

# THE BRITISH WAY

## Kenya

1952-1956



*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.....	10
2.0 プレイの手順.....	5	7.0 勝敗.....	11
3.0 オペレーション.....	6	セットアップ手順.....	12
4.0 特殊活動.....	8	セットアップ図.....	13
5.0 イベント.....	9	(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: Kenya 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、Malaya、Cyprus とともに、第二次世界大戦後、世界を席卷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: Kenya は 1952 年 10 月から 1956 年にマウマウが実質的に敗北するまでの、ケニア中央州におけるマウマウに対する英国の反乱鎮圧活動に焦点を当てている（但しケニア非常事態は公式には 1960 年まで続き、少数のマウマウがまだ戦闘を継続していた）。このゲームでは地方での紛争の反乱鎮圧と、一般的に「パイプライン」として知られる、非常事態中に英国が実施した住民の大規模移住と拘留に焦点を当てている。マップにはナイロビが描かれているが、この時期の都市部の暴動や抗議行動については詳細には取り扱っていない。

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の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: Kenya 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。これによりいずれかの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: Kenya 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 Kenya ゲームボード(1.3)。
- Kenya 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）10 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 3 個（青色 1 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。Kenya 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、パイプライン 1 個、人口値 5 個（「0」または「1」の数値）、英国／マウマウ支配 12 個、忠誠／抵抗 10 個、テロ 15 個、能力 8 個。それ以外の全てのマーカーは Kenya 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]

マップはケニア中央州をいくつかの異なるスペースに分割して表示している。



**1.3.1 マップスペース[Map Spaces]**。マップスペースには行政区(保護または非保護)、密林山地、Nairobi 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。南部諸州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 行政区[Provinces]**。9 箇所の色の薄い大きな不定型スペースは行政区である。各州には人口値(「1」「2」のいずれか)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)で忠誠・抵抗(1.6)を変更することにより政治意志(1.10)に影響を与える。またマウマウ集結オペレーション(3.3.1)に影響することもある。また各行政区には支配マーカー(1.7)を配置する大スペースと忠誠・抵抗マーカー(1.6)を配置する小スペースがある。行政区は更に保護行政区(Meru, Nyeri, Embu, Fort Hall, 及び Kiambu, 名称が黒字で末尾に「(R)」が付いている)、または非保護行政区(Thompson's Falls, Rift Valley, Nanyuki, Thika, 名称が白字)として区別され、マウマウ集結オペレーション(3.3.1)と宣誓特殊活動に影響する。保護行政区の人口値は英国移住オペレーション(3.2.2)といくつかのイベント(5.0)によっても減少する場合があります、そうした行政区の現在の人口値を示すために「0」「1」番号小マーカーを使用する。人口値が1または2の行政区は「居住」とみなし、人口値が0の行政区は「無人」とみなす。

**デザイン注記：**保護行政区は植民地政府により設定された Kikuyu, Embu, Meru の各保護区を表している。人口の多い非保護行政区はホワイトハイランドを表しており、少数の白人入植者がキク族労働者の大半を支配していた。ケニア山とアバダレス山は密林に覆われた山脈であり、マウマウ反乱勢力を守る重要な役割を果たした。

**1.3.3 密林山地[Mountain Jungles]**。2 箇所の色の濃い大きな不定型スペースは密林山地である。密林山地は人口値が0であり、したがって「無人」である。いずれの派閥も支配できるが、忠誠または抵抗へ移動することはできない。

**1.3.4 ナイロビ[Nairobi]**。大きな円形スペースはケニアの首都 Nairobi である。行政区同様、Nairobi は人口値「2」を持ち、支配マーカーと忠誠・抵抗マーカーを配置する2つのスペースを有している。Nairobi は居住非保護スペースと見做され、そこにテロマーカーを配置することでプロパガンダラウンド(6.1)での政治意志に追加の影響を与える。

**1.3.5 プレイ外[Out of Play]**。プレイ外ボックスはいくつかの警察キューブが置かれた状態でゲームを開始する。これらのキューブは移住オペレーション(3.2.2)、またはイベント効果(5.0)によってプレイに戻されるまで使用できない。

**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：**Kiambu にいるマウマウゲリラは Rift Valley、Aberdares、Fort Hall、Thika、Nairobi 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)および警察(青色キューブ)、マウマウゲリラ(赤色八角形シリンダー)および拠点(赤色ディスク)を表している。

**デザイン注記：**英国警察は都市入植者警察とキク族自警団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！** Kenya でマウマウが使用する拠点ディスクは4個だけである。また英国が使用する黄褐色兵員は10個だけである。残りの赤色ディスクと黄褐色キューブ5個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でなければ、マップ上の他の場所から部隊を取り去ることができる。

**デザイン注記：**利用可能ゲリラのないマウマウが集結(3.3.1)を行うと、ゲリラをマップから除去して同じスペースか別のスペースのいずれか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。

- (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。

**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)またはマウマウ(赤色)をプレイする。

## 1.6 忠誠と抵抗[Loyalty and Resistance]



忠誠・抵抗マーカは行政区と Nairobi に配置できる。また一部のオペレーション、特殊活動、プロ

バガンダラウンド(6.1)で政治意志に影響を与える。Nairobi(1.3.4)と全ての居住行政区州(1.3.2)は常に英国のケニア支配に対して忠誠、抵抗(または中立)の3段階のいずれかを示しており、これはプレイの間に変化する。各スペースは忠誠、抵抗(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。忠誠または抵抗の方向へ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忠誠または抵抗に変更するよう指示された場合、既に配置された忠誠・抵抗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：**密林山地(1.3.3)及び無人行政区(1.3.2)は決して忠誠や抵抗は配置されず、常に中立として扱われる。居住行政区が無人となった場合、直ちにそのスペースの忠誠または抵抗マーカを取り除く。

**デザイン注記：**英国はキクユ族の90%がマウマウを支持し英国の植民地支配に反対していると推定していたが、英国の弾圧と提供された利益によりそれでも膨大な人数が忠誠を尽くすことを選んだ。忠誠と抵抗という区別は、英国とマウマウの支持要求の間で引き裂かれた住民達の決断を表している。

## 1.7 支配[Control]



全てのスペースは常に非支配(マーカがないことで表示する)、または英国若しくはマウマウが支配(いずれかの派閥支配マーカで表示する)している。英国とマウマウはそのスペースにいる自身の木製部隊コマ(1.4)が相手の部隊コマ(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。マウマウ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：**英国の支配は、マウマウの影響下からホワイトハイランドとナイロビを保護しつつ反乱の渦中にある保護行政区住民を統治する英国の目標を表している。マウマウの支配は、保護行政区の奪取とケニアのより広大な地域に反乱を拡大させるという目標を表している。

## 1.8 リソース[Resources]

マウマウはオペレーション(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赤色シリンダーを使用することでマークする。

## 1.9 テロ[Terror]



テロマーカーはマウマウのテロオペレーション(3.3.3)、英国の報復特殊活動(4.2.2)、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に影響する。

## 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 パイプライン[Pipeline]



英国が実施した住民統制と抑留政策の過酷さはパイプライントラック(6.6)上のマーカーで記録される。これは英国が移住(3.2.2)、報復(4.2.2)を行う際に選択できるスペース数に影響する。またこれらによるアクション結果が英国政治意思(1.10)に影響する場合がある。

# 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マウマウ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、英国またはマウマウ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：**マウマウは常に第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、英国プレイヤーはパイプライントラック(6.6)のマーカーをいずれかの方向へ1マス移動できる。マウマウがパスした場合は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展開(3.2.1)、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。

マウマウのオペレーションは選択されたスペースごとにリソースを消費する。英国のオペレーションはリソースを消費しない。オペレーションは限定(2.3.4)の場合を除き、通常は(マウマウの場合はリソースが残っている限り)何箇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]**。襲撃(4.3.3)、及び特定のイベントにおいては、リソースを消費しない無償のオペレーションまたは特殊活動が行える(5.4)。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「展開」「移住」「掃討」「強襲」のいずれかからオペレーションを選択する。

**3.2.1 展開[Deploy]**。展開は英国の部隊を追加し、密林山地以外の任意のスペース 1 箇所へ兵員を迅速に配備できる。Nairobi と／または任意の数の英国支配行政区を選択する。

**手順**：Nairobi にキューブを 4 個まで、選択した各行政区に警察を 2 個まで配置する。次に、望むなら任意の数の兵員を密林山地以外の選択スペース 1 箇所へ移動できる。これは限定オペレーション(2.3.4)であっても行える。

**注意**：限定展開オペレーションは 1 箇所のスペースにキューブを配置し、異なるスペースに兵員を移動できる。これは配置したばかりの兵員も含まれる。

**3.2.2 移住[Relocate]**。移住は保護行政区から人口値を取り除き、プレイ外(1.3.5)の警察を利用可能に置く。英国支配の居住保護行政区を、パイプライントラック(6.6)による指定数まで選択する。

**手順**：選択した各スペースで、人口値を 1 減少させて（可能であれば）プレイ外の警察 1 個を利用可能へ移す。次に、現在のパイプライン値(6.6.3)で暴動判定を行う。

**デザイン注記**：移住は、100 万人以上のキクユ族が保護村落に移転させられた英国の村落化戦略を表している。強固な住民統制を確立するこの政策は、英国が忠誠派住民または劣悪な保護村落から抜け出たい人々によってキクユ族自警団を組織する際にも役立った。

**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。任意の箇所のスペースを移動先として選択する。

**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）キューブ 1 個につきゲリラ 1 個を活動状態(1.4.3)にする。密林山地ではキューブ 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。キューブとマウマウコマがある任意の箇所のスペースを選択する。

**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、または密林山地では兵員 2 個につき 1 個、若しくは Nairobi 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）拠点を除去する。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 マウマウのオペレーション [Mau Mau Operations]

マウマウは「集結」「行軍」「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]**。集結はマウマウの部隊を追加する。任意の数の保護行政区、及び忠誠(1.6)のないそれ以外のスペースを選ぶ。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。

**3.3.2 行軍[March]**。行軍はゲリラを移動させる。任意の数のスペースを移動先として選ぶ。移動先スペース 1 箇所につき 1 リソースを消費する。

**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)。

- 移動先が居住の非保護行政区、または忠誠のある保護行政区であり、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 テロ[Terror]**。テロは Nairobi と居住行政区を抵抗方向へ移動させ、テロマーカを配置するか代わりに警察を除去する。非保護行政区の居住スペースに置かれたテロマーカはプロパガンダラウンド(6.1)で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。選択されたスペース 1 箇所につき 1 リソースを消費する。

**手順：**選択された各スペースで潜伏状態ゲリラ 1 個を活動状態にする。次に、まだ置かれていなければテロマーカ 1 個をそのスペースに配置して抵抗方向へ 1 段階移動するか、または警察を 2 個まで除去するかのいずれかを行う。

**注意：**テロオペレーションは既にテロマーカが置かれたスペースには更にマーカを追加できない。

**デザイン注記：**マウマウは極度の武器不足に陥っており英国の兵員に対して大規模な攻撃を仕掛けることはできなかったが、相当数の警察に脅威を与えてこれらを排除することに成功した。マウマウのこうした能力を反映するため、他の COIN 作では標準的な攻撃オペレーションは行えず、代わりにテロで警察を除去することができる。

## 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：**あるスペースでマウマウが集結を行った後一旦停止して補給によりリソースを獲得し、その後別のスペースで集結を継続した。

#### 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「報奨」「報復」「空襲」のいずれかから選択する。

**4.2.1 報奨[Reward]**。報奨はスペースを忠誠の方向へ移動させ、テロを取り除く。英国支配の居住スペース 1 箇所を選ぶ。これは展開(3.2.1)、移住(3.2.2)に付随できる。

**手順：**選択したスペース 1 箇所(可能なら)テロマーカ 1 個を取り除き、忠誠方向へ 1 段階移動する。



**4.2.2 報復[Reprisal]**。報復は抵抗(または忠誠)を取り除き、ゲリラ 1 個を隣接スペースに移動させる。報復は英国兵員のいる居住スペース 1 箇所をパイプライントラック(6.6)による指定数まで選ぶことができる。これは掃討(3.2.3)、強襲(3.2.4)に付随できる。

**手順**：選択したスペースを中立に変更し、まだ置かれていなければテロマーカ 1 個を配置し、ゲリラ 1 個を隣接スペースへ移動させる。次に現在のパイプライン値(6.6.3)で暴動を判定する。

**注意**：報復は既にテロマーカが置かれたスペースには更にマーカを追加できない。

**4.2.3 空襲[Air Strike]**。空襲は活動状態のゲリラを除去する。英国部隊がいる行政区または密林山地を 1 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**：選択したスペース 1 箇所から活動状態ゲリラ 1 個、密林山地を選択すれば 2 個を除去する。

## 4.3 マウマウの特殊活動

### [Mau Mau Special Activities]

マウマウは特殊活動を「補給」「宣誓」「襲撃」のいずれかから選択する。

**4.3.1 補給[Supply]**。補給はマウマウがリソースを獲得することを可能にする。補給は全てのオペレーションに付随できる。

**手順**：マウマウは Nairobi にある各拠点ごとに 1 リソースを獲得し、加えてゲリラまたは抵抗のある各スペースで Nairobi と連結している他の各拠点ごとに 1 リソースを獲得する。

**注意**：スペースの連結をたどるためには、マウマウは Nairobi または拠点のあるスペースにゲリラや抵抗がある必要はなく、それらの間のスペースにあればよい。

**4.3.2 宣誓[Oath]**。宣誓はスペースを抵抗へ移動させ、ゲリラを配置する。潜伏状態ゲリラが 1 個以上いる居住の保護行政区 1 箇所を選ぶ。宣誓は全てのオペレーションに付随できる。

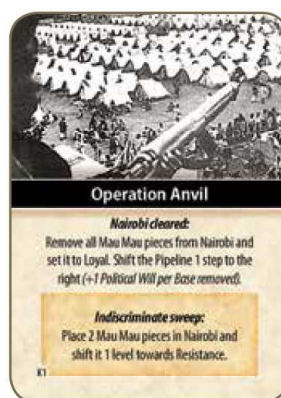
**手順**：選択されたスペースでゲリラを 1 個まで配置し、更にそのスペースを抵抗方向へ 1 段階移動する。

**4.3.3 襲撃[Raid]**。襲撃により、マウマウは密林山地から攻撃を行う。または密林山地へ退却できる。密林山地に隣接する行政区 1 箇所を選ぶ。襲撃は全てのオペレーションに付随できる。

**手順**：密林山地 1 箇所にいるゲリラ 1-2 個を隣接するスペース 1 箇所へ移動させ、そこで無償の限定オペレーション 1 回を行う。またはスペース 1 箇所にいる任意の数のゲリラを隣接する密林山地 1 箇所へ移動して潜伏状態にする(1.4.3)。

**注意**：襲撃で限定オペレーションを実行するためには、最低 1 個のゲリラが選択したスペースへ移動することが可能でなければならない。

## 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、マーカがブ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 個存在する場所へ更に拠点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。

- イベントはマウマウのリソース、または英国政治意思を修正する際に 20 を超過する、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、歴史的な分岐点、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「マウマウ能力」[MAU MAU 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。

# 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 キクユ族の抵抗[Kikuyu Resistance]。**全ての忠誠スペースの人口値合計から、全ての抵抗スペースの人口値合計を引く。負数なら政治意思をその数だけ減少させる。但し正数の場合は増加させない。

**注意：**たとえ忠誠人口値が抵抗人口値を上回っても、英国はこのステップで政治意志を獲得できない。

**6.1.2 恫喝された移住者[Settlers Intimidated?]**。テロマーカーのある居住の非保護スペースごとに政治的意思を1低下させる。

**6.1.3 マウマウ封じ込め[Mau Mau Contained?]**。Nairobiにマウマウのコマがない場合、政治意志を2増加させる。密林山地以外に拠点がない場合、政治意志を2増加させる。

**6.1.4 勝敗[Victory?]**。英国政治意志が0～2になった場合、直ちにマウマウ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。

**6.1.5 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]

マウマウは、マップ上の拠点の数に等しいリソースを最大20(1.8)まで獲得する。

## 6.3 サポートフェイズ[Support Phase]

英国とマウマウは報奨と宣誓を実行することで忠誠と抵抗(1.6)を変更できる。

**6.3.1 報奨[Reward]**。英国は報奨特殊活動を1回行える。

**6.3.2 宣誓[Oath]**。マウマウは宣誓特殊活動を1回行える。

## 6.4 再配置フェイズ[Redeploy Phase]

**6.4.1 英国の再配置[British Redeploy]**。英国は密林山地にいる兵員を英国支配スペースまたは Nairobi へ移動させなければならない。次に英国は警察を任意の箇所の英国支配の行政区または Nairobi に移動できる。

**6.4.2 密林キャンプ[Forest Camps]**。マウマウは各密林山地ごとに無償の集結を行える。

**6.4.3 支配[Control]**。上記の移動を反映させて支配(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。

- 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)。
- 英国はパイプライントラック(6.6)のマーカーをいずれかの方向へ1マス移動させてもよい。
- 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 パイプライントラック [Pipeline Track ]。

ケニアにおいて英国はマウマウを制圧するため、次第に抑圧的な政策を取っていった。そうした政策は苛酷な内容と実行中に発生した虐待のため英国国内でも物議を醸した。パイプライントラックはケニアでの英国政策の現状の過酷さと、これらの残虐行為が公になった際の道徳的非難の可能性を表している。

**6.6.1 トラックの移動[Moving the Track]**。パイプライントラックは英国によるパス(2.3.3)、各プロパガンダラウンド(6.5)終了時、いくつかのイベント(5.0)で移動する。

**6.6.2 トラックの効果[Effects of the Track]**。パイプライントラックは移住(3.2.2)及び報復(4.2.2)で選択できるスペース数を決定する。また英国はこれらのアクションを行う際に以下の「暴動」判定を行わなければならない。

**6.6.3 暴動判定[Roll for Outrage]**。英国が移住(3.2.2)または報復(4.2.2)を行った場合、ダイス1個を振る。出目が現在のパイプライントラック値よりも低ければ政治意志を1減少させる。一部のイベント(5.0)でも同様の暴動判定を要求される場合がある。パイプライントラックが0または1なら暴動が発生しないため、判定を行う必要はない。

**注意：**選択されたスペース数に関係なく、報復や移住が行われるたびに暴動のダイス判定を1回だけ行う。例えばパイプラインが3であれば英国は2箇所のスペースで報復を行えるが、それでもパイプライントラック値に対して振るダイスは1回だけである。



## 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の場合はマウマウの勝利、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未満であればマウマウの勝利となり、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マウマウ拠点 1 個を除去する(+1 PW)
- マウマウ支配を除去する(+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、Nairobi にマウマウのコマがない (+ 2PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、密林山地以外にマウマウ拠点が無い (+ 2PW)

## 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。

- MCP 支配の配置(-スペースの人口値 PW)
- 暴動判定(-1 PW)
- イベント(-1 から-4 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、抵抗人口値の合計が忠誠人口値の合計よりも多い (-差分 PW)
- プロパガンダラウンドにおいて、テロマーカが置かれた居住非保護スペースごとに (各-1PW)

## セットアップ手順 (2.1)



### ケニア非常事態、1952-1956 年

**デッキの準備[Deck Preparation]**。Kenya 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：**マウマウは拠点用赤色ディスクを 4 個のみ使用し、英国は黄褐色兵員キューブを 10 個のみ使用する。5 個目の赤色ディスクと 5 個の黄褐色キューブは脇に置いておくこと。その他の木製コマは全て Kenya 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：マウマウ 8
- パイプライン：非常事態権限(1)
- 英国政治意志：12
- イニシアティブ：マウマウ第 1 資格派閥、英国第 2 資格派閥

**利用可能：**

マウマウー拠点 1 個、ゲリラ 7 個

英国一兵員 4 個

**プレイ外：**

英国一警察 8 個

**Nairobi:**

英国支配、中立

マウマウー拠点 1 個、ゲリラ 1 個

英国一兵員 2 個、警察 3 個

**Kiambu, Fort Hall, Nyeri, Embu, 及び Meru:**

マウマウ支配、中立

マウマウーゲリラ 1 個

**Aberdares 及び Mount Kenya:**

マウマウ支配

マウマウー拠点 1 個、ゲリラ 1 個

**Rift Valley 及び Nanyuki:**

英国支配、中立

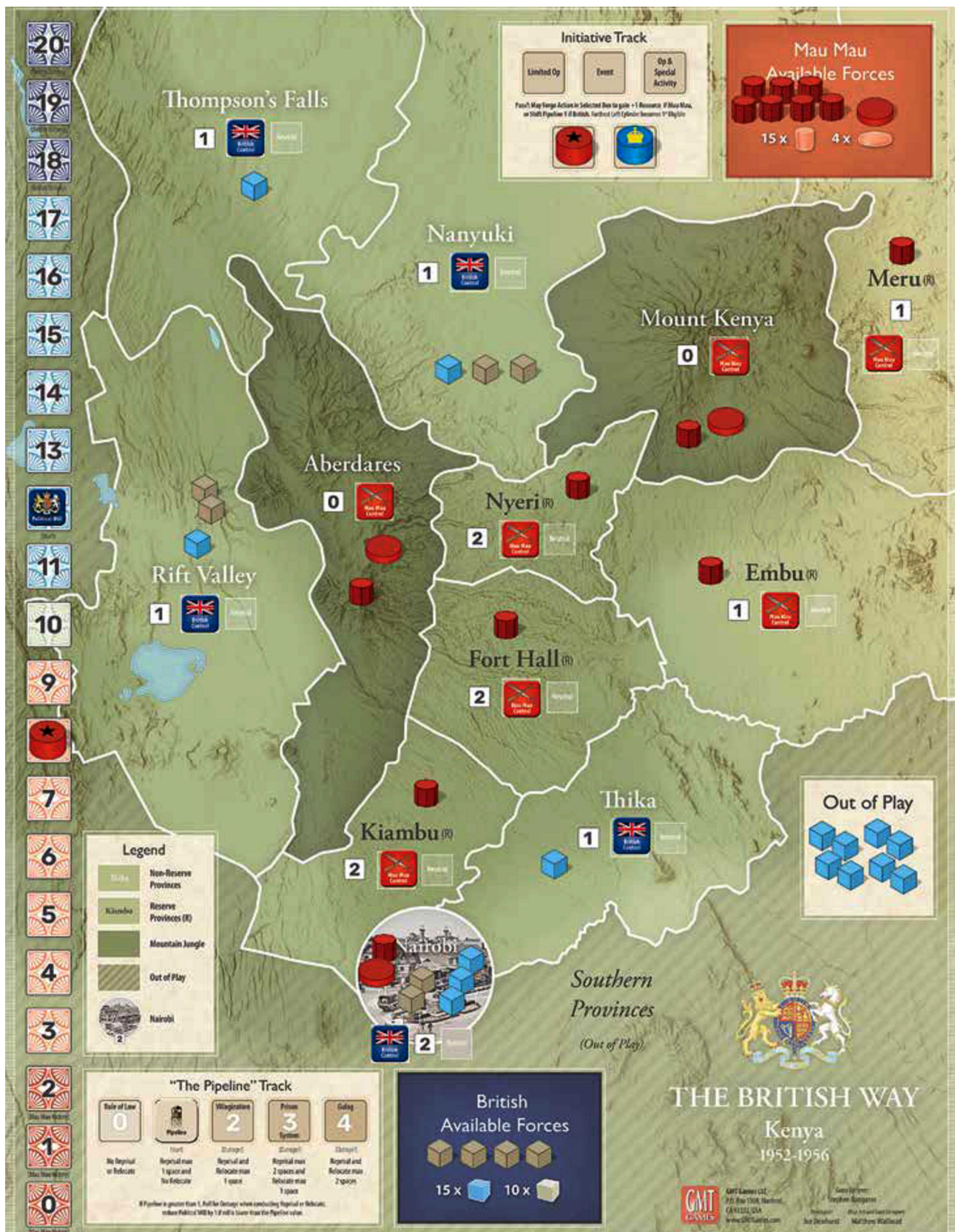
英国一兵員 2 個、警察 1 個

**Thompson's Falls 及び Thika:**

英国支配、中立

英国一警察 1 個





セットアップ図