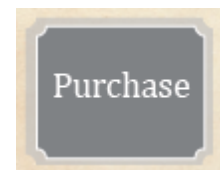
## E2. 捨札 DISCARD (通常アクション STANDARD ACTION)

E2.1 プレイヤーは自身の手札 **Hand** から 1 枚のカードを捨て札することができる。プレイヤーが自身の 2 回の通常アクションの双方を用いて、合計 2 枚のカードを手札から捨てた場合、任意のプレイヤーまたはマーケットのカードから、1 ルピーを獲得できる。



## E3. 購入 PURCHASE (通常アクション STANDARD ACTION)

E3.1 マーケット **Market** または他のプレイヤーの手札からカードを 1 枚購入し、自身の手札 **Hand** に加える。



E3.2 手札上限 **Hand Size**. プレイヤーの手札枚数の上限は、自身のタブロー **Tableau** のすべての諜報 **Intelligence** カードのランク **Rank** の合計値に 1 を加えた値となる。手札に空きがない場合、プレイヤーはカードを購入することができない。

E3.3 コスト **Cost**. あるカードの購入コストは、該当カードの配置されているマーケット上のコラムに従う。最も左側のコラムは無料、次のコラムは 1 ルピー、その次は 2 ルピー、と続く。支払ったコストは、購入したカードと同じ列の左側のカードに、それぞれ 1 ルピーずつ配置する。他のプレイヤーからカードを購入する場合、売り主が同カードのコストを決定する。この対価は直接売り主に支払われる。

E3.4 プレイヤーが何らかの理由でマーケット上のあるカードにルピーを配置した場合、同プレイヤーはそのターン中に該当カードを購入することができない。

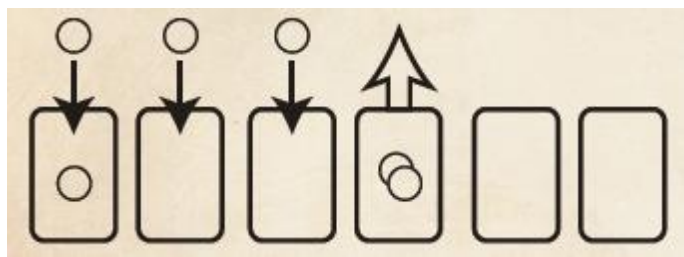
E3.5 プレイヤーは購入したカードに配置されていたすべてのルピーを獲得する。

E3.6 トップル **Topples(H)** は、同カードがマーケットから購入された時点で即座に処理される。トップルはプレイヤーの手札に追加される事はなく、従って購入時に手札の空きを考慮する必要もない。(BGG→)

E3.7 現在の体制 **Regime** が **Military Struggle** である場合、購入のコストは 2 倍となる。各マーケットカードには、支払金額を 1 ルピーではなく 2 ルピーずつ配置する。

E3.8 マーケットに空コラムがあった場合、該当箇所に配置される支払金額は、マーケットの隣列の対応するコラムに配置する。注意:ごく稀なケースとして、マーケットの両列が空白となる場合が発生する。この場合、該当のルピーは同行の次に金額の高いカードに配置する。(これはプレイヤーが特殊アクションのコストを消費して 1 ラウンドに同列の 2 枚のカードを購入した場合に発生する)

例: あるプレイヤーがマーケット上の左から4番目のカードを購入し、3ルピーを支払った。このカードには2ルピーが配置されていたが、プレイヤーは該当カードを購入する目的でこの2ルピーを使用することはできない。支払われたルピーのうち、最初の1ルピーを最も左側のカードに、次の1ルピーをその右側のカードに、最後の1ルピーをさらに右側のカードに配置する。プレイヤーは4番目のカードを自身の手札に獲得し、また同カード上のすべてのルピーを獲得した。



## E4. プレイ PLAY (通常アクション STANDARD ACTION)

E4.1 プレイヤーの手札 Hand 内の任意のカードをプレイし、自身のタブロー Tableau に配置し、さらにユニット Units をマップまたはタブローに配置する。



E4.2 タブロー上限 Tableau Size. プレイヤーのタブロー枚数の上限は、自身のタブロー Tableau のすべての政治 political カードのランク Rank の合計値に3を加えた値となる。プレイヤーは一時的にこの上限をオーバーすることができるが、クリーンアップ cleanup(F2)の手順でこの制限を満たすまでカードを捨てなければならない。



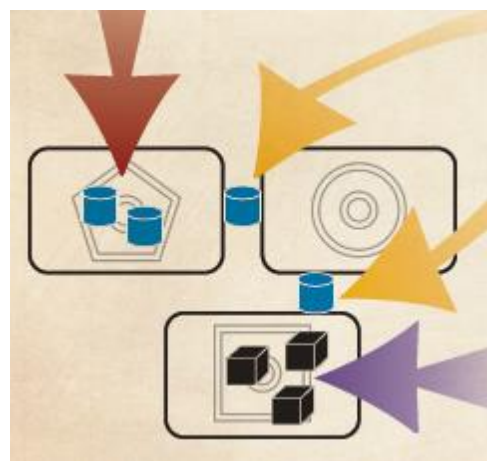
E4.3 プレイのコスト Cost to Play. プレイヤーは該当カードで指定されたロケーション Location に存在する各部族 Tribes の所有者に、それぞれ1ルピーを支払う(自身に支払う必要はない)。しかしこのコストの支払いを、該当部族の所有者と交渉する事は可能である(G1)。

E4.4 配置 Placement. プレイヤーは自身のタブローの左右いずれかの端に同カードを配置しなければならない。

E4.5 パトリオット Patriots. プレイヤーがパトリオットカードをプレイした場合、同プレイヤーの忠誠 Loyalty は該当カードに指定された忠誠に変更される。プレイヤーの忠誠対象が変更された場合、自身の所有するすべてのギフト Gift は除去され、自身のプレイヤーカードに重ねられているこれとは異なるすべての忠誠値 Loyalty Plize や初期忠誠 Starting Loyalty, 自身のタブローに配置されているすべてのパトリオットが捨札となり、またこれらのカードに配置されていたスパイ Spies は、それぞれ所有者のキューブ置場に戻される。

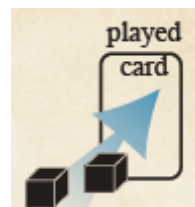
E4.6 あるカードに体制変更 Regime Change, レバレッジ Leveraged, 情報提供者 Informants, 守備隊 Garrison などのインパクトアイコン Impact icons が記載されていた場合、同カードをプレイした際にこれらの効果が発揮される。それぞれの詳細については用語集を参照。

E4.7 ユニットの配置 Place Units. あるカードをプレイした後に、プレイされたカードに記載されたモード Mode に対応するキューブやシリンダーが配置される。プレイヤーが手持ち不足により指定されたキューブやシリンダーを配置できない場合、該当プレイヤーの判断によりプレイに登場している任意の位置(ロケーション Location, タブロー Tableau, 経路 Connection)から必要なユニットを回収して使用しても良い。



E4.7.1 軍事 Military. プレイされたカードのランク Rank に等しい数の帝国シリンダーを用意する。これらのシリンダーは、該当プレイヤーの忠誠 Loyalty と一致していなければならない。これらの軍隊 Armies を、プレイしたカードに記載されているロケーション Location と一致するロケーション・カード Location card に配置する。例: カブール Kabul でランク2が使用された。

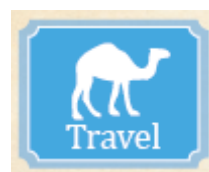
E4.7.2 諜報 Intelligence. プレイされたカードのランク Rank に等しい数の自身のキューブを用意し、これらのスパイ Spies をプレイしたカード上に配置する。



E4.7.3 政治 Political. プレイされたカードのランク Rank に等しい数の自身のキューブを用意し、これらの部族 Tribes をプレイしたカードに記載されているロケーション Location と一致するロケーション・カード Location card に配置する。例: カンダハル *Kandahar* でランク 3 が使用された。

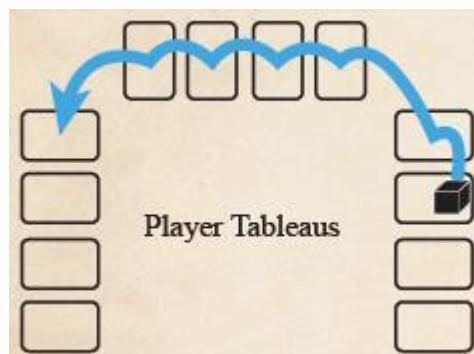
E4.7.4 経済 Economic. プレイされたカードのランクに等しい数のシリンダーを用意する。これらのシリンダーは、該当プレイヤーの忠誠 Loyalty と一致していなければならない。これらの街道 Roads を、プレイしたカードに記載されているロケーション Location と一致するロケーション・カード Location card から繋がる経路 Connection に配置する。プレイヤーは同じ経路に複数の街道を配置することもできる。例: パンジャブ *Punjab* でランク 2 がプレイされた。

## E5. 旅行 TRAVEL (諜報特殊アクション INTELLIGENCE SPECIAL ACTION)



E5.1 これはプレイヤーのスパイを移動させるために使用される。これらのキューブは、全プレイヤーのタブロー Tableaus がひとつながりの円弧状に接続されているものと見なして、これらのタブロー上を移動する。

E5.2 プレイヤーは旅行アクションに使用したカードに記載されたランク Rank に等しい数の移動を実施できる。ランクにつき、1 個のスパイを任意の方向にカード 1 枚分移動することができる。この移動は任意に (訳注: 単独または複数のスパイに) 割り当てることができる。



E5.3 あるプレイヤーのスパイが、自身以外のタブローに配置されている 1 色もしくは 2 色のカラーバンドを持つカード上で移動を終えた場合、このスパイをカード上端のパトリオット・バンド Patriot band またはカード下端の賞金首バンド Loyalty Prize band のいずれかに配置してもよい。このカラーバンドは、あなたがどの帝国をスパイし、影響力 Influence を獲得しようとしているかを表している。これは密命を帯びたエージェントであるため、プレイヤーは自身が忠誠を持たない帝国に対してスパイ行為や影響力の配置を実施しても良い。スパイが忠誠 Loyalty に影響を与える事はない。

E5.4 一か所のカラーバンドにつき、プレイヤー毎に 1 個のスパイのみ配置できる。従って、同一のカードから複数のプレイヤーが影響力を獲得することができる。

例: あるプレイヤーが、自身のタブローにランク 2 の旅行アイコンを持つカードを 3 枚配置しており、また政体 *Regime* は諜報戦 *Intelligence War* であった。各カードは、2 個のスパイをそれぞれカード 1 枚分移動させるために使用できる。また 3 回の (ランク 2 の) 旅行アクションをすべて使用し、1 個のスパイを一方向に 6 枚分移動させることもできる。

## E6. 防諜 COUNTER-ESPIONAGE (諜報特殊アクション INTELLIGENCE SPECIAL ACTION)

E6.1 これはプレイヤーが最低 1 個のスパイ Spy を配置している任意のカード (複数可) から、他のプレイヤーのスパイを除去するために使用される。(BGG→)



E6.2 最大で防諜アクションに使用したカードのランク Rank に等しい数まで、敵陣営のスパイを除去することができる。

E6.3 除去されたスパイは、それぞれ所有者の未使用キューブ置場に戻される。

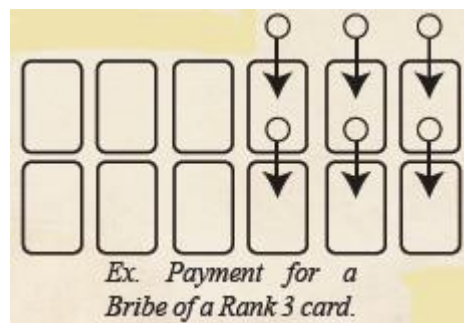
## E7. 買収 BRIBE (諜報特殊アクション INTELLIGENCE SPECIAL ACTION)



E7.1 これはプレイヤーがスパイ Spy を配置している 1 枚のカードを奪い取るアクションである。

E7.2 コスト Cost. 対象となったカードのランク Rank につき 2 ルピーを支払う。この支払われたルピーは、マーケット Market の右端から順にカード毎に 1 ルピーずつ(両列に)配置される。

E7.3 獲得したカードは、アクションを実施したプレイヤーのタブロー Tableau に配置される。該当カードに配置されていたすべてのスパイはカード上に残される。実施プレイヤーのスパイが忠誠値 Prize またはパトリオット Patriot のバンドに配置されていた場合、該当のスパイはカードの中央に移動する。



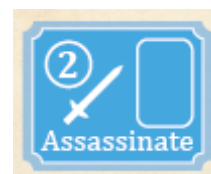
E7.4 プレイヤーが現在の忠誠とは異なるパトリオット Patriot を買収した場合、このパトリオットによりプレイヤーは忠誠変更 Loyalty Change を実施する。

E7.5 クー Coup. プレイヤーがあるプレイヤーのタブロー Tableau の中で最もランク Rank の高い政治カード Political Card を買収した場合、該当するロケーション Location に存在する買収された側のすべての部族 Tribes は、実施プレイヤーの色に交換される。

## E8. 暗殺 ASSASSINATE (諜報特殊アクション INTELLIGENCE SPECIAL ACTION)

E8.1 このアクションは、プレイヤーがスパイ Spy を配置している 1 枚のカードを捨札にさせる。

E8.2 コスト Cost. マーケット Market 右端の 2 枚のカードに 1 ルピーずつ配置する。またプレイヤーは目標カード上に配置している自身のスパイの 1 個を除去しなければならない。



E8.3 プレイヤーが暗殺したカード捨札にした場合、これを賞金首 loyalty Prize とすることができる。

E8.4 該当カードに配置されていたすべてのスパイは、それぞれ所有者の未使用キューブ置場に戻される。

E8.5 藁人形 Strawman. プレイヤーは自身のタブローに配置されているカードを標的とすることもできる。

## E9. 交易 COMMERCE (経済特殊アクション ECONOMIC SPECIAL ACTION)

E9.1 このアクションは、任意のマーケットカード Market Cards (複数可) から、アクションを実施したカードのランクに等しい値のルピーを獲得する。



## E10. ギフト GIFTS (経済特殊アクション ECONOMIC SPECIAL ACTION)

E10.1 これは、該当プレイヤーの現在の忠誠と一致する帝国 Empire の影響度 Influence 1 点に相当するギフトキューブ Gift cube を購入するアクションである。

E10.2 コスト Cost. 各ギフトにはコスト(2,4,6)が記載されている。支払われたコストは、マーケットカード Market cards の右端から順に、(両列の)各カードに 1 ルピーずつ配置する。



E10.3 自身のキューブを該当するコストのギフト上に配置する。各ギフトには、1 個のキューブのみ配置できる。



E10.4 ルピーの譲渡 Rupee Transfer. ギフトの購入に代えて、プレイヤーはこのアクションを使用してギフトを実施したカードのランクに等しいルピーを他のプレイヤーに譲渡することもできる。

## E11. 徴税 TAX (政治特殊アクション POLITICAL SPECIAL ACTION)

E11.1 このアクションでは、アクションを実施したカードのランク Rank に等しい値まで、ルピーを獲得できる。

E11.2 制限 Restrictions. 徴税アクションには二つの制限が課せられる。まずプレイヤーは該





当カードに指定されたロケーションでのみ徴税を実施できる。さらにプレイヤーは、該当ロケーションに最も多くのユニット(部族と正規軍 **Loyal Army**)を配置している必要がある。同数の場合は同点処理(A3)を参照。

**E11.3 手順 Procduce.** アクションを実施したカードのランクに等しいルピーを獲得する。このルピーは、徴税を実施するカードに記載されたのロケーション **Location** と同じロケーションのカードをタブローに持つ他のプレイヤーか、マーケット内の該当ロケーションのカードから獲得する。例:ランク **3** を持つヘラート **Herat** のカードで徴税を実施し、このヘラートの支配者は山賊 **Bandits** (ヘラートの諜報カードである) をタブローに持つプレイヤーから **2** ルピーを、マーケット内のヘラートのロケーションを持つカードから **1** ルピーを獲得した。

**E11.4 免税 Tax Shelter.** プレイヤーのタブロー **Tableau** に配置された経済スターの合計値までのルピーは、徴税アクションの対象外となる。この免税値を上回るルピーのみ、徴税アクションの対象となる。

## E12. 戦役 **CAMPAIGN** (軍事特殊アクション **MILITARY SPECIAL ACTION**)



**E12.1** このアクションは、軍隊 **Armies** の移動と、指定されたロケーション **Location** か同ロケーションの隣接経路 **Adjacent Connections** に配置された他のユニット **Units** の除去を実施する。プレイヤーは攻撃抜きでこのアクションを実施してもよい。各戦役のアクションは以下の手順で実施する:

**E12.1.1** 実施プレイヤーが忠誠 **Loyal** を持つ帝国 **Empire** の軍隊が配置されているロケーションを一か所選択する。同地に配置されている一部またはすべての軍隊が、このプレイヤーの軍勢 **battle group** となる。

**E12.1.2** 指定の帝国が該当ロケーションに接続された一個以上の街道 **Road** を持つ場合、街道の配置された経路を使用して隣接する **1** 箇所の地域に移動させることができる。この移動先のロケーションに自身が忠誠を持つ軍隊が配置されていた場合、これらを軍勢に追加することもできる。

**E12.1.3 攻撃 Attack.** 実施プレイヤーが希望する場合、軍勢の存在するロケーションに配置されている帝国を一つ選択する。プレイヤーはこの指定した帝国の街道 **Roads** と軍隊 **Armies**, および同帝国に忠誠を持つ部族 **Tribes** のみを攻撃することができる。プレイヤーは自身が忠誠を持つ帝国自身を攻撃することはできない。

**E12.1.4 損害 Casualties.** 攻撃の効果として、戦役アクションに使用したカードのランク **Rank** に等しい数のキューブとシリンダーを除去する。防御側の軍隊 **Armies** は、部族 **Tribes** や街道 **Roads** に優先して除去しなければならない。

**E12.1.5** 攻撃側の損害 **Attcker Losses**. 敵の軍隊を除去する毎に、攻撃プレイヤーの軍勢から軍隊 **1** 個を除去する。味方の軍隊をこれ以上除去できない場合、敵の軍隊を除去することができない。該当の軍勢に軍隊が存在しなくなった場合、いずれの敵ユニットを除去することもできなくなる。

**E12.2 諜報 Intel.** 該当のロケーションと一致するカード上にスパイ **Spy** を配置しているプレイヤーは、このロケーションで最初に軍隊を攻撃しなければならないという制限を無視できる。

**E12.3 転覆 Overthrow.** あるプレイヤーの該当ロケーションにおける最後の部族 **Tribes** が除去された場合、このプレイヤーは自身のタブロー **Tableau** にこのロケーションと一致する政治カードが存在する場合、そのうちの **1** 枚を捨札にしなければならない。該当カードに配置されていたすべてのスパイは、それぞれ所有者の未使用キューブ置場に戻される。

**E12.4 補給段列 Baggage Train.** 自身が忠誠を持つ帝国が移動を実施したい経路に街道 **Road** を所有しない場合、マーケットの最も右側のカード **2** 枚にそれぞれ **1** ルピーずつ支払う事により、該当箇所に街道が存在する場合と同様に軍隊を移動させることができる。



例: Tom はランク 3 の軍事カードを用い、カブール *Kabul* で攻撃を試みる。彼はアフガニスタン帝国 *Afgan Empire* に忠誠を持っており、またカブールにはアフガニスタン軍が 1 個配置されている。彼はカブールに 2 個の軍隊と 3 個の部族を配置しているイギリス *British* を目標に定めた。彼はまずひとつ目の敵軍隊を除去し、同時に攻撃に用いたアフガニスタン軍も除去しなければならない。これで同ロケーションには攻撃可能なアフガニスタン軍が存在せず、イギリス軍が残されたため、彼はこれ以上の攻撃を実施することができなくなった。ここで彼が諜報を利用できる場合、同ロケーションでイギリス軍を攻撃しなければならない制限を無視して部族を攻撃し、戦役アクションのランク 3 を用いて 3 個の部族すべてを除去することができる。

## F. クリーンアップ CLEANUP

### F1. 自動捨札 AUTOMATIC DISCARD

F1.1 パトリオット *Patriot* かトップル *Topple* のカードがマーケット *Market* の左端(コスト 0 の位置)に配置されている場合、該当カードは何の効果も発揮せずに自動的に捨札となる。最後のトップルが捨札となった場合、ゲームは終了となる(H5)。この手順により捨札となったカードに配置されていたすべてのルピーは、同列の次のカードに配置される。

### F2. タブロー上限による捨て札 DISCARD DOWN TO TABLEAU SIZE

F2.1 プレイヤーが自身のタブロー上限を上回るカードをタブローに配置していた場合、この上限を満たすまでタブローからカードを捨て札しなければならない。該当カードに配置されていたすべてのスパイは、それぞれ所有者の未使用キューブ置場に戻される。

例: このラウンドにおいて、*Jim* の所有していたランク 3 の政治カードが暗殺された。これにより *Jim* のタブロー上限が 3 枚分低下することとなった。*Jim* のターンのクリーンアップフェイズにおいて、かれは自身のタブロー上限を満たすまで、タブローからカードを捨札にしなければならない。

### F3. マーケットの再編 REFRESH MARKET

F3.1 マーケット上の全てのカードを、各カードが配置されている列の最も左の位置を埋めるようにそれぞれ移動させ、さらに新たなカードを引いてマーケットのカードを元の枚数まで回復させる。

## G. 交渉 NEGOTIATIONS

### G1. 取引 DEALS

G1.1 A3 に従って、各プレイヤーは交渉を実施できる。ただし如何なる交渉結果の同意についても、ゲーム的な拘束力はない。また無償での各リソースの譲渡は禁止されているが、他のプレイヤーからのカード譲渡には購入 *Purchase* アクションを、ルピーの譲渡にはギフト *Gift* のアクションが利用できる。

例 1: 政治的影響力 *Leveraging Political Power*. あなたはカブール *Kabul* に 6 個の部族を所有しており、このため同地でのプレイのコストが恐ろしく高価なものとなっていた。あなたは他のプレイヤーに対して、彼に対して攻撃的なアクションを実施しない限り、カブールに対してカードをプレイするコストを 3 ルピーに割引し、また徴税の実施を控える旨を宣言した。

例 2: 傀儡の王 *Puppet Kings*. あなたはあるプレイヤーが所有する最もランクの高い政治カード上にスパイを配置していた。あなたは相手に対し、カードプレイの無償(相手部族に対する支払いの免除)および自身に対する免税の要求を呑むか、同カードが暗殺されるかの選択を迫った。

例 3: 傭兵 *Guns for Hire*. あなたは軍事力の独占に成功したものの、資金の枯渇に見舞われていた。あなたは他のプレイヤーに対し、自身の軍事力を有償で提供できる旨持ちかけた。この結果、あなたは 4 ルピーで味方プレイヤーを助けることに合意した。この味方プレイヤーは特別アクションのギフトを用いてあなたへルピーを譲

渡し、続くあなたのターンにおいて、あなたは自身の軍隊をパンジャブ *Punjad* に進軍させ、ライバルの地位を失わせた。

## H. トップル THE TOPPLE

### H1. ゲームの終了 GAME END

H1.1 トップルがマーケット Market から購入された時点で、以下の条件にあてはまる場合にゲームは終了する:

- ある帝国 Empire が覇権 Supremacy(H2)を達成している場合。
- 該当ゲームにおける最後のトップルが失敗したか、マーケットから自動捨札(H5)となった場合。

### H2. 覇権 SUPREMACY

H2.1 帝国は、現在の体制 Regime のモードに対応したシリンダーとキューブがそれぞれ他の帝国を合せた数を上回っており、各モードに最低 1 個のシリンダーとキューブを所持している場合、覇権を達成する。プレイヤーのキューブ(スパイ Spies と部族 Tribes)は、それぞれ忠誠の対象としている帝国に含めてカウントされる。これには異なる帝国に対する影響 Influence を提供しているスパイも含めることができる。

### H3. 影響力と勝利 INFLUENCE & VICTORY

H3.1 ある帝国が覇権を達成した場合、該当の帝国に対して最も大きな影響 Influence を所持しているプレイヤーが勝者となる。同点の場合の処理は A3 を参照。ある帝国に対するプレイヤーの影響値は、以下の合計となる:

H3.1.1 プレイヤーが該当の帝国に対する忠誠 Loyal を持つ場合

- プレイヤーの所持する忠誠カード Loyalty card、賞金首 Prizes、ギフト Gifts。
- プレイヤーのタブロー Tableau に配置された、パトリオット Patriots の数。
- 該当帝国色のカラーバンドに配置されているスパイ Spy の数。注意: 自身のタブローに配置されているスパイは、影響値を提供しない。

H3.1.2 プレイヤーが該当の帝国に対する忠誠 Loyal を持たない場合

- 該当帝国色のカラーバンドに配置されているスパイ Spy の数。忘れるな: 自身のタブローに配置されているスパイは、影響値を提供しない。

*注意: 覇権を達成した帝国に対して忠誠を持たないプレイヤーがゲームに勝利する可能性もある。さらには覇権帝国に対していずれのプレイヤーも影響力を持たない場合、勝利するためには同帝国に対する影響力は必要とされない。このような場合、同点処理(A3)に従って勝者を決定する。同点処理で勝者が決定できなかった場合、いずれのプレイヤーも勝利することができない。*

### H4. 失敗したトップル FAILED TOPPLE

H4.1 最終トップルの場合を除き、失敗したトップルは肅正 purge を引き起こす。

H4.2 マップ上のすべてのロケーション Location と経路 Connection のそれぞれについて、各色のシリンダーとキューブについてそれぞれ 1 個を除き、すべてのキューブとシリンダーを除去する。アフガニスタン帝国 Afghan Empire のシリンダーは除去しない。

H4.3 トップルを実施したプレイヤーの左隣のプレイヤーから順に(時計回りで)、各プレイヤーは自身のタブロー Tableau の淘汰を実施しなければならない。各プレイヤーは、モード Mode 毎に 1 枚のみカードを残すことができる。この制限を超える各カードは、該当プレイヤーの手札に戻される(手札制限 Hand Size は無視する)。プレイヤーの手札に戻されたレバレッジ・カード Leveraged Cards が捨札にされた場合、捨札のコストが発

生ずる。捨札または手札に戻された各カードに配置されていたスパイ Spies は、それぞれ所有者の未使用キューブ置場に戻される。最後にプレイヤーは自身の手札から自由に捨札を実施できる。

H4.4 注意: 手札制限 *Hand Size* は、マーケット *Market* からの購入アクション(E3)にのみ適用される。

## H5. 失敗した最終トップル **FAILED FINAL TOPPLE**

H5.1 最終トップルが失敗した場合、同点判定の手順により勝者を決定する(A3)。

トップルの成功例: 体制 *Regime* が軍事騒乱 *Military Struggle* の状態で、トップルがマーケットから購入された。アフガニスタン帝国 *Afgan Empire* は軍隊 *Armies* を 2 個、ロシア帝国 *Russian Empire* は軍隊 1 個、イギリス帝国 *British Empire* は軍隊 4 個を配置していた。またイギリスは街道 *Road* 1 個、部族 *Tribe* 1 個、スパイ *Spy* 1 個を所持しており、イギリスは他の 2 帝国の合計より多くの軍隊を所有しているため、このトップルは成功となった。ゲームはこれで終了となる。続いて勝者を決定するため、各プレイヤーは自身のイギリス帝国に対する影響値を計算する。Jim は 4 影響値を持つ(イギリスに忠誠 (+1), 自身のタブローにパトリオット 2 個(+2), Mark のタブローのイギリス・パトリオットのバンド上にスパイ 1 個を配置(+1))。Dave は 3 影響値を持つ(2 個のスパイを Jim のパトリオット 2 個のバンド上に各 1 個(+2), 1 個を Jim のパトリオット(+1)にそれぞれ配置)。Mark は 2 影響値を持つ(イギリスに忠誠(+1), 自身のタブローにパトリオット 1 個(+1))。これにより Jim が勝者となる。ゲーム中にイギリスへの忠誠を持たなかった場合でも、仮に Dave が Jim を上回る影響値を獲得してさえいれば、彼はゲームに勝利することができる。

## I. 選択ルール **OPTIONAL RULES**

### I1. 国家建設 **NATION BUILDING**

I1.1 これはゲームの勝利条件を変更するバリエーションである。各帝国はより強固な支配体制を確立しなければならない。4 回目のトップル *Topple* でゲームが終了する前に、ひとつの帝国が 2 回連続の覇権 *Supremacy* を達成する必要がある。本バリエーションは、2 人または 3 人プレイ、およびより多くのチームワークを求めるプレイヤーや、個々のトップルの重要度を低減したいプレイにおいて推奨される。本ゲームでは通常の 4 トップルのゲームより若干プレイ時間が延長する。

I1.2 すべての支持カード *Favor Cards* をゲームから取り除く。これらは国家建設ゲームでは使用しない。

I1.3 ゲームの終了と勝利 **End-of-Game and Victory**. 本ゲームは 4 回目のトップル結果または、ある帝国が連続した 2 回の覇権を達成した際に終了する。この時点で最も多い勝利得点を持つプレイヤーが勝利する。同点の場合、同点処理(A3)を適用する。

I1.4 勝利得点の獲得 **Gaining Victory Points**. トップルが成功した場合、各プレイヤーは覇権を確立した帝国に対して所有する影響力毎に 1 点の勝利得点を獲得する。該当の覇権帝国に対して、忠誠プレイヤーが一人しか存在しなかった場合、同プレイヤーはボーナスとして追加の 2 点の勝利得点を獲得する。勝利得点は別紙やトークンで記録しておくこと。

I1.5 蜜月 **Honeymoon**. 成功したトップルは、短期間の平和と繁栄によるゲームのリセットを発生させる。最初の 3 回のトップルにおいて、ある帝国が最初の覇権を達成した場合、ギフトを除くすべてのユニットをプレイから除去する。次にトップルを引き起こしたプレイヤーの左隣から順に(時計回りで)、それぞれ自身のタブローの淘汰 **ENTIRE Tableau** を実施しなければならない。ここで取り除かれた各カードは、該当プレイヤーの手札に追加される。上限 *Hand Size* を無視して手札に加えるかを選択する。プレイヤーの手札に戻されたレバレッジ・カード **Leveraged Cards** が捨札にされた場合、捨札のコストが発生する。捨札または手札に戻された各カードに配置されていたスパイ *Spies* は、それぞれ所有者の未使用キューブ置場に戻される。最後にプレイヤーは自身の手札から自由に捨札を実施できる。

注意: 手札制限 *Hand Size* は、マーケット *Market* からの購入アクション(E3)にのみ適用される。

## I2. バダル・トークン BADAL TOKENS

I2.1 10 枚の赤ディスクはバダル Badal(復讐 Revenge)トークンと呼ばれる。

I2.2 獲得 Acquiring. あるプレイヤーのキューブかタブロー内のカードが他のプレイヤーにより除去された場合、この攻撃を受けた側はバダル・トークンを獲得する。複数のアクションにより被害を被った場合でも、ある相手プレイヤーターン中に被害者プレイヤーが獲得できるバダル・トークンは 1 枚に限られる。プールにバダル・トークンが残っていない場合、被害者は任意のプレイヤーからバダル・トークンを 1 枚獲得できる。

I2.3 支払 Spending. バダル・トークンは、特殊アクションの効果を高めるために使用することができる。各トークンを支払う毎に、該当の特殊アクション Special Action の効果はカードに記載されたランク Rank より 1 段階高いものとして実行される(最大でランク 3)。

## J. カイバル・ナイフ KHYBER KNIVES (EXPANSION)

### J1. 拡張の概要 INTRODUCTION TO THE EXPANSION

J1.1 本拡張は、Pax Pamir に新たな 54 枚のカードを追加することにより、ゲームを大幅に拡張するものである。これらのカードにより、ユニークな勢力やイベントが導入される。本拡張はモジュールとして作られているが、ワジールカード Wazir Cards は単独で使用することができる。

#### J1.2 備品 Components

- ワジールカード Wazir Cards 6 枚。
- ヘッドラインカード Headline Cards 20 枚。
- 特殊能力カード Capability Cards 27 枚。
- 新ゲームカード New Game Cards(軍事 2 枚、諜報 2 枚、政治 3 枚)。
- 帝国シリンダー Empire Cylinders(緑 2 個、青 2 個、赤 4 個)。

### J2. ゲームの準備 SETUP

J2.1 基本ゲームの 93 枚のカードに、拡張カードを追加する。

J2.2 Pax Pamir のルールに従って山札を作成するが、使用するカードは **50** 枚にプレイヤー毎に **8** 枚を追加する。

J2.3 帝国軍プールの作成 Form Empire Force Pools. アフガニスタン軍プールは **6** 個で開始される。ロシア軍は **8** 個、イギリス軍は **10** 個となる。残るシリンダーは箱に納めておく。これらはゲーム中にヘッドラインカード Headline cards により登場するまでは利用できない。

J2.4 国家建設ルール Nation Building Rules(I1)を使用する。

### J3. ワジールカード WAZIR CARDS

J3.1 本ゲームの 6 箇所のロケーションそれぞれに対応した、**6** 枚のワジールカードが登場する。各カードは対応するロケーションの統治者 Ruler のプレイヤーに与えられる。支持カード Favor cards と同様に、これらのカードは直ちに譲渡される。

J3.2 統治者の資格 Qualifying for Ruler. あるロケーションの統治者となるためには、該当プレイヤーが該当ロケーションに最低 **1** 個の部族 tribe を配置したうえで、他のいずれのプレイヤーも上回る数のユニット(部族と正規軍 loyal armies)を配置している必要がある。同数の場合は同点処理(A3)に従う。

J3.3 ワジールカードの効果 Benefit of Wazir Cards. ワジールカードは **2** 個の特殊アクションを提供する。ワジールカードのいずれかの特殊アクションを使用する場合、該当統治者のタブローに配置された、特殊アクションに使用していない任意のカードをホストとして使用しなければならない。ワジールカードによる特殊アクションでは、

ホストとなるカードのランクを使用する。ワジールカードの特殊アクションのホストとなったカードは、同ターン中はいかなる特殊アクションも実施できない。クリーンアップ Cleanup の手順において、すべてのワジールカードと対応するホストとの関係は解除される。

#### J4. 強化 CONSOLIDATE (政治アクション POLITICAL ACTION)

J4.1 強化アクションは、指定したワジールに関連するロケーションに、あるプレイヤーのユニット Units を配置する。街道 Roads は隣接する任意の経路(複数可)に配置できる。スパイは、任意のプレイヤー(複数可)のタブローに配置されている、アクションを実施したワジールに該当するロケーションの任意のカード(複数可)に配置できる。合計がホストとなったカードのランクを超えない範囲で、異なる種類のユニットを組み合わせる配置することができる。

J4.2 コスト Cost. ユニット毎に 2 ルピーを支払う。支払ったコストはマーケットの(両方の行の)右端のカードに、各カードに 1 ルピーずつ配置する。

#### J5. 体制変更アクション THE REGIME CHANGE ACTION (政治アクション POLITICAL ACTION)

J5.1 このアクションは、現在のゲームの体制 Regime を該当アイコンに記載された体制へと変更する。

J5.2 コスト Cost. 6 ルピーを支払い、マーケットの(両方の行の)右端から、各カードに 1 ルピーずつ配置する。

#### J6. ヘッドラインカード HEADLINE CARDS

J6.1 ヘッドラインカードはプレイヤーの手札に入れられることはない。これに代えて、マーケットから購入された場合、直ちにその効果を適用する。クリーンアップ Cleanup の手順において、マーケットの左端に配置されているすべてのヘッドラインは自動的にプレイされる。

J6.2 ヘッドラインを購入したプレイヤーは、この内容を発動させない選択肢を持つ。この場合、該当のヘッドラインは効果を無視して捨札となる。

J6.3 丸め Rounding. いくつかのヘッドラインカードには、各プレイヤーに特別なコストの支払いを要求するものが存在している。ほとんどのコストの説明には(-)か(+)の添字が記載されており、これはそれぞれ切り捨てと切り上げの処理を示している。

#### J7. 特殊能力カード CAPABILITY CARDS

J7.1 通常のカードとは異なり、能力カードはランクとロケーションを持たない。これらはプレイヤーの手札やタブローに入ることはない。これに代えて、ある能力カードがマーケットから購入された場合、直ちにタブローカードを強化 Augment するか、特殊能力 Capability を獲得するか、いずれかの目的のためにプレイされる。

J7.2 強化 AUGMENT. 能力カードは、既に配置されている 1 枚のタブローカードに対して、そのランクを増大させるためにプレイすることができる。

J7.2.1 該当の能力カードを、対象となる 1 枚のタブローカードの背後に記載された白い星が見える状態で重ねて配置する。この方法でプレイされた能力カードは、ホストとなるカードのランクを 1 だけ増加させる。注意: 能力カードをこの方法でプレイすることは、プレイヤーに手札上限の増加、特殊アクションの効果増大など、有利な効果を与える。

J7.2.2 タブローカードはこの手順により複数の能力カードのホストとなる事ができるが、これによりランクが 3 を超えることはない。ある能力カードをこの方法でプレイしたのちに、実施プレイヤーはホストカードのモード Mode に対応するユニットを 1 個、E4 のユニット配置 Place Units に従って配置する。

J7.2.3 何らかの理由(粛清 Purge, 蜜月 Honeymoon, 暗殺 Assassinate, クリーンアップ Cleanup, 等)で、あるタブローカードが該当プレイヤーのタブローから除去された場合、該当カードに強化のために配置されていたすべての能力カードは捨札となる。

**J7.3 特殊能力 CAPABILITY.** 特殊能力は、活性化した際に新たな能力を提供する。

**J7.3.1 特殊能力カードを横向きでプレイし、該当プレイヤーのタブローの下行に配置する。** この横向きの能力カードは非活性状態と見なされ、プレイに影響を及ぼさない。活性化の条件が満たされたら、プレイヤーは直ちに該当する特殊能力カードを活性化することができる。一旦特殊能力カードが活性化されたら、該当カードの指示がない限り非活性状態に戻ることはない。粛清 **Purge** または蜜月 **Honeymoon** の手順において、プレイヤーの所有するすべての非活性状態の特殊能力カードは捨札となる。

**J7.3.2 活性化条件 Conditions for activation.** 活性化条件は、常に該当カードを所有するプレイヤーの状態を指定している。ほとんどの特殊能力カードは、該当プレイヤーに指定のスターを指定数所有することを求めている。その他の条件としては、様々なロケーションのカードの所有や、忠誠の変更などが存在している。

**J7.3.3 特殊カードの種類。**

- **持続 Persistent.** これらのカードは継続的なボーナス能力を提供する。
- **アクション Action.** これらのカードは、所有者に新たな基本アクション **Standard Actions** を提供する。注意：プレイヤーはあるターン中に **2回**の任意の基本アクションを実施できるが、この制限には活性化した特殊能力カードによって得られたアクションも含まれる。
- **割り込み Interrupt.** これらのカードは、該当プレイヤーが特定の状況においてゲームの進行に割り込む行為を可能とする。注意：いくつかの割り込み特殊能力は、プレイヤーが他のプレイヤーのアクションをキャンセルすることを可能とする。割り込まれたアクションは使用済みとなり、アクションを実施したカードは同ターン中に使用することができなくなる。
- **トップル Topple.** これらのカードは、トップルの判定において何らかの優位を提供する。

## **K. ソリティアゲーム SOLO VARIANT BY RICHARD WILKINS, APRIL 2016, v2.0**

(訳注：本章は Khyber Knives 添付冊子の K 章の翻訳である。最新 Living Rule には掲載されていない)

### **K1. 概要 INTRODUCTION**

本ソリティアゲームでは、プレイヤーは仮想プレイヤーである Shere Khan と対戦し、もっとも有力な部族指導者となることを目的とする。重要：この選択ルールは、本拡張の他の要素と組み合わせてプレイすることは想定されていない。

### **K2. 備品 COMPONENTS**

プレイヤーは一般的な 6 面ダイスを 2 個用意すること(2d6 として使用する)。

### **K3. 初期配置 SETUP**

支持カード **Favor cards** はゲームから取り除く(これらは本ソリティアでは使用しない)。プレイヤーカードを自分用に 1 枚、仮想プレイヤーとなる“Shere Khan”用に 1 枚、それぞれランダムに選択する。Shere Khan 用に白キューブを用意する。プレイヤーは自分用に任意の色のキューブを選択する。通常のルールに従い、ランダムな 60 枚のカードからトップル 4 回分の山札を作成する。

通常のルールに従ってマーケットを作成する。初期配置の体制は政治的分裂状態 **political Fragmentation** となる。初期資金としてプレイヤーは 4 ルピーを、Shere Khan は 11 ルピーを受け取る。注意：**Share Khan** が手札を持つことはない。忠誠カードをシャッフルし、プレイヤーと shre Khan にそれぞれ 1 枚を配る。自身の初期忠誠を選択すること。Shere Khan はプレイ順番が早い方の忠誠を選択する。

### **K4. プレイヤーのターン ON YOUR TUREN**

プレイヤーは忠誠対象の変更を含め、通常のルールに従って自身のターンをプレイする。

## K5. SHERE KHAN'S TURN

Share Khan はマーケットの各行につき 1 回、合計 2 回の 2d6 をロールし、下図に従って最初にロール結果に該当する上段のカード 1 枚を購入してプレイし、次に下段のカードをプレイする:

|        |      |      |       |       |       |
|--------|------|------|-------|-------|-------|
| コスト: 0 | 1    | 2    | 3     | 4     | 5     |
| 2d6=7  | =6/8 | =5/9 | =4/10 | =3/11 | =2/12 |
| コスト: 0 | 1    | 2    | 3     | 4     | 5     |

例: 2d6 のロール結果が 5 か 9 だった場合、Share Khan はマーケット該当行のコスト 2 (左から 3 番目) のカードを 2 ルピーで購入する。

Share Khan が対象となったカードを購入できない場合、代わりに (ロール結果で指定されたカードの) の左隣から順に、購入可能なコストのカード 1 枚を購入する。

コストを支払ったのちに、該当カードを以下の手順に従って配置する:

- 該当カードがトップル Topple である場合、直ちに同カードを効果なしで捨札とする。
- 該当カードが Shere Khan の忠誠を変化させる場合、直ちに同カードを効果なしで捨札とする。
- 該当カードがトップルではない場合、同カードを最初のタブローカードであれば Shere Khan のプレイヤーカードの下側に直接、2 枚目以降は最初のタブローカードを起点に左右で枚数の少ない側に配置する。同数の場合、該当カードにパトリオット Patriot か忠誠 Loyalty が記載されていれば左側に、その他の場合は右側に配置する。

カードが配置されたなら、通常通りにインパクトアイコンの効果を解決し、Shere Khan のユニットを配置する (アクション上の注意については後述の特殊ルールを参照)。

可能であれば、Share Khan はここでプレイされた新たなカードに記載された「すべての」アクションを左から右の順番に実施する。

双方のカードのプレイが終了した後に、Shere Khan は現在の体制 Regime に対応したすべての追加アクションを、彼のタブローの左から右への順番で、カードルールに従って各カードにつき 1 回のアクションを実施する。

各アクションの注意:

### E4: プレイ PLAY

Shere Khan のすべてのアクションは通常のルールに従うが、以下の例外がある:

- Shere Khan は配置を要求されたキューブやシリンダーが不足する場合、該当分のユニットを使用しない。
- **経済 Economic:** Shere Khan は、12 時の方角から順に時計回りに 1 個ずつ街道 Road のシリンダーを配置する。(注意: プレイヤーがマップボードを使用してプレイしている場合、Persia から Herat が Herat の最初の街道、Kandahar から Kabul が Kabul の最初の街道となる)

### E5: 旅行 TRAVEL

Shere Khan は自身のプレイヤーカードから最も近く、パトリオット・バンド Patriot Band や賞金首 loyalty Prize に配置されておらず、プレイヤー側のスパイと同じ場所に配置されていないスパイを、「反時計回りに」移動させ、Shere Khan のスパイが配置されていないまたは空白のパトリオットや賞金首のバンドが存在するカードで停止させる。彼は未使用の移動が残っている限り、同じスパイを移動される場合を含めてこの移動を繰り返して実施する。Shere Khan は賞金首よりパトリオットに優先してスパイを配置する。Shere Khan の旅行は「常に」反時計回り方向に実施される。

### E6: 防諜 COUNTER ESPIONAGE



Shere Khan は自身のプレイヤーカードから時計回り方向に最も近い順に、プレイヤー側のスパイを除去する。

#### **E7: 買収 BRIDE**

Shere Khan は(Shere Khan のスパイが配置されている中で)自身のプレイヤーカードから時計回りに最も近いプレイヤー側のカードを奪取する。

#### **E8: 暗殺 ASSASSINATE**

Shere Khan は、自身の忠誠 **Loyalty** と一致する賞金首 **Loyalty Prize** を獲得でき、自身のプレイヤーカードから(直前にプレイされたカードを除き)半時計回りに最も近いカードを目標とする。また **Shere Khan** はその行為により自身の影響力がプレイヤーを上回ることができる場合のみ、薫人形プレイを実施する。

#### **E9: 収入 COMMERCE**

Shere Khan はルピー毎に、マーケットカードのうち最もルピーが配置されており、最も左側にあるカードからルピーを獲得する。

#### **E10: ギフト GIFTS**

Shere Khan は購入可能なもののうち、その時点で最も安価なギフトを常に購入する。

#### **E11: 徴税 TAX**

Shere Khan は通常のルールに従ってプレイヤー同様に徴税を実施する。

#### **E12: 戦役 CAMPAIGN**

1. Shere Khan は対象ロケーションとして、**部族 Tribes** が最も多く配置されている、次に非忠誠対象の**街道 Roads** が最も多く配置されている、次に非忠誠対象の**軍隊 Armies** が最も多く配置されている場所を選択する。Shere Khan は(E12 の制限の範囲で)常に最初は**部族**の除去を試み、次に**街道**、最後に**軍隊**を対象とする。
2. 該当ロケーションに防御側ユニットが存在しない場合、最初に忠誠対象の**軍隊 Armies** が最も多く配置されている場所、次に忠誠対象の**街道 Roads** が最も多い場所を、最後に **Shere Khan** の**部族 Tribes** が最も多く配置されている場所を選択する。Shere Khan は該当ロケーションに**軍隊 1**個を残し、残るすべての**軍隊**を最も多く(>0)のキューブが配置されている**街道**で接続されたロケーションに移動する; **街道**が存在しない場合のみ、Shere Khan は補給段列 **bagage train** を使用して最も多く(>0)のキューブが配置されている隣接するロケーションに移動する。
3. 上記のいずれの手順でも戦役を実施できる**軍隊 Armies** が存在しない場合、Shere Khan は該当の戦役アクションを実施しない。

プレイヤー側の戦役: プレイヤーがあるロケーションにおける **Shere Khan** の支配を転覆することに成功した場合、**Shere Khan** は後述の **F2** に従って捨札を実施する。

クリーンアップ手順の注意:

#### **F2: 捨札 DISCARD**

Shere Khan は通常のルールに従って捨札を実施するが、最もランク **Rank** の低い非政治カードを最初に選択する; 最もランクの低いカードが 2 枚以上存在する場合、**Shere Khan** が該当のモード **Mode** で高いランクのカードを所有している方を選択する; 該当するカードが複数存在する場合、より多くのプレイヤーのスパイが配置されているカードを選択する; 最後に、**Shere Khan** のプレイヤーカードに反時計回り方向で最も近いカードが選択され、(訳注: 捨札で)空いた隙間はカードを詰めて埋める。

交渉の注意:

#### **G1: 取引 DEAL**

ソリティアゲームでは取引は実施できない。

トップル手順の注意:

### **H1: ゲームの終了 GAME END**

通常のルールに従ってゲームは終了する。

### **H2: 覇権 SUPREMACY**

覇権の確立は通常のルールに従って判定されるが、プレイヤーはゲームに登場しない第 4 の帝国である「オスマン帝国」Ottoman Empire を含めて判定を実施しなければならない。オスマン帝国はいずれの体制 Regime のモード Mode でも、4 個のキューブ/シリンダーを所有しているものとみなす。

### **H3: 影響力と勝利 INFLUENCE & VICTORY**

勝敗は通常のルールに従って判定されるが、同点の場合は Shere Khan の勝利とみなされる。

### **H4: 失敗したトップル FAILED TOPPLE**

トップルのイベントが失敗した場合、Shere Khan は捨札の手順に従って粛清 purge を実施する。Shere Khan はカードを手札に戻すことはない(Shere Khan には手札が存在しない)。

### **H5: 失敗した最終トップル FAILED FINAL TOPPLE**

最終トップルが失敗に終わった場合、Shere Khan の勝利となる。

選択ルール使用時の注意:

### **I3: バダル・トークン BADAL TOKEN (ソリティアでの使用を推奨)**

Shere Khan はアクション毎に(利用可能であれば)最大で 1 個のバダル・トークンを使用し、常に利用可能な最初の機会に使用してくる。

### **ゴールデンルール THE GOLDEN RULE**

Shere Khan のあるアクションにおいて、複数の妥当な選択肢が存在する場合、それがプレイヤー側に有利に働く場合であっても、プレイヤーが Shere Khan の選択を決定する。

## 用語集 GLOSSARY

**隣接 ADJACENT** — ロケーション Location カードの接続関係を示す。

**軍隊 ARMY** — ロケーション Location に配置された 3 色の帝国色のひとつをもつシリンダーで、軍事ユニットを表している。

**経路 CONNECTIONS** — 経路は 2 箇所のロケーション Location を結ぶ経路上のスペースである。街道 Roads を表すシリンダーがここに配置され、軍隊 Armies の移動を助ける役目もはたす。

**許諾 CONSENT** — プレイヤーがあるアクションを実施する際に、所有プレイヤーの同意を得ることができれば、同プレイヤーのキューブを「使用」することができる。例えば戦役アクションにおいて、該当ロケーションに配置されたスパイ Spy を攻撃の支援に使用することができる。

**キューブとシリンダーの管理 CUBE & CYLINDER MANAGEMENT** — 各プレイヤーは木製キューブ 10 個、各帝国 Empire は木製シリンダー 10 個を持ち、これがそれぞれ利用できる上限となる。これらは併せてユニット Units と呼ばれる。プレイヤーがユニットを配置したいが必要数の手持ちがない場合、任意の場所に配置された自身のユニットを取り除き、これに転用してもよい。

**帝国 EMPIRE** — 各プレイヤー、シリンダー、パトリオット Patriots は、それぞれ常に 3 ヶ国の帝国のいずれかと関連した状態にある: イギリス British (赤)、ロシア Russia (青)、アフガニスタン Afghan (緑)。

**支持カード FAVOR CARDS** — 3 枚の支持カードは、該当の帝国に対して最も多くの影響力を持つプレイヤーに対応する。影響力が同値である場合、通常の同点処理を適用する。プレイヤー間の順位が変動した場合、カードは直ちに新たな影響力首位のプレイヤーに引き渡される。支持カードの所有者が、該当帝国に対して忠誠を持つ必要はない。各支持カードは、それぞれ所有者に(B7)に記載された特典を与える。

**守備隊インパクト GARRISON IMPACT** — このカードがプレイされた場合、該当プレイヤーが忠誠を持つ帝国 Empire のシリンダー 1 個を、プレイされたカードで指定されたロケーション Location に配置する。



**ギフト GIFT** — プレイヤーカードには、2,4,6 各価格の 3 箇所のギフト・スポットが記載されている。プレイヤーはギフト(E10)のアクション毎に、このうちの 1 箇所のスポットに自身のキューブ 1 個を配置できる。各ギフトには 1 個のキューブのみ配置できる。ギフトに配置されたキューブは、それぞれプレイヤーが現在忠誠を持つ帝国 Empire に対して 1 点の影響度 Influence を計上する。プレイヤーが忠誠変更 Loyalty Change を実施した場合、ギフトの全てのキューブが手元に戻される。

**手札 HAND** — プレイヤーがマーケット Market から購入したカードは、同プレイヤーの手札に配置される。プレイヤーは自身の手札上限 Hand Size に空きがない場合、マーケットからカードを購入することはできない。

**手札上限 HAND SIZE** — プレイヤーの手札上限は、1 枚に自身のタブローに配置された諜報カードのランクの合計値を足した枚数となる。プレイヤーの手札上限は、購入アクションによりマーケットからカードの購入(E3)や、交渉(G1)によるカード入手の制限として使用される。プレイヤーは失敗したトップル(H4)による手札へのカード移動や、自身のタブロー内の諜報カードを失った場合などでは、手札上限を上回ることができる。



**インパクト IMPACT** — カードに記載された以下のアイコンは、インパクトの実施を表している: 守備隊 Garrison, 情報提供者 Informants, レバレッジ Leveraged, 体制変更矢印 Regime Change Arrows. 記載されたインパクトは、該当カードが最初にプレイされた際にのみ実施される(「レバレッジ」は該当カードが捨札にされた際にも実施される)。

**影響力 INFLUENCE** — ある帝国 Empire が覇権 Supremacy を達成した際に、該当の帝国に対して最も大きな影響力を持つプレイヤーがゲームに勝利する。影響力は 3 種の方法で獲得できる: 自身のプレイヤーカードの背後に配置された忠誠 (初期忠誠カードを含む) と賞金首 Loyalty Prize の各カード、自身のタブロー

Tablous に配置したパトリオット Patriot, 該当色のパトリオットと賞金首のカラーバンドに配置したスパイ Spies, ギフトキューブ Gift Cubes.

**情報提供者インパクト INFORMANTS IMPACT** — このカードがプレイされた場合、スパイ Spy のキューブ 1 個を同カード上に配置する。

**レバレッジ・インパクト LEVERAGED IMPACT** (プレイ時) — レバレッジの記載されたカードがプレイされた場合(E2), ゲーム中の資金総量が増加する。該当プレイヤーは同カードのランク Rank に等しいルピーをゲーム外のプールから獲得する。



**レバレッジ・インパクト LEVERAGED IMPACT** (捨札時) — レバレッジの記載されたカードがプレイヤーのタブローから捨札された場合(暗殺、粛正等)、またはプレイヤーの手札に戻された場合(粛清、蜜月等)、該当カードの持ち主は同カードのランク Rank に等しいルピーを手持ちからゲーム外に捨てなければならない。これに必要なルピーが不足している毎に、自身のキューブ 1 個またはタブロー上のカード 1 枚を捨札しなければならない。注意:レバレッジ・カードがプレイヤーのタブローから捨札された場合、イギリスの支持を持つプレイヤーは 1 ルピーを獲得する。

**ロケーション LOCATION** — Pax Pamir には 6 枚のロケーション・カードが収録されている: カスピ海沿岸 Transcaspien, ペルシャ Persia, ヘラート Herat, カブール Kabul, カンダハル Kandahar, パンジャブ Punjab. これらのカードに配置されたシリンダーは軍隊 Armies を、キューブは政治的な正当性(部族 Tribes)を表している。

**忠誠 LOYALTY** — プレイヤーは三つの帝国 Empire のひとつ、自身のタブロー Tableau またはプレイヤーカードに重ねて配置されたカード(例:初期の忠誠カード Loyalty card, パトリオット Patriot, 賞金首 Loyalty Prize 等)に記載されたカラーバンドに対応した帝国に対する忠誠を持っている。プレイヤーの忠誠は、同プレイヤーが配置や操作できるシリンダーを定めている。また忠誠は覇権 Spremacy と勝利の判定にも用いられる。ごくまれなケースとして、プレイヤーが自身の忠誠カード、パトリオット、賞金首などをすべて失った場合、同プレイヤーはアフガニスタン帝国 Afghan Empire への忠誠状態となる。

**忠誠変更 LOYALTY CHANGE** — プレイヤーは自身のタブロー Tableau に対して情報提供者 Informants, レバレッジ Leveraged, パトリオット Patriot をプレイするか、賞金首 Loyalty Prize を獲得した際に、自身の忠誠を変更することができる。これにより新たな忠誠対象と異なる状態となったタブロー上のカードは捨札され、ギフト Gifts に配置されているすべてのキューブは除去される。

**賞金首 LOYALTY PRIZE** — プレイヤーがカードの下端に「賞金首」Loyalty Prize の記載されたカードを暗殺した場合、このカードを賞金首として獲得することができる。該当カードを自身のプレイヤーカードの下に、賞金首バンドが見えるようにずらして配置すること。こうして配置された賞金首は、該当する帝国 Empire に対する影響値にカウントされる。プレイヤーの現在の忠誠 Loyalty と異なる賞金首を獲得した場合、プレイヤーはこの賞金首と一致するように忠誠変更 Loyalty Change を実施することもできる。

**マーケット MARKET** — 12 枚のカードによるマーケットは、表向き 6 枚ずつのカードの 2 列で構成されている。購入 purchase またはプレイ play のアクションにより、これらのカードを獲得することができる。

**モード MODE** — タブロー Tableau と体制 Regime の各カードは、4 種のモードのいずれかに属している: 深赤色のカードは軍事 Military(M), 薄青色のカードは諜報 Intelligence(I), 紫色のカードは政治 Political(P), 金色のカードは経済 Economic(E)である。各体制は、それぞれ一致するモードについて追加のアクションを可能とする。各シリンダーは、マップ上のロケーション Location に配置されている場合は軍事モード、経路 Connection に配置されている場合は経済モードとなる。各キューブは、マップ上に配置されている場合は政治モード、タブローに配置されている場合は諜報モードとなる。

**パトリオット PATRIOT** — このカードは、それぞれ強烈な主義主張を持った個人を表している。各カードは上端に緑(アフガニスタン帝国 Afghan Empire)、赤(イギリス Britain)、青(ロシア Russia)のいずれかの色の帯が記載されている。プレイヤーが忠誠変更 Loyalty Change を実施した場合、自身のタブローに配置されているあらゆる忠誠対象とは異なるすべてのパトリオットカードを捨札しなければならない。

**プレイヤーカード PLAYER CARD** — 各プレイヤーは 1 枚の**プレイヤーカード**を持っている。プレイヤーカードは各プレイヤーの**タブロー Tableau**には含まれない。

**ランク RANK** — 各カードには 1 から 3 個の星の数で表された**ランク**が記載されている。これは該当カードをプレイした際に、何個のキューブやシリンダーを配置できるか、また同アクションの影響の大きさを表している。また**ランク**は各プレイヤーの手札上限 **Hand Size**(青星)、**タブロー上限 Tableau Size**(紫星)、**免税 Tax Shelter**(黄星)を決定する際にも用いられる。

**体制 REGIMES** — この地域の情勢あらかず 4 種の異なる**体制カード Regime Cards**が用意されている。ゲーム中には、同時に 1 枚の体制のみ適用される。

- **軍事騒乱 Military Struggle** — これは英露間の戦争状態を表している。各カードの購入コストは 2 倍となる(E3)。戦役アクションは、プレイヤーのターン中 2 回までのアクション制限にはカウントされない。
- **諜報戦 Intelligence War** — これは英露間の冷戦状態を表している。体制モード **Regime Mode** は諜報 **Intelligence** となる。暗殺、旅行、防諜、買収の各特殊アクション **Special Action** は、プレイヤーのターン中 2 回までのアクション制限にはカウントされない。
- **政治的分裂状態 Political Fragmentation** — これは世界的な無関心により、この地方の軍閥が力をつけていることを表している。体制モード **Regime Mode** は政治 **Political** となる。徴税のアクションは、プレイヤーのターン中 2 回までのアクション制限にはカウントされない。
- **好景気 Economic Boom** — これは政情の安定により、民間および公的な投資と経済成長が発生していることを表している。体制モード **Regime Mode** は経済 **Economic** となる。ギフトのアクションは、プレイヤーのターン中 2 回までのアクション制限にはカウントされない。



**体制変更矢印 REGIME CHANGE ARROW** — このアイコンが記載されたカードをプレイした場合、ゲームの体制は矢印の示す色に対応した体制に変更される。

**街道 ROAD** — 接続経路 **Connection** のスペースに配置された 3 色の帝国色のひとつを持つシリンダーで、街道および交易を支援する**経済インフラ**を表している。

**ルピー RUPEE** — 白ディスク(各 1 ルピー)と赤ディスク(各 5 ルピー)はルピーを表している。ゲームを通じて、ルピーはプレイヤー間でやりとりされる。ルピーは**レバレッジ Leveraged**のプレイや捨札、**帝国の出資 Imperial Inverstmet**(イギリス支持カード)によるボーナスによりゲーム中より増減する。ゲームに収録されているルピーは物理的な上限ではない。不足する場合は他のトークンで代用する。

**特殊アクション SPECIAL ACTIONS** — 多くのカードの中段には、対応した特殊アクションを実行可能であることを示すアイコンが記載されている。これら各カードがプレイヤーの**タブロー Tableau**に配置されている場合、各ターンにカード毎に 1 回の該当アクションを実施可能となる(E1)。特殊アクションの詳細については E 章を参照。

**スパイ SPY** — **タブロー Tableau**のカード上に配置された 5 色のプレイヤー色のひとつを持つキューブで、**諜報ユニット**を表している。

**覇権 SUPREMACY** — トップルに成功するためには、ある帝国が現在の体制 **Regime** のモードに対応したシリンダーとキューブがそれぞれ他の帝国を合せた数を上回っており、**軍隊 Army**、**街道 Road**を各 1 個以上、**忠誠状態 Loyal**にある任意のプレイヤーの**スパイ Spy**、**部族 Tribe**を各 1 個以上所持する、**覇権状態**を満たしていなければならない。

**通常アクション STANDARD ACTIONS** — 特殊アクション **Special Action**とは異なり、通常アクションの実行には**タブロー**に指定能力のカードは必要とされない。捨札アクション(E2)、購入アクション(E3)、プレイ・アクション(E4)が通常アクションである。

**タブロー TABLEAU** — プレイヤーの前に一列に並べられ、同プレイヤーの支配下にあるカード。

**タブロー上限 TABLEAU SIZE** — あるプレイヤーのタブローの上限は、**3枚**に自身のタブローに配置されているすべての政治カード **Political Cards** のランク **Rank** を合計した枚数となる。クリーンアップフェイズにおいて、プレイヤーのタブローの枚数がこの制限を上回っている場合、プレイヤーはこの上限を満たすまでタブローからカードを捨札しなければならない。

**免税 TAX SHELTER** — 免税は徴税アクション(E8)に対してプレイヤーのルピーを保護する効果を持つ。プレイヤーのタブローに配置された経済スターの数に等しいルピーは、徴税アクションの対象外とすることができる。この徴税対象外となるルピーを、それぞれ自身のタブローの経済カード上の黄色い星の上に配置しておくが良い。

**トップル TOPPLE** — 購入されるか自動プレイされることにより、覇権 **Supremacy** 判定のトリガーとなる **4枚**のカードの **1枚**。

**部族 TRIBE** — ロケーション **Location** に配置されるキューブで、プレイヤー別に **5色**が用意されている。軍閥や部族会議などの政治ユニットを表す。

**ユニット UNIT** — 木製のキューブ **cube** とシリンダー **cylinder**。

## L. HISTORICAL NOTES

(未訳)

### LIVING RULE & JAPANESE VERSION

**Living Rule Ver.1.2** (2016/05/01)

<https://boardgamegeek.com/filepage/115717>

**Japanese Ver. 3.3** (2016/12/29)

<https://boardgamegeek.com/filepage/119258>

**Japanese Translation:** NAKAMURA Masahiro

<https://boardgamegeek.com/user/Sunfish>

<http://yaminabe.air-nifty.com/>

**Japanese rule playtest:** SAKADO SMG Fun Group

## 日本語版付録: 拡張カードテキスト

### ワジール WAZIR

各カードの該当ロケーションにおいて、最低 1 個の部族を配置したうえで、他のいずれのプレイヤーも上回る数のユニット(訳注: 部族と軍隊)を配置している場合、同カードを獲得する。

各カードを所有するプレイヤーが、該当ロケーションで徴税 Tax を実施できる。

### ヘッドライン HEADLINE

クリーンアップによりマーケットから除去された場合、直ちに該当カードの効果を適用する。

該当カードを購入したプレイヤーは、記載されたイベントを発生させないことを選択できる。

### 94. 栄光ある孤立 Splendid Isolation

イギリスのシリンダー 4 個をゲームから取り除き、アフガニスタンのシリンダー 1 個を予備に追加する。イギリスはマップ上のユニットを除去する前に予備を優先して除去しなければならない。

### 95. 露土戦争 Russo-Turkish War

ロシアのシリンダー 2 個をゲームから取り除き、アフガニスタンのシリンダー 1 個を予備に追加する。イギリスはマップ上のユニットを除去する前に予備を優先して除去しなければならない。

### 96. 囚われのセール嬢 Lady Sale Captured

イギリスはシリンダー 2 個、アフガニスタンはシリンダー 1 個をそれぞれ予備に追加する。

### 97. カブールの女 Women of Kabul

アフガニスタンはシリンダー 2 個を予備に追加し、すべての Kabul のカードからイギリスに忠誠を持つすべてのスパイを除去する。

### 98. パシュトゥーン掟の復興 Pashtunwali Resurgent

すべてのプレイヤーは手持ちのルピーの半分(-)をこのカードに配置する。このルピーは次のトップルを解決した後に、均等に再分配する。

### 99. チシュティー教団の復興 Chishti Order Resurgent

すべてのプレイヤーは手持ちのルピーの半分(-)をこのカードに配置する。このルピーは次のトップルを解決した後に、均等に再分配する。

### 100. ナクシュバンディー教団の復興 Naqshbandi Resurgent

すべてのプレイヤーは手持ちのルピーの半分(-)をこのカードに配置する。このルピーは次のトップルを解決した後に、均等に再分配する。

### 101. カブールでの非道行為 Outrage in Kabul

アフガニスタンのシリンダー 2 個を予備に追加し、アフガニスタンに忠誠を持つすべてのプレイヤーは 2 ルピーを獲得する。

### 102. 奴隷廃止法 Slavery Abolition Act of 1833

イギリスのシリンダー 2 個を予備に追加し、アフガニスタンに忠誠を持つすべてのプレイヤーは 2 ルピーを獲得する。

### 103. 不信任 Confidence Failure

すべてのプレイヤーは手札の半分(-)を捨札にする。

### 104. ペルシャ帝国主義 Persian Imperialism

ペルシャのワジールカードを持つプレイヤーはそれぞれ自身が忠誠を持つ軍隊 Armies 3 個を Persia に配置でき、さらにロシアのシリンダー 2 個を予備に追加する。ペルシャ孤立主義 Persian Isolationism は無効となる。

### 105. インド飢饉 Famine in India

体制を軍事騒乱 Military Struggle に変更し、Panjab のワジールに赤ディスクを配置する。この赤ディスクが配置されている間、いずれのプレイヤーも Panjab で徴税 Tax を実施できず、また該当ワジールのアクションも実施できない。赤ディスクは次のトップルを解決した後に除去する。

### 106. 傍観政策 Benign Neglect

全てのプレイヤーは 1 ルピーを獲得し、体制を好景気 Economic Boom に変更する。

### 107. トランスカスピ孤立主義 Transcaspian Isolationism

Transcaspian からすべてのユニットを除去し、同ロケーションに赤ディスクを配置する。この赤ディスクが配置されている間、いずれのプレイヤーも同

ロケーションのカードをプレイできない。赤ディスクは次のトップルを解決した後に除去する。

### 108. ペルシャ孤立主義 Persian Isolationism

Persia からすべてのユニットを除去し、同ロケーションに赤ディスクを配置する。この赤ディスクが配置されている間、いずれのプレイヤーも同ロケーションのカードをプレイできない。赤ディスクは次のトップルを解決した後に除去する。

### 110. カブール騒乱 Riots in Kabul

Kabul のワジールは、Kabul とその隣接する経路から合計 4 個のユニットを除去しなければならない（自身のユニットでも対象としなければならない）。

### 111. 悪天候 Bad Weather

このカードに 3 枚の赤ディスクを載せてマップの脇に配置する。本カードに赤ディスクが配置されている間、戦役 campaigns を実施することができない。ヘッドラインカードがマーケットから購入されるか、捨札にされる毎に赤ディスク 1 枚を除去する。

### 113. 欧州の失敗 Europe Frustrated

ロシアとイギリスの支持 Favor を持つ各プレイヤーは、自身のタブローから 1 枚のパトリオット Patriot を捨札するか、ギフト Gift のキューブ 1 個を除去しなければならない。

### 114. 経費増大 Increasing Overhead

すべてプレイヤーは、自身のタブローに配置されている活性・非活性を問わない特殊能力 Capability カード毎に 1 ルピーを支払う。支払いの対象とならなかった特殊能力カードは捨札となる。ここで支払われたすべてのルピーは、通常の支払いルールに従ってマーケットに配置し、端数はいずれかの行に配置する。

### 115. イギリスの撤退 Britain Recoils

イギリスのシリンダー 4 個をゲームから取り除き、アフガニスタンのシリンダー 1 個を予備に追加する。イギリスはマップ上のユニットを除去する前に予備を優先して除去しなければならない。

## 特殊能力 CAPABILITY

### 116. スィースターニー盗賊団 Sistani Prates

[持続] 活性化: 諜報 2/軍事 1

他のプレイヤーが Persia か Herat で交易

Commerce アクションを実施する毎に、このプレイヤーは実施プレイヤーから 1 ルピーを奪う。

### 117. プロパガンダ Propaganda

[持続] 活性化: 経済 3

このプレイヤーのタブローカードは、買収 Bribe アクションの目標とならない。

### 118. 徴兵 Conscription

[アクション] 活性化: 政治 2/軍事 2

通常アクション: 1 か所のロケーションにおいて、自身の部族 Tribe を 1 個除去し、友軍の軍隊 Armies を 2 個配置する。

### 119. ギルザイ部族運動 Ghilzai Outreach

[アクション②] 活性化: 経済 3

通常アクション: 2 ルピーを支払い、部族 Tribe 1 個を Herat か kandahar に配置する。

### 120. 潜伏 Hiding

[アクション☒] 活性化: 政治 2/経済 1

通常アクション: 自身のタブローのカード 1 枚を手札に戻し(手札制限は無視)、該当カードのランク毎に 2 ルピーを支払う。該当カードに配置されていたすべてのスパイ Spies は所有者の手元に戻される。

### 121. 間諜の勧誘者 Spy Recruiter

[アクション②] 活性化: 諜報 1/経済 2

通常アクション: 2 ルピーを支払い、1 個のスパイ Spy を自身のタブローの任意のカードに配置する。

### 122. 地下牢 Dungeon

[アクション] 活性化: 最低 1 か所のロケーションで統治者 Ruler (訳注: J3.2 参照)となる。

通常アクション: 自身のタブローの任意のカードに配置された相手プレイヤーのスパイ Spy を 1 個除去し、捕虜として自身の手持ちに配置する。この捕虜はいつでも解放できる。解放されたスパイはこのプレイヤーのタブローの任意のカードの中央に配置する。

### 123. テロ戦術 Terror Tactics

[アクション] 活性化: 軍事 3



通常アクション: 自身のスパイを 1 個除去し、ゲーム内の任意コイン 2 個をゲームから除去する。

### 124. 重要情報 Critical Intelligence

[トップル] 活性化: 忠誠の変更

トップルにおいて、このプレイヤーのスパイ Spies は覇権判定で 2 倍にカウントする。

### 125. 歴史的勝利 Legendary Victory

[トップル] 活性化: 同ターン中に戦役 Campaign アクション(複数可)により合計 4 個のユニットを除去する。

トップルにおいて、このプレイヤーの帝国の軍隊 Armies は覇権判定で 2 倍にカウントする。

### 126. 権門の形成 Dynasty Building

[トップル] 活性化: 政治 2/経済 2

トップルにおいて、このプレイヤーの部族 Tribes は覇権判定で 2 倍にカウントする。

### 128. コ・イ・ヌール Koh-i-Noor

[トップル] 活性化: マーケットに 2 ルピーを支払う。

このプレイヤーの各ギフト Gift は 2 点分の影響力を持つ。

### 129. 信頼関係 Trustworthy

[トップル] 活性化: 初期配置の忠誠カードを持つ。

このプレイヤーの各パトリオット Patriots は 2 点分の影響力を持つ。このプレイヤーが忠誠を変更した場合、直ちにこのカードは捨札となる。

### 130. 兵站改革 Logistical Innovations

[トップル] 活性化: 経済 1/軍事 1/政治 1/諜報 1

失敗したトップルにおいて、このプレイヤーの帝国の街道 Roads, 軍隊 Armies, および同プレイヤーの部族 Tribes は粛清の対象とならない。

### 131. 兵站への襲撃 Supply Raid

[割込み] 活性化: 諜報 3

他のプレイヤーの戦役 Campaign アクションを、2 ルピーの支払いでキャンセルさせる。該当アクションは失われる。補給段列 Baggage Train を使用していた場合、この費用は支払わねばならない。

### 132. 内通者 Man on the Inside

[割込み] 活性化: 諜報 3

自身のスパイ Spy を 1 個除去し、任意の諜報 intelligence の特殊アクションをキャンセルする。対象プレイヤーはアクション実施に必要とされた費用を支払わねばならない。

### 133. カイバル峠の盗賊団 Kyber Parates

[持続] 活性化: 軍事 3

他のプレイヤーが Kabul か Punjab で交易 Commerce アクションを実施する毎に、このプレイヤーは実施プレイヤーから 1 ルピーを奪う。

### 134. 情報網 Intelligence Infrastructure

[持続] 活性化: 経済 2/諜報 2

各旅行 Travel アクションにおいて、このプレイヤーはカードのランク毎に 1 個のスパイ Spy を 1 または 2 枚のカードだけ移動させることができる。

### 135. セーフハウス Safe House

[持続] 活性化: 諜報 4

暗殺 Assassinate アクションの実施時に、該当アクションを実施した Spy は、自身のタブローの任意のカードに再配置される。

### 137. 意外な盟友 Strange Bedfellows

[持続] 活性化: 異なる 4 か所のロケーションのカード(訳注: をタブローに所有)。

旅行 Travel アクションにおいて、このプレイヤーのスパイ Spies(複数可)は現在のカードと同ロケーションの任意のタブローのカードへ隣接しているものとみなして移動できる。

### 138. 優秀な廷臣 Charismatic Courtiers

[持続] 活性化: 経済 3

カードのプレイ Play のアクションにおいて、コストの支払いが不要となる。

### 139. 古の血統 Claim of Ancient Lineage

[持続] 活性化: 政治 3

このプレイヤーがルピーを所有せずに自身のターンを開始した場合、マーケットか他のプレイヤーから 2 ルピーを獲得する。1 ルピーずつ異なる場所から獲得してもよい。

### 140. ハーレム Harem

[持続] 活性化: 経済 4

このプレイヤーは手札上限を無視する。

#### **141. 無慈悲な評判 Reputation for Cruelty**

[持続] 活性化: 軍事 3

このプレイヤーは常にフリーアクションとして捨札 Discard を実施できる。このプレイヤーが捨札を 2 枚実施する毎に、任意の場所から 1 ルピーを獲得する。

#### **144. ジハード Jihad**

[持続] 活性化: 政治 3

このプレイヤーが戦役 Campaign アクションを実施する場合、自身の部族 Tribe も軍隊 Armies として扱い、また他のプレイヤーの戦役の目標となった場合、同様に部族も軍隊として防御を実施する。

#### **145. ゲリラ戦争 Guerrilla Warfare**

[持続] 活性化: 政治 2/経済 1

このプレイヤーがランク 1 の戦役 Campaign アクションを軍隊 Army 1 個を目標として実施する場合、自身の軍隊を除去しなくてもよい。

#### **147. 政治機関 Plitical Machine**

[持続] 活性化: 経済 1/軍事 1/政治 1/諜報 1

このプレイヤーはタブロー上限を無視する。

## 巻末早見表

### インパクト **IMPACT**



#### レバレッジ **Leveraged**

ランクに等しいルピーを獲得する。



#### 情報提供者 **Informants**

スパイを 1 個配置する。



#### 守備隊 **Garrison**

軍隊を 1 個配置する。



#### 体制変更 **Regime Change**

指定の体制に変更する。

### 支持ボーナス **FAVOR BONUSES**

#### 国庫融資 **Imperial Investment**

レバレッジ・インパクトのアイコンの記載されたカードが捨札または粛清により手札に戻される毎に、**ゲーム外から** 1 ルピーを獲得する。(BGG→)

#### 洋式装備 **European Arms**

戦役アクション毎に 1 回まで、1 ルピーを**ゲーム外**に捨てることにより、攻撃のランクを 1 段階上昇させる。ランク 3 カードには使用不可。(BGG→)

#### 民衆の支援 **Support of the People**

戦役アクションにおいて、マーケット右端のいずれかのカードに 1 ルピーを支払うことにより、街道のない経路で軍隊を移動させることができる。

### 特殊アクション **SPECIAL ACTION**

#### 旅行 **Travel**

ランク毎に 1 個のスパイを任意の方向にカード 1 枚分移動させる。



#### 防諜 **Counter-Espionage**

自身のスパイを配置している**任意のカード(複数可)**から、ランク毎に 1 個の敵スパイを除去する。(BGG→)



#### 買収 **Bribe**

自身のスパイを配置しているカード 1 枚について、該当カードのランク毎に 2 ルピーを支払い、同カードを自身のタブローに加える。



#### 暗殺 **Assassinate**

2 ルピーを支払い、自身のスパイを配置しているカード 1 枚を捨札させる。



#### 交易 **Commerce**

マーケットの任意のカードから合計で、ランクに等しいルピーを獲得する。



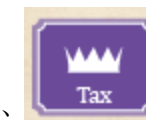
#### ギフト **Gift**

1 箇所のギフト上に、該当コストを支払いキューブを配置する。**または他のプレイヤーに任意のルピーを譲渡する。**



#### 徴税 **Tax**

プレイヤーが該当ロケーションに最も多くのユニットを配置している場合、**タブローまたはマーケットの同地にロケーションを持つ任意のカード(の所有プレイヤー)**から合計でランクに等しいルピーを獲得する。



#### 戦役 **Campaign**

協力関係にある軍隊の移動と攻撃を実施する。ランク毎に 1 個のユニットを除去する。

