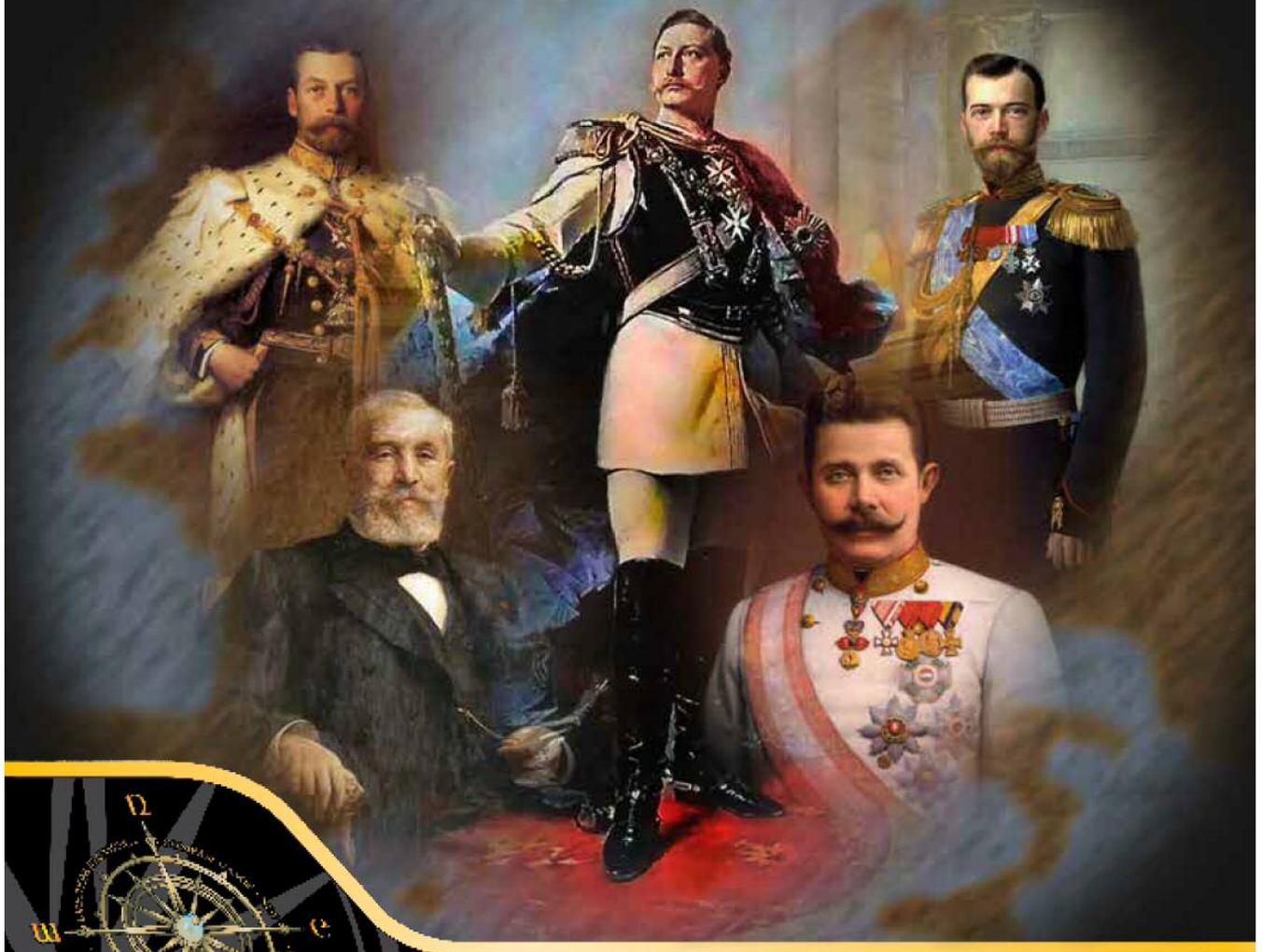


EUROPE IN TURMOIL

PRELUDE TO THE GREAT WAR

game design by Kris Van Beurden



Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次

1.0 はじめに [Introduction]	2	8.0 緊張度&世界大戦 [TENSION & THE GREAT WAR].....	11
2.0 内容物 [Components]	2	9.0 安定 [STABILITY].....	12
3.0 ゲームのセットアップ [Game Stup]	6	10.0 得点 [SCORING].....	13
4.0 ゲームのシークエンス [Game Sequence]	6	11.0 デザイナー・ノート [Designer Notes].....	14
5.0 カードのプレイ [Card Play]	8	12.0 カードの注釈 [Card Notes].....	16
6.0 オペレーション [Operations]	8	13.0 プレイの例 [Example of Play].....	23
7.0 イベント [Events]	10		

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

1900年を迎えたヨーロッパは、ベル・エポック（良き時代）の真っ只中でした。誰もが未来について熱狂していました。ヨーロッパでの戦争は時代遅れになったと見なされ、ジャン・ブロックのような人気作家は、自著で「今や戦争は起り得ないのか？」と書きました。



しかし、カイザー・ヴィルヘルムII世がドイツ帝国の玉座につき、老練な首相オットー・フォン・ビスマルクが失脚すると、暗雲が立ちこめました。以後、ドイツは大英帝国と対立路線をとることになり、それはH.M.S ドレッドノートとその後継者たちで一世を風靡した建艦競争によって特徴づけられます。

Europe in Turmoil: Prelude to the Great War では、プレイヤー諸氏はヨーロッパの政治体制で覇権主義と自由主義層との間で一触即発の力学を創出することになります。

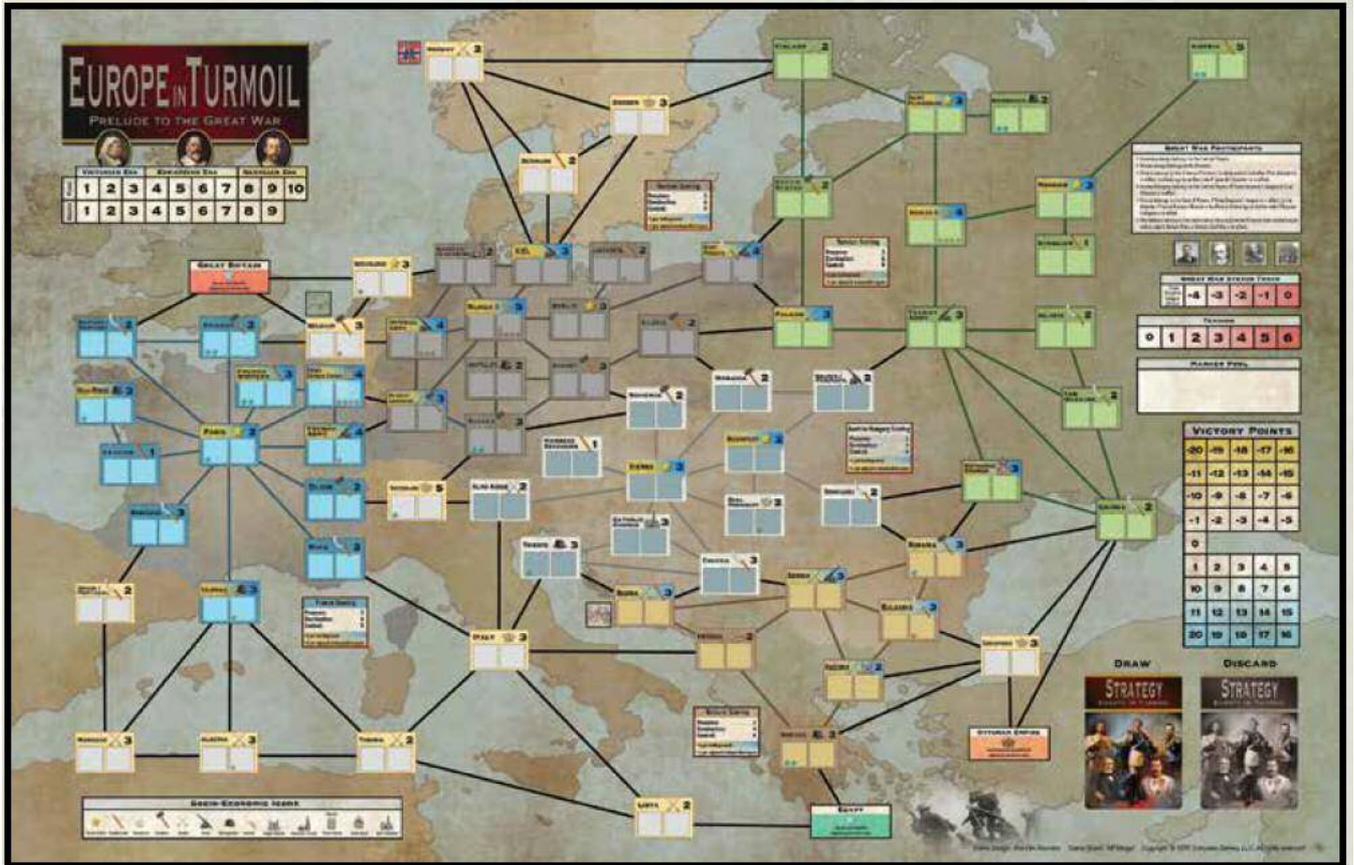
この時代のフランスでは平均的な政府の寿命が一年未満で、ロシアは過酷な改革を必要とし、大きな政治変動が起り得ました。事実、もしもヴィルヘルムII世が自由主義の要求に屈しなければ、ドイツ帝国は唯一の安定した覇権主義国家であることを証明できたでしょう。そして、ゲーム盤の端では、不安定なバルカン諸国が「ヨーロッパの病める男」よろめくオスマン・トルコの首都に面しています。

2.0 内容物 [COMPONENTS]

EUROPE IN TURMOIL: PRELUDE TO THE GREAT WAR は、以下を含みます。:

- 2枚のカウンター・シート
- このルール小冊子
- 22"×34"マップ
- 1枚のプレイヤー補助
- 1枚の建艦競争チャート
- 110枚の戦略カード
- 20枚の安定チェック・カード
- 35枚の動員カード
- 4枚の透明円盤
- 1個の青色六面体サイ
- 1個の黄色六面体サイ

PRELUDE TO THE GREAT WAR



2.1.1 マップは、5つの得点領域（フランス、ロシア、ドイツ、オーストリアーハンガリー、バルカン諸国）と得点領域の一部ではないいくつかの独立国（例えば、ベルギー、スペイン/ポルトガル、モロッコ...）に分割されます。得点領域に属すスペースは、同じ地色を共有し、得点領域に属さない全てのスペースは、同じ色を共有します。

2.1.2 マップ上の各スペースは、国（例えば、ベルギー）、大都市、ある国の国民副次グループです（例えば、フランス・カトリック教徒、フランス・ブルジョアジー...）。

2.1.3 各スペースは、スペース全体の安定度、独立性、勢力をあらわしている安定ナンバーを持ちます。このナンバーは、スペースを支配するために必要な支援を判定し、支援チェックへのスペースの抵抗力もあらわします（6.2を参照）。マップ上の各スペースは、その支援ポイントが、スペース内の相手側支援ポイントを少なくともスペースの安定ナンバーだけ超過したイデオロギーによって、非支配下又は支配下のどちらかです。

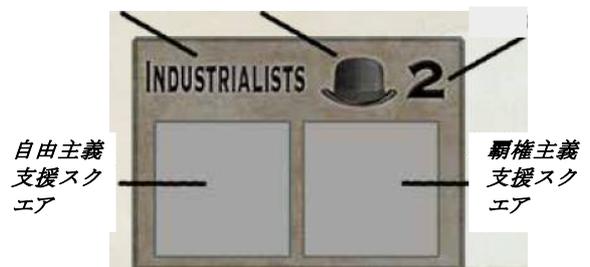
2.1.4 ライン [Lines] スペースは、マップ上のラインを介して互いに連結します。あるスペースは、連結する他の全てのスペースに隣接していると見なされます。

2.1.5 社会経済アイコン [Socio-Economic Icons]

各スペースは、社会の様々な社会経済区分をあらわしている（少なくとも）1つのアイコンを持ちます。

2.1.6 戦場スペースは、最上部に沿って黄色/青色の帯を持ちます。他の全てのスペースは、通常スペースです。

スペースの名称 社会経済アイコン 安定ナンバー



ドイツ得点領域内の通常スペース



ドイツ得点領域内の戦場スペース

EUROPE IN TURMOIL



2.2 戦略カード [Strategy Cards]

2.2.1 ゲームで使用される 110 枚の戦略カードがあります。各カードは、オペレーション・ポイント値、イベント名、イベントの説明を含みます。何枚かのカードは、引かれたターン中にいつかプレイしなければならない**得点 [SCORING]** が標記されます。各領域について1枚、5枚の得点カードがあります。プレイするとき、これらは勝利ポイントを生み出します。10.0を参照してください。

2.2.2 戦略カードは、時期をあらわすバナーをカード最上部近くに持ちます。3つの時代バナーがあります。: ヴィクトリア朝時代についての青色のバナー、エドワード朝時代についての青色と黄色のバナー、ジョージ朝時代の黄色のバナーです。

2.2.3 各カードは、以下のごとく、そのイベントに付随するイデオロギーを示すためのシンボルを持ちます。:

- ・黄色の王冠を持つカードは、覇権主義イデオロギーに付随します。
- ・青色の星を持つカードは、自由主義イデオロギーに付随します。
- ・円を持つカードは、どちらの陣営にも付随しません。

そのイベントがあなたの相手側のイデオロギーに付随するカード・プレイの影響については、5.2を参照してください。

2.2.4 カードは、イベント又はオペレーションとしての2つの方法の1つでプレイできます。

2.2.5 多くのカードは、そのイベント名の後にアスタリスク*を持ちます。これらのカードがイベントとしてプレイされるときには、ゲームから永久に取り去られます。

2.2.6 そのイベント名に下線を持つカードは、無効化される (又はゲームが終了する) まで、ゲーム盤上の脇に表面で表示されます。カード・テキストに指定されたごとく、一致するイベント・マーカーが盤上に置かれます。

2.2.7 赤字で書かれたイベント名を持つカードは、後続カードのための前提条件カードです。これらは、継続中の影響を明確化するため、常に下線も持ちます。

2.2.8 捨て札されたカード (ゲームから永久に取り去られたのではなく) は、引きパイルに隣接するパイルに表面を向けて置かれます。

2.3 安定カード [Stability Cards]

2.3.1 ゲームで使用される各 10 枚の安定カードによる2つのデッキがあります。これらは、得点カードがプレイされたときに使用されます。その使用については、9.0安定を参照してください。

2.3.2 青色の安定カードは、自由主義プレイヤーによって使用されます。暗黄色の安定カードは、覇権主義プレイヤーによって使用されます。

社会経済アイコン

- 政府** - 日々の政務を担当する首相、大臣、顧問等
- 君主政体** - 立憲国家元首ではなくいまだに君主制が国を統治する国々をあらわしている。
- 教会** - 宗教団体をあらわしている。フランスの教会は、少なくとも政教分離まで、大衆 (とエリート) に多くの影響力を持った。他方、ドイツでは、ビスマルクによってプロテスタント教会は帝国に媚びへつらっていた。
- 労働者** - ブルジョアジーによって工場に雇われた下層階級。
- ブルジョアジー** - 生産財力の大部分を所有している有力なエリート。
- 農民** - いまだに経済主要地帯の一部である田舎の地域、伝統的に都会よりも保守的。
- 軍** - 各得点領域の武装部隊、多くが軍人階級で、通常は覇権主義領域がてこ入れしている。
- 知識人** - 世論を形成して助長する作家、画家、評論家。
- 併合** - 完全に社会に取り込まれていない、旧征服者又は植民地。

PRELUDE TO THE GREAT WAR



VP マーカーは、現行 VP 合計を管理するために使用されます。緊張度マーカーは、現行緊張度を管理するために使用されます。

建艦競争マーカーは、建艦競争記録欄上で各プレイヤーの進捗を管理するために使用されます。



2.4 動員カード [Mobilization Cards]

2.4.1 ゲームで使用される 35 枚の動員カードがあります。これらは、世界大戦に関する選択ルールのために使用されます。

戦争状態マーカーは、現行同盟と世界大戦の解決に影響する他の影響を管理するために使用されます。戦争状態記録欄の隣は、世界大戦の参加国を示すための凡例です。

2.5 マーカー [Markers]

2.5.1 支援マーカー [Support Markers] : 盤上の勢力闘争は、支援マーカーによって管理されます。支援マーカー上の数字は、それがあらかず支援ポイント (SPs) の数を示します。



イベント・マーカーは、その戦略カードのテキストによって指定されたごとく盤上に置かれます。

・支援マーカーは、通貨のごとく扱われ、プレイヤー諸氏はいつでも大きな単位を小さな単位に「分割」できます。加えて、ゲーム内の支援マーカーの数は、絶対的な限度ではありません。マーカーが不足したら、小さなポーカー・チップ、コイン、積み木で代用できます。

・もしもプレイヤーがスペースを支配したら、これを示すため、その支援マーカーを暗い面を上に向けて置かなければなりません。そうでなければ、明るい面を上に向けてます。

2.5.2 ゲームは、プレイを補助するための様々な他のマーカーを含みます。



アクション・ラウンド・マーカーは、ターン内の現行ラウンドを管理するために使用され、ターン・マーカーは現行ターンを管理するために使用されます。

マーカー：厚紙 VS. プラスティック

ターン記録欄、アクション記録欄、緊張度記録欄、勝利ポイント記録上で情報を管理するため、カウンター・シート・マーカーと透明プラスチック円盤が用意されています。プレイヤーの好みで、どちらでも使用できます。

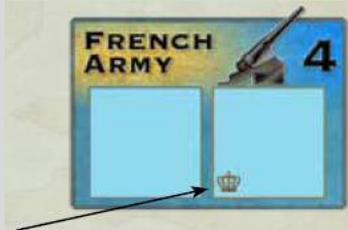
円盤を使用しているときは、単に円盤を記録欄の適切なスペース上に置きます。

カウンターを使用しているときは、適切なスペースをカウンターで覆います。緊張度マーカーは、例外です。緊張度マーカーを使用しているときは、マーカー上の黒い三角形が適切な緊張度記録欄スペースを指すようにカウンターを置きます。

3.0 ゲームのセットアップ [GAME SETUP]

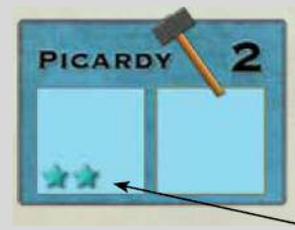
3.1 ヴィクトリア朝時代カードをシャッフルし、各プレイヤーに8枚のカードを配ります。プレイヤー諸氏は、自身の自由裁量支援ポイントを置く前にそのカードを調べることを認められます (3.4 を参照)。もしもどちらかのプレイヤーが現在2枚以上の「得点」カードを保持していたら、それらを明らかに**できます** (下の注釈を参照)。

3.2 覇権主義は、以下のスペース内に支援ポイントを置きます。：4をフランス・カトリック教会、1をフランス武装部隊、1を植民地、1をベルギー、1を東プロイセン、5をヴィルヘルムII世、3を帝国軍、1をユーゲント・シュティール、4をニコライII世、1を二重帝国、1をブルガリア、1をアルジェリア。



支援ポイントと共に開始するゲーム盤上の覇権主義支援スクエアは、王冠のアイコンを持ちます。

3.3 自由主義プレイヤーは、以下のスペース内に支援ポイントを置きます。：1をネーデルランド、2をギリシャ、1をトリエステ、2をロシア・ブルジョアジー、2をシベリア、2をバヴァリア、2をフランス人作家、1をビュー・モンド、2をピカルディ、2をスイス、1をルーマニア、1をパリ。



支援ポイントと共に開始するゲーム盤上の自由主義支援スクエアは、星のアイコンを持ちます。

3.4 次いで、各プレイヤーは以下の順番で追加の6自由裁量ポイントを置きます。：

1. 覇権主義が2を置く。
2. 自由主義が2を置く。
3. 覇権主義が3を置く。
4. 自由主義が3を置く。
5. 覇権主義が1を置く。
6. 自由主義が1を置く。

注釈：これらの支援ポイントは、配置時に相手側のSPsを持たないいずれかのスペース (たち) 内に置くことができます。

もしもプレイヤーが3.1で複数枚の得点カードを明らかにしたら、上記のスケジュールで支援ポイントを受け取る時にいつでも、追加の1支援ポイントを獲得します。

3.5 イギリスとドイツの海軍マーカーを、建艦競争記録欄の前ド級艦 [Pre-Dreadnought] 艦隊スペース上に置きます。ターン・マーカーを、ターン記録欄の最初のスペース上に置きます。アクション・ラウンド・マーカーを、アクション・ラウンド記録欄の最初のスペース上に置きます。緊張度マーカーを、緊張度記録欄の「0」スペースを指して置きます。三帝同盟 [Three Emperor League] マーカーを、世界大戦記録欄上のそのスペース上に置き、次いで他の全てのイベントと世界大戦マーカーを盤上のマーカー・プール内に置きます。ドイツ海軍最高位 [German Navy High Water Mark] マーカーをマーカー・プール内に置きます。最後に、VP マーカーを勝利ポイント記録欄上のゼロ・スペースに置きます。

4.0 ゲームのシークエンス [GAME SEQUENCE]

4.1 EUROPE IN TURMOIL は、10 ターンでプレイされます。各ターンは1年から2年をあらわし、各プレイヤーによる7枚の通常カード・プレイを含みます (ターン4から開始して、各プレイヤーは8枚の通常カード・プレイを持ちます)。ゲームの開始時、各プレイヤーはヴィクトリア朝時代デッキから8枚のカードを受け取ります。ターン4の開始時、エドワード朝時代デッキが引きパイル内にシャッフルされ、プレイヤー諸氏はこの瞬間からデッキから9枚のカードを受け取ります。ターン8の開始時、ジョージ朝時代デッキが引きパイル内にシャッフルされます。

4.2 手番プレイヤーとは、現行アクション・ラウンドをプレイしているプレイヤーです。

4.3 引きデッキ内にカードが残っていないとき、新たな引きデッキを形成するため全ての捨て札をリシャッフルします。イベントとしてプレイされたアスタリスク (*) を持つカードは、プレイされたときにゲームから取り去られ、新たな引きデッキ内にシャッフルされません。

4.3.1 ターン4と7を除き、リシャッフルの前に引きデッキ内に残っている全てのカードを配ります。4.4を参照してください。

4.4 ヴィクトリア朝時代デッキからエドワード朝時代へ、又はエドワード朝時代からジョージ朝時代へ移行しているとき、デッキに捨て札を加えず、代わりにエドワード朝時代又はジョージ朝時代カード (適切な方) を存在しているデッキに加えてリシャッフルします。無視された捨て札は、このとき捨て札パイル内に留まりますが、次のリシャッフルでデッキ内にリシャッフルされることとなります。

PRELUDE TO THE GREAT WAR

4.5 ターンのシークエンス [The Turn Sequence]

EUROPE IN TURMOILのターンは、以下のシークエンスを持ちます。:

1. 戦略カードの配布
2. アクション・ラウンドのプレイ
3. 保持カードの確認
4. 世界大戦 (もしもフェイズ2中に誘発されたら)
5. ターン・マーカークの前進
6. 最終得点の計算 (ターン10の後)

4.5.1 戦略カードの配布 [Deal Strategy Cards]: プレイヤー諸氏は、その合計手札枚数が8枚になるまで十分な数の戦略カードを受け取ります。最初のカードは覇権主義プレイヤーに配られ、次いで配布は両プレイヤーが完全な手札枚数を受け取るまで交互に配布しなければなりません。エドワード朝時代 (ターン4) から開始して、プレイヤー諸氏はターン毎に9枚のカードを受け取ります。

4.5.2 アクション・ラウンド [Action Rounds]: これは、ターンの主フェイズです。各プレイヤーは、7つのアクション・ラウンドを受け取ります。プレイヤー諸氏は交代でアクション・ラウンドを行い、ラウンド毎に1枚の戦略カードをプレイします。覇権主義プレイヤーは、常に自身のアクションを最初に行い、自由主義が続きます。ターン4に開始して、各プレイヤーは8アクション・ラウンドを受け取ります。

各カードによって要求された全てのアクションは、次のプレイヤーがカードをプレイすることによって自身のアクション・ラウンドを開始する前に解決しなければなりません。

自身のアクション・ラウンドを行っているプレイヤーは、「手番プレイヤー」と呼ばれます。

・元々、プレイヤーは全てのアクション・ラウンドの完了後にカードを残すことになります。このカードは「保持」と見なされ、続くラウンドでプレイできます。得点カードは、決して保持できません。

・もしも何らかの理由により、アクション・ラウンドの開始時にプレイヤーがプレイするための手札を持たなければ、彼はそのアクション・ラウンドを放棄しなければならず、アクションを行いません。

4.5.3 保持カードの確認 [Verify Held Cards]: 得点カードは、決して1つのターンから次へと保持できません。もしもプレイヤーがターンのこの段階で得点カードを保持していると、そのプレイヤーはゲームに敗北します。得点カードは、特異でその国家に色分けされているため、非得点カードはカードの端を明らかにすることによってのみ識別され得ます。

4.5.4 世界大戦 [The Great War]: もしも危機が戦争勃発の結果になったら、ゲームは終了して勝者が判定されます。8.4を参照してください。

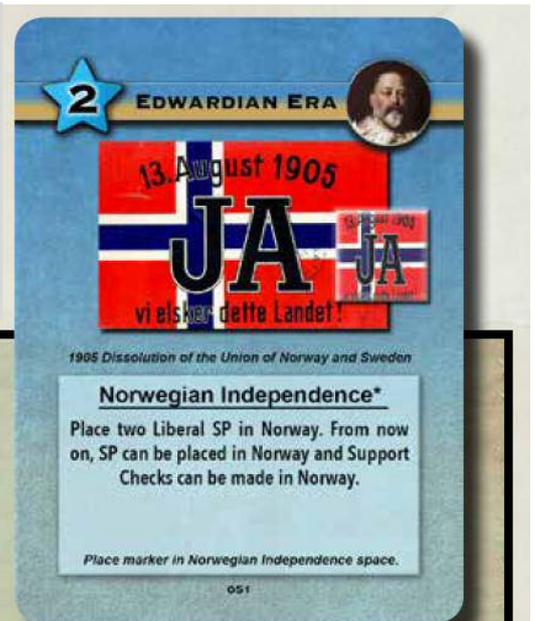
4.5.5 ターン・マーカークの前進 [Advance Turn Marker]: ターン・マーカークを次のターンに移します。もしもターン3の終了時であると、エドワード朝カードを引きデッキの中のリシャッフルします。もしもターン7の終了時であると、ジョージ朝カードを引きデッキの中のリシャッフルします。4.4を参照してください。

4.5.6 最終得点 [Final Scoring]: もしもターン10の終了時で、ゲームの勝者が未だに判定されていなければ、得点ルールで述べられたごとく最終得点を実行します。10.4.2を参照してください。

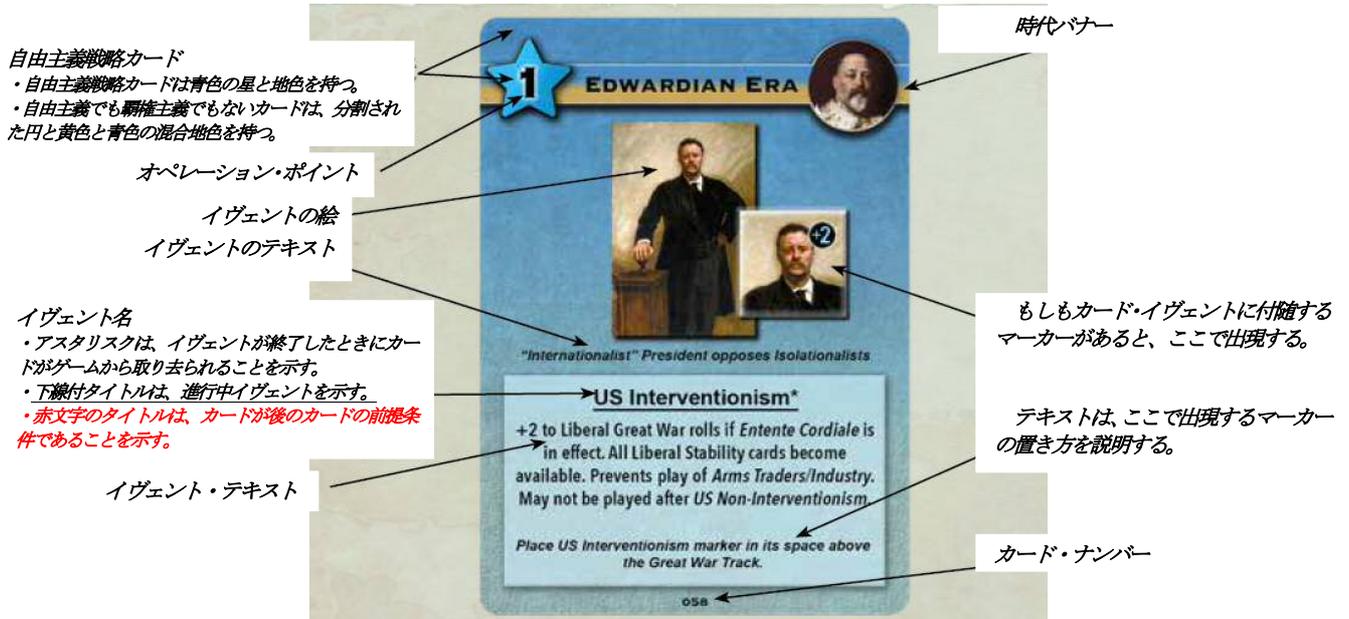
ノルウェーの独立

Europe in Turmoilを開始するとき、ノルウェーとスウェーデンはスウェーデン＝ノルウェー連合王国として知られていました。ノルウェーは、1905年8月13日に独立を達成しました。

カード#51のイベント ノルウェーの独立が発生するまで、支援ポイントはノルウェーのスペース内に置けません。



EUROPE IN TURMOIL



5.0 カード・プレイ [CARD PLAY]

注釈: 得点カードのプレイは9.0項で扱われ、得点自体は10.0項で扱われます。

5.1 カードは、2つの方法の1つでプレイできます。: オペレーション (6.0を参照) 又はイベント (7.0を参照) として。通常、プレイヤー諸氏は、ターンの終了時に手札を1枚保持することになります。他の全てのカードは、イベント又はオペレーションのために使用されます。プレイヤー諸氏は、カードのプレイを辞退するか又は手札からカードを捨てることで、自身のターンを見合わせることはできません。

5.2 相手側に付随するイベント: もしもプレイヤーがカードをオペレーションとしてプレイし、しかもカードのイベントが相手側のみに付随すると、それでもそのイベントは発生します (もしもイベント・タイトルの後にアスタリスクを持つカードであると、取り去られます)。例外: 建艦競争の試みのために使用されたカード。6.3を参照してください。

注釈: オペレーションのためにカードをプレイしているとき、それが相手側のイベントを誘発すると、相手側はあらかも自身でそのカードをプレイしたごとくイベント・テキストを実行します。

- 手番プレイヤーは、そのイベントがオペレーションの実施される前又は後に発生するのかを常に決定します。
- もしもカード・プレイが相手側のイベントを誘発したものの、前提条件カードがプレイされていないか、又はイベント内に表現された条件を満たしていないためにイベントが発生できなければ、そのイベントは発生しません。この場合、アスタリスク・イベントを持つカード (*でマーク) は、ゲームから取り去れるのではなく、捨て札パイルに戻されます。
- もしもカード・プレイが相手側のイベントを誘発したものの、そのイベントのプレイが取って代わるイベント・カードによって禁じられていたら、そのイベントは発生せず、カードはオペレーションのみでイン・プレイに留まります。
- もしもカード・プレイが相手側のイベントを誘発したものの、イベントが効果なしの結果であると、そのイベントはそれでもプレイしたと見なされ、もしもアスタリスクを持つと取り去られます。

5.3 イベントとしてプレイされたカードが特定数値の他のカードのプレイ又は捨て札を要求するとき、高い数値のカードは常にその要件を満たします。

5.4 イベントがプレイヤーに捨て札を強制するとき、捨て札上のイベントは実行されません。このルールは、得点カードにも適用します。

5.5 書かれたルールに逆らうカード・テキストは、書かれたルールに優先します。

6.0 オペレーション [OPERATIONS]

非得点カードがオペレーション・カードとしてプレイされる時、プレイヤーはカードのオペレーション・ポイントの全てを使用するため、以下のオプションの1つを選択しなければなりません。: 支援ポイントの配置、支援チェック、建艦競争の試み。

6.1 支援マーカーの配置 [Placing Support Markers]

6.1.1 この項目内のルールは、オペレーション・ポイント (OPs) で置かれた支援ポイント (SPs) のみに適用します。イベントによって置かれた支援ポイントは、どこにでも置くことができます (隣接と支配は無視します)。

6.1.2 SPs は、同時に1つが置かれます。ただし、全てのSPマーカーは、最初のSPが置かれる前にスペース内にあった友軍SPマーカーと共に、又はそれに隣接させて置かなければなりません。

6.1.3 友軍支配下又は非支配下のスペース内にSPを置くために、1OPがかかります。相手側支配下のスペース内にSPを置くために、2OPsがかかります。もしもスペースの支配状態がSPsを置く間に変化すると、そのアクション・ラウンド中に置かれた追加のポイントは、低いコストで置かれます。

PRELUDE TO THE GREAT WAR

6.2 支援チェック [Support Checks]

6.2.1 支援チェックは、ある国内の相手側支援を減少させるために使用され、もしも支援チェックに十分成功したら友軍の支援を追加する可能性があります。

6.2.2 支援チェックのためにプレイされた各戦略カードは、カードのオペレーション値にかかわらず、手番プレイヤーに2支援チェックを与えます。オペレーションを使用して行われる支援チェックは、異なるスペース内でなければなりません（すなわち、同じスペース内で2連続の支援チェックは不可です。この制限は、イベントを通して行われた支援チェックには適用しません）。

6.2.3 あるスペース内で支援チェックを試みるためには、そのスペースが少なくとも相手側の1SPを持たなければなりません。プレイヤーは、次の目標を宣言する前に、最初の支援チェックを解決しなければなりません。

6.2.4 支援チェックを解決するため、目標スペースの安定ナンバーを2倍にします。次いでサイを1つ振り、サイの目にプレイしたカードの OPS 値を加えます。以下により、更なるサイの目修正があります。:

・+1 隣接している各友軍支配下スペースについて (UK とエジプトを自由主義支配下として、オスマン帝国を覇権主義支配下としてカウントします)。

・-1 隣接している各相手側支配下スペースについて (UK とエジプトを自由主義支配下として、オスマン帝国を覇権主義支配下としてカウントします)。

・目標スペース内の SPS 自体は、いかなる方法でもサイの目を修正しません。

6.2.5 もしも修正後のサイの目が2倍化された安定ナンバーより大きければ、支援チェックに成功し、手番プレイヤーは目標スペースから差に相当する相手側SPsを取り去ります。もしも取り去るための相手側SPsが不足したら、差の分だけ友軍SPsを加えます(ただし、決して支配のために必要な数を超えません)。

6.3 建艦競争 [Naval Arms Race]

6.3.1 建艦競争記録欄は、2枚の海軍マーカースを含みます (プレイヤー毎に1枚で、イギリス海軍は自由主義プレイヤーに属し、ドイツ海軍は覇権主義プレイヤーに属しています)。これらは、最初は前ド級艦スペース上に置かれます。記録欄上でプレイヤーのマーカースを次のボックスへ前進させることを試みるため、オペレーション・ポイントを消費できます。それを行うためには、サイを1つ振って合計にカードのオペレーション値を加えます。

この合計を以下によって修正します。:

- ・+1 もしもプレイされたカードがプレイヤー自身のイベントであると。
- ・+1 もしもこれがボックスへ前進させるための2番目以降の試みであると (すなわち、海軍マーカースが+1面にあると)
- ・+1 もしも自由主義プレイヤーでフィッシャー提督 [Admiral Fisher] が有効であると。

6.3.2 もしも合計が次のボックスへ前進するために要求される数以上 (ボックス内に記載) であると (試みが覇権主義プレイヤーによって行われ、イギリス海軍マーカースが未だに前ド級艦スペースを離れていないのでない限り)、プレイヤーは自身の海軍マーカースを新たなボックスへ移します、必要であればその「+1」面から裏返します。さもなければ (もしもすでにそこになければ)、海軍マーカースを「+1」面に裏返して+1修正を表示します (6.3.1、2番目のドットを参照)。

注釈: もしもイベントが海軍マーカースを移動させたら、現在の面に留まります。

6.3.3 プレイヤーは、ターン毎に1つの通常建艦競争の試みのみを行うことができますが、追加の試みが認められ得ます (建艦競争記録欄上のヘルゴラント級 [Helgoland Class] スペース、二国標準主義 [Two Power Standard]、ベートマン・ホルヴェーク [Bethmann-Hollweg] 戦略カード又は 海軍法改正 [Naval Law Amendment] 安定カードのため)。二国標準主義イベントに従ってプレイヤーが連続した複数の試みを行わなければならないとき、このターンに十分なアクション・ラウンドが残っていなければターンを跨ぎますが、二国標準主義によって行われた試みは、連続した試みを行うことができるかどうか判定する目的の限度に対してカウントします (すなわち、全ての強制的な連続の試みが行われてしまった後は、そのターン中に更なる通常の試みは行うことができません)。

6.3.4 戦略カード上のいくつかのイベント (海軍法案/艦隊法 [Naval Bill / Fleet Law]、ティルピッツ提督 [Admiral Tirpitz]、フィッシャー卿 [Lord Fisher]、英仏海軍協定 [Franco-British Naval Cooperation]) は、建艦競争記録欄上で自身の海軍マーカースを前進させることをプレイヤーに認めます。このようなカードは、当該ターンの建艦競争の試みに加えて、イベントのためにプレイされ得ます。

6.3.5 建艦競争記録欄上でプレイヤーの海軍マーカースが次のボックスへ進むとき、プレイヤーは進入した艦船ボックス内の指示に従います (例外 6.3.8)。

NAVAL ARMS RACE	
	PRE-DREADNOUGHT ERA Place both Naval Markers above or next to you. While both Naval Markers have, all subsequent Naval Arms Race attempts automatically fail. The first player to reach this box may place 1 SP in up to two uncontrolled independent spaces.
4	HMS DREADNOUGHT The first player to reach this box gains 7 VP.
5	RASAU CLASS The first player to reach this box gains 7 VP. The second player to reach this box gains 1 VP.
6	BELLEPHON CLASS The first player to reach this box gains 7 VP. The second player to reach this box gains 1 VP.
6	HELGOLAND CLASS Each opponent makes 1 die roll. The first player to reach this box may take one additional action round each turn which cannot be a total turn. They alternate with 1 to the roll.
6	COLOSSUS CLASS The first player to reach this box gains 6 VP. For each 10% of his opponent's sea units, he adds 1 VP to his opponent's marker this box. The player will choose the units to which to use the card, 0% or 10% first.
7	KAISER CLASS The first player to reach this box gains 2 VP. The second player to reach this box gains 1 VP.
7	ORION CLASS The first player to reach this box may at the end of his second action round of each turn look at opponent's hand and the opponent may look this box.
7	MOLTKE CLASS The first player to reach this box may play 1 additional Stability card during his turn with the opponent looks this box.
8	KING GEORGE V CLASS The first player to reach this box gains 2 VP. The second player to reach this box gains 1 VP.
8	KONIG CLASS The first player to reach this box may reveal one die roll during his action round with the opponent looks this box.
9	QUEEN ELIZABETH CLASS The first player to reach this box gains 2 VP. The second player to reach this box gains 1 VP.
9	BAYERN CLASS The first player to reach this box may immediately spend 2 strategy cards from hand and draw 2 replacement cards.
10	REVENGE CLASS The first player to reach this box gains 2 VP.

6.3.6 カード上のテキストにかかわらず、建艦競争の試みとしてプレイされたカードのイベントは、履行されません。カードは捨て札パイル内に置かれます。

6.3.7 もしも海軍マーカーが建艦競争記録欄の最終ボックスに到達したら、そのプレイヤーはもはや建艦競争の試みを行うことができません。

6.3.8 一定の戦略カード（コペンハーゲン化 [COPENHAGENIZATION]、中央ヨーロッパ [Mittel Europa]）は、建艦競争記録欄上でドイツ海軍マーカーを戻す移動ができます。これが発生して「ドイツ海軍最高位 [German Navy High Water Mark]」が未だに建艦競争記録欄上になければ、イベントに先立ってそれを現行スペース内の記録欄上に置きます。

建艦競争記録欄上でドイツ海軍マーカーがそれを超えて前進するとき、ドイツ海軍最高位をマーカー・プールに戻します。ドイツ海軍最高位が建艦競争記録欄上にある間は、スペースの影響付与の目的においてそれをドイツ海軍マーカーとして扱います（例えば、もしもドイツ海軍マーカーが VP を得点するスペースに進入したら、覇権主義プレイヤーはこれらの VP を受け取らないことになります。もしもイギリス海軍が非 VP スペースに進入したら、ドイツ海軍最高位マーカーがそのスペース内にあるか又は超えていても、自由主義プレイヤーはその特殊能力を受け取りません。

6.3.9 絶対主義 [Absolutism]、歴史の進展 [March of History]、窮境 [Stymied] のような戦略カードから OPS の減少/増加は、建艦競争記録欄上のスペースからの OPS 減少の前に発生します。

7.0 イベント [EVENTS]

7.1 ルールの概要 [General Rule] : もしもカードが、手番プレイヤー又は両プレイヤーのどちらかに付随するプレイ可能イベントを持つと、オペレーションではなくイベントとしてプレイできます。もしもそうであれば、カードのイベントはテキストによって指定されたごとく効果を持ちます。

7.2 継続イベント [Lasting Events] : 何枚かのイベント・カードは、後のイベントによって無効化されるまで有効で留まります。いくつかのイベントは、ゲームの期間について留まります。そのようなカードがイベントとしてプレイされるとき、それらをマップの脇に置き、進行中の効果の備忘として、マーカー・プールからマップ上の適切なスペース上にそのマーカーを移します。継続イベントは、そのイベント名が下線付です。

7.3 OPs 値を修正するイベント

[Events that Modify OPs Values]

7.3.1 何枚かのイベント・カードは、続くカードのオペレーション値を修正します。これらの修正は、全体で適用します。

7.3.2 修正にかかわらず、非得点カードは常に1の最小オペレーション値を持ちます。

7.3.3 カードのオペレーション値を修正するイベントは、全ての目的において1人のプレイヤーのみに適用します。

7.4 OPs カード同様にプレイするイベント [Events That Play Like OPs Cards] : もしもイベントが、あたかも一定のオペレーション値のカードをプレイするごとく、プレイヤーがオペレーションの実施、支援の配置、支援チェックをできると述べると、これらの追加オペレーションは、カードがそのオペレーション・ポイント値

についてプレイされたごとく扱われます。それ故、これらのオペレーションは、支援マーカーの配置 (6.1) とその数値又は使用を制限するその他のイベントについての全てのルールに従います。

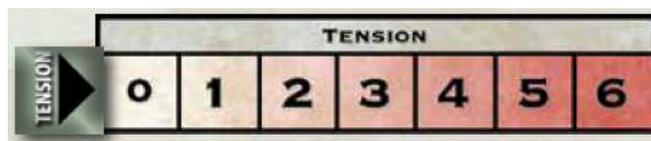
7.5 プレイ不能イベント [Unplayable Events] : もしもあるイベントが、他のイベント・カードによって無効化又は制限されても、プレイ不能イベント・カードはそのオペレーション値を使用できません。

8.0 緊張度&世界大戦 [TENSION & THE GREAT WAR]

「ヨーロッパ中の灯りが消えようとしており、我々が生きている間に再び灯るのを目にすることはないだろう」

サー・エドワード・グレイ

8.1 緊張度記録欄 [Tension Track]



8.1.1 緊張度は、ヨーロッパの諸国が戦争へ進む意志の尺度です。緊張度レベルは、最低の0でゲームを開始します。これは、イベントのために増減し得ます。

8.1.2 緊張度は決して0を下回らず、6を超えることもできません（もしもフランツ・フェルディナント [Franz Ferdinand] が有効で、ウィーンとブダペストの両方が覇権主義の支配下であると、3を超えることができません）カードの影響が0を下回るか又は6を超えさせたら（もしもフランツ・フェルディナント [Franz Ferdinand] が有効であると3）、代わりにそのイベントが緊張度を変更したプレイヤーは、未解決の緊張度毎にそれぞれ1 VP を得点又は失います。



8.2 世界大戦状態記録欄 [Great War Status Track]

8.2.1 世界大戦状態は、最終的にフランツ・フェルディナントの暗殺を引き起こし、オーストリアーハンガリーとセルビア間の地域紛争を第一次世界大戦にまでエスカレートさせることになる、この時代に形成された異なる同盟の尺度です。

8.2.2 ゲームの開始時、三帝同盟マーカーが世界大戦記録欄上にあります。記録欄上の左端スペース内に置きます。

8.2.3 新たなマーカーが世界大戦記録欄上に置かれるときにはいつでも、左端のオープン位置に置きます。

8.2.4 世界大戦状態の修正は、世界大戦記録欄の左端オープン位置内の数字で（もしも全てのスペースが埋まっていたら、それは0です）、潜在的には、もしも三帝同盟マーカーが露仏同盟面に裏返されていなければ-2、又はもしもバルカン戦争マーカーが記録欄上に置かれていたら+1だけ修正されます。

8.3 危機 [Crisis]

8.3.1 プレイヤーが「危機」のサイ振りを行うよう示唆されたときはいつでも、イベントの残りとして／又は OPS の消費を実施する前に、以下の手順を実施しなければなりません。危機のサイ振りを行う前に、危機のサイ振り指示に先立つ全てのテキストを常に実施します。

サイを1つ振り、以下の修正を加えます。:

- +1 各緊張度ポイントについて
- +X 世界大戦状態修正の合計 (通常は負の数字)。

もしも結果が6を超えたら、世界大戦が勃発します。直ちにアクション・フェイズを終了し、保持カードの確認フェイズをスキップして世界大戦フェイズへ進みます (8.4)。さもなければ、イベントの実施とゲームの過程を通常に実施します。

8.3.2 各得点の終了時 (得点カードに書かれたごとく)、危機のサイ振りを行います (8.3.1 に定義されたように)。

8.4 世界大戦 [The Great War]

世界大戦は、常に2つの陣営、**協商国**と**中欧列強**間の紛争です。もしもこれらの陣営のどちらかが決断する必要があると、自由主義と覇権主義プレイヤーによってそれぞれ行われます。

8.4.1 参加国の判定 [Determine Participants]: 世界大戦記録欄上の同盟マーカー (とその他のイベント) に依存し、一定の陣営に属している一定の勢力が世界大戦に参加します。:

- ドイツは、常に**中欧列強**に属します。
- フランスは、常に**協商国**に属します。
- イギリスは、もしも**英仏協商 [Entente Cordiale]** と／又は**シュリーフェン計画の採用 [Schlieffen Plan Adopted]** が有効であれば**協商国**に属し、**光栄ある孤立 [Splendid Isolation]** が有効であればどちらの陣営にも属しません。
- オーストリアーハンガリーは、もしも**三帝同盟 [Three Emperor League]** 又は**独逸同盟 [Dual Alliance]** が有効であると、**中欧列強**に属します。
- ロシアは、もしも**三帝同盟 [Three Emperor League]** が有効であると**中欧列強**に属し、**露仏同盟 [Franco-Russian Alliance]** が有効であると**協商国**に属し、もしも**ロシアの崩壊 [Russian Collapse]** が有効でどちらの陣営にも属しません。
- バルカン諸国は、もしも**バルカン戦争 [Balkan Wars]** 又は**バルカン内戦 [Balkan Civil War]** が有効であると、ロシアと同じ陣営に属します (もしもロシアがどちらの陣営にも属さなければ、**協商国**)。

8.4.2 戦争解決 [War Resolution]

世界大戦 (ゲームではない) の「勝者」が解決されます。

各プレイヤーの戦争解決修正を判定します。これは、世界大戦状態記録欄上のマーカーと記録欄上の4つのイベント・スペース上のマーカーをチェックすることで行われます。左上端の黒円内に含む数字を持つマーカーは、**覇権主義プレイヤー** (黄色の数字) 又は**自由主義プレイヤー** (青色の数字) どちらかのための**戦争解決修正**です。

各プレイヤーは、自身の戦争解決修正を計算します (覇権主義プレイヤーは黄色の数字を合計し、自由主義プレイヤーは青色の数字を合計します)。

各プレイヤーはサイを1つ振り、以下の修正を適用します。:

- +プレイヤーの戦争解決修正
- +1 もしも現在建艦競争記録欄上で先行している
- +1 もしも現在コンスタンティノープル [Constantinople] と／又はイタリアのスペース (又は複数スペース) を支配すると。

最高の目を振った者が世界大戦に勝利し、4VP を獲得します。同数の場合、両プレイヤーが世界大戦の敗者として扱われます。

8.4.3 戦争損失 [War Losses]

もしも協商国が世界大戦で敗北したら、参加している陣営のどちらかに属している各得点領域について、以下の手順を実施します。:

- もしも得点領域が協商国に属していたら、自由主義プレイヤーは D6 を振り、次いで得点領域内のスペース (又は得点領域に隣接する独立スペース) から、結果に一致する SPs を取り去ります。続いて、覇権主義と自由主義プレイヤーが一度繰り返します。
- もしも得点領域が中欧列強に属したら、覇権主義プレイヤーは D6 を振り、得点領域内のスペース (又は得点領域に隣接する独立スペース) に結果に一致する SPs を置くための OPs を獲得します。続いて、自由主義プレイヤーは D6 を振り、得点領域内のスペース (又は得点領域に隣接する独立スペース) から結果に一致する SPs を取り去ります。
- コンスタンティノープル [Constantinople] とイタリアのスペース内に、覇権主義の支配に十分な支援を置きます。

もしも中欧列強が世界大戦で敗北したら、参加している陣営のどちらかに属している各得点領域について、以下の手順を実施します。:

- もしも得点領域が中欧列強に属していたら、覇権主義プレイヤーは D6 を振り、次いで得点領域内のスペース (又は得点領域に隣接する独立スペース) から、結果に一致する SPs を取り去ります。続いて、自由主義と覇権主義プレイヤーが一度繰り返します。
- もしも得点領域が協商国に属したら、自由主義プレイヤーは D6 を振り、得点領域内のスペース (又は得点領域に隣接する独立スペース) に結果に一致する SPs を置くための OPs を獲得します。続いて、覇権主義プレイヤーは D6 を振り、得点領域内のスペース (又は得点領域に隣接する独立スペース) から結果に一致する SPs を取り去ります。
- コンスタンティノープル [Constantinople] とイタリアのスペース内に、自由主義の支配に十分な支援を置きます。

もしも両陣営が戦争に敗北したら、上記2つのパラグラフの最初のドットのみを実施します。いったん戦争損失が解決されたら、最終得点に進みます (8.4.5)。

領域が得点する順番は、世界大戦の勝者によって判定されます。もしも両陣営が敗北したら、協商国が最初の影響下領域を選択し、次いでプレイヤー諸氏が交互に選択します。

8.4.4 (選択) 動員 [War Mobilization]

ステップ 8.4.2 と 8.4.3 を実施する代わりに、プレイヤー諸氏はゲーム開始時に選択「動員」ルールを使用することを決定できます。

注釈：これは、通常ルールの上にある追加「ミニ・ゲーム」で、両プレイヤーが一般ルールで満足している限り、これらのルールの使用をお勧めしません。

追加の参加国：

- ・もしもロシアが参加国であると、オスマン帝国が参加します（相手側陣営に属して）。
- ・もしも三国同盟 [Triple Alliance] 又は不誠実なイタリア [Perfidious Italy] が有効であると、イタリアはそれぞれ中欧列強又は協商国に属します。

各プレイヤーは、自陣営に参加している各国家について、同時に1枚の動員カードを選択します（例外：Uボート戦 [U-Boat War]）。

上がっていく優先度の順番で（0から8）、動員カードを明らかにして全ての合法的な動員の影響を実施し、実行時の合法性をチェックします（例えば、選択された動員カードは、低い優先度を持つ動員カードの実施によって合法的になり得ます）。同一の優先度を持つカードは、同時に実施されます。

いったん全ての動員カードが実施されたら、最終得点に進みます（8.4.5）。

例：プレイヤー諸氏は、世界大戦の結果を判定するため、動員ルールを使用することに決めました。以下の国家は、参加国です。：中欧列強陣営にドイツとオーストリアーハンガリー、協商陣営にフランス、バルカン諸国、イタリアです。シュリーフェン計画の採用が有効です。覇権主義プレイヤーは、ドイツとオーストリアーハンガリーについて動員カードを選択し、自由主義プレイヤーは同様にフランス、バルカン諸国、イタリアのために選択します。覇権主義プレイヤーは、8月の砲声 [Guns of August][3] とイゾンゾ戦役 [Isonzo Campaign][6] を選択します。自由主義プレイヤーは、第 XV 号計画 [Plan XV] [1]、解放戦争 [War of Liberation]（オーストリアーハンガリー）[3] と中立性 [Neutrality][1] を選択します。準備ができたとき、自由主義プレイヤーは第 XV 号計画と中立性を明らかにし、その影響を実施します。続いて、両プレイヤーが優先度3を持つカードを持たないため [2] をスキップした後、プレイヤー諸氏は8月の砲声と解放戦争（オーストリアーハンガリー）をそれぞれプレイし、その影響を実施します。最後に、覇権主義プレイヤーは、イゾンゾ戦役を明らかにして影響を解決します。

8.4.5 最終得点 [Final Scoring]

世界大戦に参加した全ての得点領域を得点し、次いでゲームを終了し、VP マーカーが現在位置する勝利記録欄の陣営を基準に勝者を判定します。もしも同点であると、世界大戦に勝利した陣営が勝利します。もしもそれでも同点であると、両プレイヤーが敗北します。

9.0 安定 [STABILITY]

ある国の得点カードがプレイされたときにはいつでも、その国家の安定チェックが直ちに実施されます。

重要：得点カードは、それらが配布されたターンにプレイされなければなりません。もしもターンの最終アクション・ラウンドの終了時にプレイヤーが得点カードを手に残していたら、ゲームに敗北します。

各プレイヤーは、10枚の安定カードによる自身のデッキを持ちます。これらのカードは常時公開され（以下のシークエンスを除きます）、各プレイヤーは他方のプレイヤーの安定デッキをいつでも調べることができます。

安定チェックは、このシークエンスに従って解決されます。：

1. カードの選択：各プレイヤーは、自身の使用可能な安定カードから1枚を選択します。一定のカードと影響は、追加のカードが選択されることを認めます。これは、もしもあるプレイヤーが複数カードを選択することを認められたら、安定チェック中に起り得ます。いったん、あるプレイヤーが1枚のみ安定カードを残して持っている、そのプレイヤーの全ての使用不能カードは再び使用可能となります。

2. カードのプレイ：非活性プレイヤーは、最初に自身の安定カードを明らかにし、その影響を実施します。続いて、活性プレイヤーは自身の安定カードを明らかにし、その影響を実施します。もしもどちらかのプレイヤーがステップ1に複数枚のカードを選択したら、プレイヤー諸氏は選択された全てのカードがプレイされるまで交代で安定カードをプレイします。いったん安定カードがプレイされたら、そのプレイヤーの安定カードが（デッキの半弧渴によって、ステップ1を参照、又はUSの干渉主義又はUS非干渉主義戦略カードのプレイによって）更新されるまで使用不能です。

3. 得点：最後に、国家は10項のルールに従って得点され、それに応じてVPマーカーを移動させます。

4. 危機のサイ振りを行います。8.3を参照してください。

注釈：得点の全てのステップは、自動的勝利のためにVPマーカーをチェックする前に完了していなければなりません。



10.0 得点 [SCORING]

ゲームの目標は、勝利ポイント (VPs) を得点することです。領域的勝利ポイントは、5つの得点領域とその周辺及び植民地内の支援を通して得点されます。VPsは、一定のイベントのプレイを通して受け取ることができます。各領域は、それ自体の「得点カード」を持ちます。得点カードのプレイは、その領域と周辺内にあなたのイデオロギーが持つ支援の量と、カードがプレイされるときにその領域にどれだけの安定度があるかを基準に、得点される勝利ポイントをもたらします。

得点は、以下のときに領域内に発生します。:

1. 領域内での安定度チェックの最終ステップ中。
2. 全ての領域について最終得点 (8.4.5) 中。
3. 全ての参戦領域について「世界大戦」中。



10.1 得点カード [SCORING Cards]

10.1.1 以下の用語は、領域得点中に使用されます。:

影響力 [PRESENCE]: あるイデオロギーは、もしも領域内の少なくとも1スペースを支配すると、その領域内の影響力を持ちます。

統治 [DOMINATION]: あるイデオロギーは、領域内のスペースを相手側よりも多く支配し、しかもその領域内の戦場スペースを相手側よりも多く支配すると、その領域の統治を達成します。あるイデオロギーは、領域の統治を達成するために、その領域内で少なくとも1つの非戦場スペースと1つの戦場スペースを支配しなければなりません。

支配 [CONTROL]: あるイデオロギーは、領域内のスペースを相手側よりも多く支配し、しかもその領域内の全ての戦場スペースを支配すると、その領域の支配を持ちます。

10.1.2 もしもプレイヤーが影響力、統治、支配を達成していたら、達成した3つのレベルの**最高**について、国の得点カード上に表示された数に一致するVPsを得点します。

10.1.3 各プレイヤーは、領域内で支配する各戦場スペースについて、追加1VPを得点します。

10.1.4 各プレイヤーは、領域に隣接して支配する各独立国について、追加の1VPを得点します。

10.1.5 各プレイヤーは自身のVPsを合計し、2つの得点間の実質差を勝利ポイント記録欄上にマークします。

10.2 非得点イベント・カード

[Non-Scoring Event Cards]

一定カード・イベントのプレイは、得点される勝利ポイントの結果となり得ます。

10.3 勝利ポイント記録欄 [The Victory Point Track]

10.3.1 勝利ポイント記録欄は、自由主義の20 (自由主義の自動的勝利) から覇権主義の-20 (覇権主義の自動的勝利) まで可能性がある得点の範囲を表示します。ゲーム開始時、VPマーカーをチャート中央の0とマークされたボックス内に置きます。このボックスは、ゼロ・ポイント又は2つの陣営の合計均衡をあらわします。このボックスは、プレイヤーの得点が調整される時に、スペースとしてカウントしなければなりません。

VICTORY POINTS				
-20	-19	-18	-17	-16
-11	-12	-13	-14	-15
-10	-9	-8	-7	-6
-1	-2	-3	-4	-5
0				
1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16

10.3.2 プレイヤーは「勝利ポイントを獲得する」とカードが述べる場合、これはVPマーカーをそのプレイヤーの有利にスペースを移すことを意味します。例えば、もしもVPマーカーが10スペース上にあり (自由主義が勝っている)、覇権主義プレイヤーが2VPを獲得すると、マーカーはVP記録欄上の8スペースへ移されます。

10.3.3 もしも両プレイヤーが同じカード又はイベントのプレイから勝利ポイントを得点したら、獲得された勝利ポイントの差のみを適用します。

10.3.4 得点の終了時、危機のサイ振りを行います (8.3)。

10.4 勝利 [VICTORY]

10.4.1 **自動的勝利 [Automatic Victory] EUROPE IN TURMOIL** で自動的勝利を達成するための複数の方法があります。

- ・1人のプレイヤーが20VPの得点に到達した瞬間、ゲームは終了してそのプレイヤーは勝者です。注釈: イベント中又は得点カードで得点される全てのVP獲得 (両プレイヤーについて) は、自動的勝利を判定する前に適用しなければなりません。

- ・もしも自由主義プレイヤーがドイツを支配したら、ドイツ得点カードがプレイされる時に彼は勝利します。

- ・世界大戦。(8.4を参照してください)

- ・非合法の保持カード: もしもプレイヤーがターンの保持カード確認ステップに得点カードを手札に持つと、そのプレイヤーは敗北して相手側は勝者と宣言されます。もしも両プレイヤーが得点カードを保持したら、ゲームは引き分けと見なされます。

10.4.2 **ゲーム終了勝利 [End Game Victory]** もしもターン10の終了までに、どちらの陣営もいかなる種類の勝利も達成していなければ、各領域はあたかも領域得点カードがプレイされたごとく得点されます (これらの新たなVPsは、現在の得点に加えられます)。安定度チェック又は危機のサイ振りは実施されません。各領域の得点は、最終勝利が判定される前に計算されなければなりません。ターン10終了時の得点中に20VPsに到達することは、自動的勝利の結果になりませんが、得点にかかわらず、ドイツの支配は自由主義に自動的勝利を認めます。いったん全ての領域が得点したら、勝利は最もVPsを持つプレイヤーに行きます。もしもVPマーカーが正の数であると自由主義が勝利し、負の数であると覇権主義が勝利し、ゼロであるとゲームは引き分けで終了します。

11.0 デザイナー・ノート [DESIGNER NOTES]

EUROPE IN TURMOILは、私の妻に起因します。別のゲーム **1989: Dawn of Freedom**を終えた後、「気に入ったけど、他にこのようなゲームはないの？」と彼女は言いました。**1960**と **Twilight Struggle**以外、このようなゲームを知らなかったことを私は告白しなければなりません。私はこのようなゲームをデザインしてみようと思いました。

これらと同じような時期で、軍事的紛争がないもののやがて紛争が集中する時代について考えました。20世紀初頭15年間のベル・エポック（良き時代）について理解したとき、私はペロポネソス戦争式のゲーム・デザインを行うことを単純に考えました。

このゲームでシミュレートされる大まかな歴史的時期は1900年頃ですが、これは「曖昧にできる」時期です。ゲームは、ヴィクトリア朝時代が終わりを迎える中で開始します。ヴィクトリア女王は、すでに崩御したか又はもう間もなくです。ポーア戦争は、終了しています（又は少なくともすでに開始されています）。ヴィルヘルムII世はカイザーで、「糸が切れた凧の状態」です。三帝同盟は事実上もはや無力で、しかも露仏同盟（そして間違いなく英仏協商）は、未だに軍事同盟として機能していませんが、北アフリカ（とファショダ事件）における英仏の緊張状態がすでに背景にありました。ロシアは、間もなく日本と戦争状態に入りました。この時代からの重大な事件は、三国協商、1905年の革命、日露戦争、フィッシャー提督等です。以後、ゲームは更なる2つの時代に入り、それぞれ別の英国王朝に因んで名づけられています。エドワード朝時代は、大まかには20世紀最初の20年間に生起し、グレイ子爵 [Viscount Grey]、ウィンストン・チャーチル [Winston Churchill]、エンヴェル・パシャ [Enver Pasha]、第二国政審議会の解散 [Second Duma Disbanded]、シュリーフェン計画の採用 [Schlieffen Plan Adopted] 等のカードで特徴付けられます。最後の時代であるジョージ朝時代にはしばしば到達せず（世界大戦が早期に発生するゲーム中）、20世紀最初の20年間からのイベントのみならず、世界大戦が勃発しない場合の「歴史変更」イベントからのイベントを含みます。ジョージ朝時代からの歴史カードは、ガヴリロ・プリンツィプ [Gavrilo Princip]、バルカン戦争 [Balkan Wars]、ドイツ軍の膨張 [German Army Expansion]、ストルイピン農業改革 [Stolypin Land Reform] のようなカードで、一方歴史的でないカードはユーゴスラヴィア [Yugoslavia]、ロシアの崩壊 [Russian Collapse]、予防戦争 [Preventive War] 等のようなカードです。これらの英国王朝は、統治した時代を体現したわけではありませんが、私見では3つの異なる時期に表示されます。明らかに、これら国王の死はずば抜けた重要性を持ちませんでした。この時代の重要な時期の終わりに符合しました。ヴィクトリア朝時代最後の数年間は、ヴィルヘルムII世の全ドイツ統治の開始とビスマルク主義者の現実政策の終焉をあらわします。エドワード朝時代は、ドレッドノート建艦競争の開始を持ち、ドイツと英国との関係が悪化し、英国、フランス、ロシアとの間には何らかの「友好関係」がありました（ロシアは革命を被り、合間に皇帝復古の民主化があります）。エドワードVII世の崩御により（バーバラ・タックマンの8月の砲声序章の主題ではありません）、バルカン戦争、モロッコ危機...で、欧州では開始するためのペースがやや高まったように見えます。

つまり、この時代がゲームの範囲の中できっちり3-4-3ターンの相当することは、明らかに偶然同時に発生するか又は計画したことです。この選択の背後には「何らかの」歴史的意義があります。

*Europe in Turmoil*をプレイしているとき、プレイヤー諸氏は国家ではなくイデオロギーを具現化し、ゲームプレイは国家自体の内にある組織に焦点を当てます。「きっと、これは7名プレイヤーのゲームであるべきだ。あまりにも分裂していたので、この時期の欧州政策を2人プレイヤーで行う方法はない」という声をしばしば耳にしました。それは正しいです。実際、これら7つの勢力は、十分な一枚岩ですらありません。カトリックのフランス軍将校たちを、公然と非難して昇進から外した反教権的な戦争大臣と同じ勢力内に置くことや、連隊の公式言語だったときに互いにハンガリー語で罵り合った連隊将校たちをフランス・フェルディナント大公と同じ勢力内に置くことは困難です。この理論に従うと、もしもこれらの集団を正確にあらわすことを望む場合、WWI前の欧州における優れた政策ゲームのために40名以上が必要となります。代わりに、*Europe in Turmoil*では、たとえプレイヤー諸氏が単一の役者を演じなくても、時代のイベントを正確にプレイする2人プレイヤー・ゲームに有効であるようデザインを試みました。

ウォーゲームについてしばしば耳にする批判は、プレイヤーが誰かはっきりしないことです。WWIIゲームでは、ヒトラーなのか？ OKWなのか？ OKHなのか？ 軍集団なのか？ 軍なのか？ 軍団なのか？ ということです。ゲームがこれをプレイヤーに伝え（ようと）しないため、しばしばそれは上記全ての混合です。*Europe in Turmoil*は、そうではありません。あなたの立場は明快で、プレイヤーはイデオロギーをあらわします。実際には、これらのイデオロギー・マップはときおり混乱するかもしれませんが、そして、もちろん、プレイヤー諸氏は一枚岩ではありません。それは不要なものです。プレイヤーであるあなたの活動は、多かれ少なかれ歴史的な道筋で語られないイベントを生み出します。プレイヤーであるあなたは、欧州各国の勢力と分裂をあらわし、マップ上の国の中央を直線で亀裂が走ります。

フランスでは、あなたは聖職と反聖職、王党派対共和派、ナポレオン派対平和主義、植民地主義対反植民地主義、反ユダヤ主義対ドレフェス擁護者との間の反目をあらわします。

ドイツでは、あなたは軍国主義、プロイセン主義、汎ドイツ主義対自由主義、議会主義をあらわします。

オーストリアーハンガリーでは、反目はより荒っぽいです。あなたはハプスブルク家対民族主義をあらわし、特にハンガリーのみならず南方王国内のスラブ人も含みます。

バルカン諸国では、地方分権主義対中欧集権主義勢力、ユーゴ・スラブ主義者対独立主義者対オスマン統治、正教会対カトリック対回教徒です。

ロシアでは、帝政対社会主義革命、帝国対民族主義です。

ロシアにおける社会主義革命が、オーストリア・ハンガリー国内で独立に励んでいるボスニア人に関係しないだろうことは事実ですが、同じプレイヤーによってその活動が操られることにより、当時の歴史的根拠（又は少なくとも時代の歴史的シミュレーション）を認めます。

ゲームではどのようにプレイするのか？ プレイヤー諸氏はそのイデオロギーを持つ5つの得点領域（フランス、ドイツ、オーストリア・ハンガリー、ロシア、バルカン諸国）の支配を試みます。得

点カードのプレイは、欧州全体に「流布」することに最も成功したイデオロギー思想に与える最終的な得点に影響します。

世界大戦が勃発するとき、これらのイデオロギーは消え去りますが、誰がどちらの陣営で闘うのかを決める要素ではありません（動員を停止させるために第二インターナショナルが構想した汎ヨーロッパのゼネストを望んだ労働者たちを驚かせることは、実際に歴史では起きませんでした）。この問題（2人のプレイヤーがそれぞれ国を持ち、互いに対立して戦っている国々でゲームを終了させる方法）は、デザイン中の主な頭痛の種でしたが、その終了は現実的、歴史的なアプローチであると信じます。盤自体は、プレイヤー諸氏がポイント・トゥ・ポイント連結のハイブリッド・システム使用によるイデオロギーである事実を反映します。盤上スペースの大部分は地理的な連結を持ち、使用されるシステムは「マップ上の人々」よりも哲学的かつ政策的です。マップ上の隣接は、スペースに「同調者」を含むか又は少なくとも2つのスペース間に影響を与えたことを示します。ゲームでは、隣接は2つの効果を持ちます。第一にあなたの影響力はすでにそれが存在する場所に隣接してのみ拡張され、第二に「支援チェック」（例えば、大きな抵抗、おそらくバルカン諸国内での小規模戦争、又はドレフュス事件のような大きなイベント）を試みるときです。1つのスペースが影響を受けますが、その隣接スペースへの支配については修正として使用されます。例として、盤上のフランス得点領域を見てください。多くのフランス・スペースが地理的な場所である一方、いくつかの地理なしと社会が存在するボックスは、「フランス作家」、「フランス武装部隊」、「フランス・カトリック教会」と呼ばれる3つの相互連結スペースです。教会スペースは重大な影響力を意味する両方の名称付スペースに連結しており、カトリック教会は両方の知識階級（検閲又は社会的習慣を通して）と軍に対して優位にありました。フランス・カトリック教会への何らかのハブニング（例えば、1905年のフランスにおける政教分離として述べられる世俗主義）はこの影響力を奪い、これらのスペースは自由主義プレイヤーが影響力を及ぼすことがいくらか容易になります。類似の例はロシアの得点領域で、バルカン諸国得点領域への主要な連結は、正教会スペースを通して導かれます。皇帝派がコンスタンティノープルを制服して「第三ローマ帝国」勃興を望むことを追加する類似の確信的システムは、これらの得点領域間の連結として表現されます。もちろん、単純な地理的連結も十分に考えました。「フランス軍事部隊」スペースは、ドイツ「帝国軍」に連結します。なぜならば、普仏戦争後の40年間のトラウマとアルザス・ロレーヌの損失がそれを導いたからです。「フランス植民地」は、チュニジア、モロッコ、アルジェリア等に関係するとき最も意味を成すため、マルセイユ周辺に位置させます。おそらく、ニースの人々（イタリア統一以前は、サルジニア・ピエモンテの一部）は、パリの人々よりもイタリアに「連結」していました。フランスは第三共和制の下で極度に中央集権化され、パリに連結する各フランス・スペースは正しく政策的観点から意味を持ちます。ドイツのヴィルヘルムII世についても同じです（そして、政府と軍のスペースを通じてのみアクセス可能な、ロシアにおける皇帝のいくらかの孤立）。

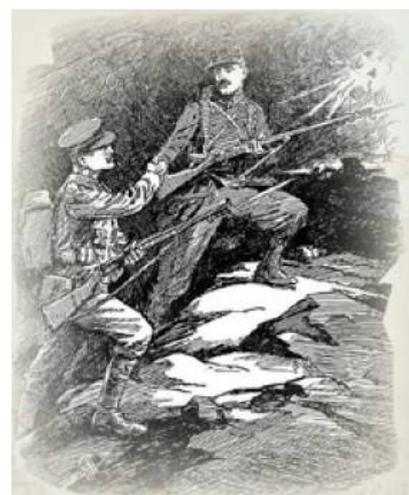
*Twilight Struggle*の宇宙開発競争を基にした建艦競争は、ゲームが内包する中心スペースとは極めて異なります。それは、プレイヤー諸氏が劣後することを許容できない真の競争で、特に記録欄上のナッソー [Nassau] とコロッサス [Colossus] のスペースは、それを保持するプレイヤーに大変な優位性を与えます。歴史的には、大英帝国とドイツとの間で最大のせめぎ合いがあり、ヴィルヘルムのドイツが太陽の没することなき英国に挑戦するシンボルでした。敵の戦略カードを奪う方法が技術的に用意されている一方、それはガス抜き以上で、しばしばあなたは海軍均衡を確実にするために本当の犠牲を払わなければなりません。

世界大戦のメカニックは、*Twilight Struggle*からの愛憎を持つ *Wargame* カードを基にしています。私はゲーム内の Kill-Switch の考えを好み、確かに「最終ターン」の黙示録的なゲームプレイよりも不確かなゲーム終了を好みます。ただし、*Wargame* カード自体は、私の好みからすると決定的に過ぎます。当時の政治情勢が与えられたら、私は時代の多くの危機に焦点を当てるメカニックを好み、モロッコ、バルカン諸国、ロシアの内紛、建艦競争の後に世界大戦が勃発することを認めます。

不穏な中（国内と国家間の両方）、限られた中欧の諸帝国は互いに同盟を結び、ゲームの初期段階で世界大戦が勃発する可能性は限定されます。欧州は更に2つの「ブロック」に分割されると、プレイヤー諸氏は不穏を増大させるか、又は危機のサイ振りを強制することが最高の利益なのかを決定しなければなりません。いったん世界大戦が勃発したら、焦点は「イデオロギー」から同盟ブロックへ移ります。最終的には、民族主義がイデオロギーに勝利しました。一方、社会主義インターナショナルは、戦争勃発に際して大規模な汎欧州ストライキを計画しましたが、いったん愛国的労働者が抵抗する代わりに動員されると、これらの計画は立ち消えになりました。

私はあなた方全員がこのシミュレーションを楽しみ、ビスマルクの次の言葉を思い出すことを期待します：「次の欧州大戦は、おそらくバルカン諸国での些細な出来事で始まるだろう。」

Kris
Leuven, Belgium March 2018



12.0 カードの注釈 [CARD NOTES]

フォン・ティルピッツ提督 [ADMIRAL VON TIRPITZ] (#1) : ドイツの海軍艦隊の創始者アルフレート・フォン・ティルピッツは、19世紀末と20世紀初頭にドイツ海軍の拡張を推し進めた。ドイツを世界の表舞台に置くため、「艦隊保全主義」の創出に傾注したフォン・ティルピッツは、成長するドイツ艦隊を押さえるために大英帝国海軍が海軍優越のリスクを回避することを期待した。ヴィルヘルム皇帝へのアピールを意図した海軍拡張計画は、英国に妥協を強いる代わりにドイツに対して立ち向かわせることになった。そして、以前は政府が受け入れがたいと考えた高価な艦隊を増やすことを英国に強い、英国外務省は同盟のために他の列強に触手を伸ばした。孤立した海軍拡張計画は終了し、世界規模で広がろうとしていた。

フランスにおける国家現世主義 [STATE SECULARISM IN FRANCE] (#2) : 左翼コンブ政権によって制定された政教分離法

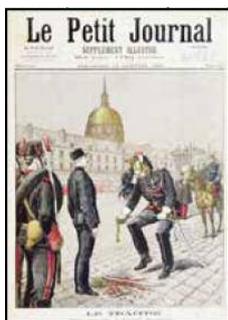


(1905)は、フランス国内に国家現世主義を確立し、国の中立性、宗教実践の自由を保証し、教会に関係した公の力を奪い、カトリック教会の力がフランス社会の多くに及ぶことを制止した。

第二インターナショナル [SECOND INTERNATIONAL] (#3) : 労働者階級の世界規模闘争を主な活動とする、社会主義者と労働党組織。ブリュッセルに本拠を置き、その業績と偉業のいくつかは、インターナショナル労働者デー (5月1日に祝われる) とインターナショナル女性デー (3月8日に祝われる) である。世界規模の労働者ストライキによって国家間の戦争回避を望み、**愛国主義/民族主義 (#85)** と軍国主義がより強力な勢力であることが明らかになった1916年に、第二インターナショナルは解散した。

フランツ・フェルディナント [Franz Ferdinand] (#4) : いとこルードルフ自殺後のオーストリア・ハンガリー王位継承者でオーストリア和平派の主要なメンバー。ハンガリー民族主義者と対立する一方、オーストリア・ハンガリー南部のスラブ人民には寛容で、バルカンの紛争を警戒し、ハプスブルク家がロシア帝国と戦う潜在性を恐れた。**ガヴリロ・プリンスィップ (#83)** による彼の暗殺は、セルビアに対するオーストリア・ハンガリーの宣戦布告を引き起こし、世界大戦の火を点けた。

ドレフュス事件 [DREYFUS AFFAIR] (#5) : この政治疑惑は、19世紀最後の10年間と20世紀最初の10年間に、フランス第三共和制を親共和「ドレフュス派」、親軍、カトリック、反ユダヤと保守的な「反ドレフュス派」に分裂させた。フランス軍のユダヤ人将校アルフレド・ドレフュスは、フランスの軍事秘密をドイツに渡したとして起訴され、反逆罪の有罪判決を受けて終身刑を宣告された。彼の無罪と**フェルディナン・エステルアジ (#37)** の有罪の証拠は、当初軍の高級メンバーによって揉み消されたが、最後にはそのフランス軍少佐の裁判を引き起こした。偽造された文書の使用を通して、満場一致で彼は無罪放免となり、一方、フランス陸軍はドレフュスに対して追徴金を課した。エミール・ゾラのような一部のフランス



人**知識階級 (安定性#5)** の公開質問状「私は弾劾する」[“J'accuse”] による後の行動主義は、フランス政府に再び事件の検証を行わせ、再審のためにドレフュスを悪魔の島の禁固からフランスに戻した。ドレフュスは、その後赦免されて**社会復帰 (#41)** した。

フランスの得点 [FRANCE SCORING] (#6) : 第二帝政の崩壊後、欧州で孤立したフランス第三共和制は、プロイセンの宰相フォン・ビスマルク失脚に続き、その国際的地位を回復した。ファショダ事件は、アフリカ植民地について英国がフランスのライバルであることを示したが、結局フランスは英国とロシアから成る軍事ブロックである三国協商の中核となった。

オーストリアーハンガリーの得点 [AUSTRIA-HUNGARY SCORING] (#7) : 世紀の変わり目において、オーストリアとハンガリーの二重王朝は絶望的に分裂していた。2つの異なる政府に統治され、2つの分裂した議会を維持し、財政、軍事、外交政策のような一定の責務のみが統一実施された。二重王朝の2つの部分間の関係は、10年ごとの外部の関税調整と財務省の財政への寄与を解決するオーストリアーハンガリー協定の再交渉で悪化した。更には、教育に関係した言語問題、進行中の**マジヤール化 (#12)** とハンガリー人軍事部隊の言語使用の過程は、1906年のハンガリー民族主義者の台頭につながった。

ロシアの得点 [RUSSIA SCORING] (#8) : ロシアは、アレクサンドルIII世の崩御後、その父から受け継いだ絶対君主制を無傷で保つことに闘志を燃やすニコライII世によって統治された。統治と政治的な手腕に欠けるニコライは、ロシアが直面している国内外の難題に対処して成功することができず、1917年の革命を導いた。

日露戦争 [RUSSO-JAPANESE WAR] (#9) : 満州と遼東支配のため、1904~1905年にロシアと日本の両帝国の間で闘われてロシアは敗北し、東アジアの勢力均衡が変化した。皇帝ニコライII世が賭けた野望は、ロマノフ家王朝、ロシアの軍隊、その政府の威信を大きく失墜させ、**1905年の革命 (#78)** に火の粉を撒いた。

英仏協商 [ENTENTE CORDIALE] (#10) : フランスは、ドイツの軍事力による脅威を感じ、1870年の復讐とアルザスーローレーヌの失地回復を強く望んでいた。英国はドイツの海軍力に脅威を感じ、1000年間に及ぶ闘いの記憶を封じて、英仏同盟で部隊を統合した。

外国の投資 [FOREIGN INVESTMENTS] (#11) : 19世紀の終わりまでに、中央と東欧州の国家は、既存の障害を取り除いて投資を誘引することで、大部分はフランス、ドイツ、英国から産業投資、公共事業、基盤整備への外国投資を容易にした。

マジヤール化 [MAGYARIZATION] (#12) : ハンガリー国籍にもかかわらず、1868年の法律は「単一の不可視ハンガリー人」国家を構成した全てのハンガリー市民の間に差異がないことを保証し、20世紀の初めまで国の機構、ビジネス、社会生活の全体はハンガリー語だった。特に中部ハンガリーの都市化と工業化は、非ハンガリー人がハンガリー文化や言語を採用することによってマジヤール化を導き、言語的、文化的同化としての民族主義の顕在化によって支配された。

PRELUDE TO THE GREAT WAR

伝統主義 [TRADITIONALISM] (#13) : 都会の自由主義と社会革新の動きを通して獲得された共通投票権は、皮肉にも保守的な一般大衆がブルジョアジーの**現状維持 (#31)**を支えるために投票することや**伝統主義者の勢力獲得 (#54)**を認めた。

急進党の創設 [RADICAL PARTY FOUNDED] (#14) : 今日まで存在する急進党は、フランス最古の活動政党である。1901年に政治スペクトラムの左翼に設立された急進党は、1905年に労働者のインターナショナル (SFIO) が設立された後に政治中枢に向かってシフトした。「左翼ブロック」連立内に連携した初期数年間、教権反対主義でエミール・コンブを支え、**フランスにおける国家現世主義 (#2)**は全盛を極めた。急進党員**ジョルジュ・クレマンソー (#76)**は、内閣で所得税と労働者の年金導入を行い、やがては世界大戦を勝利に導き、後の平和会議中はフランス代表となった。

フィッシャー卿 [LORD FISHER] (#15) : 20世紀最初の10年間における大英帝国海軍の主要改革者。第一海軍卿の役割としてのフィッシャー卿は、HMS ドレッドノートの建造を命じ、ドイツとの建艦競争を始めた。1911年に海軍本部を引退した彼は、1914年11月に第一海軍卿に返り咲いた。

窮境 [STYMIED] (#16) :

異端者が主義上の理由により母体政党から分派したとき、選挙はより制御不能の結果となり、政治のプロセスを妨害する。

八カ国同盟 [EIGHT NATION ALLIANCE] (#17) :

欧州とアフリカにおける様々な事件で欧州の分裂が増加する一方、いったん北京の国際使節団が危険に晒されると、清の義和団を鎮圧するまで列強国は連携を続けた。八カ国には、日本、ロシア、英国、フランス、米国、ドイツ、イタリア、オーストリア-ハンガリーが含まれた。



ベルンハルト・フォン・ビューロウ [Bernhard von Bülow] (#18) :

ドイツ帝国宰相で1900~1909年のプロイセン首相。ドイツの外交政策を擁護し、彼が呼ぶところのドイツの「包囲」と闘った。艦船建造の予算獲得失敗後に辞任し、ローマの別荘で隠居した。宰相が**テオバルト・フォン・ベートマン・ホルヴェーク (#74)**に代わり、英国との融和を試みたが、フォン・ティルピッツ提督の反対によって窮した。1917年まで宰相に留まったが、そのときまでには、ヒンデンブルク-ルーデンドルフの軍事的二頭政治によって権力が衰退した。

解放同盟 [UNION OF LIBERATION] (#19) : ロシア最初の主要な自由主義政治団体。ロシアを立憲君主制に移行させるため、1904年にサンクト・ペテルブルグで創設され、初期の高貴なメンバーは間もなく中流階級にとって代わられた。同盟が三点戦略を達成できなかった間、その模範は憲法を要求している他の自由主義グループによって受け継がれ、その要求は1906年の憲法への道を開いた。

ナポレオン主義/君主制 [BONAPARTISM/MONARCHISM] (#20) : 第三共和制に対する双子の恐怖。弱体化した共和制は、失地回復論者ブーランジェのような人気將軍の軍事クーデターや、オルレアン**の篡奪者**オルレアン公フィリップの形態での君主制復帰を恐れた。

選択ルール :

フランス君主制の復活 [RESTORING THE FRENCH MONARCHY]



もしも上記のナポレオン主義/君主制の戦略カードのイベント・テキストによって生じる支援チェックのためにパリ [Paris] スペースが覇権主義支配下になったら、ゲームの残りについてパリを君主制スペースとして扱う (政府スペースの代わりであって、そのタイプに追加するものではない)。パリ・スペースの政府アイコンを覆うため、君主制の復活 [Monarchy Restored] マーカーをパリ・スペース上に置く)。このルールを使用するとき、君主制スペースでない限り、絶対主義の統治安定カードはパリをカウントしない。

プロイセン精神 [PRUSSIAN SPIRIT] (#21) : 1870年に成立したドイツ帝国を構成している多数の公国や王国の中で最も巨大かつ強大なプロイセンは、首相が帝国宰相を勤め、ドイツ諸国を統治した。

社会主義運動 [SOCIALIST MOVEMENTS] (#22) : マルクスとエンゲルスの理想に基づき、欧州全体、合衆国内でバクテリア無政府主義者、プルドニスト・サンディカリスト、英国フェビアン協会、ドイツの革新主義者といった社会主義運動が突如起き、最終的には第一、第二インターナショナルのようなプロジェクトでその影響力の国際化を試みた。1919年にドイツで失敗したスバルタクス団蜂起の指導者の一人カール・リープクネヒトが描かれている。

第三部/オフレアナ [THIRD DEPARTMENT/OKHRANA] (#23) : 帝政ロシアの秘密警察とNKVD、KGB、FSBの前身。1881年のアレクサンドルII世暗殺後、その主要な目的の1つは、ピョートル・クロボトキン、ヴェーラ・フィグネル、ゲルマン・ロパティン等のような無政府主義者を容赦なく追跡し、更なる惨事を回避することにあつた。

皇帝の鎮圧 [TSARIST REPRESSION] (#24) : 独裁的統治者は、全国民を治める神聖な義務を確信しており、ニコライII世は広大な領域の辺境に多くの人々を追放することを躊躇しなかった。

ビスマルクの遺産 [LEGACY OF BISMARCK] (#25) : 1870年の普仏戦争に続くドイツ帝国の創設確立後、宰相フォン・ビスマルクは未来の戦争を防止すべく、フランスの孤立を試みて**アルザス・ロレーヌ (#77)**の失地回復論を回避するため、同盟体制を創り出した。最初の同盟はドイツとオーストリアーハンガリー間の防衛的同盟である**独逸同盟 (#27)**で、元々ロシアの侵略に対する保障として交渉された。バルカン諸国がもつれて中欧で戦争が起きることを避けるため、ビスマルクは二つの帝国が提携する**Dreikaiserbund (三帝同盟)**の形成をロシアと交渉した。1882年、チュニジア植民地の確保に失敗した後、イタリアは独逸同盟に加盟し、**三国同盟 (#68)**の形成が導かれた。1887年に、オーストリアとロシアとの間でバルカン諸国の利害関係のために同盟が崩壊したとき、フォン・ビスマルクはドイツとロシアの関係を維持するため再保障条約を交渉した。ヴィルヘルム二世下のドイツ政府がこの条約の失効を認めた後、ロシアはフランスと和解する以外に選択肢がなく、結果的に**露仏同盟 (#26)**が結ばれた。1914年に戦争が勃発したとき、**不誠実なイタリア (#94)**は中欧列強との連携を拒絶し、結局は協商陣営となった。

露仏同盟 [FRANCO-RUSSIAN ALLIANCE] (#26) : カード#25を参照。

独逸同盟 [DUAL ALLIANCE] (#27) : カード25を参照。

アフリカの争奪 [SCRAMBLE FOR AFRICA] (#28) : 新領土拡張主義(1881~1914)の時代、欧州列強はアフリカの未だ植民地化されていない地域を分割し、世界大戦の開始までにアビシニア、デルヴィッシュ国、リベリアのみが独立国で残された。

二国標準主義 [TWO-POWER STANDARD] (#29) : 1815年以降、19世紀末になるまで、真剣に英国の制海権に挑戦した大国はなかった。古くからのライバルであるフランスと新興国のドイツ帝国、日本が海軍戦力の増強を開始すると、英国は正式に「二国標準主義」を採用して対抗した。1989年度海軍法は、世界の第2位と第3位の海軍を合わせたのと同等の強力な英国海軍を創出するための建艦計画の口火を切った。

軍の伝統 [MILITARY TRADITION] (#30) : イギリスやフランスの西側民主主義エリートは、政治部局又は民間雇用に軍隊組織を凌駕したが、プロイセン、オーストリア、ロシアのエリートにおける軍の伝統は、20世紀初めに未だ有効だった。

現状維持 [STATUS QUO] (#31) : カード#13を参照。

コペンハーゲン化 [COPENHAGENIZATION] (#32) : 優勢な英国海軍に挑戦するために成長を続けるドイツ海軍とその能力を恐れ、フィッシャー提督は度々奇襲攻撃でキールの艦隊を撃破することを提案した。1807年にオランダ海軍に対しガンビア提督によって発動された先制攻撃に因んで命名された。

モダニズム [MODERNISM] (#33) : カイザー・ヴィルヘルムの伝統芸術を支援するための**政府後援芸術 (#34)**に対抗して、芸術家たちは実験的芸術を開始し、ヴィルヘルムに「余が定めた秩序と限度を逸脱した芸術は、もはや芸術とは呼べぬ」と言わしめた。

政府後援芸術 [GOVERNMENT-SPONSORED ART] (#34) : カード#13を参照。

絶対主義 [ABSOLUTISM] (#35) : 世紀の移り目に、欧州の三大勢力ドイツ、オーストリアーハンガリー二重帝国、帝政ロシアはいまだに絶対主義支配下にあった。王権が集中した**中欧覇権主義 (#73)**諸国とフランス第三共和制のパリは、遠隔地の統治支配すら確保した。

歴史の進展 [MARCH OF HISTORY] (#36) : 歴史的な物質主義が未来を予測するツールではなく、むしろ現代欧州の現実的研究であるとマルクスが主張する一方、彼の支持者の多くはそれを資本主義に対する共産主義の勝利への予言と見なし、それに応じて活動した。

フェルディナン・エステルアジ [Ferdinand Esterházy] (#37) : カード#5を参照。

文化闘争 [KULTURKAMPF] (#38) : 自由主義が到来するに連れて、現代政治において世俗化闘争のような宗教の立場を越える反動的カトリック教会と衝突した。20世紀の長期間に亘って、宗教の政治化は欧州の政治を支配している保守的なキリスト教民主主義政党の設立を導く。

降霊術と神秘主義 [SPIRITISM AND MYSTICISM] (#39) : 欧州社会の合理主義的な成熟に対する保守メカニズムとして、上流社会の著名なサロンのゲストたちは神秘主義に迎合した。残虐な世界大戦の後、神秘主義の妄想は次第に消えた。描かれたグリゴリ・ラスプーチンは、ロシア宮廷で皇妃と皇子に強い影響力を行使した。

優柔不断 [INDECISIVENESS] (#40) : 絶対主義体制の中では、戦争と平和の決断はただ一人の人間—君主の責任であり、優柔不断は歴史の道程を変更させるかもしれない。現実には、フランスの中立を保証するイギリスの申し出に基づき、1914年8月のロシアへの攻撃を制限するカイザーに対するドイツ軍参謀総長フォン・モルトケの抗議が成功した例に見られるごとく、鉄道を基本とした動員計画と官僚主義は君主の決定に事前対処ができた。

社会復帰 [REHABILITATED] (#41) : カード#5を参照。

カイザーの介入 [THE KAISER INTERVENES] (#42) : 皇帝ヴィルヘルム二世は、当時欧州で最も強力な男たちの一人で、忠実な将軍と卑屈な政治家たちを有するドイツを自由裁量で統治した。ただし、自惚れで脆弱だったカイザーの外交政策への介入は、間抜けな「デイリー・テレグラフ」事件や決して歓迎されなかった「従兄弟ウィリー」から「従兄弟ニッキー」(ヴィルヘルムの従兄弟で君主仲間であるニコライ二世のあだ名)の手紙に見られるごとく、ドイツの国際的地位を傷つける傾向があった。

バルカン諸国の得点 [BALKANS SCORING] (#43) : 前世紀中によりやくオスマンの支配から脱したバルカン半島の継ぎはぎ諸国は、領域内で優位な位置を得ようと画策し、特に中央のセルビアは**ユーゴスラヴィアの中核 (#96)**になることを望んだ。17世紀後半、全南部(又はユーゴ)スラヴィアについては、失われた自由を回復して統一され、近隣の帝国から防護を提供される実現不可能な国家概念が最初に提唱された。結局、いったんバルカン諸国内の一定スラブ人国家がオスマン帝国から独立すると、セルビア王国周辺に形成される大ユーゴスラヴィア国家を妨害するのはオーストリアーハンガリー帝国のみとなり、この夢は現実味を帯びた。世界大戦後、ユーゴスラヴィア王国が建国され、第二次世界大戦後には共和制(連邦制)に移行し、ついには1990年代中に悲惨な戦争に陥ることになった。

PRELUDE TO THE GREAT WAR

第二回ハーグ平和会議 [SECOND HAGUE CONFERENCE] (#44) : 1899年(ニコライII世によって提唱されたとき)と1907年(当時の米国大統領セオドア・ルーズベルトによって要請)の両年に、ハーグで交際平和会議が開催された。会議では多くの議題が話し合われて調印され、多数の代表団は一定の分野で他国との対等を抑制することを冷徹な方法で試み、結局、会議で定められた多くの規則は世界大戦中に破られた。第3回目は1914年に計画されたが開催されず、ただしハーグ会議は1925年のジュネーブ議定書を導く着想となった。

ベルギーのコンゴ統治 [BELGIAN RULE IN CONGO] (#45) : ベルギー王レオポルドII世は、ベルリン会議でコンゴ流域の膨大な部分をコンゴ自由国として支配する権利を獲得した。原住民の冷酷な搾取報告の後、ベルギー議会は1908年にコンゴを併合する投票を行い、社会主義者と過激派の大部分はこの植民地主義行為に反対した。

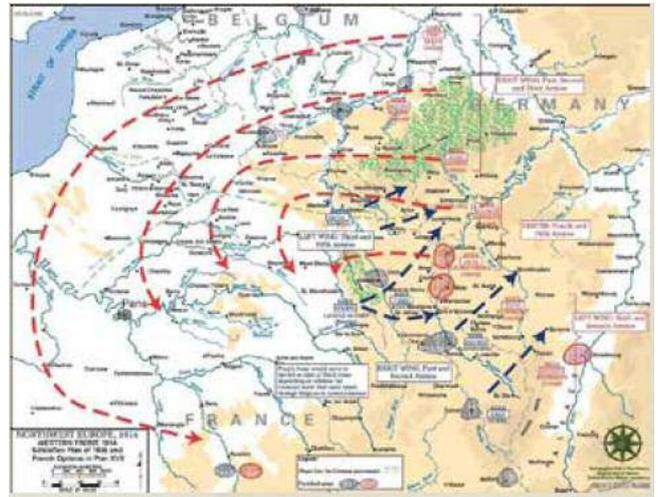
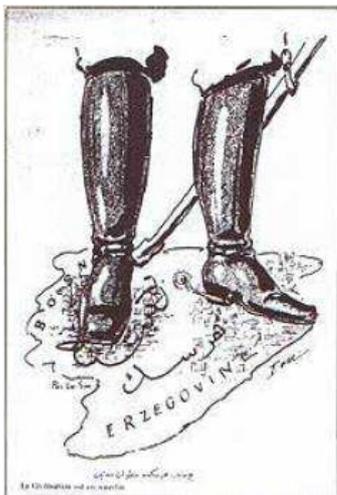
英国自由党の勢力拡大 [LIBERALS GAIN POWER IN UK] (#46) : 1906年の英国総選挙は、自由貿易を巡る保守党の分裂後にキャンベル・バナマンに率いられた自由党の圧倒的勝利(#67)に導かれた。C-B省が1908年に解散する一方、アスキスに率いられた後継者は世界大戦の初期段階まで政権を握った。

青年トルコ革命 [THE YOUNG TURK REVOLUTION] (#47) : 1876年にオスマン帝国憲法が復活し、サルタン・アブドゥル・ハミドII世によって確立された立憲君主制を終わらせ、多党政治の到来を告げた。成立した政党は**自由と調和党 (#92)**や「統一と進歩委員会」だった。後者の構成員の一人は**エンヴェル・パシヤ (#48)**で、オスマン帝国の主要な軍事指導者、1913年のオスマン・クーデターにおける**宮廷襲撃 (#93)** 扇動者の一人だった。

エンヴェル・パシヤ [ENVER PASHA] (#48) : カード# (47) を参照。

オーストリアのボスニア併合 [AUSTRIA ANNEXES BOSNIA] (#49) : 1908年9月、ロシアとオーストリアーハンガリーの外相

が1878年のベルリン条約の相互変更を協議するためにブフラウで会談し、主にロシア軍艦のコンスタンティノーブル海峡の通過とオーストリア帝国によるボスニアの併合に関して議論された。オーストリアーハンガリー外相エーレンタールは、ロシアが併合に抗議しないことを確信して会合を後にした。この併合はブルガリアの**独立宣言 (#59)**と時期を同じくしたが、条約違反に対する欧州全土からの憤怒を受けた。海峡に関する条約改正の英国による反対の後、空手で残されたロシアによる代償が要求された。結局、ロシアとセルビアは折れて出、このような外交勝利でオーストリアーハンガリーを野放しにしないことを決め、軍隊を近代化する一方で1914年の危機でその立場を強固にした。



シュリーフェン計画の採用 [SCHLIEFFEN PLAN ADOPTED] (#50) : 露仏同盟と英仏協商により、未来の戦争が事実上の二正面戦争になることをドイツ国民や軍事指導者は洪々認識した。シュリーフェン計画は、緒戦でフランスをノックアウトすることに主要な努力を注ぎ、両戦線の手詰まりを打開するために計画された。

ノルウェーの独立 [NORWEGIAN INDEPENDENCE] (#51) : 国民投票の後、1905年にノルウェー議会はスウェーデンとノルウェー間の連合を解体し、ノルウェーの独立を確立した。

コンラート・フォン・ヘッツェンドルフ [CONRAD VON HOTZENDORF] (#52) : 20世紀初頭のオーストリアーハンガリー軍参謀総長。セルビアに対する予防戦争が、帝国内のスラブ人独立運動を止めさせると主張した。元々後援され、後任者の死後、フランツ・フェルディナントの後継者によって元の地位に戻された彼は、大公暗殺後にセルビアに対する最初の戦争支持者だった。

ドイツの得点 [GERMANY SCORING] (#53) : 世紀の変わり目のドイツは最も若い大国で、ヴィルヘルムII世によって宰相ビスマルクが解任されて以来、最も好戦的な国だった。ドイツで二番目のホーエンツォレルン皇帝フレデリックの早死により自由主義に進む好機だったが、ヴィルヘルムは憲法の表看板として振舞うことを拒否した。ドイツの内外政策は陸軍と海軍で混乱し、政府はしばしば論争対立し、新たな宰相はその複合的役割を実行することが困難で、建国されたドイツで特にプロイセンの首相がやはり割当てられた。

伝統主義者の勢力獲得 [TRADITIONALISTS GAIN POWER] (#54) : カード#13を参照。

グレイ子爵 [VISCOUNT GREY] (#55) : 1905年から1906年に英国外相を務めた。1907年の英露協商の主要な後援者の一人。以下の、イギリスの第一次世界大戦参戦前夜の発言で有名。「ヨーロッパ中の灯りが消えようとしており、我々が生きている間に再び灯るのを目にすることはないだろう。」

英仏海峡の支配 [CONTROL OF THE CHANNEL] (#56) : 建艦競争の終末点は、世界におけるイギリス海軍の優位への挑戦か又はその維持で、最初の目標は得仏海峡の支配を保証した。ドイツのキール運河拡張は、グランド・フリートが北海への入り口を支配するため、スカパ・フローへの移転によって対抗された。

海軍法案/艦隊法 [NAVAL BILL/FLEET LAW] (#57) : ドイツ帝国海軍が拡張したティルピッツ時代は、1906年と1908年の補助法を通して達成された。競合しているイギリス海軍の建艦計画は、ドイツ海軍の拡大に対抗するため必要性が認められた下級艦の数について言われたスローガン「我々は8隻を望むのであって、待つことは望まない [“We want eight and we won't wait”]」で示されるごとく、巨大な公的支援を受けた。

米国の干渉主義 (#58) と不干渉主義 (#88) [US INTERVENTIONISM AND NONINTERVENTIONISM] : 合衆国は未だに眠れる巨人だったが、偉大なアメリカの力を引き寄せることに成功した欧州の派閥は、大きな切り札を手にした。以後の米国政権は国際主義か孤立主義で、その影を欧州の秩序に投げかけた。

独立宣言 [DECLARATION OF INDEPENDENCE] (#59) : カード#49を参照。

1848年の遺産 [LEGACY OF 1848] (#60) : 1848年に一連の政治激変が欧州を揺るがし、封建的構造を除外して国家の創設が図られた。フランスを越えたシシリーからドイツや他の国々まで伝播し、最終的には50カ国以上がまとまりのない革命の影響を受け、後の革命家に成長する者たちに刺激を与えた。

ロシアの崩壊 [RUSSIAN COLLAPSE] (#61) : 結局、1917年2月に革命がロシアに起きてツァーリの帝国が転覆した後、ケレンスキー政権は内外で弱体化して遂にボリシェヴィキにとって代われ、前線（ブレストリートフスク条約に導かれた）と白軍・赤軍間の内戦を通じて国内安定性の両方が崩壊した。このカードは、平時でさえも類似の崩壊が発生し、ツァーリの帝国が中道民主政体にとって変わられた可能性を探る。

ヨゼフ・ピウスツキ [JOZEF PILSUDSKI] (#62) : ポーランド社会党の指導者でポーランド独立運動の先導者。彼はポーランド軍団を創設し、第一次世界大戦中にロシアに対してオーストリア陣営で闘った。世界大戦とポーランド独立の後、ポーランドの国家元首で1920年のソボ戦争を含む6つの国境紛争の司令官となる。

10月宣言 [OCTOBER MANIFESTO] (#63) : 基本的市民権とロシア国政審議会 (Duma) の創設を約す文書。帝国初の憲法採択に寄与すべく、1905年のロシア革命後の対応として、ニコライ II 世によって洪々公布された。

対角線政策 [DIAGONAL POLITICS] (#64) : 社会主義自由党左派と国家主義右派間に対角的に操作しようと努力したベートマン・ホルヴェークの政策は、ドイツの既成勢力を遠ざけることに成功しただけだった。

第二国政審議会の解散 [Second Duma Disbanded] (#65) : 第一国政審議会の解体と自由主義の穏健政党政党員が多数逮捕された後、第二国政審議会にはもはや選挙をボイコットしないことに決めた社会党の急進的な代表を復帰させた。結局、国政審議会がそのメンバーの一部を除外して免疫を剥ぎ取ることが拒絶された後、第二国政審議会は帝

国の命令に従って解散した。立憲君主制度を採用しているロシアの産みの苦しみは明白だった。

ヘンリー・ウィルソン [HENRY WILSON] (#66) : 政府の事前承諾なしでフランスと英国軍間の非公式な幕僚折衝を開始した親仏の將軍は、ドイツが侵略する場合に英国がフランスに軍事介入することを期待する政治・軍事サークルの設立を導いた。

地滑り的な選挙戦勝利 [LANDSLIDE ELECTORAL VICTORY] (#67) : カード#48を参照。

三国同盟 [TRIPLE ALLIANCE] (#68) : カード#25を参照。

ハインリッヒ王子 [PRINCE HEINRICH] (#69) : カイザーの弟。生粋の海軍軍人で、1906~1909年に高海艦隊 [Hochseeflotte] 司令官となって元帥に上り詰め、戦時にはバルト艦隊を指揮した。

ウィンストン・チャーチル [WINSTON CHURCHILL] (#70) : インドと英スーダン戦争、第二次ボア戦争で戦闘を見た下院議員。1911年に第一海軍卿となり、ガリポリの大失敗後に辞任した。近代化を提唱し、石炭船から石油船への変更を統轄した。内務大臣として在任中、ドイツとの建艦競争の結果、一般大衆が下級艦の増産を要求したとき、彼は「海軍本部の分析は6隻、大蔵省は4隻、我々は8隻に決めた」と述べた。

地方住民の蜂起 [LOCAL UPRISING] (#71) : 銃後の植民地化を、人道的計画を意味すると宣伝したにもかかわらず、「白人の負担」はむしろ自国住民の負担だった。機会が与えられたとき、虐げられた地方住民は欧州の圧制者と闘うために立ち上がった。それぞれロシアやオーストリア・ハンガリーに住んでいるポーランド、フィンランド、スラブの抑圧された人々は、自らの境遇に満足していなかった。

軍事パレード [MILITARY PARADE] (#72) : 国家の中核である軍隊は、民衆を奮起させて反体制派を阻止するため、定期的に誇示されなければならない。

中欧覇権主義 [CENTRAL AUTHORITY] (#73) : カード#35を参照。

フォン・ベートマン・ホルヴェーク [VON BETHMANN-HOLLWEG] (#74) : カード#18を参照。

ジャン・ジョレス [JEAN JAURES] (#75) : ドレフュス擁護者でフランス国内の左翼政策を先導するジョレスは反軍国主義者で、アルザス・ロレーヌの失われた領土を巡るフランスとドイツの緊張を拡散させることを意味する外交を好んだ。7月の危機で世界平和を訴えて動員を妨害する全ストを試みている最中に、国家主義者ラウル・ヴィラン (#81) によって暗殺された。

クレマンソー [CLEMENCEAU] (#76) : カード#101を参照。

アルザス・ロレーヌ [ALSACE-LORRAINE] (#77) : カード#25を参照。

1905年の革命 [REVOLUTION OF 1905] (#78) : カード#9を参照。

ヴィクトル・チェルノフ [VICTOR CHERNOV] (#79) : サラトフの学生として先鋭化したチェルノフは、1880年代の終わりまでに革命的活動に参加した。彼はチュエリッヒに追放されている間に社会革命党を共同設立し、1905年の革命後にロシアに戻って第二国政審議会に選出された。ケレンスキー政権で農相を務めた。

PRELUDE TO THE GREAT WAR

タンジールの危機 [TANGIER CRISIS] (#80) : 1905年、カイザー・ヴィルヘルムII世はモロッコのタンジールを訪問し、フランスの侵略を拒絶しているサルタンにフランスへの挑戦を促すべく、サルタンの主権支持を宣言した。続いて、フランスとドイツの緊張を和らげるために召集されたアルヘシラス会議で、フランスは参加国の過半数の支持を得て、モロッコの政治情勢を巡るフランスの支配を保証してメンツを立てる約束をドイツに強いた。フランスを害すのではなく、英仏協商の力を証明し、英露協商への道を切り開いた。1911年、サルタンに対する暴動を鎮圧するためモロッコ国内へのフランス軍部隊の配備に続き、代償を獲得する希望を持ってドイツは砲艦**パンター**をアルヘシラスへ派遣し、**アルヘシラスの危機 (#82)**を引き起こした。フランスとドイツは、コンゴでドイツのために領土について迅速に譲歩し、アガディールの脅威がドイツ海軍の基地に転じると英国を更に協商国の武力へと追いやり、ドイツの前途を傷つけて**英仏海軍協定 (#99)**を導いた。協商連合国間の海軍連携の高まりは、英国海軍が北海に集中し(フランスの大西洋港も防護し)、地中海の連合国権益を防護するフランスのツーロン基地にプレストとツーロンの艦隊が集結することを可能にした。

ラウル・ヴィラン [RAOUL VILLAIN] (#81) : カード#75を参照。

アガディールの危機 [AGADIR CRISIS] (#82) : カード#80を参照。

ガヴリオ・プリンシッパ [GAVRILO PRINCIP] (#83) : カード#4を参照。

バルカン同盟 [Balkan Federation] (#84) : 20世紀初頭のバルカン諸国内でのオスマン崩壊への反動として、そして国家に代わるものとして、バルカン諸国の左翼によってバルカン同盟の概念が持ち出され、バルカン半島を社会主義と経済平等に基づく連邦共和制に統一した。革命バルカン社会民主労働党の1915年の指導者クリスチャン・レコヴェルスキが描かれている。

愛国主義/民族主義 [PATRIOTISM / NATIONALISM] (#85) : カード#3を参照。

1911年の議員法 [PARLIAMENT ACT OF 1911] (#86) : 上院による2つの予算審議への拒否に続き、君主の支援を受けた下院は自由主義貴族が自由党の過半数を占めると脅かして上院の拒否権を制限することに成功し、上院の権力を永久に弱めた。

バルカン戦争 [WAR IN THE BALKANS] (#87) : ボスニアがオーストリアハンガリーによって併合された後、バルカン諸国は南方への拡大を模索した。1912年、旧オスマン領土のブルガリア、ギリシャ、モンテネグロ、セルビアから構成されるバルカン同盟がオスマン帝国を攻撃し、オスマン帝国が欧州内に残っていた領有地の大部分を征服した。戦利品の分配に不満を抱き、ブルガリアは旧同盟国と**バルカン内戦 (#90)**と呼ばれた戦争を行い、いったんルーマニアとオスマン帝国が闘いに参加して敗北すると、ブルガリアは第一次バルカン戦争から得た権益の大部分を失った。

米国の不干渉主義 [US NON-INTERVENTIONISM] (#88) : カード#58を参照。

ストリピン農地改革 [STOLYPIN LAND REFORMS] (#89) : ロシア農民の間で社会不安を減少させる試みとして、ストリピン首相によって、農業に存在している「共有」の概念を超えた個別の土地所有と企業に焦点を当てた農地改革が導入された。

バルカン内戦 [BALKAN CIVIL WAR] (#90) : カード#87を参照。

エドワードVII世の葬儀 [FUNERAL OF EDWARD VII] (#91) : 「1910年5月の朝、イングランドの王エドワードVII世の葬儀に9人の王が乗りつけ光景は非常に厳かで、待っている群集は喪服姿で押し黙り、感嘆の喘ぎを抑えることができなかった。赤、青、緑、紫に身を包み、陽光に反射した羽毛で飾り、真紅の庇と宝石を散りばめた壮麗な兜を被った君主たちが、3人ずつ並んで王宮の門を馬で通り抜けた。その後を5人の後継者、40人以上の皇帝や皇妃、7人の女王、4人は未亡人、3人の統治者、無冠の国からの少数の特別大使がついて来た。最後に、70カ国を代表する王族とその縁者が一堂に会した。葬列が宮殿を出ると、ビッグ・ベンの鐘が9回鳴らされたが、歴史の時は斜陽で、旧世界の太陽は二度と決して見られぬ最後の輝きの中に沈んだ。」ーバーバラ・タックマン、8月の砲声

自由と調和党 [FREEDOM AND ACCORD PARTY] (#92) : カード#47を参照。

宮廷襲撃 [RAID ON THE SUBLIME POTE] (#93) : カード#47を参照。

不誠実なイタリア [PERFIDIOUS ITALY] (#94) : カード#25を参照。

光栄ある孤立 [SPLENDID ISOLATION] (#95) : 19世紀を通して(おそらくそれ以前も)、海外の主権を保護する間、欧州本国の「勢力均衡」を維持することが大英帝国の外交政策だった。このため、英国は他の列強と同盟を結ぶことを躊躇した。カナダの政治家ジョージE.フォスターは、「偉大な母帝国は、欧州において光栄ある孤立状態で立っている。」という言葉を創り出した。この方針は、欧州が2つの勢力ブロックに転じた世紀の変わり目に断念され、イギリスは同盟の1つに参加するか又は孤立するかを強いられた。至近の米国と日本との連携の後、結果として英仏協商となる欧州での深い関与が続いた。これは一貫せず、小規模なイギリスの職業軍隊はすでに帝国内に投入されているため、軍事的な支援を約束することは大いに躊躇われ、孤立への回帰が要求された。このカードは、英国が英仏協商を結ばないか、又は傍観者に回帰することに決めた非歴史的可能性を検証する。

ユーゴスラヴィアの中核 [HEARTLAND OF YUGOSLAVIA] (#96) : カード#43を参照。

亡命者の逃亡/帰還 [EXILES ESCAPE / RETURN] (#97) : 終身国外追放の宣告又はシベリアでの強制労働に連れ去られるのではなく、ニコライII世治下における皇帝主義の犠牲者たちは、しばしば刑に服した後で自由に以前の生活に復帰し、普通はイデオロギー的に無傷でロシアの絶対統治を終わらせることを二重に決心した。

ラインホルト・フォン・ジドウ [REINHOLD VON SYDOW] (#98) : 必要な予算を提供することでドイツ海軍の発展を可能にするドイツ帝国財務長官。

英仏海軍協定 [FRANCO-BRITISH NAVAL COOPERATION] (#99) : カード#80を参照。

武器交易/工業 [ARMS TRADERS / INDUSTRY] (#100) : 20世紀初頭は、列強国と同様、再軍備や兵器を近代化している小国が武器を買い漁り、武器商人や戦争成金の黄金時代だった。描かれているのはバジル・ザハロフで、当時の最も有名な武器商人。タンタンで**バジル・バザロフ**として出演したカメオが有名。

アリスティード・ブリアン [ARISTIDE BRIAND] (#101) : フランス社会党でクレマンソー (#76) の下で法務相となり、1909年に後を継ぐと11回首相を務めた。彼の管理年金の下で、**政教分離法 (#2)** の起草者となり、都会と田舎の労働者のために義務化された疾病と老齢の年金が導入された。

ドイツ軍の膨張 [GERMAN ARMY EXPANSION] (#102) : フランスの幕僚将校たちは、自軍計画で前線の正規師団のみをカウントしがちだったが、ドイツ軍の正規師団と共に並んだ予備師団の使用にほとんど驚愕した。ドイツ軍の急激な膨張は、シュリーフェン計画が大量の集中を要求としたことと、ロレーヌ近郊でフランス軍の側面を叩くためだった。

黒手組 [BLACK HAND] (#103) : セルビア人の秘密結社で、「統一か死か」としても知られ、主としてスラブ人が住む地域をセルビア（又は「ユーゴスラヴィア」）の領土に統合することが目的だった。通称「アピス」ことドラグーティン・ディミトリエビッチ大佐によって率いられた。社会党のメンバーは、1903年のセルビア王夫妻の暗殺に関与し、フランツ・フェルディナント大公を暗殺した「若きボスニア」運動のメンバーとつながっていた。

中立化の試み [ATTEMPTED NEUTRALITY] (#104) : 20世紀最初の10年間に欧州の列強国が「同盟ブロック」を形成する一方、小国は隣接する大国の翼下に庇護を求めるか、又はその中立性を守ることを死にもの狂いで求めた。ネーデルラントやスペインのような国々は中立を保持することに成功し、ポルトガルのような他の国々は古くからの同盟の陣営で参戦した。ルクセンブルクやベルギーのような国々は、戦争を開始するには1つの陣営のみを取るべきことに間もなく気づいた。

ローザ・ルクセンブルク [ROSA LUXEMBURG] (#105) : ポーランドの社会主義者、革命、反戦活動家。ドイツに移ってマルクス主義を説き、1912年の欧州社会党大会では社会党の代表となり、戦争動員を妨害するためにインターナショナルがお膳立てしたストライキのために**ジャン・ジョレス (#75)** と討議した。世界大戦中に反戦スパルタクス団を結成した。1919年に失敗したスパルタクス団蜂起では指導者の1人だったが、準軍事組織フライコアによって捕らえられて処刑された。

予防戦争 [PREVENTIVE WAR] (#106) : 20世紀初頭、欧州の列強国は何度か戦争を始める準備ができており、しばしば寸でのところで後戻りした。このカードは、同盟システムなしの小規模な世界大戦に転じたときに何が起り得たかをシミュレートし、黙示録的な神々の黄昏に転じることなくいくらか緊張感を和らげる。このような小規模戦争の例は、モロッコに関する独仏戦争、背後にイギリスが控えているフランスがロシアを支援する独露戦争、クロアチアとボスニアのオーストリア統治を害するためのスラブ人の努力を終わらせるオーストリアーセルビア戦争である。

中央ヨーロッパ [MITTELEUROPA] (#107) : 植民地の拡大による敵対政策は海軍の拡張を要求し、中央ヨーロッパ [Mitteleuropa] の概念はドイツによる中欧の経済発展に集中し、地方政策、経済的地域の併合、ドイツ人の定住、非ドイツ人の排斥と組み合わせられた。「私のアフリカ地図は、欧州内に広げられた。」とビスマルクが述べたように、植民地帝国の犠牲で欧州の影響に焦点が当てられることはすでに彼の狙いだった。戦争中に採用されたため、この政策の影響はドイツの戦争目的とブレストーリトフスク条約の条文に見ることができる。

世界政策 [WELTPOLITIK] (#108) : フォン・ビスマルクによって実行された世界政策を断ち切り、積極的外交を通してドイツを大陸勢力から世界的勢力に移行させる目的の世界政策は、ヴィルヘルムII世の統治中に採用された対外政策の名称で、どちらも植民地の取得と海軍の拡大が求められた。

レオポルト・フォン・ベルヒトルト [LEOPOLD VON BERTHOLD] (#109) : エーレンタールの死に続くオーストリアーハンガリーの外相フォン・ベルヒトルトは、バルカン戦争中にロシアの影響力がバルカン諸国に拡大するのを妨げることに失敗した。更なる危機でより多くの力を見せることを決意したフォン・ベルヒトルトは、7月の危機に際して強硬派の1人で、セルビアが独立を犠牲にすることを容認する無情な最後通告を書いたとき、セルビアとの戦争勃発を強要した。

イシュトヴァーン・ティサ [ISTVAN TISZA] (#110) : 世界大戦開始時に首相として第二期目だったハンガリーの政治家。その経歴を通して、土地改革と選挙制度改革に反対し、ハンガリー人とオーストリアとの融和意識を支えた。軍事的観点並びに勝利した場合に帝国内のスラブ人民が均衡を壊す恐怖の両方から、セルビアとの戦争に対して警告を発した。

動員カード [MOBILIZATION CARDS] : 世界大戦の勃発を解決するための選択動員ルールで使用する動員カードのデッキは、最初の世界大戦で与えることができた可能な動員命令をあらわし、実際の同盟配置と幕僚団/政府の決定に依存している。これらのいくつかは、明らかに他よりも難解だが、全ての人々をより非歴史的な選択肢の実験に誘う。



13.0 プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

下記は、クリス（覇権主義プレイヤー）とタム（自由主義プレイヤー）による *Europe in Turmoil* の開始2ターンの例です。

開始時手札

初期セットアップ後（3.2と3.3を参照）、両プレイヤーは初期手札の8枚のヴィクトリア朝時代カードを引きます。

覇権主義プレイヤーのクリスは、以下のカードを引きます。:

- #07 オーストリアーハンガリーの得点 [Austria-Hungary Scoring]
- #02 第二インターナショナル [Second International]
- #14 急進党の創設 [Radical Party Founded]
- #15 フィッシャー卿 [Lord Fisher]
- #23 第三部/オフラナ [Third Department/Okhrana]
- #25 ビスマルクの遺産 [Legacy of Bismarck]
- #31 現状維持 [Status Quo]
- #38 文化闘争 [Kulturkampf]

クリスは、何枚か強力な自由主義イベントを持ちます。もしも自由主義プレイヤーが「建艦競争」を「オープン」にしなければ（ドイツ海軍マーカーは、イギリス海軍マーカーが移動する前にその開始位置から移動できないことを忘れないでください）、おそらく「フィッシャー卿」をプレイし、続いて「急進党の設立」又は「第二インターナショナル」のどちらかを捨て札して建艦競争を試みるのがベストです。「A-Hの得点」カードのため、ウィーン、ブダペスト、少なくとも1つの非戦場スペースの支配を取ることで、得点領域を支配する努力を実施します。

自由主義プレイヤーのタムは、以下のカードを引きます。:

- #06 フランスの得点 [France Scoring]
- #16 窮境 [Stymied]
- #09 日露戦争 [Russo-Japanese War]
- #33 モダニズム [Modernism]
- #01 フォン・ティルピッツ提督 [Admiral von Tirpitz]
- #04 フランツ・フェルディナント [Franz Ferdinand]
- #24 皇帝の鎮圧 [Tsarist Repression]
- #28 アフリカの争奪 [Scramble for Africa]

タムもいくつかの選択肢を持ちます。思うに、「フォン・ティルピッツ提督」は最後には建艦競争カードとして終わりますが、自由主義の注意はフランス、ロシア、オーストリアーハンガリーの間にも割かなければなりません。

任意のプレイヤーSP配置 (3.3を参照)

- クリスは、ウィーン [Vienna] (0,1) に1 SP とブダペスト [Budapest] (0,1) に1 SP を置き、現時点での2つのオーストリアーハンガリーの戦場をロックします（セットアップ中、支援は未だ相手の支援を含んでいないスペース内のみ置くことができます）。
- タムは、1 SP をポーランド [Poland] (1,0) に1 SP をサント・ペテルスブルク [Saint Petersburg] 内に置くことで対抗します。
- クリスは、1 SP をモスクワ [Moscow] (0,1)、1 SP をアルザスーロレーヌ [Alsace-Lorraine] (0,1)、1 SP をロシア正教会 [Russian Orthodox Church] (0,1) 内に置きます。
- タムは、1 SP をイタリア [Italy] (1,0)、1 SP をトリエステ [Trieste] (2,0)、1 SP をキール [Hiel] に置きます。
- クリスは、1 SP をブダペスト [Budapest] (0,2*) に置きます。
- タムは、1 SP をフランス人作家 [French Writers] (3*,0) に置きます。

覇権主義プレイヤーによる非常に標準的なセットアップは、自由主義プレイヤーが容易にA-H戦場に接近することを妨げます。セットアップ・ターンに続き、プレイヤー諸氏は残っているロシアのオープン戦場とドイツの戦場のような他の重要なスペースを分割します（ドイツは最初の時代に得点されませんが、完全に無視することは賢明ではありません）。

タムは、A-Hの得点領域内に存在を到達させるための試みで、トリエステ [Trieste] 内に支援を置きます。

プレイの例で使用される表記法

黄色のテキストは、権威主義カードの名称のために使用される。

青色のテキストは、自由主義カードの名称のために使用される。

緑色のテキストは、中立/得点カードのために使用される。

ラウンドは、ラウンド#、#と表示され、左の数字はターンで、右の数字はラウンドである。

あるスペース内の支援の量は (#, #) と表示され、左の数字はスペース内の自由主義 SP の量で、右の数字はスペース内の覇権主義 SP の量である。

もしも1人のプレイヤーがスペースを支配すると、SP 数値の後にアスタリスク (*) によってあらわされる。

ターン1

両プレイヤーは、それぞれカードをプレイする7回の機会を持つまで、7ラウンドの間に交代でカードをプレイすることになります。

ラウンド1. 1



—クリスのプレイヤー—

—タムのプレイヤー—

覇権主義：クリスは3OPsのために「**第三部/オフラーナ**」【Third Department/Okhrana】をプレイし、2 SPをウィーン (0,3*) に、1 SPを二重帝国 [Dual Monarchy] (0,2*) 上に置きます。

自由主義：タムは4SPsのために「**窮境**」【Stymied】をプレイし、1 SPをトリエステ [Trieste] (3*,0)、1 SPをパリ [Paris] (2*,0)、2 SPをボウ・モンド [Beau-Monde] (3*,0) スペースに置きます。

ラウンド1. 2



—クリスのプレイヤー—

—タムのプレイヤー—

覇権主義：安定カード「**労働者の団結**」【Workers Unite】によって軽く対応できるオーストリアーハンガリー得点カードをプレイする代わりに、クリスは「**文化闘争**」【Kulturkampf】をプレイし、最初にイベントを発生させることを選択しました。

イベントが誘発されたため、タムは知識人又は教会のスペース内で2支援チェックを行うことができ、しかも OPs の代わりにイベント・テキストを通してそれらを獲得したので、同じスペース内で行える潜在性を持ちます。

資格を持つスペースは、フランス・カトリック教会とロシアの正教会のみです。

タムは最初のチェックを正教会スペース内で行うことを選択し、3を振り+3（「**文化闘争**」の3OPs）と差し引き6（教会スペースの安定度を2倍）によって0の結果を生み出し、変更はありません。

2番目のチェックを彼女はフランス・カトリック教会で行うことに決め、4を振り+2（パリとフランス人作家の隣接支配について）、+3（3OPsカード）と差し引き8（フランス・カトリック教会スペースの4OPs）により、1覇権主義 SP の損失結果となる1を生み出します。フランス・カトリック教会は今や (0,3) です。クリスは、このスペースの支配を失いました。

続いて、クリスは3OPsを受け取り、フランス・カトリック教会 (0,4*) スペースの支配を奪回してタムの最後の支援チェックを無効にすべく1 SPを、ウィーン分離派 [Viennese Secession] (0,1*) を支配するために1 SPを、アルジェリア [Algeria] (0,2) に1 SPを使用します。

自由主義：タムが考えた反撃計画は、覇権主義の安定カードのプレイと同様で、彼女は「**フランス得点**」をプレイすることに決めます。

フランス得点領域内で安定度をチェックしなければなりません (9,0、ステップ1と2を参照)。両プレイヤーは、使用可能な10枚の安定カードのプールから単一のカードを選択します。



安定度チェック

—クリスのプレイヤー—

—タムのプレイヤー—

クリスは自身のカードをチェックし、「**最恵国**」【Most Favoured Nation】（彼にアルジェリアの支配を取ることを認め、フランスに隣接する独立スペースとしてこの得点で彼にVPをもたらします）又は「**教会の影響**」【Ecclesial Influence】（唯一の自由主義非戦場スペース内の自由主義の支配を破り、そして現在のフランス得点領域内のタムの統治を破るために2支援ポイントをピカルディ [Picardy] に置くために使用できます）をプレイすることに気づきます。彼はゲーム中に多くの教会スペースを支配するための自身の能力を疑い、使用できる今この瞬間に、「**教会の影響**」をプレイすることを選択しました。

タムは、自身のプレイ可能な安定カードに目を通します。彼女は、ピカルディ内の「**教会の影響**」の効果に対抗でき、しかもディジョン [Dijon] に自由主義の支配を与える「**労働者の団結**」をプレイできます。ただし、この強力なカードをゲームの後の方でオーストリア又はドイツで使用することに決めました。同様に、ロシア、オーストリア、ドイツの得点中にプレイするため「**無政府主義者の攻撃**」【Anarchist Attack】を取っておくことを好みました。彼女は、「**左翼政権**」【Left-Wing Governments】又は「**サイレント・マジョリティ**」【Silent Majority】その他の強力なカードをプレイすることも辞

PRELUDE TO THE GREAT WAR

退しましたが、今やフランスの統治には他の得点領域内で有利な影響を確保する必要があります。「**最恵国**」が妥当なプレイである一方、彼女はそこから利益を受けません。「**知識人**」[Intelligentsia]は、捨て札内に現在2 OPS カードがないため良いプレイではありません。その代わりに、彼女はフランスの統治を確実にするカード「**集団農場**」[Farmer Collectives]をプレイすることを選択しました。

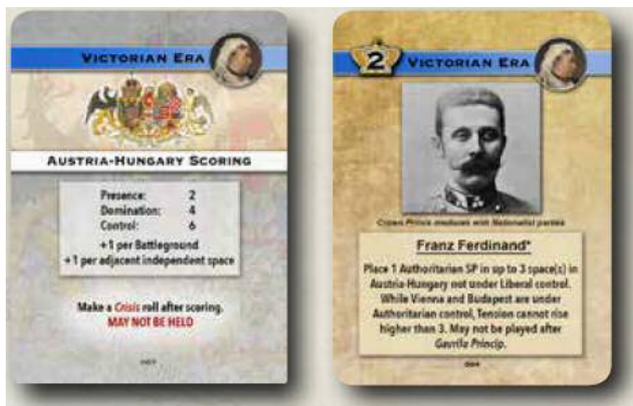
両プレイヤーは自身の選択を公開し、タムが微笑みます。これは、彼女が「**フランスの得点**」をプレイすることを決めるとき、クリスがそうするよう期待した正にそのプレイです。

得点カードがタムによってプレイされたため、クリスは最初に自身の安定カードを解決し、ピカルディ [Picardy] (2,2) に2 SPを加えるために「**教会の影響**」を使用します。次いで、タムはニース [Nice] (2*,0) に2 SPを置くため「**集団農場**」を使用します。両安定カードは脇に置かれ、続く得点の間に使用できません。

ここでプレイヤー諸氏は、得点を実施します。:タムはフランスを統治し、一方クリスは単に存在するだけで、実質3 VPの結果(自由主義に有利)です。加えて、タムは更に2つの戦場を支配します(更に2 VP)。フランスに隣接する支配下の独立国はないため、更なる VP の得失はありません。VP マーカーは+5に移されます(9.0、ステップ3と10.1を参照)。

クリスはサイを振り、-6(世界大戦状態記録欄のため)と+0(緊張度記録欄から)によって修正されます。5が振られ、-1の結果となります(6より高くはありません)。世界大戦は勃発しません(9.0、ステップ4と8.3を参照)。

ラウンド1. 3



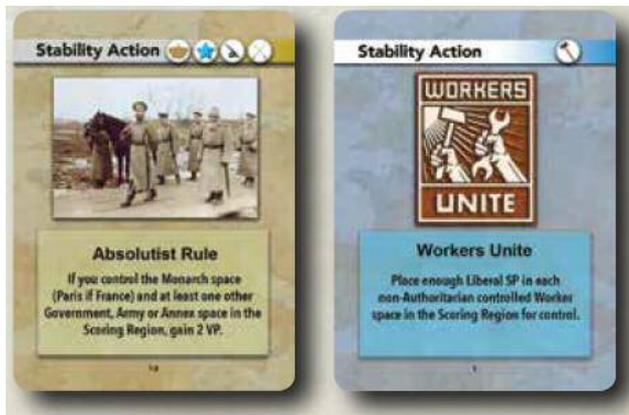
—クリスのプレイ—

—タムのプレイ—

覇権主義: 自由主義から有益なオーストリア得点をストップさせることができる安定カードのプレイの可能性がないため、クリスは**オーストリアーハンガリーの得点** [Austria-Hungary Scoring]をプレイします。

クリスは「**絶対主義の統治**」[Absolutist Rule]安定カードをプレイすることを選択し、タムは「**最恵国**」(未来のターンにイタリアとスイスのために使用する)又はウィーンに圧力をかけるために「**労働者の団結**」を使用する選択肢を持ちます。彼女は後者を選択し、ボヘミア [Bohemia] (2*,0)とモラヴィア [Moravia] (2*,0)の支配を獲得し、クリスは「**絶対主義の統治**」についての2 VPを獲得します。VPマーカーを+3まで落します。

クリスについて-6 VPの得点結果(絶対主義の支配についての-6 VP、タムよりも2多い戦場についての-2 VP、自由主義の存



安定度チェック

—クリスのプレイ—

—タムのプレイ—

在についての+2)で、支配下の独立スペースはありません。VPは-3に進みます。クリスのサイ振りは、再び効果なしです。

A-Hとフランスの得点のため、ターン3のリシャッフルになるまで**ロシアの得点のみ**がイン・プレイです。

自由主義: タムは「**フランツ・フェルディナント**」[Franz Ferdinand]をプレイして最初に行うことを選択し、サント・ペテルスブルク [Saint Petersburg] (2,0)に1 SPを、クロアチア [Croatia] (1,0)に1 SPを、トランシルヴァニア [Transylvania] (0,1)とブダペスト [Budapest] (0,3*)は「**フランツ・フェルディナント**」イベントを要求します。これはイベントのためにプレイされる、名称の隣にアスタリスクを持つ最初のカードなので、捨て札ファイル内に置かれる代わりにプレイから取りさらされる最初のカードです。これは、ブダペストとウィーンの両方が覇権主義の支配下である間にクリスが特別なテキストを忘れないよう、覇権主義プレイヤーの正面に留まります(2.2.5と2.2.6を参照)。

ラウンド1. 4



—クリスのプレイ—

—タムのプレイ—

覇権主義: クリスはロシア正教会スペース (3*,0)で2 SPのために**現状維持** [Status Quo]をプレイします。

自由主義: タムは、サント・ペテルブルク (3*,0)で1 SPのために「**アフリカの争奪**」[Scramble for Africa]をプレイします。イベントが要求するため、クリスはアルジェリア (0,3*)に1覇権主義 SPとチュニジア (0,2*)に2 SPを置きます。

EUROPE IN TURMOIL

ラウンド1. 5



－クリスのプレイ－

－タムのプレイ－

覇権主義：手札に3枚の自由主義カードを残しているクリスは、少し汗をかき始めています。彼は建艦競争の試みに続いて、自身の最後の2アクション・ラウンドとして「フィッシャー卿」[Lord Fisher]のプレイを行うことを望み（タムがフィッシャー卿の効果から得る選択肢を制限するため）、ここで自身の最後の未計画な動きのために「第二インターナショナル」[Second International] 又は「ビスマルクの遺産」[Legacy of Bismarck]をプレイすることを決めなければなりません。彼は「ビスマルクの遺産」をプレイすることに決め、モスクワ [Moscow] (0,3*) に2SPを置くために使用します。これは、彼が自由主義カードを次のターンに持ち越すことを意味します（4.5.1を参照）。

自由主義：タムは、OPsのために「日露戦争」[Russo-Japanese War]をプレイします。彼女はイベントを使用しなかったので、カードは捨て札に行きます。クリスにモスクワとニコライ二世 [Nicolas II] スペースから2SPの損失を強制するイベントのためにプレイするのが良いプレイになり得る一方、デッキ内にこのカードを保持することは長期的により価値があります。彼女はコンスタンティノープル [Constantinople] (3*,0) に3SPを置くため、3OPsを使用します。

ラウンド1. 6



－クリスのプレイ－

－タムのプレイ－

覇権主義：クリスは「フィッシャー卿」をプレイし、英国海軍マークを建艦競争記録欄上の「HMS ドレッドノート」へ移動させます。タムは1支援をスウェーデン (1,0) と1支援をイタリア (2,0) へ置くため、そのボックスのテキストを使用します。クリスは皇帝の軍隊 [Tsarist Army] スペース (0,3*) に3SPを置くため、3OPsを使用します。「フィッシャー卿」カードは、永久的な効果の備忘として、自由主義プレイヤーであるタムの前に置かれます。

自由主義：タムは、建艦競争の試みとして「フォン・ティルピッツ提督」[Admiral von Tirpitz]を使用し、3を振り+1（「フィッシャー卿」のため）と+4（カードのOPs）によって修正されて合計8となり、「ナッサウ級」ボックスへ移るために必要な5に容易に達します。ここから、「ドイツ海軍が「ナッサウ級」ボックスに到達するまで、覇権主義からの全ての3+OPsカードは-1OPsの価値になります。「フォン・ティルピッツ提督」カードは捨て札パイル内に置かれ、建艦競争で使用されたのでプレイから取り去られません。

ラウンド1. 7



－クリスのプレイ－

－タムのプレイ－

覇権主義：手札の両カードが2OPsの価値を持ち（「ナッサウ級」ボックスが「急進党の創設」[Radical Party Founded]を2OPsに減少させるため）、クリスは建艦競争記録欄上で「第二インターナショナル」プレイすることを選択します（「ナッサウ級」ボックスに到達して「急進党の創設」を再び3OPsカードに戻すことを期待して）。彼は4を振り、2（カードのOPs）修正されて合計6となり、最初のボックスへ到達するために十分です（どちらも特典を受け取らず、自由主義プレイヤーによってすでに獲得された特典を終了させません）。

自由主義：彼女の最終アクションについて、タムは「モダニズム」[Modernism]をプレイし、フランス人作家 [French Writers] (4*,0) に1SP、ボスニア [Bosnia] (2,0) に2SP、象徴主義 [Symbolism] スペース (1*,0) に1SPを置きます。

どちらのプレイヤーも最後に得点カードを残していないことを確認した後、プレイはターン2に続きます（4.5.3と4.5.5を参照）。

ターン2

覇権主義プレイヤーが最初で、プレイヤー諸氏は交互にカードを引きます。「急進党の創設」[Radical Party Founded] がターン1から残っているので、クリスは自身の手札を8枚にするため7枚のカードを引くことになります。彼の手札は、以下のとおりです。:

- #05 ドレフュス事件 [Dreyfus Affair]
- #17 八カ国同盟 [Eight Nation Alliance]
- #11 外国の投資 [FOREIGN INVESTMENTS]
- #14 急進党の創設 [Radical Party Founded] (ターン1から)
- #19 解放同盟 [UNION OF LIBERATION]
- #26 露仏同盟 [Franco-Russian Alliance]
- #18 ベルンハルト・フォン・ビューロウ [Bernhard von Bülow]
- #30 軍の伝統 [MILITARY TRADITION]

ラウンド2. 1



—クリスのプレイ—

—タムのプレイ—

覇権主義: 手札にロシアの得点カードがなく、クリスは現在それをタムが持つ可能性が極めて高いと見ました。彼はロシアの支配を強化することが必須と考えました。ただし、海軍の状態は更に重要です。全ての OPs カードが-1 OPs の現状では、ロシアの闘いが絶望的に思えます。それ故、クリスは捨て札から「フォン・ティルピッツ提督」[Admiral von Tirpitz] をプレイするため、ベルンハルト・フォン・ビューロウ [Bernhard von Bülow] をイベントのためにプレイします (ニコライ二世、ヴィルヘルム二世、二重帝国 [Dual Monarchy] を3つの覇権主義支配下帝国スペースとしてカウントします)。緊張度を1増加させます。危機のサイ振りは5ですが、0に修正されることは世界大戦が未だ起きないことを意味します。

クリスは、建艦競争記録欄上で2ボックス前進させて「ナッサウ級」ボックスを通過し (これによってその効果は終了します)、「ベレロフォン級」ボックスに到達することで-2 VPs を獲得し、VP マーカーを-5へ移すため、ヴィルヘルム二世 (0,3) スペースから2支援ポイントを取り去ります。

自由主義: タムの手札は、6枚もの覇権主義カードを持つ恐ろしいものです。覇権主義プレイヤーの手札にロシアがあると強力なので、もしもクリスがロシアの得点を手札に持っていたら使用したに違いないと思います。おそらく、まだデッキ内にあるので、彼女はこのターンは「休みを取り」、何枚かの危険なカードを放棄することに決めました。彼女は「二国標準主義」[Two Power Standard] をプレイし、それは彼女に3 OPs を与えますが、次の3アクションは建艦競争の試みになることを確実にします。3 OPs で、彼女はポーランド (3*,0) に2支援ポイントとイタリア (3*,0) に1を置きます。

自由主義プレイヤーは、カードを補充する必要があります。皇帝の鎮圧 [Tsarist Repressin] がターン1から残っているため、タムは自身の手札を8枚にするため7枚のカードを引くことになります。彼女の手札は、以下のとおりです。:

- #10 英仏協商 [ENTENTE CORDIALE]
- #22 社会主義運動 [Socialist Movements]
- #20 ナポレオン主義/君主制 [BONAPARTISM/MONARCHISM]
- #21 プロイセン精神 [Prussian Spirit]
- #24 皇帝の鎮圧 [Tsarist Repressin] (ターン1から)
- #27 独澳同盟 [DUAL ALLIANCE]
- #29 二国標準主義 [Two-power Standard]
- #35 絶対主義 [ABSOLUTISM]

ラウンド2. 2



—クリスのプレイ—

—タムのプレイ—

「二国標準主義」のため、タムは自身の次の3アクション中に何ら建設的なことを行いません。クリスがそこから利益を得るときです。

覇権主義: クリスは「解放同盟」[UNION OF LIBERATION] をプレイし、加えて、直ちに「八カ国同盟」[Eight Nation Alliance] をプレイします (「解放同盟」の影響を避けるため)。3 OPs で、彼はキール [Kiel] (1,3) スペースに3支援を置きます。両カードは、捨て札パイル内に置かれます。「解放同盟」は、その名称の後にアスタリスクを持つにもかかわらず、全てのイベントがプレイ条件を満たさなかったため、「八カ国同盟」のプレイはそれがプレイから取り去れることを妨げます (5.2を参照)。

自由主義: タムの最初の強制的な建艦競争の試みについて、彼女は「皇帝の鎮圧」[Tsarist Repressin] を捨て札することに決めます。タムは1を振り、+1 (「フィッシャー卿」) と+3 (カードの OPs) によって修正されますが、建艦競争記録欄上の次のスペースに到達するには不十分です。英国海軍カウンターは+1面に裏返され、次の建艦競争の試みについて+1修正を提供します。

EUROPE IN TURMOIL

ラウンド2. 3



—クリスのプレイヤー

—タムのプレイヤー

覇権主義：クリスは3 OPs のために「急進党の創設」[Radical Party Founded] を使用し、キール [Kiel] (1,4*) に1 SP と、アルザス・ローレーヌ [Alsace-Lorraine] (0,3*) に2 SPs を置きます。タムは戦略カードのイヴェント・テキストに感謝し、ピカルディ [Picardy] (3,2) に1 SP、パリ [Paris] (3*,0) に1 SP、野獣派 [Fauvism] (1*,0) に1 SP、ボルドー [Bordeaux] (1,0) に1 SP を置きます。

自由主義：タムの二番目の強制的な建艦競争の試みは、彼女が捨て札する「プロイセン精神」[Prussian Spirit] を示し、別の1 が振られ英国海軍マーカー上の+1 に十分感謝します。英国海軍マーカーが「ベレロフォン級」ボックスへ移された後にその表面に裏返し、タムは1 VP を獲得します (VP マーカーを-4へ移します)。

ラウンド2. 4



—クリスのプレイヤー

—タムのプレイヤー

覇権主義：クリスは、2 OPs のために「外国の投資」[FOREIGN INVESTMENTS] をプレイし、最初にイヴェントが起きることに決めます。タムはピカルディ [Picardy] (0,2*) からの3自由主義 SP の2 SP をウィーン [Vienna] (2,3)、1 SP を正教会 [Orthodox church] (1,3) へ移します。次いで、クリスはウィーン (2,5*) に支援を置くために2 OPs を使用します。

自由主義：最後に、タムの最後の建艦競争の試みは、「ナポレオン主義/君主制」[BONAPARTISM/MONARCHISM] の捨て札を示します。タムは5を振り、+1 (「フィッシャー卿」と+3 (OPs) によって修正されて合計9となり、「ヘルゴラント級」ボックスへ前進させるために十分です (8.2を参照)。

ラウンド2. 5



—クリスのプレイヤー

—タムのプレイヤー

権威主義：クリスは2 OPs のために「軍の伝統」[MILITARY TRADITION] をプレイし、正教会 (1,4*) に1 SP、クリミア [Crimea] (0,1) に1 SP を置きます。

最後に、全ての建艦競争の試みの後、タムは新たな盤上の位置へ再び対応を獲得します。

自由主義：タムは「英仏協商」[ENTENTE CORDIALE] をプレイし、そのマーカーを世界大戦状態記録欄の最左オープン・スペース (-4スペース) 上に置き、次いで2 SP を植民地 [Colonials] (2,1)、2 SP をフランス武装部隊 [French Armed Forces] (2,1) に置きます。



「英仏協商」のプレイ後の世界大戦状態記録欄

ラウンド2. 6



—クリスのプレイヤー

—タムのプレイヤー

覇権主義：クリスはイヴェント・テキストのために「ドレフュス事件」[Dreyfus Affair] をプレイし、フランス軍事部隊 (2,3) に2 SP を置き、ターンの残りについてフランスに支援をタムが置くためのコストを2倍にします。

自由主義：「社会主義運動」[Socialist Movements] がプレイされ、そのイヴェントは東プロイセン [East Prussia] (2,1) に2支援を置くために使用されます。

PRELUDE TO THE GREAT WAR

ラウンド2. 7



—クリスのプレイヤー

—タムのプレイヤー

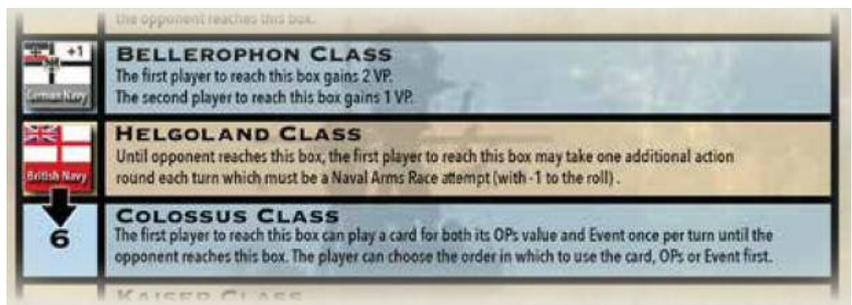
—タムの建艦競争の試み—

覇権主義：クリスは建艦競争の試みとして「露仏同盟」[Franco-Russian Alliance] をプレイし、3を振って2（OPsのため）だけ修正されて5です。これは次のボックスに到達するためには不十分で、ドイツ海軍マーカーは+1面に裏返されます。

自由主義：タムは「絶対主義」[ABSOLUTISM] をプレイして3OPsを獲得し、東プロイセン [East Prussia] (5*,1) に3支援を置きます。このイベントは有効になります（カードはゲームから取り去られます）が、クリスがプレイするカードを残していないので無効です。

「ヘルゴラント級」ボックス上に英国海軍が存在するおかげで、タムはもう一度建艦競争の試みを行うことができます。

彼女は最後のカード「独逸同盟」[DUAL ALLIANCE] を捨て札して4を振り、+1（「フィッシャー卿」）、-1（「ヘルゴラント級」ボックス）、+2（OPs）によって合計6で、英国海軍マーカーを「コロッセス級」ボックスへ進めます。



ターン3

両プレイヤーは、その全ての手札を消費し、新たに8枚のカードを引きます。

いったん各プレイヤーが4枚のカードを受け取るとプレイ・デッキは枯渇し、プレイ・デッキがシャッフルされます（プレイから取り去られたカードをマイナスします）。これは、「ロシアの得点」カード（明らかにどちらかのプレイヤーの手札）に加えて、「フランスの得点」、「A-Hの得点」カードがこのターンに再び潜在的に引かれ得ることを意味します

覇権主義の手札は、以下のとおりです。：

自由主義の手札は、以下のとおりです。：

- #07 オーストリアーハンガリーの得点 [Austria-Hungary Scoring]
- #40 優柔不断 [INDECISIVENESS]
- #02 フランスにおける国家現世主義 [STATE SECULARISM IN FRANCE]
- #03 第二インターナショナル [Second International]
- #38 文化闘争 [KULTURKAMPF]
- #25 ビスマルクの遺産 [Legacy of Bismarck]
- #34 政府後援芸術 [GOVERNMENT-SPONSORED ART]
- #37 フェルディナン・エステルアジ [Ferdinand Esterházy]

- #06 フランスの得点 [France Scoring]
- #08 ロシアの得点 [Russia Scoring]
- #09 日露戦争 [Russo-Japanese War]
- #33 モダニズム [Modernism]
- #36 歴史の進展 [MARCH OF HISTORY]
- #78 1905年の革命 [REVOLUTION OF 1905]
- #13 伝統主義 [TRADITIONALISM]
- #31 現状維持 [STATUS QUO]

この時点で、覇権主義プレイヤーの立場は極めて強力です。なぜならば、クリスは明らかにロシア、ドイツ、オーストリアーハンガリーでリードし、バルカン諸国では停滞し、フランスのみが実際に弱体です（自由主義の手札でなく彼の手札に「フランスにおける国家現世主義」[STATE SECULARISM IN FRANCE] を持つのは、強力な支援です）。

タムは、明らかにバルカン諸国に集中する必要があると、主導権を回復するために「コロッセス級」ボックスの上手な使用を行わなければならないと、思うに、そのテキストとOPsのために「日露戦争」[Russo-Japanese War] 又は「1905年の革命」[Revolution of 1905] のどちらかのプレイによってターンを開始します。

ゲームは続きます！

世界大戦

我々は、何ターンかプレイされた後のクリスとタムのゲームに再会します。これらのターン中、**#26「露仏同盟」** [Franco-Russian Alliance]、**#27「独墺同盟」** [Dual Alliance] カード (世界大戦状態記録欄上で増加とマーカーを裏返します) と **#50「シュリーフェン計画の採用」** [Schlieffen Plan Adopted] カード (世界大戦状態記録欄の近くにイベント・マーカーを加えます) がプレイされています。この合間に、緊張度は3まで上昇しました。

いまだ建艦競争で先行しているタムは、自身のインパルスとして**#57「海軍法案／艦隊法」** [NAVAL BILL/FLEET LAW] 戦略イベントをプレイしたところです。彼女は緊張度を4まで増加させ、次いで緊張度のサイ振りを行います。5の目を振り、4 (緊張度) と -2 (世界大戦状態記録欄上の最左オープン位置の現行数値) によって修正されます。三帝同盟からの -2 修正は、このマーカーが以前に露仏同盟面に裏返されたためもはや無効です。合計の危機のサイ振りは7で、世界大戦を開始させるために必要な6を超過しています。ゲーム・ターンは直ちに終了し (しかも残っている「海軍法案／艦隊法」カードは無視されます)、ゲームは世界大戦へ進みます (8.4を参照)。



最初に、世界大戦に参加している国と陣営を決定しなければなりません (8.4.1を参照)。

- ・中欧列強国を擁護するクリスは、ドイツとオーストリアーハンガリー (独墺同盟に感謝して) 側で
- ・協商国を率いるタムは、フランス、ロシア (露仏同盟に感謝して) とイギリス (英仏協商とシュリーフェン計画の採用に感謝して) を指揮します。
- ・バルカン戦争マーカーが世界大戦状態記録欄上にないため、バルカン諸国得点領域は参加しません。

両プレイヤーは、ここで自身の世界大戦解決修正を判定します (8.4.2を参照)。

- ・クリスは、世界大戦のサイ振りに、独墺同盟マーカーのために+2、シュリーフェン計画の採用について追加+1、コンスタンティノーブルの支配について+1を受け取ります。
- ・タムは、世界大戦のサイ振りに、世界大戦状態記録欄上にある彼女の2枚の同盟マーカーのために+4、建艦競争記録欄上で英国海軍が先行しているために追加+1を受け取ります。

両プレイヤーは、サイを振ります。

- ・クリスは5を振り、+4によって修正されて合計9です。
- ・タムは2を振り、+5によって修正されて合計7です。

中欧列強国が世界大戦に勝利し、4VPを獲得します。

中欧列強国が世界大戦に勝利し、戦争損失 (8.4.3を参照) は以下のごとく判定されます。:

- ・協商陣営で参戦した得点領域 (すなわち、ロシアとフランス) では、タムはD6を振り、次いで得点領域 (又は得点領域に隣接する独立スペース) 内のスペースから結果に相当するSPsを取り去ります。最後に、タムはこの過程をもう一度繰り返すこととなります。
- ・中欧列強陣営で参戦した得点領域 (すなわち、オーストリアーハンガリーとドイツ) 内では、クリスはD6を振り、得点領域 (又は得点領域に隣接する独立スペース) 内にSPsを置くために多数のOPsを獲得し、後にタムがD6を振り、得点領域 (又は得点領域に隣接する独立スペース) から結果に相当するSPsを取り去ります。
- ・コンスタンティノーブルはすでに覇権主義の支配下にありましたが、イタリアは非支配下です。戦争損失の結果として、イタリアを支配するための十分な覇権主義SPが置かれました。

中欧列強国が戦争に勝利したため、クリスはこの過程のための得点領域の順番を選択します。

最後に、全ての戦争損失が取り去られた後、参戦している全ての得点領域 (すなわち、バルカン諸国を除く全て) は、再び得点されます (得点カードをプレイしているときのみ使用される安定カードを使用しないで)。この時点で、最も高いVPsを持つプレイヤーがゲームに勝利することとなります。同点の場合は、世界大戦に勝利した陣営であるクリスが勝利します。

CREDITS

GAME DESIGN: Kris Van Beurden

GRAPHIC DESIGN: Bill Morgal

COMPASS LOGO BANNER: Brien Miller

RULES PROOFER: Rich Jennings

PLAYTESTING: Tâm Dang Vu, Severijn De Wilde, Eddy Sterckx, Bart Van Beurden

PRODUCTION: Ken Dingley and Bill Thomas for Compass Games, LLC.



カードは、以下の3つの手段でプレイできる。:

- カードを OPS 値のためにプレイする。(もしもカードが相手側のイデオロギーと提携すると、イベントが発生する。
- もしもカードがあなたのイデオロギーに連携するか又は中立であると、カードをイベントのためにプレイする。
- 建艦競争の試みとしてカードをプレイする(イデオロギーにかかわらず、イベントは発生しない) —特記されていない限り、ターン毎に一度(例えば、「二国標準主義」、「海軍法案/艦隊法」、「フォン・ベートマン-ホルヴェーク」、...)

支援の配置 (6.1)

- OPS は、支援を置くために使用でき、1 OPS が1支援を基準とする。この方法で置かれた支援は、アクション・ラウンド開始時にあなたが影響力を持っていたスペース又は隣接スペース内にのみ置くことができる(ただし、大英帝国、エジプト、オスマン帝国を参照)。
- あるスペースが相手側によって支配下である間、各支援は2 OPS がかかる。
- 支援は、イベント又は他のゲーム効果を通して置くことができる。特記されない限り、この方法で置かれた支援は、上記のルール記述に縛られない。

支援チェック (6.2)

- OPS のためにプレイされたカードは、(2回) 支援チェックを行うために使用でき、同じスペース内で連続は不可。支援チェックは、相手側の支援を含んでいるスペース内でのみ行うことができる。
- D6 を振り、プレイしたカードの OPS 値プラスあなたが支配した各隣接スペースについて1を加え、スペースの安定度ナンバーの2倍プラス相手側が支配した各隣接スペースについて1を差し引く。
- もしも結果が正であると、スペースから結果に一致する相手側の支援を差し引く(相手側の支援がゼロに到達したらあなた自身の支援を加えるが、決してスペースの安定度は超過できない)。
- 支援チェックは、イベント又は他のゲーム効果を通して行うことができる。特記されない限り、同じスペース内で何度もこのような支援チェックを行うことができる。

建艦競争 (6.3)

- カードが建艦競争の試みとしてプレイされるときにはいつでも、サイを振り、カードの OPS 値にプラスして、もしも戦略カードがあなたのイデオロギーと連携していたら1を、もしもあなたの海軍マークが+1面に裏返されていたら1を加える。
- もしも修正後のサイの目が海軍競争記録欄上の次のスペース内の数値以上であれば、あなたの海軍マークを1スペース移す(必要であれば、その表面に裏返す)。
- さもなければ、あなたのマークをその+1面に裏返す(もしも必要であれば)。
- 直ちに進入したスペースの結果を獲得する(又は相手の影響を停止させる)。

危機のサイ振り (8.3)

- 危機のサイ振りを行うよう要求するカードがプレイされたときにはいつでも、D6 を振り、世界大戦記録欄上の最初のオープン・スペースの数字を差し引き(もしも三帝同盟マークが記録欄上にあると、2を加える)、緊張度マークが現在占めているスペースの値を加える(+1もしも世界大戦記録欄上にバルカン諸国マークがあると)。
- もしもこのサイ振りが6を超えると、世界大戦が勃発する。

世界大戦 (8.4)

- 参戦国を決定する (8.4.1)。
- 戦争の成果 (8.4.2) と戦争損失 (8.4.3) 又は(選択)戦争動員 (8.4.4) を判定する。
- 最終得点 (8.4.5、参戦国についてののみ)

マーカースの説明

三帝同盟 [THREE EMPEROR LEAGUE]



- ・セットアップ時に世界大戦状態記録欄の最左スペースに置かれる。
- ・カード#82「露仏同盟」によって裏面に返される。
- ・カード#61「ロシアの崩壊」によって世界大戦状態記録欄から取り去られる。
- ・マーカースが世界大戦状態記録欄にある間、危機のサイ振り回数+2修正としてカウントし覇権主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+2を受け取る

フランスにおける国家現世主義 [STATE SECULARISM IN FRANCE]



- ・カード#82「フランスにおける国家現世主義」のプレイ後、フランス・カトリック教会スペース上にマーカースを置く。
- ・フランス・カトリック教会スペース上にある間、そのスペースとそれに隣接する全てのスペースは存在しないと思われる。

英仏協商 [ENTENTE CORDIALE]



- ・カード#10「英仏協商」のプレイ後、世界大戦状態記録欄の最左オープン・スペース上にマーカースを置く。
- ・カード#65「光栄ある孤立」により裏面に返される。
- ・そこにある間、自由主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+2を受け取る (8.4.2を参照)

露仏同盟 [FRANCO-RUSSIAN ALLIANCE]



- ・カード#26「露仏同盟」のプレイ後、三帝同盟マーカースを裏面に返す。
- ・カード#61「ロシアの崩壊」により、世界大戦状態記録欄から取り去る。
- ・そこにある間、自由主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+2を受け取る (8.4.2を参照)

独奥同盟 [DUAL ALLIANCE]



- ・カード#27「独奥同盟」のプレイ後、世界大戦状態記録欄の最左オープン・スペース上にマーカースを置く。
- ・そこにある間、覇権主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+2を受け取る (8.4.2を参照)

ベルギーのコンゴ統治 [BELGIAN RULE IN CONGO]



- ・カード#45「ベルギーのコンゴ統治」のプレイ後、ベルギー・スペース近くのコンゴ併合ボックス内にマーカースを置く。
- ・コンゴ併合ボックス内にある間、ベルギーは労働者と併合スペースの両方として扱われる。

オーストリアのボスニア併合 [AUSTRIA ANNEALS BOSNIA]



- ・カード#49「オーストリアのボスニア併合」のプレイ後、ボスニア・スペース近くのボスニア併合ボックス内にマーカースを置く。
- ・ボスニア併合ボックス内にある間、ボスニアはオーストリア・ハンガリーとバルカン得点領域の一部である。

シュリーフェン計画の採用 [SCHLIEFFEN PLAN ADOPTED]



- ・カード#60「シュリーフェン計画の採用」のプレイ後、世界大戦状態記録欄上のそのスペース内にマーカースを置く。
- ・そこにある間、覇権主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+1を受け取り (世界大戦状態記録欄上に光栄ある孤立マーカースが置かれ、限り)、英国は世界大戦中に協商国に所属する。

ノルウェーの独立 [NORWEGIAN INDEPENDENCE]



- ・カード#45「ノルウェーの独立」のプレイ後、ノルウェー・スペース近くのノルウェー独立ボックス内にマーカースを置く。
- ・ノルウェー独立ボックス内にマーカースが置かれ、限り、ノルウェー・スペース内にSPを置くことができます。ノルウェー・スペース内で支援チェックを行えない。

8.2.4 世界大戦状態の修正は、世界大戦状態記録欄の左端オープン位置内の数字で (もしも全てのスペースが埋まっていたら、それは0。)、潜在的には、もしも三帝同盟マーカースが露仏同盟面に裏返されていなければ-2、又はもしもバルカン戦争マーカースが露仏同盟面に置かれていたら+1だけ修正される。

8.4.2 世界大戦状態記録欄の近くにある4つのイベント・マーカース・スペースは、戦争解決に影響するイベントのために用意された。: シュリーフェン計画の採用、ドイツ軍の膨張、フォン・ベートマン-ホルヴェーク、米国の干渉主義。イベントのプレイ後、適切なマーカースを一致するボックス内に置く。

注釈: 米国の干渉主義のプレイは、ゲームから米国の干渉主義を取り去ることになる (ボックス又はマーカース・プールのどちらかであらう)。

米国の干渉主義 [US INTERVENTIONISM]



- ・カード#68「米国の干渉主義」のプレイ後、世界大戦状態記録欄上のスペース内にマーカースを置く。
- ・そこにある間、自由主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+2を受け取る (8.4.2を参照)
- ・そのスペース (又はマーカース・プール) からカード#68「米国の干渉主義」を取り去る。

ロシアの崩壊 [RUSSIAN COLLAPSE]



- ・カード#61「ロシアの崩壊」のプレイ後、世界大戦状態記録欄からの三帝同盟 (又はもしも裏返されていたら露仏同盟) マーカースをロシアの崩壊マーカースに置き換える。

三国同盟 [TRIPLE ALLIANCE]



- ・カード#68「三国同盟」のプレイ後、世界大戦状態記録欄の最左オープン・スペース上にマーカースを置く。
- ・そこにある間、覇権主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+2を受け取る (8.4.2を参照)

フォン・ベートマン-ホルヴェーク [VON BETHMANN-HOLLEWEG]



- ・カード#74「フォン・ベートマン-ホルヴェーク」のプレイ後、世界大戦状態記録欄上のそのスペース内にマーカースを置く。
- ・そこにある間、覇権主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+1を受け取る (8.4.2を参照)

バルカン戦争 [BALKAN WAR]



- ・カード#37「バルカン戦争」又はカード#60「バルカン戦争」のプレイ後、世界大戦状態記録欄の最左オープン・スペース上にマーカースを置く。
- ・世界大戦状態記録欄上にマーカースがある間、危機のサイ振りへの追加+1修正としてカウントする。

不誠実なイタリア [PERFIDIOUS ITALY]



- ・カード#64「不誠実なイタリア」のプレイ後、もしも三国同盟マーカースが世界大戦状態記録欄にあると、裏面に返す。さもなければ、世界大戦状態記録欄の最左オープン・スペース上にマーカースを置く。

光栄ある孤立 [SPLENDID ISOLATION]



- ・カード#65「光栄ある孤立」のプレイ後、もしも英仏協商マーカースが世界大戦状態記録欄にあると、裏面に返す。さもなければ、世界大戦状態記録欄の最左オープン・スペース上にマーカースを置く。

黒手組 [BLACK HAND]



- ・カード#108「黒手組」のプレイ後、セルビア、ボスニア、モンテネグロ又はマケドニア内にマーカースを置く。
- ・上記スペースの1つにマーカースがある間、そのスペース内で支援チェックを行うことができず、このマーカースは決して取り去ることができず、2派閥主義SPとしてカウントする。

ドイツ軍の膨張 [GERMAN ARMY EXPANSION]



- ・カード#109「ドイツ軍の膨張」のプレイ後、世界大戦状態記録欄の最左オープン・スペース上にマーカースを置く。
- ・ゲームの残りにおいて、覇権主義プレイヤーは自身の戦争解決のサイ振りに+1を受け取る (8.4.2を参照)

アイコン

世界大戦状態マーカース修正

危機を解決しているとき、赤い円内の数字は世界大戦状態記録欄上の数字を修正する (8.3.1を参照)。これは、どちらかのプレイヤーが危機のサイを振るときに適用する。

戦争解決修正

黒馬内の各黄色い数字は、覇権主義プレイヤーの戦争解決のサイ振りを修正する (8.3.1を参照)。黒馬内の各青い数字は、自由主義プレイヤーの戦争解決のサイ振りを修正する (8.4.2を参照)。