

## The British Way: キャンペーンイベントカード

### E1. 分離

**集団移住と暴力：**帝国威信を 3 下げる。英国はこのカード上に兵員を 4 個まで置くことができる。置かれた兵員 2 個ごとに帝国威信の損失が 1 減少する。次のリセットフェイズにこのカードの兵員を任意の都市に戻す。

### E2. ビルマ

**混沌とした情勢：**英国はこのカード上に兵員を 3 個まで置くことができる。次にダイスを 1 個振る。出目がこのカード上の兵員以下なら帝国威信を 1 上げる。それ以外は帝国威信を 2 下げる。

### E3. ゴールドコースト

**抗議と不穏：**英国は帝国威信を 1 下げるか、このカード上に兵員 2 個を置いてダイスを 1 個振る。出目が 1-4 なら帝国威信を 1 上げる。5-6 なら帝国威信を 2 下げる。次のリセットフェイズにこのカード上の兵員を任意の都市に戻す。

### E4. 冷戦危機

**基地の戦略的価値 (Palestine)：**政治意思を 2、帝国威信を 1 上げる。

**共産主義の封じ込め (Malaya)：**英国リソースが 20 なら帝国威信を 1 上げる。それ以外なら英国リソースを 20 に変更する。

### E5. "ギャング、凶悪犯、盗賊"

**敵対勢力を非合法化：**  
Palestine の場合、英国はスペース 1 箇所で搜索を、更にそこで集団拘束を行える。次にイルグンはスペース 1 箇所で強奪を行える。

Malaya の場合、英国はスペース 1 箇所で報復を行える。次に MCP はスペース 2 箇所で脅迫を行える。

### E6. 汚い戦争

**非合法的な暴力：**英国は帝国威信を 1 下げることで、英国コマが敵より多い任意のスペースからゲリラを 3 個まで除去して利用可能に置くことができる (Malaya の場合、選択された各スペースにテロマーカー 1 個を配置する)。

### E7. 戦争疲弊

**資源の枯渇：**  
Palestine の場合、英国は次のリセットフェイズまでオペレーションはスペース 2 箇所までしか選択できない。

Malaya の場合、英国は経済センターのうち 1 箇所にサボタージュマーカー 1 個を配置しなければならない。

### E8. 国際連合

**総会開催：**次の政治意志フェイズで Palestine の場合、マップ上に夜間外出禁止が 1 個以上あれば帝国威信を 1 下げる。

Malaya の場合、対立人口値が支持人口値より高いなら帝国威信を 1 下げる。

### E9. 特別な関係

**アメリカの影響力：**  
Palestine の場合、イルグンの宣伝は次のリセットフェイズまで選択スペース 1 箇所につき政治意思を 2 下げる。

Malaya の場合、英国は次のサポートフェイズまで、支持方向への移動またはテロマーカー除去はリソースを消費しない。

### E10. ニヤサランド

**非常事態宣言：**英国は帝国威信を 1 下げるか、またはこのカード上に兵員 2 個を置いてダイスを 1 個振る。出目が 1-4 なら帝国威信を 1 上げる。5-6 なら帝国威信を 2 下げる。カード上の兵員は次のリセットフェイズに Nairobi か任意の英国基地に戻す。

### E11. 運河地帯

**小規模の暴力：**英国は帝国威信を 2 下げるか、または兵員 2 個をゲームから永久除去して帝国威信を 1 下げる。

### E12. マスケットター作戦

**最後のギャンブル：**英国は帝国威信を 1 下げるか、または両プレイヤーはダイスを振る。英国の出目が大きければ帝国威信を 2 上げる。そうでなければその差分だけ帝国威信を減らす。

### E13. 現地での内戦

**キクユ内戦 (Kenya)：**英国はプレイ外から警察を 1 個ずつ、英国支配とゲリラのあるスペース 2 箇所に配置してもよい。

**地域間暴動 (Cyprus)：** EOKA はサボタージュマーカを構成員と警察のあるスペース 1 箇所に配置できる。

### E14. 教訓

**成功が周囲を奮起させる：**前のゲームの結果が優勢が退去であった場合、英国は無償の限定オペレーションを 2 回行える。次に反乱派閥は無償で限定オペレーションを 1 回行える。前のゲームの結果が離脱か降伏であった場合、効果が逆になる。

### E15. レガシー作戦

**残虐行為関連文書の破棄：** Kenya の場合、次のリセットフェイズまで暴動判定は行わない。

Cyprus の場合、次の政治意志フェイズまで政治意志は国際世論トラック値の半分（切り捨て）だけ下げる。

### E16. 人権条約

**弾圧を非難：**次の政治意志フェイズで Kenya の場合、パイプライン値が 2 を超えていれば帝国威信を 1 下げる。

Cyprus の場合、マップ上に外出禁止が 2 個以上あれば帝国威信を 1 下げる。

### E17. 保守党

**後方支援者による圧力：**次の政治意志フェイズで政治意志トラックを調整した後 Kenya の場合、政治意志が 10 を超えていれば帝国威信を 1 上げる。

Cyprus の場合、政治的意志が 5 を超えていれば帝国威信を 1 上げる。

### E18. 植民地自由化運動

**反帝国キャンペーン：**次の政治意志フェイズに政治意志トラックを調整した後ケニアの場合、政治意志が 10 未満であれば帝国威信を 1 下げる。

キプロスの場合、政治意志が 5 未満であれば帝国威信を 1 下げる。