

南海

FLASHPOINT



SOUTH CHINA SEA



2-PLAYER RULES OF PLAY

GAME DESIGN
Harold Buchanan



FLASHPOINT SERIES VOLUME I

ゲーム・クレジット.....	2	影響力	7
コンポーネント.....	2	テンション・トラック.....	7
重要用語とコンセプト	2	作戦	8
セットアップ	4	採点カード	10
ゲーム・セットアップ・ガイド	5	興味深い資料	11
ゲーム・プレイ	6		
イベント・カードのプレイ.....	6		



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • GMTGames.com

ゲーム・クレジット

フラッシュポイント: 南シナ海 [*Flashpoint: South China Sea*] は、2000 年以降の南シナ海の係争地域における経済的・外交的要素、島嶼の埋め立て、航行の自由作戦、政略戦に影響を与えるため合衆国と中国の取った行動をシミュレートしている。中国側は請求国に有利な影響を与え、中国の領有権主張を確立するため行動する。合衆国側中国を牽制しつつ、域内における影響力の維持に努める。本ゲームは軍事衝突にまでは至らないが、戦争瀬戸際の紛争で影響力を拡大するためには、外交・経済資源の行使が双方にとり不可欠である。

注記: このルール・セットは2人のプレイヤーがいるときのみ使用する。ソロでゲームをプレイする場合、このブックレットをボックスに戻し使用しない。代えて「ソロ・プレイのルール」を使ってほしい。

コンポーネント

- 16 個 赤色木製キューブ
- 16 個 青色木製キューブ
- 3 個 黒色木製ディスク
- 1枚 台紙付きゲーム・ボード(17" x 22")
- 2 冊 プレイヤー用プレイ・ルール(本誌)
- 1枚 プレイヤー支援表(8.5" x 11")
- 48枚 イベント・カード
- 7 枚 採点カード

ソロ・ゲーム・コンポーネント(2 プレイヤー・ゲームでは不使用):

- 1 冊 ソロ・プレイ・ルール
- 1 枚 ソロ・プレイ支援 (8.5" x 11")
- 8 枚 ソロ・カード

重要用語とコンセプト

利用可能 [Available]

合衆国と中国に各ターフずつ、イベントや作戦によりキューブ(複数)を配置できるスペースがある。

キャンペーン [Campaign]

6 枚のイベント・カードを各プレイヤーが交互にプレイすることで半年から 5 年の時間の経過を表す。

キャンペーン・トラック [Campaign Track]

現在のキャンペーンを表す。

中国の埋め立て(CR) [Chinese Reclamation (CR)]

中国の埋め立てを表す赤色キューブは CR 作戦により係争島嶼群 [Contested Islands] に置かれ、接続国 [connected country] に関連付けられる。

係争諸島 [Contested Islands]

中国と領有主張国(複数) [claimant countries] の一つの間で係争となっている三つの地域の内の一つ: パラセル諸島 [英: Paracel Islands、中: 西沙諸島]、スカボロー礁 [英: Scarborough Shoal、中: 黄岩島]、スプラトリー諸島 [英: Spratly Islands、中: 南沙諸島]。それぞれの係争諸島は一つの国家と接続されている。係争諸島には FONOPs (合衆国用 2 個) と CR (中国用 2 個) のスペースが存在する。

国家 [Country]

南シナ海で中国と係争中の 5 カ国の領有主張国 [claimant countries] の一つ: ヴェトナム [Vietnam]、インドネシア [Indonesia]、マレーシア [Malaysia]、フィリピン [Philippines]、ブルネイ [Brunei]。各国には、両陣営の外交的・経済的影響力スペースと 1 個のロック [Lock] のためのスペースがある。

キューブ [Cubes]

赤色や青色のキューブは経済的・外交的影響力、政略戦 (PW)、ロック、航行の自由作戦 (FONOP)、中国の埋め立て (CR) を示すために使用する。中国のキューブは赤色、合衆国のキューブは青色である。

外交的 [Diplomatic]

各陣営がどの国家に対しても配置できる影響力の一種。

経済的 [Economic]

各陣営がどの国家に対しても配置できる影響力の一種。

敵 [Enemy]

相手プレイヤーに属する各イベントやキューブのこと(例: フェイズ・プレイヤーが中国である場合、合衆国に属する各キューブやイベントは敵と見なす。)

イベント [Events]

カードの山札の、作戦値、色付き左サイド・バー(赤色、青色、黒色)、イベントの説明、イベントのタイトル、採点による影響、テンション・インパクト、モード(軍事、領土、貿易)の各記述のことです。



航行の自由作戦(FONOP) [Freedom of Navigation Operation (FONOP)]

合衆国の軍事作戦を表す青色キューブであり、係争諸島スペースでの自由航行の権利のデモンストレーションにより、1回のFONOP作戦により関連する1国に置かれる。

友好的 [Friendly]

フェイズ陣営と、その陣営に属するイベントやキューブ(例: フェイズ・プレイヤーが合衆国である場合、合衆国に属するキューブやイベントは友好的と見なす。)

影響力 [Influence]

赤色や青色キューブはある国の外交的や経済的スペースのいずれかに置く。

ロック [Lock]

一方の陣営の政略戦が成功した結果、敵の作戦により、ある国家に影響力を配置されるのを防ぐこと。ロックはフェイズ陣営のキューブの1個を、同国のロック・スペースに置くことで示す(敵のロックがある場合はそれを除去する)。

モード [Mode]

イベント・カードに描かれているシンボルであり、捨て札山の一番上のカードが友好的なイベント・カードである場合、フェイズ陣営はイベントや採点による影響を実行できる。

移動 [Move]

先に指定したスペースからキューブを取り上げ、次に指定したスペースに配置する。

作戦 [Operation]

イベント・カードの作戦値を消費してキューブを配置または移動したり、政略戦を解決したり、必要に応じてテンションを調整するフェイズ・プレイヤーによるアクションのこと。

作戦コスト [Operation Cost]

作戦を実施するためのコスト。現在のテンション・レベルにより異なる。

作戦値 [Operation Value]

フェイズ陣営がカード・プレイの一つ以上の作戦を実施するために使用できるイベント・カードにある値。

フェイズ陣営 [Phasing Side]

現在カード・プレイをしていたり、イベント・カードをプレイしている陣営。

配置 [Place]

利用可能なスペースからキューブを取り除き、指示されたスペースに置くこと。

政略戦(PW) [Political Warfare (PW)]

利用可能なキューブを各陣営の三つの政略戦スペースの一つに配置する作戦であり、これにより、PW解決で敵の影響力作戦に対してある国家をロックすることを先々に容易にするもの。

リザーブ [Reserve]

イベントや作戦により各々の利用可能なスペースに移動できるキューブを保管する各陣営に一つあるスペース。

政略戦の解決 [Resolve Political Warfare]

ある国家をロックしようとする作戦。

採点カード [Scoring Cards]

キャンペーン中に使用される採点による影響を追跡するために使用する、各キャンペーンに表向きで開始する7枚のカード。

採点による影響 [Scoring Impact]

このアクションでイベント・カードをプレイした時、どの採点カードを使用するかを示す。

陣営(単数) [Side]

中国か合衆国のいずれか。

テンション [Tension]

陣営間の対立度を表す尺度。テンション・レベル[tension level]は選択した作戦をある陣営が実行できるかや、その作戦コストに影響することがある。

テンション・トラック [Tension Track]

合衆国と中国間の緊張度を表す。

勝利得点(VP) [Victory Point (VP)]

両陣営のVP累積値の総計で決定される、マップ上の勝利得点トラックに記録されたゲームにおける一方の陣営の優位性を示す指標。

勝利得点トラック [Victory Point Track]

合衆国と中国間のVPの相対的な差を示す。

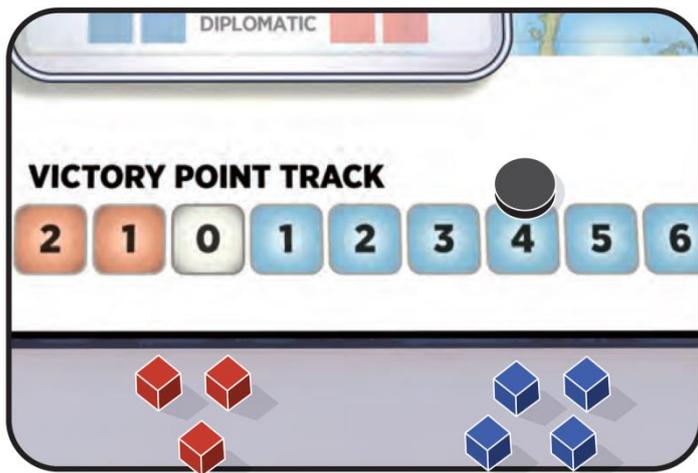


FLASHPOINT SERIES VOLUME I

セットアップ

- 1 マップを両陣営が届く場所に置く。
- 2 イベント・カード48枚をシャッフルし、裏向きでマップ近くに置く。その横にスペースを空け、プレイしたカードを表面にして捨て札山にする。
- 3 7枚の採点カードを表向きでマップ近くに置き、両プレイヤーに見えるようにする。(最終的な採点はこの順番で行われるため、カード番号順におくと便利です。)
- 4 テンション・トラックの「低[Low]」スペースに黒色ディスクを置く。
- 5 キューブ(複数)を使用して、中国陣営としてプレイするため、合衆国プレイヤーに提供しても良いと思う VP 数を秘密裏に入札し、そのキューブ(複数)を自身の手の中(または他のスクリーン)の隠して置く。入札したキューブは同時に公開される。最も多くのキューブを入札したプレイヤーが中国プレイヤーとなり、合衆国陣営の勝利ポイントトラックに、落札したキューブの関連するスペースに黒色ディスクを配置する。引き分けの場合、中国プレイヤーをランダムに選び、引き分けた数分だけ合衆国に VP を与えることで解決する。全てのキューブを適切な陣営に戻す。

例示: Jun は 3 個、Bao は 4 個を同時に入札し、手の中に隠していたキューブを明らかにして中国陣営を決定する。Bao が多く応じたため、Bao が中国陣営としてプレイすることになり、勝利得点マーカーが合衆国陣営の4に置かれます。

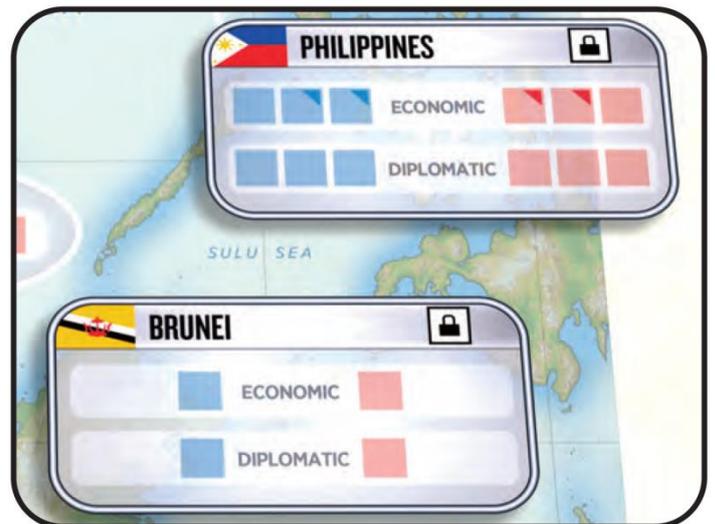


- 6 キャンペーン・トラックに最後の黒色ディスクを「1」スペースにセットする。
- 7 イベント・カード 6 枚を裏向きで各陣営に配布する。

注記: セットアップのステップ8と9で影響力キューブを配置する前に、プレイヤーは自分のカードを調べることはできません。

- 8 16 個の中国キューブ(赤色)を以下のように配置する:
 - 中国の利用可能: 4個
 - 中国のリザーブ: 2 個
 - ヴェトナム、経済的影響力: 2個
 - フィリピン、経済的影響力: 2個
 - マレーシア、経済的影響力: 1個
 - インドネシア、経済的影響力: 1個
 - 経済的または外交的影響力の中国キューブを 5 カ国に任意で加える。
- 9 16 個の合衆国キューブ(青色)を以下のように配置する:
 - 合衆国の利用可能: 4個
 - 合衆国のリザーブ: 2個
 - ヴェトナム、経済的影響力: 2個
 - フィリピン、経済的影響力: 2個
 - マレーシア、経済的影響力: 1個
 - インドネシア、経済的影響力: 1個
 - 経済的または外交的影響力の合衆国キューブを 5 カ国に任意で加える。

注記: 経済的影響力の開始地点はマップ端にある色付きの三角形(赤色または青色)で示される。



ゲーム・セットアップ・ガイド



ゲーム・プレイ

各キャンペーンのアクション手順

1. VP が最も少ない陣営が、どちらが先に行動するかを選択する。VP マーカーが「0」の場合、中国が選択する。
2. プレイヤーらは各陣営の手札が無くなるまでイベント・カードを交互に切る。
3. 1 回目、2 回目のキャンペーン終了後以下の方法でボードをリセットする：
 - a. イベント・カードを 6 枚裏向きで各陣営に配る。
 - b. 全ての採点カードを表向きする。
 - c. 全てのロック・キューブ、FONOP キューブをその陣営の利用可能スペースに移動させる。
注記： CR キューブはキャンペーンの間も係争諸島に留まり続ける。
 - d. 各陣営はそれぞれの国家の友好的な経済的影響力キューブを一つずつ、利用可能スペースに移動させる。
 - e. テンション・レベル・マーカーを左に1スペース移動し、テンション・レベルを減少させる。
 - f. キャンペーン・トラック・マーカーを次の上位スペースに移動させる。
4. 3 度目のキャンペーン後：
 - a. 全ての採点カードを表向きする。
 - b. 7 枚の採点カードのカード番号順にスコアリングする。
 - c. 勝者を決定する。

プレイ中または最終的採点中にいずれかの陣営が15VP に達した場合、その陣営が即時勝利し、ゲームは直ちに終了する。即時勝利できない場合、3 回のキャンペーンを終えても、最も多くの VP を獲得した陣営が勝者になる。勝利得点マーカーが「0」で終了した場合、ゲームは引き分けとなり、誰も勝利できない。

イベント・カードのプレイ

各イベント・カードは、四つのアクションの一つが行える：

イベント、作戦値、採点による影響、モード

その後、当該カードを表向きで捨て札山の一番上に置く。捨て札山にあるカードは見直すことはできるが、並べ替えはできない。

イベント

イベントは作戦値の左側のバーの色(赤色は中国、青色は合衆国、黒色は両者)に基づき友好的な陣営がプレイする資格がある。イベントは、マップにキューブを追加したり、削除したりできる。イベントは可能な限り実行される。**重要：** ルールとカードの間の文言に矛盾が生じた場合、カードが優先される。

注記： イベントは影響力の配置に関する敵のロックの制限を無視す

る。変更を指定する場合、イベントのテンションを変更する。

作戦値

作戦値は1～3までである。陣営はカード・プレイの一つ以上の作戦を実行するために、作戦コストで示された値まで使用できる。

採点による影響

示された採点カードが表面なら、実行して採点カードを裏面にして、現在のキャンペーン中に再度採点できないようにする。

モード

イベントの捨て札山の一番上のカードが友好的で、そのモードがプレイされたイベント・カードと一致する場合、捨て札山のカードのイベントまたは採点による影響のどちらかを実施する。各カードは三つのモードの内の一つを持っている：



軍事 [Military]



地域 [Territorial]



交易 [Trade]



影響力

プレイ中にマップから除去されたキューブは「利用可能」に戻される。イベントまたは作戦により一つ以上のキューブを配置する必要があり、利用可能スペースにキューブがない場合、フェイズ・プレイヤーは必要を満たすために友好的キューブをプレイ中[in play]の(リザーブ以外の場所)から利用可能に移動させられる。

ある国家に配置されたキューブは外交的または経済的影響力のいずれかを表す。

影響力キューブを合衆国は青色■、中国は赤色■の、その陣営の色が付いたスペースにのみ配置できる。イベントにより影響力の種類(外交的または経済的)が指定されている場合、影響力キューブはその種類のスペースに置かなければならない。

ある国家が一陣営にロックされている場合、敵は作戦により当該国家に影響力キューブを配置できない(ただしイベントによる配置は可能)。ロックしている陣営は通常通り当該国家に影響力を配置できる。

注記: ロックがあっても、関連する係争諸島に FONOP や CR キューブを配置する能力や、成功した政略戦により敵のロックを置き換えることを制限するものではない。

テンション・トラック

テンション・トラックは、本地域の中国と合衆国の対立度合いを示すものである。テンションはイベントや作戦により変化し、各キャンペーンの終了時に減少する。「テンションの増加[Increase Tension]」という指示は、可能であればテンション・マーカーを限界[Critical]の方向へ移動させる。「テンションの減少[Decrease Tension]」は可能であれば、テンション・マーカーを低[Low]の方向に移動させる。

テンション・レベルが低[Low]、中[Medium]、高[High]から限界[Critical]に(作戦やイベントにより)変化するたびに、イベント・カードをプレイした陣営はキューブを1個、利用可能からリザーブに移動させねばならない(可能な場合)。



例示: Bao はカード #23「呉勝利・解放軍海軍司令員: 北京は南シナ海の諸島の埋め立てを止めない[PLAN's Wu: Beijing Won't Stop South China Sea Island Reclamation]」をプレイし、イベントを実行します。このイベントは、中国が2個のCRを配置している場合、Baoに1個のCRを配置するよう指示しています(これはパラセル諸島[Paracel Islands]で行う)。Baoはスカボロー礁[Scarborough Shoal]にCRを配置します。また、カードはBaoにテンションを(低から)限界に上げるよう指示しています。テンションが限界に変更されたため、Baoはキューブを利用可能からリザーブに移動する必要があります。

テンションは以下のように変化する:

- イベントでテンションが変化するのは明示されている場合のみ
- 作戦中に1度 FONOP を配置するとテンションは1レベル上昇する。
- 作戦中に1度 CR を配置するとテンションは1レベル上昇する。
- PW 解決に成功するとテンションが1レベル上昇する。
- キャンペーンの間によるリセット中にテンションは1レベル低下する。

テンションのレベルは特定の作戦を制限し、作戦コストに影響を与える可能性がある。

テンションが限界の場合、PW 解決は不可能であり、作戦による FONOP や CR の配置はできない(テンション・レベルによるイベントの制限はない)。

作戦

各イベント・カードには1、2、3の作戦値が設定されている。カードをプレイして作戦を実行する場合、そのカードが持つ作戦値の合計を上限として、任意の組み合わせの作戦を実行できる。作戦コストで実行できる作戦の種類は各陣営により異なる。

これら作戦はどのような順番で実行してもよい。各作戦の実行後、その作戦に伴ったテンションの調整を行う必要がある。またある作戦でテンションを変更した後、作戦値が残っている場合、再度作戦を行える。

作戦の種類一覧:

A. 経済的または外交的影響力キューブを 1 個配置

作戦値を1消費し、敵にロックされていない国家に、経済的または外交的影響力キューブを 1 個配置する。

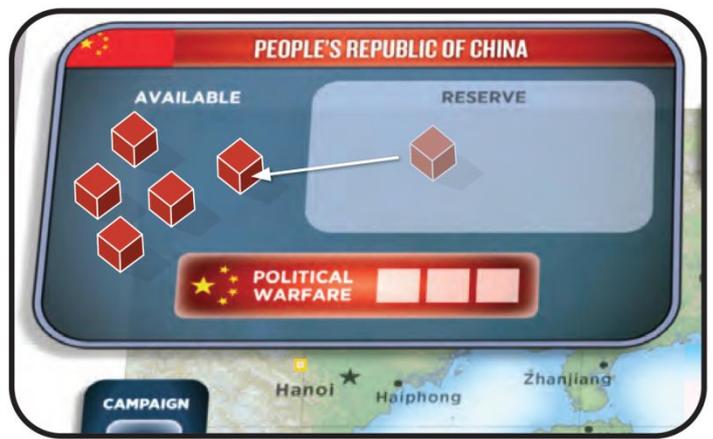
例示: Jun は作戦を行いますー「経済的または外交的影響力キューブを 1 個配置」です。作戦値の 1 消費することでフィリピンに「利用可能」から「外交的」影響力キューブを 1 個配置できます。これはフィリピンが中国にロックされている場合はできません。



B. リザーブから利用可能に 1 個キューブを移動

作戦値を1消費し、キューブ 1 個をリザーブから利用可能に移動させる。

例示: Bao は作戦を実行しますー「リザーブから利用可能に1個キューブを移動」です。作戦値を 1 消費して、キューブを 1 個リザーブから利用可能に移動させます。



C. 航行の自由作戦(FONOP)を 1 個配置し、テンションの増加

テンションが限界でない場合、合衆国は作戦値1を消費してキューブを FONOP スペースに配置できる。テンションは1増加する。

例示: Jun は作戦を実行しますー「航行の自由作戦(FONOP)を 1 個配置し、テンションの増加」です。作戦値を1消費して「利用可能」からスカボロー礁の「FONOP」にキューブを 1 個配置します。その後 Jun はテンションを「高」から「限界」に上げます(FONOP の必須要件です)。イベント・カードのプレイでテンションが限界となったため、Jun はキューブを 1 個「利用可能」から「リザーブ」に移動しなければなりません。



D. 中国の埋め立て(CR)1 個を配置し、テンションの増加

テンションが限界でない場合、中国は1、2、3の作戦値を消費して CR スペースにキューブを配置できる。作戦コストはテンションにより以下のように変化する:

- テンションが低の場合 - 作戦コストは1、テンションが1増加
- テンションが中の場合 - 作戦コストは2、テンションが1増加
- テンションが高の場合 - 作戦コストは3、テンションが1増加。(可能であれば「利用可能」から「リザーブ」に、または「外交的影響力」から「リザーブ」に 1 個キューブを移動させることを忘れずに。)

例示: Bao は作戦を実施します—「中国の埋め立て(CR)1個を配置し、テンションの増加」です。Bao は2作戦値を(テンションが中で始まるため)使用して、スカボロー礁で1個キューブを利用可能からCRに移動させます。次に Bao はテンションを中から高に上げる(中国の埋め立て作戦の要件です)。



E. 1 個政略戦を配置

作戦値を1消費して、1個キューブを政略戦スペースに配置する。

例示: Bao は作戦を実施します—「1 個政略戦を配置」です。作戦値を1消費して、Bao はキューブを1個「利用可能」から「政略戦」に移動する。



F. 政略戦の解決

テンションが限界ではなく、ある陣営の政略戦キューブが1個以上ある場合、彼らは政略戦の解決を選択できる。これはコスト0の作戦である。

イベントの山札の一番上のカードを表面にする:

- そのカードの作戦値が自身の PW キューブ数より大きい場合、その試みは失敗する。
 - その陣営の PW キューブを全て利用可能に移動させる。
 - イベント・カードを裏向きにして、イベント・カード山札の一番下に繰り入れる。
- そのカードの作戦値が自身の PW キューブ数以下であれば、その試みは成功する。
 - その陣営の PW キューブを全て利用可能に移動させる。
 - ロックする一つの国家を選択する。

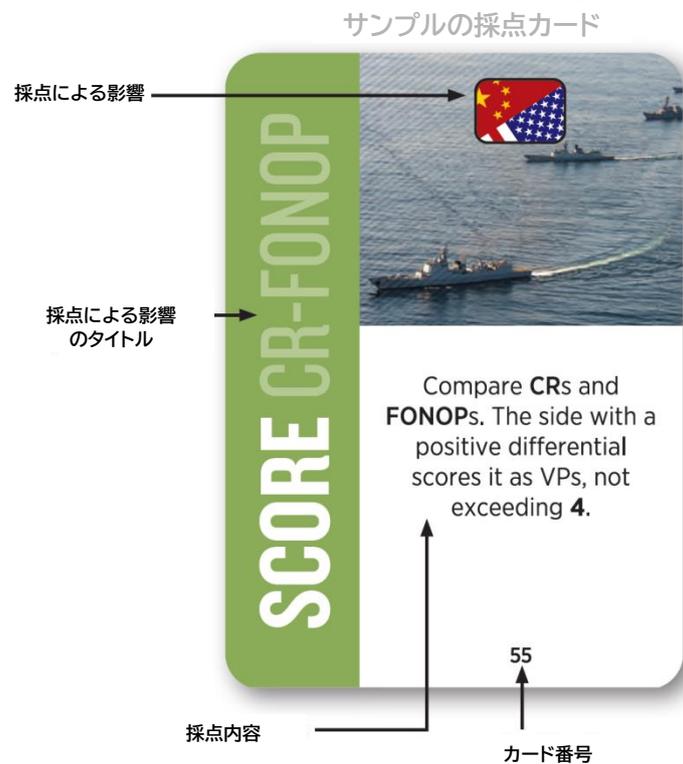
- その国家に敵のキューブがある場合、敵の利用可能スペースに移動させる。
- 国家のロックに友好的なキューブを配置する。
- その国家にある敵の全外交的または敵の全経済的影響力キューブのどちらかを「利用可能」に移動する。
- テンションは1増加する。
- イベント・カードを裏向きにして、イベント・カード山札の一番下に繰り入れる。

例示: Bao は作戦を実施します—「政略戦の解決」です。(この作戦はコストがないため)作戦値はゼロです。Bao はイベント・カード山札の一番上のカードをめくり、作戦値2のカード#25「中国軍機、合衆国の『情報収集機』を要撃[Chinese Jets Intercept US 'Sniffer' Aircraft]」をオープンにしました。Bao には2個の政略戦キューブがあり、このカードは2以下のため作戦は成功します。政略戦キューブの2個を「利用可能」に移動し、この作戦のためにヴェトナムが選択されます。もしヴェトナムに敵のロックがあるなら、それは合衆国の「利用可能」に除去されてしまいます。Bao は1個キューブを「利用可能」からヴェトナムのロックに移動させます。次に Bao はそのスペースにある全ての合衆国の経済的キューブ(複数)を合衆国「利用可能」に除去することにします。政略戦に成功したため、テンションは中から高に上昇してしまいます。最後に Bao はイベント・カード山札の一番下にカード#25を裏向きにして繰り入れます。



採点カード

イベント・カードのプレイで採点による影響となる場合、そのタイトルに合わせた採点カードの指示を実施、同採点カードを裏返す。一度裏向きになったカードはあるキャンペーン終了後にリセットされるまで、再び選択できない。



注記：採点カードはフェイズ中のプレイヤー陣営に関係なく、同じVPを獲得することになる。

諸国の採点 [Score Countries]

採点カード記載の国家の各陣営のキューブ数を合計することで諸国の採点をする。これには記載の国家に付属している経済的や外交的影響力、ロック、FONOPや係争諸島のCRキューブが含まれる。プラスの差分を持つ陣営は、採点カード記載の制限を超えない範囲で得点を受け取る。

例示： Bao はイベント・カード #18「**ベトナムはインド企業 ONGC Videsh に掘削権を付与 [Vietnam Grants Indian Firm ONGC Videsh Drilling Rights]**」をプレイし、ベトナムで採点することを選択する。Bao は「ベトナムの採点 [Score Vietnam]」採点カードの指示に従って中国と合衆国のキューブを比較します。ベトナムには中国のキューブは 7 個持っています（パラセル諸島とロックあるキューブも含む）。合衆国はベトナムとパラセル諸島に 4 個のキューブを持っています。差分がプラスになる陣営は中国であり、従って中国は3VPを受け取ります。カード #18 は捨て札山の一番上に置き、ベトナムの採点カード (#52) は裏向きでマップの横に置かれます。



経済の採点 [Score Economics]

各陣営は経済的影響力キューブを最も多く有する一国家につき1VPを獲得する。

例示： Bao はイベント・カード #38「**長江実業集团董事长 李嘉誠 [Chairman of CK Hutchison Holdings Li Ka-shing]**」をプレイし、経済の採点を選択します。「経済の採点」カードの指示通り、各陣営は最も経済的影響力のある国家 1 か国につき1VP は得点します。中国はベトナムとマレーシアにつき1VP を獲得します。合衆国はフィリピンにより1VP を獲得します。インドネシアとブルネイは経済的影響力が同数のため、どちらも VP を受け取れません。カード #38 は捨て札山の一番上に置かれ、経済の採点カード (#54) は裏向きで地図の横に置かれます。



CR-FONOP の採点 [Score CR - FONOP]

全ての係争諸島で、全CRキューブと全FONOPキューブの合計を比較する。差分がプラスになった陣営がその点を VP として得点するが、5以上にはならない。

例示: Bao はイベント・カード #28「中国はセカンド・トーマス礁のフィリピン軍艦シエラ・マドレを包囲する[Chinese Blockade BRP Sierra Madre on Second Thomas Shoal]」をプレイし、「CR-FONOP の採点」を選択します。採点カード「CR-FONOP」の指示通り、CR と FONOP を比較します。中国の差分が2VP(CR が5個、FONOP が3個)でした。中国は総計2VPを獲得します。カード #28は捨て札山の一番上に置かれ、経済採点カード(#55)は裏向きで地図の横に置かれます。



採点と勝利 [SCORING AND VICTORY]

勝利得点は採点カードやいくつかのイベント・カードのプレイによって入手できる。

勝利得点トラック [The Victory Point Track]

合衆国「15」(合衆国側即時勝利)から中国「15」(中国側即時勝利)までの得点の幅の可能性を現示します。

例示: VP マーカーが中国陣営の1のスペースにある時に合衆国が2VPを獲得した場合、VP マーカーは合衆国陣営に2スペース移動して、合衆国の1のスペースに留まります。



即時勝利 [Instant Victory]

あるプレイヤーが15VPに到達した時点でゲームは即時終了となり、そのプレイヤーが勝者となる。

ゲーム終了時の勝利 [End-Game Victory]

(プレイ中または最終採点中に)即時勝利を得られなかった場合、3回のキャンペーン後に最も多くのVPを獲得した陣営が勝者となる。得点マーカーが0のスペースにある場合、ゲームは引き分けであり、誰も勝利できない。

興味深い資料

#FSCSgame

Spotify のプレイリスト

- フラッシュポイント:南シナ海 — テンションは低



- フラッシュポイント:南シナ海 — テンションは中



- フラッシュポイント:南シナ海 — テンションは高



Discord サーバー

「南シナ海」や他の「フラッシュポイント・シリーズ」に関する議論は:

<https://discord.gg/CQ2avAzvTY>



OPERATIONS COST 作戦コスト

OP 作戦 ON	PR 前提条件 ITE	テンション・レベル			
		L低	M中	H高	限界
経済的[Economic]か、外交的[Diplomatic]に1影響力キューブを置く	敵のロックでないこと	1	1	1	1
予備から利用可能に1キューブを移動する	-	1	1	1	1
1FONOP を置き、テンションが増加する*	テンションが限界でない	1	1	1	不可
1CR を置き、テンションが増加する*	テンションが限界でない	1	2	3	不可
Plan 1個政略戦を置く	-	1	1	1	1
PW の解決 / PW を利用可能に移動 もし成功したなら: ある国家はロックされ、テンションが増加し、敵の全外交的、経済的影響力キューブは彼らの利用可能*に移動させる	最低1個の PW があり、テンションが限界でない	0	0	0	不可

*テンションが限界に達するたび、イベント・カードをプレイした陣営は、利用可能からリザーブに1個キューブを移動するか、外交的影響力をリザーブに1個移動させなければならない(可能な場合)。

各キャンペーンのアクション手順

- The side with the fewest VPs chooses which side goes first. If the VP marker is at '0', China chooses.
- VP の少ない陣営はどちらの陣営が先行かを選択する。VP マーカーが「0」の場合、中国が選択する。
- 交互にイベント・カードをプレイし各陣営の手札が無くなるまで繰り返す。 following:
 - 1度目と2度目のキャンペーン後、以下の方法で盤面をリセットする:
 - 6枚のイベント・カードを裏向きで両陣営に配布する。
 - 採点カードを表面に戻す (NOP cubes to that side's Available space. (NOTE: The CR cubes will remain on the Contested Islands between Campaigns.)
 - 全てのロックと FONOP キューブをその陣営の利用可能スペースに移動する(注記: CR キューブ(複数)はキャンペーンの間も係争諸島に残す)。
 - 各陣営は各国家からその陣営の利用可能スペースに1個の自身の経済的影響力キューブを移動する
 - テンション・レベル・マーカーを1スペース分だけテンション・レベルの減少方向に左に動かす。
 - キャンペーン・トラック・マーカーを次の高次のスペースへ動かす。
- After the third Campaign:
 - 3度目のキャンペーン後:
 - 全ての採点カードを表向きにする。
 - 7枚の採点カードをカード番号順に得点していく。 number order
 - 勝者を決定する。 the winner

プレイ中または最終採点中に15VPに到達した場合、その時点で勝利となり、ゲームは即時終了する。即時勝利が達成できない場合、3度のキャンペーン後、最も多くのVPを獲得した陣営が勝者となる。得点マーカーが0のスペースにある場合、ゲームは引き分けであり、だれも勝利を得られない。 a tie and no one wins.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • GMTGames.com