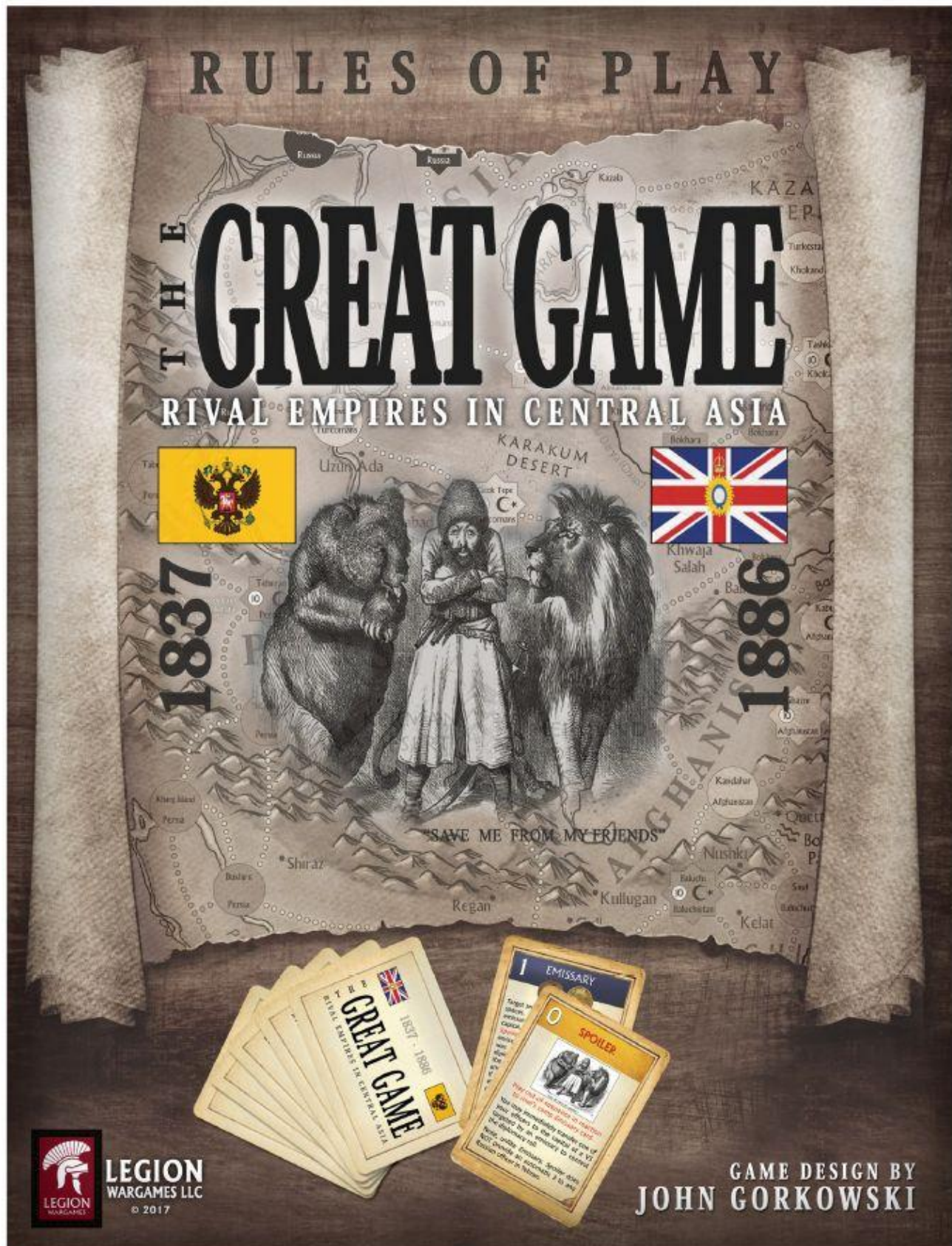


THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia



THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

目次

- 1 序論
- 2 ゲームの基本
- 3 コマ
- 4 カードデッキ
- 5 プレイの手順
- 6 スペースの支配
- 7 外交
- 8 侵略
- 9 反乱
- 10 移動
- 11 消耗
- 12 戦闘

1 序論

The Great Game (グレート・ゲーム) は、19 世紀におけるヴィクトリア朝イギリスと帝政ロシアによる、中央アジアでの対立を再現したものだ。一方のプレイヤーがロシア陣営を、他方がイギリス陣営を担当する。プレイヤーは互いの間に位置する国家（属国）を、これらが中立国でない限りコントロールすることとなる。ゲームは 10 年を単位として進行し、これはカードプレイによって複数のラウンドに分割される。

史実における対立は、貿易摩擦と外交、地図製作のための探検によって引き起こされた。ペルシャとアフガニスタンを操ろうとするロシアの工作により、インドに対するツァーの意図が明らかになったことで、1837 年には戦争にエスカレートすることになる。双方の帝国が自らの利益を推進させたことにより、一連の征服や反乱、代理戦争が直接の対立なしに 50 年もの間続くこととなった。この対立は、1887 年に帝国間の和解を目指し、アフガニスタンの国境画定委員会が国境を定めたことにより解消した。

2 ゲームの基本

The Great Game には以下のコンポーネントが含まれる。

- ・マップ (22×34 インチ)
- ・ルールブック (16 ページ)
- ・ユニットカウンターシート (0.75 インチ) ×120 個
- ・マーカーカウンターシート (0.6 インチ) ×176 個

- ・カードデッキ (54 枚)
- ・ダイス (6 面体 6 個)

2.1 略語

ルールでは、以下の略語が使用される。

IP=帝国

VS=属国

SP=戦力

2.2 端数とダイス

計算の最後に、数値を適用する前に端数の処理を行うこと。端数が 0.5 以上であれば切り上げ、その他の場合は切り捨てる。計算にあたり、数値がマイナスとなる場合がある。このとき「ゼロ」の処理を忘れないこと。つまり 1 引く 3 は「-2」となる。

「#d6」は、いくつの 6 面体ダイスを振るかどうかを示す (2d6 は 2 つのダイスを振る)。

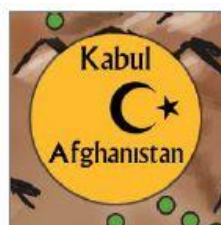
2.3 マップ

The Great Game のプレイエリアは、19 世紀中ごろに使用された中央アジアの地図を模したものであり、カウンターの移動と配置を制御するためのスペースと、これを結ぶ線が記載されている。

また、ゲームの進行度合いを記録するための、「十年紀」と「ラウンド」を示す 2 つのトラックがマップに記載されており、使用されたカードを置くためのエリアが設けられている。

- ・現カードパネル
- ・リアクションカードパネル
- ・高地アジア到達パネル
- ・カード保持エリア

2.4 スペース



円形のスペースは要塞化されていないエリアを、星形のスペースは要塞化スペースを表している（単にスペースと呼ぶ場合はこの双方を指す）。同じ色のスペースは、それぞれ IP (イギリスとロシア) または VS の領土であることを示す。

スペース上部のテキストは地名であり、ボックス下部はいずれの国家に属しているかを示す。三日月と星のマークは、

THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

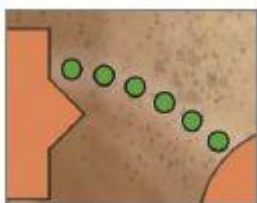
スペースが VS の首都であることを示している。



要塞は固有の戦力が数値で記載されている。また IP の国旗は、そのスペースが該当する IP の要塞であることを示すものだ。要塞戦力の損失は要塞損害マーカーで示され、これらの戦力が補充される

ことはない。いったん要塞が記載された戦力をすべて失ったら、要塞損害マーカーを取り除き、要塞破壊マーカーを置くこと。以降は、要塞は円形のスペースと見なされる。

2.5 接続線



行軍は、スペースを結ぶ点線に沿ってのみ実施できる。また行軍は、カードの使用によってのみ行える。

- ・ 緑色の線は通常の地形を表している。
- ・ 黄色の線は砂漠を表している。
- ・ 青色の線は水路を表している。

3 コマ

ゲームにおけるコマ（カウンター）には以下の 3 つの種類がある。

- ・ 戦力
- ・ 指揮官
- ・ マーカー

3.1 戦力（SP）



戦力カウンターは軍部隊を表している。これらは国別に色分けされており、それぞれが戦力数を表している。戦力カウンターは、戦力数の増減に応じて交換することが可能だ。また同じスペース

に任意の数の戦力を配置できる。なおアフガニスタン、イギリス、ペルシャ、ロシアと反乱軍のみが戦力カウンターを有している。その他の国家の戦力は、要塞によって表されている。

デザインノート: 本ゲームにおける 1 戦力は、歩兵と騎兵、砲兵からなる 750 人の帝国軍（イギリスとロシア）を表し

ている。その他の国家の 1 戦力は、約 2 倍の兵員から構成されている。

3.2 指揮官



指揮官カウンターは、指揮官とその随員を表している。指揮官のカウンターには戦術値と外交値が記載されている（Tactics/Diplomacy）。また同じスペース

に任意の数の指揮官を配置できる。指揮官は、競合する陣営の指揮官／戦力と同じスペースに配置できる。

3.3 マーカー



マーカーは数値や状況の記録に用いられる。

4 カードデッキ

ゲームには、プレイを進めるための 54 枚のカードデッキが含まれている。カードは歴史的なイベントを表しており、アクションやリアクション、増援の配置に使用される。なおリアクションカードには、黄色の縁取りがされている。カードには 19 の異なる種類があり、それぞれの枚数がカードに記載されている。カードの詳細と、カードの使用に関してはプレーヤーエイドを参照のこと。

4.1 カード



カードにはカード価値とカード名称、そしてテキスト（イタリック体で記載されているテキストは歴史的な状況を説明するものであり、プレイに関係はない）が記載されている。

デッキはすべてのカードにより構成されるが、

高地アジアパネルに置かれたものと、アクションに使用されたクリミア戦争カード（ゲームより取り除かれる）はこれに含まれない。

プレーヤーに配られたカードは手札となる。マップに記載

THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

されたプレイヤーカードパネルは、その十年期においてプレイヤーの手札から使用されたカードを記録しておくためのものだ。

4.2 高地アジアへの到達

マップに記載された高地アジア到達パネル（各プレイヤーに1つずつ）は、ゲーム開始時において進入が禁止されている高地アジア（カシュガリア）への、帝国による侵攻の進捗を表したものだ。高地アジアカードがアクションとして使用された場合（増援として使用された場合は除く）、ゲームの残り期間においてカードをパネルに置いておくこと。このカードがデッキに戻されることはない。2枚の高地アジアカードをパネルに置いた IP は（順序に制約はない）、以降はカシュガリアを「密使」カードの目標とすることができ、また戦力と指揮官をカシュガリアに移動させられる。

4.3 クリミア戦争

クリミア戦争カードがアクションに使用された場合（増援に使用した場合を除く）、そのラウンドの終了時にデッキから永久に取り除く。これはプレイヤーがカードテキストを発動させなかった場合を含む。

5 プレイの手順

プレイは十年期を単位として実施され（1830 年代より 1880 年代まで）、それぞれが 5 ラウンドに分割される。シナリオ／ゲームのセットアップに関しては [14] 章に従い、そののち以下のプレイ手順を参照のこと。

5.1 SP／指揮官の増援

それぞれの十年期の開始時に、増援として到着した IP の指揮官を、各陣営が支配するスペースに配置する。イギリスのプレイヤーが先に配置を行い、そののちロシアのプレイヤーが行うこと（この手順はシナリオ／ゲームの最初の十年期においてはスキップされる）。

5.2 手札

デッキをシャッフルし、各プレイヤーへランダムに 7 枚のカードを配る。各プレイヤーはそののち、手札より 2 枚までのカードを新たなカードと交換できる。イギリスのプレイヤーが先に交換カードの選択を行うこと。交換カードを決定したら、捨て札はデッキの底に入れ、デッキの上より

新たなカードを引く（その際に中身を見てはならない）。そののち、5 回のラウンドの処理に移行する。

5.3 ラウンドとイニシアティブ



ラウンドの開始時に、双方のプレイヤーは手札よりカードを 1 枚使用し、「アクション」か「増援」のいずれかを行う。カードの使用が可能な場合は、必ずカードを使用しなければならない。カードがない場合はパスを行い、そのラウンドは何も実施できない。

プレイヤーは秘密裏に手札から 1 枚のカードを選択し、裏面にしてマップ上のプレイヤーカードパネルに置くこと。そののち同時にカードを表向きにする。カード価値がより低い方のプレイヤーが、そのラウンドのイニシアティブを得る。同値であれば 1d6 を行い、奇数ならばロシアが、偶数ならばイギリスがイニシアティブを得る。イニシアティブを得たプレイヤーは、カードを先に使用する。

5.4 カードの使用

カードの使用により移動、戦闘、反乱、侵攻などのさまざまな作戦が実施される。それぞれの手順については、対応する各章を参照のこと。

カードが「アクション」に使用された場合、プレイヤーはカード価値に等しい回数の移動を実施し、さらにカードテキストを発動できる（順番は任意）。このとき移動、テキストの発動のいずれかを実施しなくても良い。またカード価値ゼロのカードをアクションに使用しても良く、このときは何も実施しないことになる。

カードがプレイヤーにより増援に使用された場合、カード価値に等しい SP をそれぞれの本国根拠地に配置する。このとき、自陣営の複数の国家の SP を組み合わせることが可能だ。IP の SP 配置はカウンターの総数によってのみ制限を受ける。なお VS の SP 配置は、その国家の配置上限（アフガニスタンは 10、ペルシャは 20）を超えることができない。SP の配置が完了したら、プレイヤーは IP のボーナス SP を獲得できるかどうか 1d6 で判定を行うこと。結果がロールを行った陣営に参加する VS 数以下である場合、その陣営は追加の 1 IPSP を IP の本国根拠地に配置できる。

リアクションカード（黄色の帯が描かれているもの）は、

THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

相手プレイヤーが特定のカードをアクションに使用した場合、それに対応する形でのみ使用できる。

例: 「密告者」カードは相手プレイヤーが「狩猟休暇」カードを使用したときのみ使用できる。また「英雄」カードは、攻撃に対するリアクションにのみ使用できる。

リアクションカードを使用する場合、プレイヤーカードパネルの「リアクションカード」の位置に置く。カードをリアクションに使用した場合、テキストのみを適用しカード価値を使用することはできない。リアクションカードの使用によりラウンドにおける通常の「アクション」または「増援」の実施が妨げられることはない。なおリアクションカードを通常のカードとして「増援」または「アクション」に使用することも可能だ。ただしこの場合、カード価値のみが使用されテキストは発動しない。

5.7 イニシアティブの終了

イニシアティブを有するプレイヤーがカードの使用を終了したら、もう一方のプレイヤーは、自身のカードを使用する。このとき、相手プレイヤーはリアクションカードを使用できる。双方のプレイヤーが自身のカードを使用したら、ラウンドは終了する。また 5 ラウンドが完了すると、十年期が終了する。

5.8 十年期の終了



十年期の終了時に、指揮官の喪失を判定する。マップ上の指揮官ごとに 1d6 を行うこと (VS の指揮官を含む)。結果が奇数であれば指揮官を取り除き、

その他の場合はそのままプレイに留まる。使用しなかったカードすべてを捨て札とし、デッキに戻してリシャッフルする。ただしアクションに使用された「クリミア戦争」カードと「高地アジア」カードは例外となる (デッキから永久に取り除かれる)。十年期マーカーを次の位置に進め、プレイの手順を繰り返す。

6 スペースの支配



特定のスペースの支配は、以下のように判定される。なお以下の条件 1 は条件 2 に優先し、条件 2 は条件 3 に優先する。支配状況を支配マーカーにより示すこと。

1) IP は自身の SP、または自陣営に属する VP の SP が占めるスペースを支配する。

2) IP は、自身が征服または保護領とした VS の全スペースを支配する。

3) スペースは、同じ色で塗られた国家により支配される。

付記: 移動により通過したスペースの支配を得ることはできない。

7 外交

7.1 国家

国家には帝国 (IP) と属国 (VS) の 2 種類がある。IP にはイギリスとロシアがある。また VS にはアフガニスタン、バローチスタン、ブハラ、ヘラー、カシュガリア、カザフ、ヒヴァ、コーカンド、ペルシャ、パンジャブ、トルクメンがある。

7.2 陣営

それぞれの国家は IP (イギリスまたはロシア) の陣営、あるいは中立陣営に所属する。IP 陣営には帝国の本国とそのすべての保護領、被征服国が含まれる。同じ IP 陣営に所属する国家は互いに味方となり、相手 IP 陣営の国家すべてに敵対する。中立陣営には保護領にも被征服国にもされていない、すべての VS が含まれる。中立国家が IP による侵略を受け、いまだ征服されていない場合は、中立陣営に留まる。

プレイヤーは自身の陣営におけるすべての国家と、相手陣営により侵略された中立国の操作を行う。IP は自身の SP と保護領となった VS の SP を利用して、他国への侵略を行える。また IP/VS の指揮官により戦闘におけるルールを修正できる。

7.3 SP の登場

SP は複数の方法によりマップに登場する。ゲーム開始時における IP の SP は戦闘序列に従ってマップに配置され、追加分はカードの使用により登場する。VS の SP はカードの使用により、または侵略を受けるか保護領となった場合に配置される。VS が侵略された場合、相手側の IP がその VS におけるすべての SP を配置する。VS が保護領となった場合、同じ陣営の IP がすべての SP を配置する。

THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

なお配置に先立つ侵略において SP が除去されている場合であっても、アフガニスタンには 10SP を、ペルシャには 20SP を配置する。SP は、それぞれの国家の任意のスペースに配置できる。

7.4 指揮官の登場

指揮官は複数の方法により登場する。IP の指揮官は戦闘序列に従い、増援として配置される。VS の指揮官は侵略されるか保護領となった場合、または反乱の発生に配置される。

ブハラのアミール (Emir of Bokhara) は、侵略されるか保護領となることで配置される。これは国家が征服された場合、あるいは通常の指揮官除去手順において取り除かれる。ただし国家が中立状態となっても取り除かれることはない。ブハラが中立となった場合、アミールは一時的に除去されるが、国家が侵略を受けるか保護領となった場合には再び配置される。

アクバー (Akbar) とアユブ (Ayub) の反乱軍指揮官は、アフガニスタンが反乱した場合に配置される。アフガニスタンにおける最初の反乱時には、反乱軍 SP と共にアクバーを配置すること。アフガニスタンにおける 2 回目の反乱時には、反乱軍 SP と共にアユブを配置する。これら指揮官がいったん配置されたら、国家が征服されるか中立となるまで、指揮官除去手順において取り除かれることはない。

7.5 外交関係

VS における外交関係は、「イギリス保護領」、「中立」、「ロシア保護領」の各段階で表される。外交関係は「ペルシャの変節」または「密使」カードの使用、そして征服と解放により変更される。VS との外交関係は、マーカーを配置することで示すこと。中立の VS は、マーカーを置かないことによりこれを示す。

保護領の VS は、支配する IP の支配マーカーをすべてのスペースに置く。征服された VS は、征服した IP の支配マーカーと不平 (Discontent) マーカーをすべてのスペースに置く。

密使カードが使用された場合、カードを使用したプレイヤーが有利になるように外交関係を 1 段階変更させる。なお少なくとも 3 スペースを有する VS のみが密使カードの対象となる。

対象となる VS が選択されたらダイスを 1 つ振り、成功判定を行うこと (詳細は密使カードを参照)。

VS が保護領になると、IP の陣営に参加する。なお保護領も、密使カードの対象となる。

例: イギリスがロシアの保護領である VS を密使カードの対象とし、ロールの結果 5 以上の目を出した。そのため VS は中立に戻る。なおイギリスが別な密使カードを使用すれば、VS を保護国とできる可能性がある。ロシアも自ら密使カードを使用することで、保護領に引き戻す試みを行える。

その陣営の高地アジアカードが 2 枚とも高地アジアパネルに置かれない限り、カシュガリアを密使カードの対象とすることはできない。ただし高地アジアカードが配置される前であっても、その陣営が「妨害者」カードを使用し、相手陣営による「密使」カードの使用を妨害するため、カシュガリアに指揮官を送り込むことは可能だ (高地アジアカードがすべて配置されるまで指揮官を送り込めない、というルールの例外となる)。

8 侵略

VS は、他国の SP が自国のスペースに進入することで侵略を受ける。侵略を受けた VS の SP は、相手陣営の IP によりコントロールされる (ただし保護領となるわけではない)。相手陣営の IP は、直ちに VS の SP を配置すること。配置は進入されたスペースに行うこともでき、これにより戦闘が発生する。VS の SP は、コントロールする IP が望む任意のスペースに移動でき、これには VS の国外も含まれる (ただし他の中立 VS に進入することはできない)。侵略が終了した場合、相手陣営の IP による VS の SP に対するコントロールも終了する。ただし VS が相手陣営 IP の保護領となった場合、侵略が終了してもその IP はコントロールを保持する。

8.1 侵略の終了

ラウンド終了時に侵略側の SP が VS に存在しないならば、侵略は終了する。中立の VS に対する侵略が終了し、かつ相手陣営に属する外国勢力の SP (これらは新たな侵略者になりうる) も存在しない場合、VS のすべての指揮官と要塞を除く SP は、直ちに除去される。

THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

8.2 中立 VS のコントロール

相手陣営により侵略された中立 VS は、侵略が継続している限り、そのコントロールを維持できる（たとえその VS に進入してもコントロールは失われない）。ただし VS が中立であることに変わりはないため、要塞または SP が含まれているスペースに進入した場合は、これと戦わなければならない。

当初の侵略がラウンド終了時において収束した場合、いまだにいずれかのスペースを占めているならば、今度は自身が新たな侵略者となる。この場合、VS に所属するすべての指揮官と SP がいったん除去され、新たに相手陣営がコントロールを得ることとなる。

8.3 征服



征服された VS は、直ちに征服した IP の陣営に参加する。ただし被征服 VS が、征服した陣営の保護領になるわけではない。VS は、首都を侵略側陣営の SP に単独で占められた場合に征服される。VS の残る SP と指揮官を直に取り除き（要塞は破壊される）、すべてのスペースに支配マーカーと不平マーカーを置くこと。征服された VS は密使カードの対象とならないが、反乱を起こす可能性がある。

IP が征服されることはないが、敵 SP によりすべてのスペースの支配を奪われた場合、アクションが制限されることとなる。

8.4 解放

征服された VS は、征服陣営の敵 SP が単独で首都を占めた場合か、あるいは VS 内に反乱 SP のみしか配置されていない場合に解放される。解放された VS は中立に戻り、（もしあれば）すべての反乱軍 SP と指揮官は除去される。解放を行った SP が相手陣営の SP である場合、続くラウンドの終了時までには首都を退出しなければならない（解放が行われたラウンドではない）。さもないと、VS は新たな征服者により再び征服される。相手陣営により VS が解放されたが、あなた自身がまだその国家に留まっているならば、その VS に対する侵略者となる。相手陣営が VS を解放し、かつ続くラウンドの終了時までには首都から退出したにも関わらず（つまり征服しなかったということだ）、

いまだ VS に留まっているならば侵略者となる（もちろん、ラウンド終了時にあなた自身が VS に留まっているならば、あなたが先に侵略者となる）。

9 反乱



「反乱」カードにより、相手陣営に征服された VS で反乱を発生させられる。この場合、反乱カードを使用したプレイヤーは 2d6 に等しい SP を VS の任意のスペースに配置する。これは外国軍の SP を含むスペースでも良い。アフガニスタンで反乱が発生した場合、反乱カードに記載されている適切な指揮官が配置される。すでに反乱が発生している状態で新たな反乱カードを使用することもでき、この場合は 2d6 分の反乱 SP を配置する。

9.1 反乱カードの価値



反乱 SP が配置されたら、通常のルールに従い直ちに反乱カードの価値を移動と戦闘に使用する。ただしこれは、VS の国内でのみ実施できる。反乱 SP は反乱カードによってのみ戦闘と移動を実施できる。

配置された最初のラウンドにおいて、反乱 SP は 1d6 で攻撃を行う。以降のラウンドにおいては、通常の VS SP と同じ数のダイスを振る。

9.2 解放

反乱中の VS は、反乱 SP のみが存在し外国軍の SP が存在しなくなった時点で解放される（すべての反乱 SP と IP の SP が同時に除去された場合は、IP のコントロール下に留まる）。

解放された VS から、すべての不平マーカーと反乱 SP を取り除く。侵略された場合や保護領になった場合は、通常の SP を配置できるが、要塞の SP は回復しない。コントロールを行っていた IP が VS 内に存在せず、その相手陣営の IP のみが存在する場合、反乱はその IP を対象として継続する。なお元々コントロールを行っていた IP はすでに反乱の対象ではないことから、その VS のすべてのスぺ

THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

ースを引き続き支配する（ただし相手陣営の IP が占めるスペースを除く）。また反乱 SP のコントロールは、もともと VS をコントロールしていた IP へと移る。相手陣営の IP が首都を占領した場合、反乱は継続するが VS のスペースは相手陣営の支配下となる。

10 移動

SP と指揮官の移動には、転任（特定のカードによってのみ実施できる）と行軍の 2 種類がある。

10.1 転任

転任は、指揮官と SP をいずれか 1 か所のスペースより、別のスペースへと（間のスペースを経由することなく）直接移動させる。コマを取り、対象のカードにより指定された新たな目的地へと配置すること。指揮官を、すでに自身が占めているスペースへと転任させても良い。転任が消耗を引き起こすことはない。

10.2 行軍



行軍はスペースからスペースへと、味方の指揮官と SP を移動させる。カードがアクションに使用された場合、使用した陣営は任意の数の指揮官と SP を、カードの価値に等しいスペース数だけ行軍させられる。スタック（複数可）の行軍は 1 スペース単位で実施し、また 1 スペース行軍するごとにカードの価値を 1 ポイント消費する。

行軍を実施するスタックは、SP を途中で後置き、かつ未移動の味方 SP を拾い上げることができる。後置された SP はそれ以上移動できず、直ちに消耗の判定を行う。SP の拾い上げにあたり、カード価値より追加ポイントを消費する必要はない。

例: 価値 3 のカードで、スタック 1 つを 3 スペース行軍させることも、3 つの異なるスタックを 1 スペースずつ行軍させることも、1 つのスタックを 2 スペース行軍させてもう 1 つのスタックを 1 スペース行軍させることもできる。

行軍は、スタックが自主的に行軍を停止させるか、あるいは戦闘により退却を余儀なくされた時点で終了する。なお、

退却を実施していないスタックは、カードのポイントが残っているならば引き続き行軍を行い、さらなる戦闘を開始することも可能だ。

10.3 行軍の制限

行軍は「砲艦外交」カードがアクションに使用されたラウンドにおいてのみ、青色の接続線（水上）を移動できる。IP の SP は「クリミア戦争」カードがアクションに使用されたラウンドを除き、相手陣営 IP の本国スペースに進入できず、また相手 IP の SP を含むスペースに進入できない。ただしクリミア戦争の効果が失われた時点で、IP の SP が相手陣営 IP の本国に進入していてもペナルティは与えられず、退出する必要もない。ただしこれらに増援を与えることもできない。

単独で行軍を行う指揮官は、いずれの陣営が支配しているかに関わらず、侵略または戦闘を引き起こすことなく任意のスペースを移動できる。指揮官は不利益を被ることなく、相手陣営の指揮官／SP と同じスペースに配置できる。なお自身の IP が 2 枚の高地アジアカードを高地アジアパネルに配置しない限り、指揮官と SP をカシュガリアに行軍させることはできない。

11 消耗

SP は行軍による移動を実施した結果として、消耗を被る場合がある。なお実際に移動したユニットのみが消耗判定の対象となり、同じスペースを占める移動していないユニットは対象とはならない。

11.1 消耗判定

消耗は、行軍において 2 つの異なるタイミングで判定される。

- ・スタックが行軍を終了した（戦闘により退却した場合を含む）。
- ・スタックが黄色い接続線を横断してスペースに進出した直後（戦闘前に行うこと）。

行軍の終了時であれば、2d6 を行い出目に +2 の修正を行う。なおこの判定は、スタックが行軍を完了（戦闘による退却を含む）した場合にのみ行う。

黄色の接続線を越えた際の判定であれば、2d6 を行い出目に -1 の修正を加える。

THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

付記: ロシアの指揮官であるスコベレフ (Skobelev) は砂漠における消耗ルールに自身の戦術値を加算できる。つまり最終的に+1の修正値でルールを行う。(訳注: Skobelev の戦術値は3なので、計算が合いません)

11.2 消耗の結果

最終的な結果は、そのスタックにおいて消耗の影響を受けない SP 数を表す。これを上回る分の SP は除去される。

例: イギリスプレイヤーが4の価値があるカードを使用し、10SPのスタックを砂漠を経由することなく3スペース移動させた。行軍の終了時に消耗の判定が行われる。2d6による出目は7であり、これに+2を加算して最終的な結果は9となる。そのため1SPが除去される(10-9=1)。また4つめのポイントを使用し、イギリスは別の場所にある4SPのスタックを、砂漠を経由して1スペース移動させた。2d6の結果は5であり、-1をして最終的な結果は4となる。そのため、2番目のスタックが消耗による影響を被ることはない。

12 戦闘

中立陣営、反乱軍、または英露陣営のうち、いずれか2陣営に所属する SP が同じスペースに存在する場合、戦闘が発生する。移動を一時的に停止し、戦闘を解決すること。

12.1 戦闘解決

戦闘解決にあたり、双方の部隊はそのスタック構成に応じた数のダイスを振る。より少ない数のダイスを振る陣営が先にルールを行い、それによる損害を適用してから、相手陣営がルールを行う。双方の陣営が同じ数のダイスを振る場合、ルールと損害の適用は同時に行う。

スタックの構成	ダイス数
帝国 SP／初回ラウンドの反乱軍	1d6
帝国 SP と VS SP が混在	1d6
指揮官に率いられた VS SP	2d6
指揮官のいない VS SP	3d6

12.2 戦闘における指揮官

スペース内の味方の指揮官は、戦闘においてダイスロール結果より自身の戦術値を引くことができる(そのため最終結果がマイナスになることもありうる)。なお IP の指揮官は自身の陣営に所属する SP か、あるいはその IP によりコ

ントロールされる中立 VS の SP が参加している戦闘において、修正を実施できる。また IP の指揮官は、自身の陣営によりコントロールされる VS の SP が参加する戦闘において、IP の SP 同士による交戦の禁止規定に違反することなく戦闘の修正を行える。

例: ロシアの指揮官がヘラートを攻撃するペルシャの SP を支援し、対するイギリスの指揮官がヘラートにおけるアフガニスタンの SP による防衛を支援することも可能だ。

12.3 戦闘結果

修正後のダイスロール結果が、その陣営のスタックにおける SP 数(要塞の SP を含める)より少ない場合、その差分に等しい損害を相手スタックに与える。要塞 SP と通常の SP を取り除くことで、自身に与えられた損害を適用すること。損害が要塞に適用された場合、要塞損傷マーカーにより被った損害数を示す。

双方の陣営がルールを実施し損害を適用したら、以下のよう

- ・要塞の SP が残っている場合、相手陣営は移動元のスペースへ退却しなければならない。
 - ・要塞の SP が残っていない場合、より多くの損害を SP に受けた側が退却する。
 - ・いずれの陣営も損害を受けないか、あるいは双方の被った損害値が同じである場合、スペースに移動してきた(反乱軍 SP の場合は配置された)側の陣営が退却する。
- いずれかの陣営がすべての SP を失い指揮官のみが残ったならば、指揮官は直ちに本国の根拠地に転任する。ただし SP が反乱軍 SP に破壊された場合、指揮官は直ちに除去される。

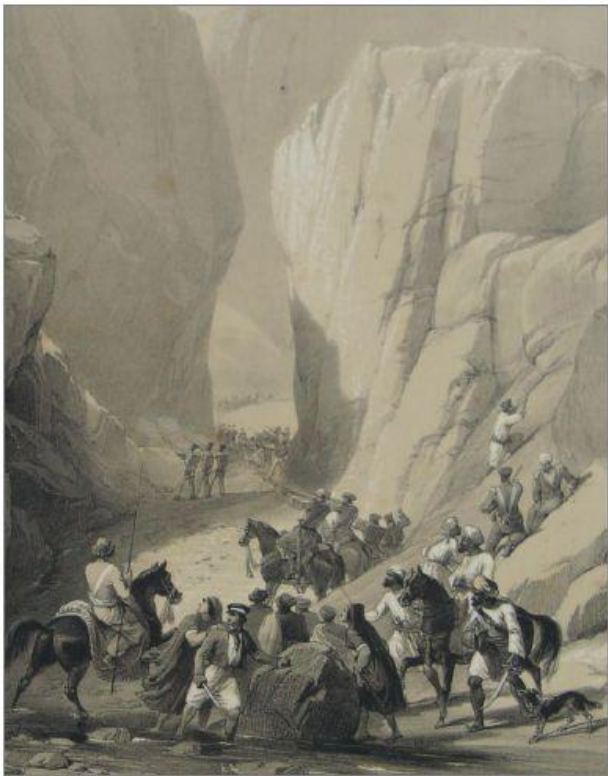
12.4 退却

SP と指揮官は、接続された支配下のスペースに対して退却を行える(要塞 SP が残ったことで退却を行う場合は移動元スペースに退却する)。また、退却後にそのスペースで行軍を完了する。退却先スペースがない場合、退却を指示された部隊は除去される。プレイヤーが「砲艦外交」カードをアクションにしているならば、テキスト内容を実施したかどうかに関わらず、青色の接続線(水上)を経由して退却することも可能だ。

退却しなかったスタックは移動を継続でき、使用されたカ

THE GREAT GAME - Rival Empires in Central Asia

ードのポイントが残っているならば、さらなる戦闘も実施できる。



「The Opening in to the Narrow Path above the Siri Bolan」 アフガニスタンにおけるジェームズ・アトキンソンによるスケッチ