

カードテキスト

駐留
地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
カードを使用した国家は、いずれか一方のグローバル勢力（カード使用ごとに決定）に対して、戦闘序列より 2 つのユニットを取り、カード使用国家の港湾いずれか 1 カ所に駐留させるよう要請できる。
1d6 を行う: 3 以上であれば、要請を受けたグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、要請を受けなかったグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。

駐留
地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
カードを使用した国家は、いずれか一方のグローバル勢力（カード使用ごとに決定）に対して、戦闘序列より 2 つのユニットを取り、カード使用国家の港湾いずれか 1 カ所に駐留させるよう要請できる。
1d6 を行う: 3 以上であれば、要請を受けたグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、要請を受けなかったグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。

駐留
地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
カードを使用した国家は、いずれか一方のグローバル勢力（カード使用ごとに決定）に対して、戦闘序列より 2 つのユニットを取り、カード使用国家の港湾いずれか 1 カ所に駐留させるよう要請できる。
1d6 を行う: 3 以上であれば、要請を受けたグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、要請を受けなかったグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。

統合演習
地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる（軍事協力体制の前提条件となる）。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
カードを使用した国家は、いずれか一方のグローバル勢力（カード使用ごとに決定）に対して、統合演習の実施を要請できる。
1d6 を行う: 3 以上であれば、要請を受けたグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、要請を受けなかったグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。

統合演習
地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる（軍事協力体制の前提条件となる）。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
カードを使用した国家は、いずれか一方のグローバル勢力（カード使用ごとに決定）に対して、統合演習の実施を要請できる。
1d6 を行う: 3 以上であれば、要請を受けたグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、要請を受けなかったグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。

統合演習
地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる（軍事協力体制の前提条件となる）。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
カードを使用した国家は、いずれか一方のグローバル勢力（カード使用ごとに決定）に対して、統合演習の実施を要請できる。
1d6 を行う: 3 以上であれば、要請を受けたグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、要請を受けなかったグローバル勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。

人道支援作戦
地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
カードを使用した国家は、いずれか 1 カ所の沿岸ヘクスにおける「被災」を宣言し、いずれか一方のグローバル勢力の支援を求めることができる。
選択されたグローバル勢力は、ユニットいずれか 1 つを戦闘序列より取り被災ヘクスに置く。もし置かない場合、もう一方のグローバル勢力は、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。

人道支援作戦
<p>地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。</p> <p>カードを使用した国家は、いずれか 1 カ所の沿岸ヘクスにおける「被災」を宣言し、いずれか一方のグローバル勢力の支援を求めることができる。</p> <p>選択されたグローバル勢力は、ユニットいずれか 1 つを戦闘順序より取り被災ヘクスに置く。もし置かない場合、もう一方のグローバル勢力は、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。</p>

武器の売却
<p>地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。</p> <p>カードを使用した勢力は、いずれか一方のグローバル勢力より武器を購入できる。</p> <p>カードを使用した勢力は、自身が望むように勝利トラックを 2 ポイント分移動させるべく、提案を実施できる。グローバル勢力が提案に同意した場合、マーカーを動かし武力衝突発生のロールを行う。その他の場合、特に変化はない。</p>

武器の売却
<p>地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。</p> <p>カードを使用した勢力は、いずれか一方のグローバル勢力より武器を購入できる。</p> <p>カードを使用した勢力は、自身が望むように勝利トラックを 2 ポイント分移動させるべく、提案を実施できる。グローバル勢力が提案に同意した場合、マーカーを動かし武力衝突発生のロールを行う。その他の場合、特に変化はない。</p>

武器の売却
<p>地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。</p> <p>カードを使用した勢力は、いずれか一方のグローバル勢力より武器を購入できる。</p> <p>カードを使用した勢力は、自身が望むように勝利トラックを 2 ポイント分移動させるべく、提案を実施できる。グローバル勢力が提案に同意した場合、マーカーを動かし武力衝突発生のロールを行う。その他の場合、特に変化はない。</p>

ASEAN の連帯
<p>地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。</p> <p>東南アジア諸国連合が、参加国における国際協力と経済統合を促進させる。</p> <p>カードを使用した勢力は、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させるべく、提案を実施できる。他の地域勢力のいずれかが同意した場合、マーカーを動かすこと。その他の場合、特に変化はない。</p>

ASEAN の連帯
<p>地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。</p> <p>東南アジア諸国連合が、参加国における国際協力と経済統合を促進させる。</p> <p>カードを使用した勢力は、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させるべく、提案を実施できる。他の地域勢力のいずれかが同意した場合、マーカーを動かすこと。その他の場合、特に変化はない。</p>

ASEAN の連帯
<p>地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。</p> <p>東南アジア諸国連合が、参加国における国際協力と経済統合を促進させる。</p> <p>カードを使用した勢力は、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させるべく、提案を実施できる。他の地域勢力のいずれかが同意した場合、マーカーを動かすこと。その他の場合、特に変化はない。</p>

大使館への抗議
<p>地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。</p> <p>地域勢力は、いずれか 1 つのグローバル勢力を選択し、その大使館前で民衆による抗議活動を扇動する。</p> <p>1d6 を行う: 3 以上であれば、カードを使用した地域勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、特に変化はない。</p>

大使館への抗議

地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

地域勢力は、いずれか 1 つのグローバル勢力を選択し、その大使館前で民衆による抗議活動を扇動する。

1d6 を行う: 3 以上であれば、カードを使用した地域勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、特に変化はない。

大使館への抗議

地域勢力（マレーシア、フィリピン、ベトナム）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

地域勢力は、いずれか 1 つのグローバル勢力を選択し、その大使館前で民衆による抗議活動を扇動する。

1d6 を行う: 3 以上であれば、カードを使用した地域勢力が有利になるよう、勝利トラックを 1 ポイント分動かす。その他の場合、特に変化はない。

航行の自由作戦

USA のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

US の艦艇が、主権を無視した「航行の自由」を強固に主張するため、紛争海域を航行する。勝利トラックを 3 ポイント減少させ、武力衝突の判定を行う。

航行の自由作戦

USA のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

US の艦艇が、主権を無視した「航行の自由」を強固に主張するため、紛争海域を航行する。勝利トラックを 3 ポイント減少させ、武力衝突の判定を行う。

航行の自由作戦

USA のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

US の艦艇が、主権を無視した「航行の自由」を強固に主張するため、紛争海域を航行する。勝利トラックを 3 ポイント減少させ、武力衝突の判定を行う。

航行の自由作戦

USA のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

US の艦艇が、主権を無視した「航行の自由」を強固に主張するため、紛争海域を航行する。勝利トラックを 3 ポイント減少させ、武力衝突の判定を行う。

天然ガス／石油の発見

グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

自国の企業が、南シナ海の天然ガス／石油を発見する。

自身が望むように勝利トラックを 2 ポイント分移動させ、武力衝突の判定を行う。

天然ガス／石油の発見

グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

自国の企業が、南シナ海の天然ガス／石油を発見する。

自身が望むように勝利トラックを 2 ポイント分移動させ、武力衝突の判定を行う。

天然ガス／石油の発見

グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

自国の企業が、南シナ海の天然ガス／石油を発見する。

自身が望むように勝利トラックを 2 ポイント分移動させ、武力衝突の判定を行う。

経済制裁

グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。

仕様した勢力は、直ちにそれぞれの地域勢力に対して、もう一方のグローバル勢力に対する制裁に同意するかを尋ねる。1d6 を行い、出目が「3 より制裁に賛同した勢力数を引いた値」より大きければ、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。その他の場合、特に変化はない。

経済制裁
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
仕様した勢力は、直ちにそれぞれの地域勢力に対して、もう一方のグローバル勢力に対する制裁に同意するかを尋ねる。1d6 を行い、出目が「3 より制裁に賛同した勢力数を引いた値」より大きければ、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。その他の場合、特に変化はない。

隠密展開
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
US と PRC の双方が、ステルス技術に多額の投資を行う。
仕様した勢力は、直ちにステルス値が 3 以上の任意の水上艦艇または潜水艦ユニットを戦闘序列より 1 つ取り、マップ上に秘匿状態で配置する。

隠密展開
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
US と PRC の双方が、ステルス技術に多額の投資を行う。
仕様した勢力は、直ちにステルス値が 3 以上の任意の水上艦艇または潜水艦ユニットを戦闘序列より 1 つ取り、マップ上に秘匿状態で配置する。

隠密展開
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
US と PRC の双方が、ステルス技術に多額の投資を行う。
仕様した勢力は、直ちにステルス値が 3 以上の任意の水上艦艇または潜水艦ユニットを戦闘序列より 1 つ取り、マップ上に秘匿状態で配置する。

隠密展開
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
US と PRC の双方が、ステルス技術に多額の投資を行う。
仕様した勢力は、直ちにステルス値が 3 以上の任意の水上艦艇または潜水艦ユニットを戦闘序列より 1 つ取り、マップ上に秘匿状態で配置する。

高官の訪問
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
閣僚または政府高官の 1 人が訪問する。
1d6 を行う: 4 以上であれば、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。その他の場合、特に変化はない。

高官の訪問
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
閣僚または政府高官の 1 人が訪問する。
1d6 を行う: 4 以上であれば、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。その他の場合、特に変化はない。

高官の訪問
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
閣僚または政府高官の 1 人が訪問する。
1d6 を行う: 4 以上であれば、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。その他の場合、特に変化はない。

人権問題の報告
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
相手国家における、深刻な人権問題を報じたレポートが出される。
1d6 を行う: 4 以上であれば、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。その他の場合、特に変化はない。

人権問題の報告
グローバル勢力（PRC または USA）のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
相手国家における、深刻な人権問題を報じたレポートが出される。
1d6 を行う: 4 以上であれば、自身が望むように勝利トラックを 1 ポイント分移動させる。その他の場合、特に変化はない。

中国沿岸警備隊
PRC のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
中国沿岸警備隊の監視艇が紛争海域における恒常的な圧力を維持し、各国の通商航行を妨げる。勝利トラックを 3 ポイント増加させ、武力衝突の判定を行う。

中国沿岸警備隊
PRC のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
中国沿岸警備隊の監視艇が紛争海域における恒常的な圧力を維持し、各国の通商航行を妨げる。
勝利トラックを 3 ポイント増加させ、武力衝突の判定を行う。

中国沿岸警備隊
PRC のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
中国沿岸警備隊の監視艇が紛争海域における恒常的な圧力を維持し、各国の通商航行を妨げる。
勝利トラックを 3 ポイント増加させ、武力衝突の判定を行う。

中国沿岸警備隊
PRC のみがこのカードを使用できる。その他の勢力はカード交換に使用するか、捨て札にしてパスする。
中国沿岸警備隊の監視艇が紛争海域における恒常的な圧力を維持し、各国の通商航行を妨げる。
勝利トラックを 3 ポイント増加させ、武力衝突の判定を行う。