

THE BRITISH WAY

Malaya

1948-1960



Designed by Stephen Rangazas

プレイルール

目 次

1.0 はじめに.....	2	6.0 プロパガンダラウンド.....	11
2.0 プレイの手順.....	5	7.0 勝敗.....	12
3.0 オペレーション.....	6	セットアップ手順.....	13
4.0 特殊活動.....	9	セットアップ図.....	14
5.0 イベント.....	10	(訳注。8.0プレイの例から用語集までは省略)	

1.0 はじめに

The British Way: Malaya は、The British Way COIN マルチパックに収録されているゲームである。この歴史シミュレーションは他の付属ゲームである Palestine、Kenya、Cyprus とともに、第二次世界大戦後、世界を席巻した脱植民地化の時期に英国が自身の植民地で「非常事態」と呼んでいた事態を「管理」しようとした試みを描くことに努めている。

The British Way: Malaya は、1948 年 6 月から 1960 年 7 月にマラヤ非常事態が公式に終結するまでのマラヤ共産党(MCP)に対する英国の対反乱活動に焦点を当てているが、1950 年代半ばには MCP に勝算がないことが明白になりつつあったことから、主に紛争の初期段階に重点を置いている。このゲームはマレー半島農村部を巡る紛争の反乱鎮圧活動に焦点を当てているが、同時期にクアラルンプールとシンガポールで発生した過激派労働組合運動への弾圧と闘争は直接取り扱っていない。

The British Way マルチパックを構成する歴史シミュレーションはこれらの紛争で英国が用いた戦略の全範囲を描写するようにデザインされており、その範囲は温和だが強制的な平和プログラムによる物質的利益供与から、地域住民の支配権獲得のために使用した恐るべき手段まで多岐にわたる。大規模な暴力を避けて住民の「人心掌握」に重点を置く対反乱作戦における英国の賢明なアプローチについては多くの神話が生まれたが、新たな研究成果によればこれらの紛争では残虐的手段の使用が一般的だったことが確認されている。このゲームでは、シミュレーションが時に楽しいというより不快なものであったとしても、この重要な研究を総合的に提示する一助となることを意図している。主な目的はプレイヤーにこれらのシミュレーションが示唆の一助となるとともに、ゲームプレイを通じてイベント注記やキャンペーンブック掲載の資料、歴史的背景への考察を促すことである。

1.1 一般的な遊び方[General Course of Play]

The British Way: Malaya では、共有ドローデッキから 1 枚のイベントカードを公開後、両プレイヤーはそのカードのイベント、または自身が選択するオペレーションを実行し、更に特殊活動を行う機会を得る。イベントカードに混じっているプロパガンダカードはプレイを定期的に中断させ、ボード全体の状態を確認し、英国政治的意志を調整する。これにより両派閥の即時勝利が発生する可能性がある。その後、両プレイヤーは追加のリソースを収集し、部隊を再配置する機会を得る。

1.2 備品[Components]

The British Way: Malaya をプレイするためには、マルチパックに含まれる備品のうち、以下が必要である。

- 17 インチ× 22 インチの Malaya ゲームボード(1.3)。
- Malaya 専用カード 35 枚(5.0)。
- 青色キューブ（警察）15 個、黄褐色キューブ（兵員）15 個、浮き彫り加工付赤色八角形シリンダー（ゲリラ）15 個、赤色ディスク（拠点）4 個、浮き彫り加工付シリンダー 4 個（青色 2 個、赤色 2 個）。これらは The British Way マルチパックに含まれている木製コマの総数よりも少ないことに注意。Malaya をプレイする間は余剰分は脇に置いておく。
- 黒色ポーン 3 個と白色ポーン 5 個(3.1.1)。
- カウンターシートのマーカー類。政治意思 1 個、司令官 1 個、新村 4 個、英国／MCP 支配 10 個、支持／対立 9 個、サボタージュ／テロ 15 個、能力 8 個。それ以外の全てのマーカーは、Malaya をプレイする間は脇に置いておく。
- プレイヤー補助シート 2 枚。
- プロパガンダラウンド補助シート 1 枚。
- 6 面ダイス 2 個（赤色 1 個、青色 1 個）。
- 本プレイルール。

1.3 マップ[The Map]

このマップは、マラヤ連邦と隣接するいくつかの領土を数種類のスペースに分割して示している。



1.3.1 マップスペース[Map Spaces]。マップスペースには州（山岳または密林）、Thailand、Kuala Lumpur、そして 2 箇所の経済センター（EC）が含まれる。全てのマップスペースは部隊(1.4)を保持できるが、Thailand で保持できるのは MCP 部隊のみである。Indonesia と Singapore（英国に分割統治されていた）の外国領土は趣を与えるために描写されたものでプレイに使用しない。

1.3.2 州[Provinces]。Thailand を除く 8 箇所の大きな不定型スペースは州であり、それぞれがマラヤ連邦の実際の加盟州に対応している（Penang、Perlis、Malacca の非常に小さな州はゲームプレイ上 Perak、Kedah、Negri Sembilan に組み込まれている）。各州には人口値（「1」「2」「3」）が表示されており、支配（1.7）の変更、及びプロパガンダラウンド（6.1）で支持・対立（1.6）を変更することで政治意志（1.10）に影響を与える。また MCP 集結オペレーション（3.3.1）に影響することもある。また各州には支配マーカー(1.7)を配置する大スペースと支持・対立マーカー(1.6)を配置する小スペースがある。州はさらに山岳(濃緑色、Perak と Selangor のみ)または密林(薄緑色、それ以外の全ての州)に区別され、英国の掃討(3.2.3)及び強襲(3.2.4)オペレーション、一部のイベント(5.0)に影響する。新村マーカーは英国の移住(4.2.1)特殊活動及びいくつかのイベント(5.0)により州に配置されることがある。

1.3.3 タイ[Thailand]。Thailand 非正規スペースは MCP 部隊の安全地帯であり、集結(3.3.1)、行軍(3.3.2)の際の起点と移動先、脅迫(4.3.1)が行える。英国部隊は Thailand に進入できない。また Thailand は人口値が 0 であり、州と見做さない。Thailand は MCP による支配または非支配のいずれかになりうるが、支持または対立に変更されることはない。

1.3.4 クアラルンプール[Kuala Lumpur]。大きな円形スペースはマラヤ連邦の首都 Kuala Lumpur である。州同様、Kuala Lumpur には人口値（「2」）と支配、支持・対立マーカーを置く 2 つのスペースがある。Kuala Lumpur に置かれたテロマーカーは、プロパガンダラウンド(6.1)で政治意思に追加の影響を与える。

1.3.5 経済センター[Economic Centers]。2 箇所の小さな円形スペースは経済センター（通常「EC」と略される）であり、それぞれマラヤの重要産業である錫産業とゴム産業を表している。各 EC の経済値は 6 であり、プロパガンダラウンド(6.2.1)で英国のリソース獲得に影響する。EC にサボタージュマーカーがあるとそこからのリソース獲得は妨げられ、更にプロパガンダラウンド(6.1)の政治意思に追加の影響を与える。

注意：EC は部隊を保持できるスペースだが、支配したり支持や対立への変更はできない。

1.3.6 隣接[Adjacency]。隣接は部隊の移動や特定のイベント(5.0)の実施に影響する。互いに境界が接している 2 箇所のスペースは隣接している。

例：Perak にいる MCP ゲリラは Thailand、Kedah、Kelantan、Pahang、Selangor、及び Top 経済センターに隣接している。

1.4 部隊[Forces]

木製コマは 2 つの派閥の様々な部隊、英国兵員（黄褐色キューブ）及び警察（青色キューブ）、MCP ゲリラ（赤色八角形シリンダー）及び拠点（赤色ディスク）を表している。

注意：新村はマーカーであり、部隊ではない。

デザイン注記：英国警察は都市警察（英国人とマレー人）及び農村民兵の両方を表している。拠点は政治的な運営場所だけでなく指揮、訓練、補給施設も表している。



重要！ Malaya で MCP が使用する拠点ディスクは 4 個だけである。残りの赤色ディスクはプレイに使用しない。

1.4.1 利用可能と除去[Availability and Removal]。利用可能部隊ボックスに置かれた部隊は利用可能として保持される。

- 特別な指示がない限り(イベント 5.1.1)、部隊は利用可能ボックス内のものでなければ配置または置き換えできない。置き換えるための利用可能コマがない場合は単に除去される。

重要！ オペレーション、特殊活動、またはイベントで自身の部隊を配置する際、希望する部隊タイプが利用可能になれば、マップ上の他の場所から部隊を取り去ることができる。

例：利用可能なゲリラを所有していない MCP は、集結(3.3.1)を実行中にマップ上のゲリラを取り除いて同じスペースまたは別のスペースに潜伏状態で配置できる。

1.4.2 スタッキング[Stacking]。拠点(1.4)は 1 箇所のスペースに 2 個を超えて占めることができない。また拠点は経済センターを占めることができない。Thailand に配置または移動できるのは MCP 部隊だけである (1.3.3)。

- (集結オペレーション[3.3.1]、イベント[5.0]などにより)拠点を配置する際はスタッキングに違反してはならない。
- イベント(5.0)は 1 箇所のスペースにテロマーカを複数配置できるが、テロオペレーションまたは報復特殊活動(4.2.2)の場合、選択スペースに既に 1 個のテロマーカがあればそれ以上配置できない。
- 新村マーカは 1 箇所の州(1.3.2)に 1 個だけ配置できる。それ以外の種類のスペースには配置できない。

1.4.3 潜伏状態／活動状態[Underground / Active]。ゲリラは常に潜伏状態(シンボル面が下向き)か活動状態(シンボル面が表向き)のいずれかである。ゲリラはアクションやイベントによっていずれかの状態に変更される。拠点、兵員、警察は常に活動状態である。セットアップ時に配置する、または新たに配置するゲリラは常に潜伏状態である(コマを置き換える場合も含む)。

注意：指示により「潜伏状態」のゲリラが指定されていない限り、既に活動状態の構成員を指定すれば要件は満たされる(活動状態のままである)。またゲリラを「移動」または「位置を変更」しても、指示がない限り潜伏状態には影響しない。

1.5 プレイヤーと派閥[Players & Factions]

このゲームには 2 人のプレイヤーが必要であり、それぞれが 1 つの派閥、英国(青色)またはマラヤ共産党(赤色)をプレイする。

1.6 支持と対立[Support and Opposition]



支持・対立マーカは州と Kuala Lumpur に配置できる。また一部のオペレーション、特殊活動、及びプロパガンダラウンド(6.1)において政治意志に影響を与える。Kuala Lumpur(1.3.4)と全ての州(1.3.2)は常に英国のマラヤ支配に対して支持、対立(または中立)の 3 段階のいずれかを表示しており、これはプレイの間に変化する。各スペースは支持、対立(適切なマーカで表示する)、または中立(マーカを置かないことで表示する)のいずれかである。支持または対立の方向へ 1 段階移動するとマーカを取り除くか、中立ならマーカを該当する派閥面で配置する。イベント(5.0)によりそのスペースを支持または対立に変更するよう指示された場合、既に配置された支持・対立マーカがあれば取り除いて指定されたマーカを置くだけでよい。

注意：Thailand(1.3.3)と経済センター(1.3.5)は決して支持や対立は配置されず、常に中立として扱われる。

1.7 支配[Control]



州、Thailand、Kuala Lumpur は常に非支配(マーカがないことで表示する)、または英国若しくは MCP が支配(いずれかの派閥支配マーカで表示する)している。英国と MCP はそのスペースにいる木製部隊コマ(1.4)が対戦相手の部隊コマ(1.4)より多ければ、そのスペースを支配する。コマの配置、除去、移動によって支配状態が変化した際は、直ちに支配マーカを変更する。MCP が支配を獲得または喪失すれば、そのスペースの人口値に等しい政治意志(1.10)を低下または上昇させる(7.0 勝敗を参照)。支配は一部のオペレーションと特殊活動にも影響する。

デザイン注記：MCP はマラヤ全土に解放地域を確立し存在を誇示しようとした。MCP 支配は必ずしも MCP がこうした地域で英国を完全に圧倒したことを意味する訳ではなく、英国が都市中心部に制限され農村地帯は MCP により支配されていることを表している。

1.8 リソース[Resources]

各派閥は、オペレーション(3.0)で使用するリソースを 0 から 20 までの間で保有する。リソースはマップ端トラック上でその派閥の色(1.5)のシリンダーを使用することでマークする。

1.9 サボタージュとテロ

[Sabotage and Terror]



サボタージュ及びテロマーカーは MCP のテロオペレーション(3.3.4)、英国の報復特殊活動(4.2.2)、及びいくつかのイベント(5.0)によって配置され、プロパガンダラウンド(6.1)の政治意志フェイズで政治意志、及びリソースフェイズにおいて英国のリソース獲得に影響する。テロマーカーはまた MCP の煽動と英国の平定も妨げる(6.3)。

1.10 英国政治意志[British Political Will]



英国政治意志はボード端トラックで記録される。このカウンターの位置によっていくつかの派閥の勝敗(7.0)が決定される。このマーカーはキャンペーン中、及びプロパガンダラウンド(6.1)の政治意志フェイズ中に移動する。このカウンターが 0 未満または 20 を超えることはない。

1.11 司令官[Commander]



現在のマラヤにおける英国司令官は司令官トラック(6.6)上のマーカーで記録され、英国が報復、再定住、及び訓練による平定を実行する際に選択できるスペース数に影響する。イベント M10「ガーニー殺害」網掛けテキストが有効である場合はマーカーを裏返すことで表示する。

1.12 新村[New Villages]



4 個の新村マーカーを英国派閥が使用できるように保管場所に集めておく。新村は再定住(4.2.1)及びいくつかのイベント(5.0)により州に配置される。新村はそのスペースでの MCP の集結(3.3.1)と脅迫(4.3.1)を妨げる。またプロパガンダラウンドの政治意志フェイズ(6.1)でそのスペースの対立を無効にする。新村は各州スペースに 1 個しか配置できない。新村は以下の 4 つのうちのいずれかが該当すれば取り除かれる。

- 新村が英国支配であり且つ MCP 部隊がいないスペースにある場合。
- 新村が置かれたスペースに MCP 部隊が存在し且つ英国部隊が存在しない場合。
- MCP は恫喝(4.3.2)を行うことで新村を除去できる。
- いくつかのイベント(5.0)は新村を除去または置き直すことができる。

2.0 プレイの手順

2.1 セットアップ[Setup]

この小冊子の末尾から 2 ページ目の指示に従って引きデッキ（基本または拡張）を準備し、マーカーと部隊をセットアップする。このプレイブックの裏ページには完全なセットアップ図がある。

2.2 開始[Start]

引きデッキの一番上のカードを公開してプレイ済パイルの上に置くことでプレイを開始する。全てのプレイ済カード、及び引きデッキの残り枚数は公開情報である。

注意：これまでの COIN シリーズとは異なり、公開されるイベントカードは一度に 1 枚だけである。

ステップを記録する：各イベントカードをプレイする手順が完了した時点で、行動する派閥の色の資格派閥シリンダー(1.5)をイニシアティブトラックの該当するボックスに配置する。

2.3 イニシアチブトラック[Initiative Track]

一方のプレイヤーは英軍派閥として青色の資格派閥シリンダーを、もう一方のプレイヤーは MCP 派閥として赤色の資格派閥シリンダーを受け取る。

注意：このプレイ手順は Brian Train が COIN シリーズ第 7 作 Colonial Twilight で開発した 2 人用プレイ手順をよりシンプルにしたものである。

イベントカードをプレイする場合、英国または MCP プレイヤーはオペレーション、若しくはそのカードに記載されたイベントを実行する。常に 1 人のプレイヤーが「第 1 資格派閥」であり、もう 1 人が「第 2 資格派閥」である。各イベントカードラウンドにおいて、まず第 1 資格派閥プレイヤーが何を行うか選択する。次に第 2 資格派閥が選択するが、その選択肢は第 1 資格派閥の行動により制限される。



2.3.1 資格派閥[Eligibility]。各プレイヤーは(それぞれが持つ青色と赤色の)シリンダー 1 個を、イニシアティブトラックの第 1 または第 2 資格派閥ボックスに置く。

注意：英国は常に第 1 資格派閥ボックスでゲームを開始する。資格派閥の順番は各プロパガンダラウンド(6.0)においても変更されない。

2.3.2 資格派閥の選択肢[Options for Eligible Factions]

第 1 資格派閥：第 1 資格派閥プレイヤーは限定オペレーション(2.3.4)、イベント(5.0)、特殊活動(4.0)を伴ったオペレーション(3.0)、またはパス(2.3.3)が行える。

プレイヤーは希望するアクションを選択し、資格派閥シリンダーをイニシアティブトラックの該当するボックスに置いた後、直ちに選択したアクション(限定オペレーション、イベント、特殊活動を伴ったオペレーション、またはパス)を実行する。

第 2 資格派閥：第 2 資格派閥プレイヤーは第 1 資格派閥プレイヤーのシリンダーが置かれていないボックスの 1 つを選択してアクションを実行する(またはパスする)。

2.3.3 パス[Passing]。ボックスを選択した後、プレイヤーはそのボックスのアクションを取りやめてパスしてもよい。英国がパスした場合は 2 リソースを、MCP がパスした場合は 1 リソースを獲得する。両プレイヤーともパスしてもよく、その場合もイニシアティブトラックのシリンダーの順番により資格派閥が決定される(2.3.5)。

2.3.4 限定的オペレーション[Limited Operation]。限定オペレーションとは、特殊活動を伴わない 1 箇所のスペースのみで行うオペレーションのことである。限定オペレーションが駐留(3.2.2)、掃討(3.2.3)、または行軍(3.3.2)である場合は複数スペースのコマを使用できるが移動先のスペースは 1 箇所だけである。

2.3.5 資格派閥の変更[Adjust Eligibility]。両プレイヤーがアクションを選択して実行した後、イニシアティブトラックの資格派閥シリンダーのうち最も左のボックスにあるシリンダーを第 1 資格派閥に、もう一方のシリンダーを第 2 資格派閥に置き直す。

デザイン注記：限定オペレーションボックスを選択することでそのプレイヤーは次のカードにおける第 1 資格派閥が保証される。同様にオペレーション & 特殊活動ボックスを選択すれば次のカードでは第 2 資格派閥が保証される。イベントボックスを選択すれば次の資格派閥は相手プレイヤーが何を選択したかによる。*The British Way* でイベントを阻止する唯一の方法は、イベントボックスを選択してそのイベントをプレイまたはパスをするかのいずれかである。

2.3.6 次のカード[Next Card]。資格派閥がリセットされた後、引きデッキの次のカードを公開してプレイを続ける。

2.4 プロパガンダカード[Propaganda Card]

プロパガンダカードが公開された場合、プロパガンダラウンド(6.0)を行う。

注意：プロパガンダラウンドに至るまでの一連のイベントカードのプレイを「キャンペーン」と呼ぶ。

3.0 オペレーション

3.1 オペレーション全般 [Operations in General]

オペレーション (Op) を行う派閥は、その派閥シートに記載された 4 種類のオペレーションから 1 つを選択し、該当するマップスペース (通常は複数) を選ぶ。スペース選択の際は同じスペースを複数回選択できない。

通常、オペレーションにはリソースが必要であり、多くの場合選択したスペースごとに消費する。消費する派閥は、選択した各スペースがオペレーションで消費するために必要なリソースを持っていないなければならない。オペレーションが限定(2.3.4)である場合を除き、オペレーションは通常(リソースがある限り)何カ所のスペースでも実行できる。限定オペレーションの場合は 1 箇所のスペースのみ行える。

オペレーションを実行する派閥はオペレーションを解決するスペースの順番を決定し、影響を受ける(目標になる)敵のコマ、及び配置、置き換え、または移動する味方のコマを選ぶ。ひとたび目標が指定されると、その派閥コマは可能な限り影響を受ける。アクションにより他の派閥コマに影響を及ぼす場合、そのコマの所有派閥の許可は必要としない。

3.1.1 ポーン[Pawns]。必要であればオペレーション(3.0)、特殊活動(4.0)、またはその他のアクションで選択したスペースに白色または黒色のポーンをおいてマークする。ポーンは便宜上のものであり、プレイを制限するものではない。

3.1.2 無償オペレーション[Free Operations]。イベントによってはリソースを消費せずに無償でオペレーションまたは特殊活動を行える場合がある(5.4)。しかし訓練(3.2.1)または集結(3.3.1)を無償オペレーションで行っても、平定または煽動を行う場合は依然としてリソースを消費する。イベントテキスト(5.1.1、5.4)によって指示がない限り、その他の全ての条件や手順は通常どおり適用される。

3.2 英国のオペレーション [British Operations]

英国は「訓練」「駐留」「掃討」「強襲」のいずれからオペレーションを選択する。

注意：英国のコマは決して Thailand に配置することも、Thailand へ移動することもできない(1.3.3)。

3.2.1 訓練[Train]。訓練は英国の部隊を追加し、平定により支持を構築できる。Kuala Lumpur と／または MCP が支配していない任意の箇所の州を選択し、キューブを配置した各スペースにつき 2 リソースを消費する。

手順：Kuala Lumpur にキューブを 4 個まで、選択した各州に警察を 2 個まで配置する。次に(限定オペレーションであっても)英国支配であり、且つ兵員及び警察が配置されている選択スペース 1 箇所で平定を行い、テロマーカを任意の数だけ除去し、支持方向へ 1 段階移動する。平定を行うためにはテロマーカの除去 1 個ごと、並びに支持への移動に 2 リソースを必要とする(訓練オペレーションが無償であっても、3.1.2、5.4)。

注意：Templer が英国司令官である場合、訓練による平定は 2 箇所のスペースまで行える(6.6)。

3.2.2 駐留[Garrison]。駐留は兵員と／または警察を経済センターへ移動させてゲリラを発見・除去することで同所を守る。また英国部隊を Kuala Lumpur と 1 箇所の州に移動させてもよい。合計 2 リソースを(選択スペースごとではなく)消費する。

手順：任意の数の英国キューブ(兵員または警察)を任意の箇所のスペースから任意の箇所の経済センター、Kuala Lumpur、及び州 1 箇所へ移動する(限定オペレーションの場合、移動するキューブは全て 1 箇所のスペースに配置しなければならない)。次に各経済センターにおいて、キューブ 1 個につきゲリラ 1 個を活動状態にする。更に追加コストなしで経済センター 1 箇所で強襲を行える(限定オペレーションの場合、その経済センターが移動先として選択された場合のみ行える)。

3.2.3 掃討[Sweep]。掃討は兵員を移動させ、ゲリラを発見できる。任意の箇所の州と／または Kuala Lumpur を移動先として選択する。選択した移動先スペース 1 箇所につき 2 リソースを消費する。

手順：まず選択したスペースに隣接する任意の数の兵員を選択スペースへ同時に移動させる。次に選択した各スペースで、そこへ移動した、または既にそこにいたキューブ(移動したキューブがない場合でも可) 1 個につきゲリラ 1 個を活動状態(1.4.3)にする。密林州ではキューブ 2 個につきゲリラ 1 個を活動状態にする。

3.2.4 強襲[Assault]。強襲は敵のコマを除去する。キューブと MCP コマがある任意の箇所のスペースを選択する。選択スペース 1 箇所につき 2 リソースを消費する。

手順：選択した各スペースで、そこにいる兵員 1 個につき活動状態の敵のコマ 1 個、または山岳州では兵員 2 個につき 1 個、若しくは Kuala Lumpur 及び経済センターではキューブ 1 個につき 1 個を除去する。まず活動状態ゲリラを除去し、ゲリラがいなくなれば(潜伏状態も含む)拠点除去する。拠点を 1 個除去するごとに政治意志(1.10)を 1 追加する。

注意：スペースにいる潜伏状態ゲリラは全てのゲリラが活動状態になって除去されるまで拠点の除去を妨げる。

デザイン注記：ゲリラは兵員よりも打撃力では劣るが、対反乱側は強襲する前にゲリラの位置を確認する必要があるため情報面では有利である。

3.3 MCP のオペレーション[MCP Operations]

MCP は「集結」「行軍」「攻撃」「テロ」のいずれかからオペレーションを選択する。

3.3.1 集結[Rally]。集結は MCP の部隊を追加し、煽動により対立を増加できる。支持(1.6)または新村(1.12)のない任意の箇所の州、Thailand、または Kuala Lumpur を選ぶ。選択したスペース 1 箇所につき 1 リソースを消費する。

手順：選択した各スペースにゲリラ 1 個を配置するか、またはゲリラ 2 個を拠点に置き換える(スタッキングを遵守すること、1.4.2)。そのスペースに既に 1 個以上の拠点がある場合、そのスペースの人口値に拠点の数を合計した数のゲリラを配置するか、またはそのスペースの全てのゲリラを潜伏状態(1.4.3)に裏返す。次に MCP 支配であり、且つ拠点が存在する選択スペース 1 箇所での煽動を行い(限定オペレーションであってもよい)、テロマーカを任意の数だけ除去し、対立方向へ 1 段階移動する。煽動を行うためにはテロマーカの除去 1 個ごと、並びに対立への移動に 1 リソースを必要とする(集結オペレーションが無償であっても、3.1.2、5.4)。

3.3.2 行軍[March]。行軍はゲリラを移動させる。任意の箇所のスペースを移動先として選ぶ。EC 以外の移動先スペース 1 箇所につき 1 リソースを消費する(EC は無償で選択できる)。

手順：移動先スペースに隣接する任意の数のゲリラを移動先スペースへ同時に移動させる。1 箇所の起点スペースから移動先スペースに移動するゲリラは以下の条件が全て該当する場合、活動状態にする(1.4.3)。

- 移動先が経済センターであるか、または支持があり、且つ
- 移動したゲリラとそこにいるキューブの合計が 3 個を超えている。

それ以外の場合、移動したゲリラは現在の状態(活動状態または潜伏状態)のままである。

3.3.3 攻撃[Attack]。攻撃は英国部隊の除去を試みる。MCP ゲリラと英国キューブがあるスペースを選ぶ。選択したスペース 1 箇所につき 1 リソースを消費する。

手順：選択した各スペースで、全てのゲリラを活動状態(1.4.3)にした後ダイスを 1 個振る。出目がそこにいるゲリラの数以下であれば英国キューブを 2 個まで除去する(最初に警察を除去し、警察が除去できなければ兵員を除去する)。兵員が 1 個以上除去された場合、政治意思(1.10)を 1 低下させる。

デザイン注記：通常 MCP は英軍との直接戦闘を避けたが、戦争初期に MCP が行ったように効果的な攻撃で多くの死傷者が発生したり一時的にせよ街を占領されたりすることは、英国にとって政治的に好ましくなかった。

3.3.4 テロ[Terror]。テロは Kuala Lumpur と州を対立方向へ移動させ、またテロマーカを配置してこれ以上の影響を及ぼす試みを妨げる。経済センターにはテロの代わりに英国のリソース獲得を妨げるサボタージュマーカを配置する(6.2.1)。Kuala Lumpur のテロマーカと経済センターのサボタージュマーカはプロパガンダラウンド(6.1)での政治意思にも影響する。潜伏状態ゲリラが 1 個以上いる任意の数のスペースを選ぶ。選択された非 EC スペース 1 箇所につき 1 リソースを消費する(EC は無償で選択できる)。

手順：選択された各スペースで潜伏状態ゲリラ 1 個を活動状態にした後、まだそこに置かれていなければテロまたはサボタージュマーカ 1 個を配置する(テロは Kuala Lumpur と州に、サボタージュは EC に配置する)。その後各スペースを対立方向へ 1 段階移動する(EC は影響なし)。

注意：テロオペレーションは既にテロやサボタージュマーカが置かれているスペースにはこれ以上追加しないが、Kuala Lumpur や州を対立方向へ移動させることはできる。

4.0 特殊活動

4.1 特殊活動全般[Special Activities in General]

イニシアティブトラック(2.3)の派閥がオペレーション(3.0)を実行する場合、その派閥は特殊活動も1回実行できる(例外: 限定オペレーション、2.3.4)。実行する派閥はオペレーションと同様に影響するスペースとコマを選び、アクションを解決する順番を決定する。特殊活動を行う際は同じスペースを複数回選択できない。イベントによる特殊活動は無償で行える(資格派閥には影響しない、2.3.1)。

重要! 特殊活動の実行は、その派閥がオペレーションの実行直前、実行中、実行終了後のいずれのタイミングでも行える。

例: あるスペースで MCP が集結を行った後一旦停止して脅迫によりリソースを獲得し、その後別のスペースで集結を続けた。

4.1.1 オペレーションへの付随[Accompanying Operations]。 特殊活動には特定の種類のオペレーション(3.0)にのみ付随できるものがある。特定の特殊活動はその付随するオペレーションが実行された場所で行わなければならない。特に指定がない場合、特殊活動はどのようなオペレーションにも付随でき、また実行可能であればどのようなスペースにでも行える。

4.2 英国の特殊活動[British Special Activities]

英国は特殊活動を「移住」「報復」「空襲」のいずれかから選択する。

4.2.1 再定住[Resettle]。 再定住は新村を配置する。新村マーカーのない英国支配の州1箇所を選ぶ。訓練(3.2.1)にのみ付随できる。

手順: 選択した州1箇所に新村マーカー(1.12)を1個配置し、対立方向へ1段階移動させる。

注意: Briggs が英国司令官であれば(6.6)、再定住を実行する際は州を2箇所まで選択できる。新村マーカーを配置するためにはマーカーが利用可能でなければならず、マップ上の他の場所から取り去ることはできない。

4.2.2 報復[Reprisal]。 報復は対立(または支持)を取り除き、ゲリラ1個を隣接スペースに移動させる。英国兵員のいる州1箇所を選択できる。これは駐留(3.2.2)、掃討(3.2.3)、強襲(3.2.4)に付随できる。

手順: 選択した州を中立に変更し、まだ置かれていなければテロマーカー1個を配置し、ゲリラ1個を隣接スペースへ移動させる。

注意: Gurney が英国司令官であれば(6.6)、報復を実行する際は2箇所の州まで選択できる。

4.2.3 空襲[Air Strike]。 空襲は活動状態のゲリラを除去する。英国部隊がいる州を2箇所まで選ぶ。これは全てのオペレーションに付随できる。

手順: 選択した各スペースから活動状態ゲリラ1個を除去する。

デザイン注記: マラヤでの航空支援は地上部隊や諜報機関と連携したときが最も効果的だった。密林への盲目爆撃は殆ど成果を挙げなかったが、現地で行動中の地上部隊への近接航空支援、偵察、補給を行う航空作戦は効果的だった。

4.3 MCP の特殊活動[MCP Special Activities]

MCP は特殊活動を「脅迫」「恫喝」「待ち伏せ」のいずれかから選択する。

4.3.1 脅迫[Extort]。 脅迫により MCP はリソースを獲得できる。潜伏状態のゲリラが存在し且つ新村が存在しないスペースを2箇所まで選ぶ。脅迫は集結(3.3.1)、行軍(3.3.2)、テロ(3.3.4)に付随できる。

手順: 各スペースで、潜伏状態ゲリラ1個を活動状態にして1リソースを獲得する。

4.3.2 恫喝[Intimidate]。 恫喝は警察または新村のいずれかと支持を除去する。潜伏状態のゲリラがいるスペースを2箇所まで選ぶ。恫喝は集結(3.3.1)、またはテロ(3.3.4)に付随できる。

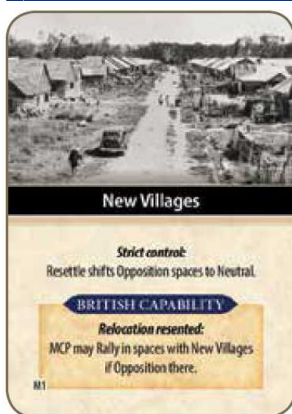
手順: 各スペースで、警察キューブ1個を除去する。またはゲリラの数が英国部隊より多い場合は警察の代わりにそのスペースの新村を除去できる。更に支持を除去する。

4.3.3 待ち伏せ[Ambush]。待ち伏せはスペース 1 箇所の攻撃を確実に実行し、更にその場所の全てのゲリラの発見を回避できる。待ち伏せは既に攻撃を行うために選択された、潜伏状態ゲリラがいる 1 箇所のスペースで行える。待ち伏せは攻撃(3.3.3)にのみ付随できる。また選択された攻撃スペースは通常どおりリソースを消費しなければならない。

手順：通常の攻撃手順の代わりにそのスペースの潜伏状態ゲリラを 1 個だけ活動状態にして、ダイスを振らずに敵コマ 1 個を除去する(最初に警察、警察がいないなら兵員)。兵員が除去された場合、政治意思(1.10)を 1 低下させる。

注意：イベント(5.4)による無償の待ち伏せは、選択スペースで無償の攻撃が実行されたものと見做す。

5.0 イベント



各イベントにはタイトル、イタリック体のフレイバーテキスト、イベントテキストが記載されている。フレイバーテキストは歴史的興味を示しているだけであり、プレイに影響しない。

5.1 イベントの実行 [Executing Events]

派閥がイベントを実行する際、その派閥はイベントテキストを文字どおり順番に実行する(他の派閥が行うアクションや決定が含まれることもある)。特に指定がない限り、実行する派閥はどのコマが影響を受けるかなど、テキストの実行に関わる全ての選択を行う。アクションを行うために他の派閥が指定されるかまたは選択された場合は、その派閥がアクションの詳細を決定する。永続的な効果を持ついくつかのイベントには、マーカーがプレイ補助として用意されている。

5.1.1 イベントテキストとルールが矛盾する場合、イベントテキストが優先される。しかし以下を遵守しなければならない。

- イベントはスタッキングに違反してはならない(従って拠点が既に 2 個存在する場所に更に拠点を配置したり、新村マーカーが既に 1 個存在する場所に更なる新村を配置することはできない)。
- イベントで配置できるのは利用可能コマ(1.4.1)とマーカーのみである。利用可能コマがない場合、またはスタッキング(1.4.2)に違反する場合、それらは置き換えを行わず除去される。
- イベントは英国政治意思を修正する際に 20 を超過または 0 未満にすることはできない(1.8、1.10)。

5.1.2 2 つのイベント内容が矛盾する場合、現在プレイされているイベントが優先される。

5.1.3 実行されるイベントのテキストは実行可能でなければならない。そのテキストの全てを実行できない場合、実行可能なものだけを実行する。

5.2 両用イベント [Dual Use]

多くのイベントは網掛けのないイベントテキストと網掛けされたイベントテキストの両方を持つ。実行する派閥は網掛けなしのテキストまたは網掛けテキストのどちらかを選択して実行できる(両方は不可)。多くの場合、網掛けなしテキストは英国に有利であるが、プレイヤーは派閥に関係なくどちらのテキストを選択してもよい。

デザイン注記：両用イベントは同じ原因による相反した影響、歴史的分岐点、あるいは異なった歴史的解釈の対象となる事例を表している。

5.3 能力 [Capabilities]

「英国能力」[BRITISH CAPABILITY]または「MCP 能力」[MCP CAPABILITY]と記載されたイベントは両用イベントであり、主にその派閥に関連した有益または不利益のいずれかの永続的な効果をもたらす。これらの表示はあくまで便宜的なものであり、両派閥はどちらの表示の能力イベントも実行できる。イベントの効果はそのゲームが終了するまで継続する。

注意：実行中の能力イベントカードはボードの近くに配置し、どの選択肢が選ばれたかを示すため能力マーカーを備忘として使用する。

5.4 無償オペレーション[Free Operations]

幾つかのイベントには通常のプレイ手順を中断して派閥がオペレーションや特殊活動を即座に実行するものがある。それらは通常無償であり、リソースコストは発生せず資格派閥条件にも影響しないが(2.3.1、3.1.2)、それ以外の手順や制限はイベントテキスト(5.1.1)により指示されない限り、引き続き適用される。

注意：平定と扇動は、無償オペレーションの一部であってもリソースを消費する(3.2.1、3.3.1)。無償の待ち伏せ特殊活動は、そのスペースで無償の攻撃が行われていると見做して実行される(4.3.3)。

6.0 プロパガンダラウンド

各プロパガンダカードが公開された時点で、プロパガンダラウンドを以下のフェイズの順番に従って行う。プロパガンダラウンド補助シートにもこの順番が記載されている。

6.1 政治意志フェイズ[Political Will Phase]

マーカーを移動させる前に、以下の調整により政治意志が実質的に移動する値を計算する。

6.1.1 人心掌握[Hearts and Minds]。全ての支持スペースの人口値合計から、新村マーカーのあるスペースの人口値を除いた全ての対立スペースの人口値合計とを引く。その差分だけ政治的意思を修正する。正数なら増加させ、負数なら減少させる。

注意：新村が置かれた対立州はこのステップでは人口値をカウントしないことに注意。

6.1.2 恫喝された移住者[Settlers Intimidated?]。まずゲリラの数が英国キューブの数を上回っている各経済センターごとにサボタージュマーカー 1 個を配置する(既にあれば配置しない)。次にサボタージュマーカーのある各経済センター、テロマーカーのある Kuala Lumpur それぞれにつき政治的意思を 1 低下させる。

注意：マーカーを移動させて勝敗を判定する前にこれらのステップで政治的意思が実質的に移動する値を算出する。1 回の増減ごとにマーカーを移動させるのではない。

6.1.3 勝敗[Victory?]。英国政治意志が 0 ~ 2 になった場合、直ちに MCP の勝利でゲームは終了する。英国政治意志が 18 ~ 20 になった場合、直ちに英国の勝利でゲームは終了する。それ以外はプレイを継続する。

6.1.4 ゲーム終了[Game End?]。これが最終プロパガンダカードである場合、ゲームを終了して勝敗(7.0)に従って得点を確認し、勝敗を決定する。

6.2 リソースフェイズ[Resource Phase]

6.2.1 英国の収入[British Earnings]。英国は英国支配の人口値にサボタージュのない経済センターの経済値を合計したリソースを獲得する。

6.2.2 MCP の収入[MCP Earnings]。MCP はマップ上の拠点の数の 2 倍に相当するリソースを獲得する。

6.3 サポートフェイズ[Support Phase]

英国と MCP はリソースを消費して支持と対立(1.6)を変更できる。

6.3.1 平定[Pacify]。英国はリソースを消費して 2 箇所までのスペースで支持を構築できる。各スペースは英国支配(1.7)であり且つ警察と兵員がいなければならない。英国のリソースを 2 消費するごとにそのスペースのテロマーカー 1 個を取り除くか、テロがなければ支持方向へ最大で 1 段階まで移動させる。

デザイン注記：兵員と警察、あるいは地元の民兵が協力することで民衆の支持獲得に必要な安全保障を提供する。

6.3.2 扇動[Agitate]。MCP は英国支配(1.7)のない MCP コマが存在する 2 箇所までのスペースを対立に変更するためにリソースを消費できる。MCP のリソースを 1 消費するごとにそのスペースのテロマーカー 1 個を取り除くか、テロマーカーがなければ対立方向へ最大で 1 段階まで移動させる。

6.4 再配置フェイズ[Redeploy Phase]

6.4.1 英国の再配置[British Redeploy]。英国は経済センター、または MCP 支配の州にいる兵員を Kuala Lumpur、または英国支配の州へ移動させなければならない。次に英国は警察を経済センター、Kuala Lumpur、及び英国支配の州に移動できる。

6.4.2 支配[Control]。上記の移動を反映させて英国支配(1.7)を変更する。

6.5 リセットフェイズ[6.4 Reset Phase]

その後、次のカードの準備を以下のとおりに行う。

- サボタージュ、及びテロマーカーを全てマップから取り除く。
- 全てのゲリラを潜伏状態にする(1.4.3)。
- 可能であれば司令官トラック(6.6)のマーカーを1マス右へ移動させる。
- 引きデッキの次のカードを公開し、プレイを続行する(2.3.2)。

6.6 司令官トラック[Commander Track]。

マラヤにおける英国の全体戦略は紛争の過程を経て発展していった。こうした変化を反映させるため、英国の幾つかのアクションでの選択可能なスペース数は司令官トラックにより変更される。

6.6.1 トラックの移動[Moving the Track]。 司令官トラックは各プロパガンダラウンド(6.5)終了時、及びいくつかのイベント(5.0)で移動する。

6.6.2 司令官トラックの効果[Effects of the Track]。 英国は司令官トラックが Gurney である場合、2 箇所のスペースで報復を実行できる。Briggs の場合は2箇所のスペースで再定住を実行できる。Templer の場合は訓練の際に2箇所の選択スペースで平定を実行できる。

注意：Templer の効果によりプレイヤーは訓練の目的で選択した2箇所のスペースで平定を行える。限定オペレーションであっても英国は1箇所の訓練スペースで平定を行える。

6.6.3 ガーニー殺害[Gurney Killed]。「ガーニー殺害」(M10)の網付きオプションは次のリセットフェイズ (6.5) までの間、司令官トラックの効果をキャンセルする。備忘として司令官マーカーを裏返す。

デザイン注記：ハロルド・ブリッグズ卿は高等弁務官ではなかったが彼の「ブリッグズ計画」は初期のガーニーによる「テロ対策」期と後のテンプラーによる「人心掌握」アプローチの間で行われたもので非常に高い影響力があり、英国戦略の3つの主要な段階を説明するのに役立つ。

7.0 勝敗

勝敗は英国の政治意志(1.8)のレベルによって決定される。英国政治意志はボード端トラックで0～20の範囲で表示される。

7.0.1 早期の勝利[Early Victory]。 プロパガンダラウンドの政治意志フェイズの勝敗チェックにおいて英国政治意志が0～3の場合はMCPの勝利、18～20の場合は英国の勝利となる。

7.0.2 最終的勝敗[Final Victory]。 最終プロパガンダラウンドの政治意志フェイズが終了した時点で両プレイヤーとも勝利していない場合、政治意志が10未満であればMCPの勝利となり、10より大きければ英国の勝利となる。政治意志が10の場合、ゲームは引き分けとなる。

7.1 政治意志の上昇[Raising Political Will]

英国政治意志は以下の場合増加する。

- 強襲またはイベントにより MCP 拠点1個を除去する(+1 PW)
- MCP 支配を除去する(+スペースの人口値 PW)
- イベント(+1 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、支持人口値合計が(新村のない)対立人口値合計よりも多い(+差分 PW)

7.2 政治意思の低下[Lowering Political Will]

英国政治意思は以下の場合低下する。

- 兵員を除去した MCP の攻撃または待ち伏せごとに(-1 PW)
- MCP 支配の配置(-スペースの人口値 PW)
- イベント(-1 から-2 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、(新村のない)対立人口値合計が支持人口値合計よりも多い(-差分 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、テロマーカーが置かれた Kuala Lumpur、及びサボタージュマーカーが置かれた経済センターごとに(各-1 PW)

セットアップ手順 (2.1)



マラヤ非常事態、1948-1960 年

デッキの準備[Deck Preparation]。Malaya 専用イベントカードを集め、プロパガンダカード 3 枚を一旦取り除いて残りのカードをシャッフルする。イベントカード 6 枚で 3 つの山札を作り、残りの 14 枚のイベントカードは脇に置く(使用しない)。それぞれの山札について、イベントカード 2 枚にプロパガンダカード 1 枚を混ぜてシャッフルし、残りのイベントカード 4 枚の下に置く。こうしてできた 7 枚のカードを 3 つ重ねて、21 枚のイベントデッキを完成させる。

注意：MCP は拠点用の赤色ディスクを 4 個のみ使用し、残りのディスクは脇に置いておくこと。その他の木製コマは全て Malaya で使用する。

以下のようにマップをセットアップする(本冊子の裏面のセットアップ図を参照)。

- リソース：MCP 10、英国 20
- 司令官トラック：Gurney
- 英国政治意志：12

- イニシアティブ：英国第 1 資格派閥、MCP 第 2 資格派閥

利用可能：

MCP 一拠点 2 個、ゲリラ 9 個

英国一兵員 7 個、警察 9 個

Kuala Lumpur:

英国支配、支持

英国一兵員 4 個、警察 2 個

Perak 及び Johore:

英国支配、中立

MCP 一ゲリラ 1 個

英国一兵員 2 個、警察 2 個

Pahang:

MCP 支配、対立

MCP 一拠点 1 個、ゲリラ 2 個

Kelantan:

MCP 支配、中立

MCP 一拠点 1 個、ゲリラ 1 個

Trengganu:

MCP 支配、中立

MCP 一ゲリラ 1 個

Kedah、Thailand、Selangor、Negri Sembilan:

非支配、中立、コマなし

拡張したマラヤ非常事態

デッキの準備[Deck Preparation]。Malaya 専用イベントカードを集め、プロパガンダカード 3 枚を一旦取り除いて残りのカードをシャッフルする。通常イベントカード 8 枚で 3 つの山札を作り、残りの 8 枚の通常イベントカードは脇に置く(使用しない)。それぞれの山札について、イベントカード 4 枚にプロパガンダカード 1 枚を混ぜてシャッフルし、残りのイベントカード 4 枚の下に置く。こうしてできた 9 枚のカードを 3 つ重ねて、27 枚のイベントデッキを完成させる。

上記の指示に従ってマップと駒をセットアップする。

デザイン注記：この Malaya 追加シナリオは各キャンペーンに 2 枚のカードを追加することでゲームを拡張する。*The British Way* の全ての紛争は *Fire in the Lake* や *Colonial Twilight* 等の COIN ゲームの紛争に比べると比較的低強度であるが、Malaya はより高い作戦強度グループに当てはまる。従ってこのシナリオは *The British Way* が通常用意するより少し長いゲームを希望するプレイヤーのためのオプションシナリオである。



セットアップ図