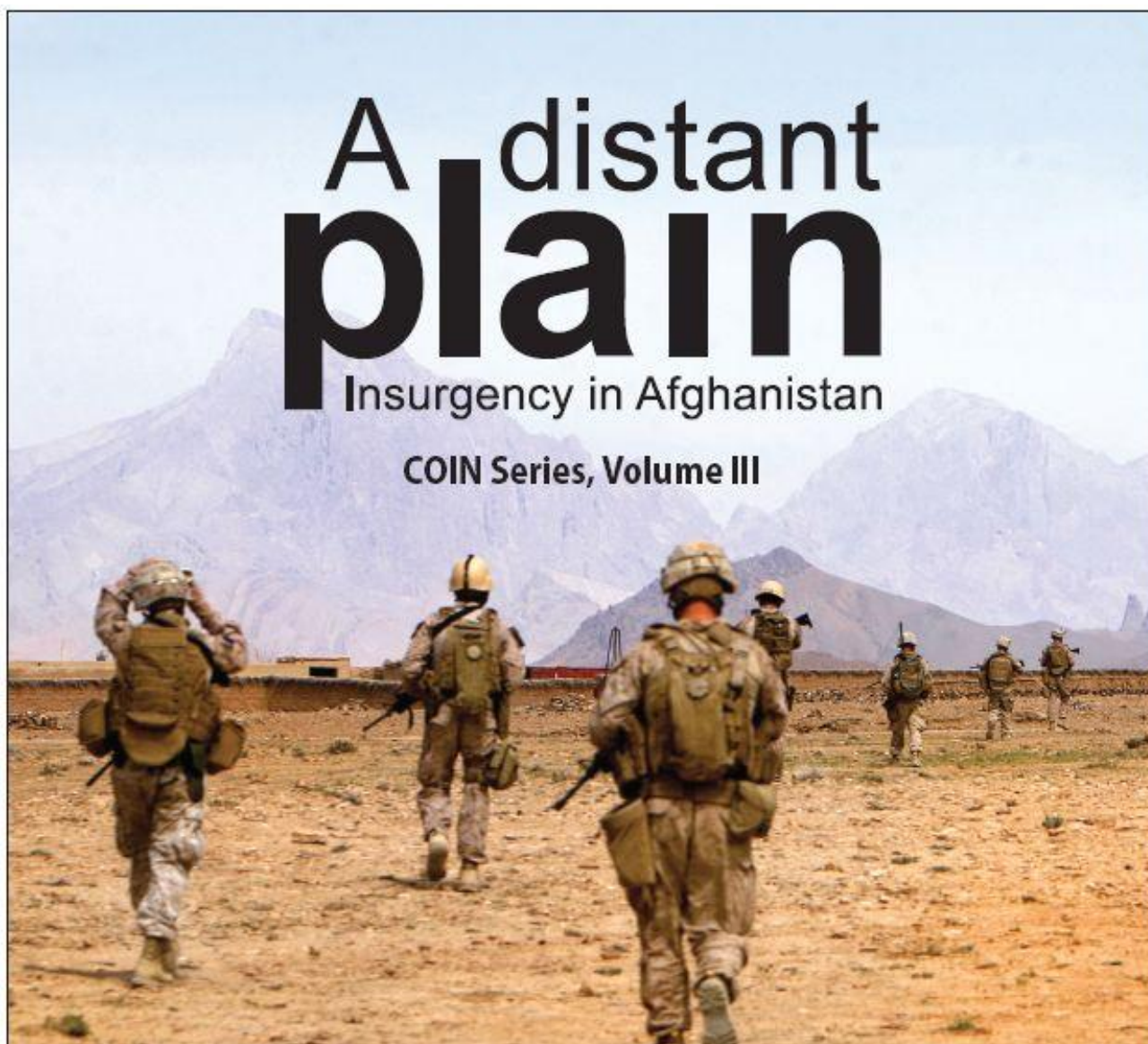




# RULES OF PLAY

by Brian Train and Volko Ruhnke

- 1.0 イントロダクション
- 2.0 プレイの手順
- 3.0 オペレーション
- 4.0 特殊活動
- 5.0 イベント

- 6.0 プロパガンダラウンド
- 7.0 勝利
- 8.0 ノンプレーヤー派閥
- セットアップ
- シナリオ

## 1.0 イントロダクション

A Distant Plain（遥かなる平原）は現代のアフガニスタンにおける反政府活動と、その鎮圧作戦（COIN）を表した1～4人用のボードゲームである。各プレイヤーはアフガニスタン情勢の掌握を試みる「連合諸国」、「アフガン政府」、「イスラム主義タリバン」、あるいは「麻薬密輸に携わる軍閥」のいずれかの派閥の役割を担うこととなる。軍隊、警察そして経済アクションの使用とさまざまなイベントにより、プレイヤーは住民に影響力を行使し、リソースを収集し、そしてあるいは派閥の目的を達成するために部隊の育成や展開を行うこととなる。ターン順序の決定や、勝利判定、そしてその他の処理においてカードデッキが利用される。またソロプレイや2人プレイ、マルチプレイのため、プレイヤーがいない派閥の運用ルールが用意されている。

A Distant Plain は、現代のさまざまな反政府活動を取り上げた COIN シリーズの1つとなっており、これらには共通のルールが使用されている。シリーズの1作目は、コロンビアを舞台とした Andean Abyss だが、プレイブックに Andean Abyss とのルールの主な違いが記載されている。本ルールブックにおいて、重要なゲーム用語はページ 16～17（訳注：英文ルールのページ番号）の一覧に記載されている。またゲームにおける重要な機能は、補助シートに要約されている。ゲームのセットアップ方法は、本ルールブックのページ 19～20 に記載されている。

### 1.1 プレイの一般的な手順

A Distant Plain は、カードを使用する一般的なウォーゲームと異なり、手札を持たない。その代わりに、カードは山札（デッキ）から1枚ずつ使用され、すべてのプレイヤーに公開される。各イベントカードには派閥のプレイ順序が記載されており、その順番に従って（イベント実施資格のある派閥が）イベントを発動するか、1回の「オペレーション」と「特殊活動」を実施するのかが選択できる。なおイベントまたはオペレーションを実施した派閥は、次のカードにおいて選択の資格を失うペナルティが与えられる。イベントカードに含まれるプロパガンダカードは、定期的に即時勝利する機会を与えるだけでなく、リソースの収集や住民の共感を得るといったアクションの実施にも

使用される。

### 1.2 コンポーネント

A Distant Plain には以下のものが含まれる。

- ・22×34 インチの補強されたゲーム板 [1.3]
- ・78 枚のカード [5.0]
- ・158 個からなる青色、水色、褐色、緑色の木製部隊コマ。一部にはエンボス加工が施されている（ルールブックの Available Forces に一覧が記載されている [1.4]
- ・エンボスのついたシリンダー×7 [1.8, 2.2]
- ・赤のポーン×6、白のポーン×6 [3.1.1]
- ・マーカー1 シート分
- ・プレイ手順シート [2.0, 6.0]
- ・派閥別プレイヤー補助シート×4 [3.0, 4.0, 7.0]
- ・ノンプレイヤー派閥補助シート×2 [8.0]
- ・ランダムスペース判定シート [8.2]
- ・6 面体ダイス×3（褐色、黄色、緑色）
- ・背景説明用プレイブック
- ・本ルールブック

### 1.3 マップ

マップはさまざまな種類のスペースに分割されたアフガニスタン全土と、隣国の一部を表している。

**1.3.1 スペース** マップ上の「スペース」には地方行政区、カブール、連絡線（LoC）と呼ばれる道路網が含まれる。また、連絡線を含むすべてのスペースに部隊を配置できる。

**1.3.2 行政区** それぞれの行政区には 0～2 の範囲で人口値（Pop）が記載されている。これらは政府への支持／対立 [1.6]、あるいは支配や一部の反政府アクションに影響を与える。また政府の「統治」活動 [4.3.1] により、人口が増えることもある。行政区はさらに山岳と平原に分かれ、これは政府による急襲 [3.2.4] やイベント [5.0]、パキスタン [1.3.5]、スタック制限 [1.4.2] などに影響を与える。一部の行政区はパシュトゥーン人の居住区であり、イベントと反政府オペレーションに影響を与える。

**1.3.3 都市** カブールはパシュトゥーン人の居住区であり、人口値 3 となる。

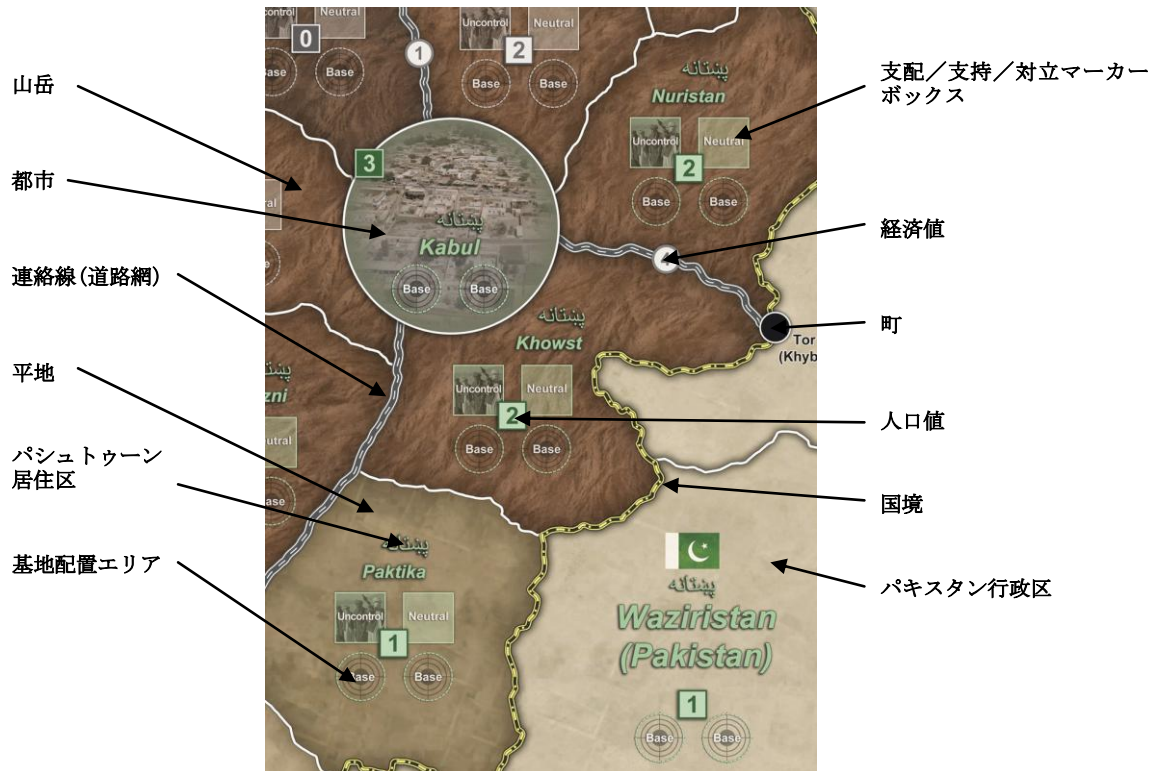
**ノート：** 人口値 1 ごとに 100 万人のアフガン人を表している。

**1.3.4 連絡線** 連絡線（LoC）には、1～4 の範囲で政府の

## A Distant Plain

リソース [1.8] とタリバンの脅迫アクション [4.3.1] に影響を及ぼす経済値 (Econ) が記載されている [1.8]。なお LOC は、パシュトゥーン人居住区ではない [1.3.2～1.3.3]。

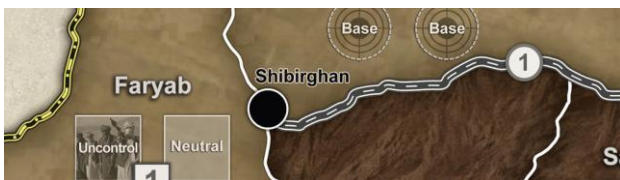
### 1.3.5 隣国 マップにはパキスタン、イラン、中央アジア諸



**1.3.6 隣接** スペースの隣接は、部隊の移動と特定のイベント実施に影響を及ぼす。以下のいずれかの条件を満たす任意の 2 スペースは、隣接していると見なす。

- ・境界線で接しているスペース
- ・連絡線により分断されている行政区
- ・町により分断されている連絡線または行政区

ノート: 町はスペースではないが、連絡線や行政区を分断している個所がある。



**隣接の例:** Faryab 行政区と Shibirghan の町につながる LOC は隣接している。またこれらは、連絡線の南北に位置する行政区とも隣接している。

国の一部が含まれる。このうち、パキスタンのみがプレイ対象のスペースとなる [1.3.1]。パキスタンには 3 か所のスペースがあり、タリバンの部隊のみスタックできる。

## 1.4 部隊

木製のコマは、連合諸国の兵員 (褐色のキューブ)、政府の兵員 (青色のキューブ)、警察 (水色のキューブ)、反政府ゲリラや基地といった、派閥のさまざまな部隊を表している。

**デザインノート:** 基地は訓練や野営のための施設だけでなく、武力闘争や政治支配のための施設、ケシ畑などを表している。

**プレイノート:** マップ上のスペースに部隊を置ききれない場合、オーバーフローボックス (Overflow) を利用すると良い。この場合、対応するオーバーフローマーカーを該当スペースに配置する。

**1.4.1 利用可能な部隊と部隊の除去** 本ルールブックのページ 19 にある「部隊一覧」(Available Forces) 表は、プレイに使用できるコマ数の上限を示している。マップに配置されていない部隊コマは、利用可能ボックスに置いてお



## A Distant Plain

くこと。(タリバンと軍閥の基地は空いているサークルのうち、もっとも数値が大きいものに、連合諸国はもっとも数値が小さいものに配置する。これによりマップ上に配置された基地の数が明らかとなり、ルール [6.2] におけるリソース算出や、勝利判定 [7.0] において利用可能なコマ数が明らかとなる。ノート: 負傷者数 [3.3.3、6.6] を参照のこと。

- ・部隊は利用可能ボックスに存在するもののみ、配置またはリプレース (他のコマとの置き換え) に使用できる。適切な種類の部隊がすべてマップに配置されており利用できない場合、その部隊配置の指示は無視すること (これらのコマを置き換える代わりに、単に取り除く)。

**例外:** パキスタンにおけるタリバン [1.4.2]、訓練 [3.2.1]。

- ・**重要:** タリバンまたは軍閥がオペレーション、特殊活動またはイベントを実施している場合、自身のコマを取り除き、利用可能部隊ボックスに置くことができる。**例:** 利用可能なゲリラがない反政府勢力が、集結 [3.3.1] を実施する場合、集結の実施中にゲリラを除去し、潜伏状態でこれらを配置できる。

- ・敵の派閥を目標とした場合、実施する派閥の能力の上限までコマの除去や活性化を行うこと。

**例:** 連合諸国が3つの兵員で急襲 [3.2.4] を実施した場合、目標となった派閥は (それだけのコマがあるならば) 3つの活動状態のコマを除去しなければならない。

**1.4.2 スタック** 派閥に関係なく、3つ以上の基地を1つの行政区またはカブールに配置することはできない。また連絡線に基地を置くことはできない。タリバンの部隊のみ、パキスタンのスペースに配置できる [1.3.5]。

- ・スタックに違反するような、部隊の配置や移動の指示 (オペレーションまたはイベントによるもの) は無視すること。敵のコマを置き換える指示は、パキスタン国内のタリバンを対象にできない [1.3.5、1.4.1]。

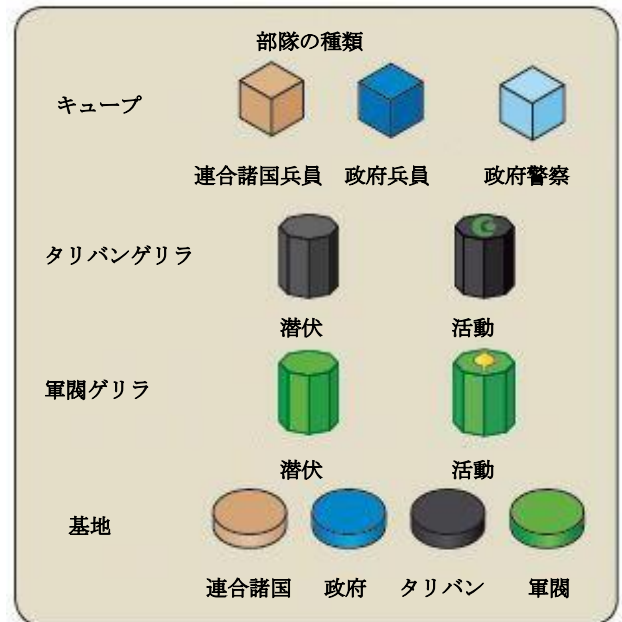


**1.4.3 潜伏/活動** ゲリラは、潜伏中 (シンボルが下向き) または活動中 (シンボルが上向き) のいずれかとなる。特定の

アクションやイベントにより、これらの状態が変化する。基地、兵員そして警察は常に活動中となる。ゲリラは、常に潜伏状態で配置される (コマが置き換えられた場合を含

む)。

**ノート:** アクションの対象が「潜伏中のゲリラ」と限定されていなければ、すでに活動中のゲリラに対して「活動状態となる」という処理を適用しても良い (これらは活動状態のままとなる)。



## 1.5 プレーヤーと派閥

A Distant Plain は1~4人でプレイされる。第1のプレーヤーは連合諸国（褐色）を担当し、第2のプレーヤーがタリバン（黒色）を、第3のプレーヤーが政府（青色）を、第4のプレーヤーが軍閥（緑色）を担当する [2.1]。連合諸国と政府は反乱鎮圧（COIN）側の派閥であり、タリバンと軍閥は反政府勢力となる。反政府勢力の派閥は、他の派閥すべてと敵対している。なお余った派閥は、第8章のルールに従い制御されるノンプレーヤー派閥となる。

**ノンプレーヤー派閥を使用しないオプションルール:** 2~3人でゲームの練習プレイを行う場合は、ノンプレーヤー派閥ルール [8.0] を無視すると良い。このとき、残る派閥を以下のように担当する。

- ・3人プレイでは、連合諸国が軍閥も担当する。
- ・2人プレイでは、連合諸国が政府と、望むならば軍閥を担当する。タリバンが残る派閥を担当する。

プレーヤーの担当する派閥すべてが勝利条件を満たした場合のみ、勝利判定においてプレイが終了する [6.1]。最終プロパガンダ後は、それぞれのプレーヤーでもっとも勝利マージンの低い派閥を使用して判定を行うこと [7.3]。また自身の派閥間において、自発的にリソースやパトロネージのやり取りを行うことはできない [1.5.1]。

**1.5.1 交渉** プレーヤーはルールの範囲内で相互に協定を結んでも良い。すべての交渉は公開で実施すること。ルールにより、協定の履行が強制されることはない。

- ・連合諸国を除く派閥は、与える側あるいは受け取る側のいずれかの派閥が作戦／特殊活動／イベントを実施している場合、いつでも他の派閥とリソース [1.8] をやり取りできる。
- ・いずれかの派閥が作戦／特殊活動／イベントを実施している場合、政府は1対1でパトロネージを軍閥のリソースに転送できる。

**デザインノート:** カブール政府は伝統的に、地元の指導者を支援することにより統治してきた。

## 1.6 支持と対立

「支持」と「対立」は、勝利判定や一部のオペレーションに影響を与える。

**1.6.1** カブールと、少なくとも1の人口を有するアフガン

の行政区では、民衆がアフガン中央政府を支持しているのかあるいは政府と対立しているのかを、以下の3段階で表示する。なおこのレベルは、プレイ中に変動する。

- ・支持
- ・中立
- ・対立



**1.6.2** カブールとそれぞれの行政区にマーカーを配置し、支持／対立の状態を示すこと。中立のスペースには、マーカーを置かないことでそのことを示す。

ノート: 連絡線 [1.3.4] と人口ゼロの行政区、パキスタン

[1.3.5] に支持／対立マーカーが置かれることはない（これらは常に中立となる）。

人口ゼロの行政区に「+1 人口マーカー」 [4.3.1] が置かれた場合、あらゆる目的において人口1の行政区と見なす。

## 1.7 支配



反乱鎮圧（COIN）側の2つの派閥（連合諸国と政府）は共同で、またタリバンは単独で、行政区と

カブールを支配できる。このとき、他の派閥すべてのコマ数を合計したより多くのコマ数を、味方陣営が有していなければならない。COIN側派閥もタリバンも支配を得られなかった場合、スペースは非支配状態となる。支配の状況は、一部の派閥の活動や勝利判定に影響を及ぼす。作戦 [3.0]、特殊活動 [4.0]、イベント [5.0]、自発的な部隊の除去 [1.4.1]、プロパガンダラウンド [6.0] により支配状態が変更された場合、支配マーカーを調整すること。

## 1.8 リソース、援助とパトロネージ



ゲームにおいて、連合諸国を除くそれぞれの派閥は0~75の範囲でリソースを有しており、これを

消費してオペレーション [3.0] を実施する。またプロパガンダラウンドや特定のイベントにおいて、政府のリソースに一定の援助（0~40の範囲）が加えられる。パトロネージのレベルは0~40の範囲となっており、政府の勝利判定 [7.0] において加算される。リソースと援助、パトロネージはマップ端のトラック上で記録すること。リソースの記録には、それぞれの派閥の色のシリンダーを使用する

[1.5]。



**デザインノート:** パトロネージは政府高官が自身の友人に報いるための金銭を表しており、しばしば海外からの支援が転用されたことから、西側諸国からは腐敗した統治手段と見なされている。

## 1.9 勝利マーカー

以下の各項目についても、マップ端のトラック上でマーカーを使用して表示すること。これらの数値を合計した値が勝利判定で使用される [7.0]。



・政府を支持 [1.6] する人口の合計に、利用可能 [1.4.1] な連合諸国のコマ数を加えたもの。



・政府と対立 [1.6] する人口の合計に、マップ上のタリバン基地数を加えたもの。



・COIN 派閥が支配する人口 [1.7] に、パトロネージ [1.8] を加えたもの。



・非支配状態のアフガン人口を合計したものの [1.7]。

**プレイノート:** 多くの非支配状態のスペースがある場合、非支配状態の人口は、アフガン全体の人口である 25 (+1 人口マーカー [4.3.1] がある場合はそれらを加える) から COIN とタリバンが支配する人口を引くとより簡単に求められる。



**ノート:** 12 個の欺瞞 (Deception) マーカーは、オプションルール [7.3] における勝利判定で用いられる。

## 2.0 プレイの手順

### 2.1 セットアップ

本ルールのページ 19~20 (訳注: 英文ルールのページ番号) より、シナリオとオプションルールを選択すること。担当する派閥を決めて山札を準備し、マーカーと部隊を配置す

る。

### 2.2 開始

山札のいちばん上のカードを開いて使用済みカードパイルに置き、プレイを開始すること。そののち、次のカードも開いて山札の上に置いておく。使用済みカードパイルの上に置かれたカードが最初に使用され、山札に置かれたカードがその次に使用される。**ノート:** プレーヤーは、次に山札から使用されるカードを見ることができることとなる [2.3.7]。なおすべての使用済みカードの中身や、山札の枚数は公開情報であり、自由に調べることができる。

**記録ステップ:** それぞれのイベントカードのプレイが完了するごとに、その派閥と同じ色 [1.5] のシリンダーをプレイ手順トラック (Sequence of Play track) の適切なボックスに配置すること。あるいは、プロパガンダラウンド [6.0] ではプロパガンダカードマーカー (Prop Card marker) を 1 つ進めること。

**カードを公開しないオプションルール:** 練習ゲームにおいては、意思決定をより簡単にするため、山札のいちばん上のカードを伏せたままにしておくが良い。最終イベントカードに関する制限は無視すること [2.3.8]。

### 2.3 イベントカード

特定のイベントカードのプレイにあたり、2 つまでの派閥がオペレーションまたはイベントを実施できる。他の派閥は、パスとそれに伴うリソース収集を実施することとなる。

- ・シリンダーが「イベント資格あり」(Eligible) ボックスに置かれている派閥は、カード上部に記載された順番 (左側から右側) で、イベント実施のオプションを得る。
- ・シリンダーが「イベント資格なし」(Ineligible) ボックスに置かれている派閥は、何も実施しない。

**2.3.1 イベントの実施資格** 前のカードにおいてオペレーションまたはイベントを実施しなかった派閥だけがイベントの実施資格を得る (そのカードのプレイにあたり派閥のシリンダーが「イベント資格あり」ボックスに置かれている [2.3.7])。前のカードにおいてオペレーションまたはイベントを実施した派閥は、イベントの実施資格がない (すべての派閥は実施資格ありでゲームを開始する)。なお、「フリーオペレーション」[3.1.2] も参照のこと。

**イベント資格オプション A:** イベント実施資格を持つ派閥

のプレイ順序を決めるため、現在使用されているカードではなく山札のいちばん上に置かれたカードのシンボルを使用する。これによりプレイの多様性は増すが、計画性が減少することとなる。いちばん上のカードが Propaganda の場合、イベントカードが出るまで新たなカードをめくることが。山札における最後のカードが Propaganda だった場合、使用済みイベントカードのいちばん下にあるカードで派閥の順番を決定する。「カードを公開しない」オプション [2.2] は使用しないこと。

**イベント資格オプション B:** 派閥の順番をオプション A の方法で決め、さらにイベントまたはオペレーションの実施における資格も無視すること [2.3.7]。これにより、さらなる混乱がもたらされることとなる。派閥のイベント実施資格は、イベントカードのテキストによってのみ制限される。

**2.3.2 派閥のプレイ順序** イベントの実施資格を持つ派閥のうち、もっとも左側に自陣営の色でシンボルが記載された派閥が（実施資格を持たない派閥のシンボルは無視する）、最初にオペレーション／イベント／パスを実施する権利を得る。次にシンボルが記載された派閥が、2 番目にアクションを実施する。**ノート:** 一部の派閥シンボルに記載された灰色の枠線は、ノンプレイヤー派閥に関する指示を表している [8.4.1]。



**2.3.3 パス** 1 番目または 2 番目のイベント資格を持つ派閥がパスを選択した場合、反政府勢力ならばリソースを+1 し、COIN 側の派閥いづれかならば政府のリソースに+3 する。また次のプレイ順序にあるイベント資格を持つ派閥が、新たな 1 番目のイベント資格を持つ派閥、あるいは 2 番目のイベント資格を持つ派閥となり同じ権利を引き継ぐこととなる。イベント資格を持つ最後の派閥（もっとも右側にシンボルが記載された派閥）がパスした場合は、シリンドラーの位置を調整し [2.3.7]、次のカードのプレイに移ること。

#### 2.3.4 イベント資格を持つ派閥の選択権

**第 1 派閥の選択権:** イベント資格を持つ 1 番目の派閥がパ

スしなかった場合 [2.3.3]、以下のいずれかを実施できる。

- ・ 1 回の「オペレーション」 [3.0] ——同時に特殊活動 [4.0] を実施しても良い。
- ・ カードに記載されているイベント。

**第 2 派閥の選択権:** イベント資格を持つ 2 番目の派閥がパスしなかった場合 [2.3.3]、オペレーションか場合によってはイベントを実施できる。ただしイベントを実施できるかどうかは第 1 派閥の選択に依存する。

- ・ **オペレーションのみ:** 第 1 派閥がオペレーションを実施した場合、第 2 派閥は「限定的なオペレーション」 [2.3.5] を実施できる。
- ・ **オペレーションと特殊活動:** 第 1 派閥がオペレーションと特殊活動を実施した場合、第 2 派閥は限定的なオペレーションを実施するか、あるいは代わりにイベントを実施しても良い。
- ・ **イベント:** 第 1 派閥がイベントを実施した場合、第 2 派閥はオペレーションと、もし望むならば特殊活動を実施できる。

**ノート:** 参照しやすいように、これらのオプションをイラスト化したものが、プレイ手順シートとゲームボードに記載されている。

**2.3.5 限定オペレーション** 限定オペレーション (LimOp) とは、特殊活動を伴わない、1 スペースのみにおけるオペレーションである。パトロール [3.2.2]、スワイプ [3.2.3]、展開 [3.3.2] が限定オペレーションとして実施される場合、複数のスペースに配置されたコマを参加させても良い。ただし、目標とできるのは 1 スペースのみである。

限定オペレーションは、オペレーションと見なされる。「最終イベントカード」 [2.3.8] と「イスラマバードの支援」 [6.6.1]、「ノンプレイヤー派閥のオペレーション」 [8.1] も参照のこと。

**2.3.6 実施資格の調整** イベント資格を持つ第 1 と第 2 の派閥がすべてのオペレーション、特殊活動、イベントの実施を終了したら（あるいはすべての資格を持つ派閥がパスをしたら）プレイ手順トラックのシリンドラーを以下のように調整する。

- ・ オペレーションまたはイベントを実施しなかった派閥のシリンドラーを、「イベント資格あり」のボックスに移



動させる（イベント自身により制限されていない場合）。  
・オペレーション（限定オペレーションを含む）またはイベント（ただしイベントに特記されている場合は除く。フリーオペレーション [3.1.2] も参照のこと）を実施した派閥は、シリンダーを「イベント資格なし」のボックスに移動させる。

**2.3.7 次のカード** 実施資格の調整を実施したら、山札の一番上にあるカードを使用済みカードパイルの上へ表向きにして置き、山札の次のカードを表向きにする。適切な手順に従い、使用済みカードパイルに置かれたカードのプレイを実施すること。

**2.3.8 最終イベントカード** 最終プロパガンダカード [2.4.1] の前にプレイされるイベントカードにおいて、プレイヤーにより実施されるオペレーションは限定オペレーションとなる（特殊活動は実施できない [2.3.5]）。また「スワイプ」[3.2.3] と「展開」[3.3.2] は実施できない。

## 2.4 プロパガンダカード



プロパガンダカードがプレイされた場合、プロパガンダカード（Prop Card）マーカーにより表示されたプレイ手順のフェイズに従い、プロパガンダラウンドが実施される [6.0]。

**2.4.1 最終プロパガンダ** 最後のプロパガンダカードのラウンドにおいて、勝利フェイズ [6.1] でゲームが終了しなかった場合、[7.3] に従い勝利を判定する。

**プレイノート:** 何回のラウンドが実施されたかを示すため、プロパガンダカードを脇に置いておくといい。なお、プロパガンダラウンド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 オペレーションの概要

オペレーション（Op）を実施する派閥は、派閥補助シートに記載された4つのオペレーションから1つを選択し、必要であればマップ上でオペレーションが実施されるスペースを宣言すること。通常、派閥は選択されたスペースごとにリソース（「援助」や「パトロネージ」は不可 [1.8]）を消費しなければならない。また、それぞれの選択されたスペースごとに、オペレーションを実施するために必要な

だけのリソースを有していなければならない。特定のスペースで、複数回のオペレーションを実施することはできない。

**ノート:** 連合諸国は自身のリソースを有していないが、しばしばオペレーションの実施に政府のリソース消費を必要とする。

オペレーションを実施する派閥が、命令を実施するスペースの順番、対象となる派閥、影響を受ける目標のコマ、配置または置き換えの対象となる自陣営のコマを決定すること。1回のオペレーションで、複数の派閥を目標にでき、また特定の派閥を対象外とすることもできる。オペレーションの対象とされた派閥のコマは、可能な限りその最大の効果を被る [1.4.1]。

**3.1.1 ポーン** プレイヤーはオペレーション [3.0] を実施するスペースと特殊活動 [4.0] を実施するスペースを、それぞれ白と赤のポーンで示すこと。これらポーンの数により、選択できるスペース数が制限を受けることはない。

**3.1.2 フリーオペレーション** 特定のイベント [5.5] において、リソースの消費なしにフリーオペレーションまたは特殊活動を実施できる。

イベントを実施する代わりにこれらを行った派閥は、イベント実施資格を持ったままとなる [2.3.6]。ただそその他の制限や手順は、イベントテキストにより特記されない限り、通常通り適用される [5.1.1、5.5]。

### 3.2 COIN オペレーション



連合諸国と政府は「訓練」、「パトロール」、「スワイプ」、「急襲」のいずれかのオペレーションを選択できる。

**ノート:** タリバンを除く派閥はパキスタンに移動／配置できない [1.4.2]。

**3.2.1 訓練** 訓練は政府の部隊を増強させ、また支持 [1.6] を確立し、パトロネージ [1.8] を減少させる。行政区またはカブールを目標として選択し、それぞれのスペースごとに政府の3リソースを消費すること。連合諸国は、自身のコマが配置された行政区のみ選択でき。またキューブを配置する場合のみ3リソースを消費する。

**手順:** 最初に、COIN 側派閥の基地がある行政区、あるいはカブールが選択された場合は、それぞれに政府の利用可能なキューブを6つまで配置する（利用可能な兵員と警察



を任意に組み合わせる。政府の利用可能 [1.4.1] なキューブがない場合は、マップ上から集めても良い。連合諸国はスペース（カブールを含む）に自身の基地がある場合のみ、政府のキューブを配置できる。そのうち、選択されたスペースの 1 つに対して、以下のいずれかを実施できる。

- ・政府への支持を確立するために、民生活動 [6.4.1] を実施する。COIN 側がそのスペースを支配していなければならない（支援フェイズとは異なり、任意の COIN 側のコマがあればよい）。民生活動によりテロ（Terror）マーカーを除去し、支持レベルを変更することに政府のリソース 3 を必要とする（訓練をフリーオペレーションで実施した場合も含む）。
- ・政府は、任意の 3 つの政府のキューブを政府の基地 1 つと交換する（スタック制限の範囲内において [1.4.2]。配置する基地をマップから集めてもよい）。
- ・連合諸国が実施しかつ目標がカブールの場合、3 ポイントのパトロネージを政府のリソースに転送する。

**3.2.2 パトロール** パトロールは、兵員または警察を連絡線に移動させることでこれを防衛し、ゲリラの搜索と除去を行うための作戦である。政府が実施する場合、（スペースそれぞれごとにではなく）合計で 3 のリソースを消費すること。連合諸国が実施する場合、コストはゼロとなる。限定オペレーション [2.3.5] では、すべてのキューブが同じ目標スペースで移動を終えなければならない。

**手順:** 任意の数のスペースから、自身の派閥の任意の数のキューブを移動させる。それぞれのキューブは隣接する連絡線またはカブール [1.3.3] に対して移動でき、プレイヤーが移動を停止させるか、あるいはサボタージュされた連絡線 [3.3.4] に進入するまで、連続して隣接する連絡線またはカブールへの移動を行うことができる。そのうち、すべての連絡線においてキューブ 1 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態とする（キューブが移動したかどうかに関わらず、また限定オペレーションにおいてもすべての連絡線で活動状態とする）。また、望むならば 1 か所の連絡線において、追加コストなしに 1 回の急襲 [3.2.4] を実施できる。ただし限定オペレーション [2.3.5] において、急襲は目標の連絡線で実施されなければならない。

**3.2.3 スイープ** スイープは兵員を移動させ、敵ゲリラを搜索する作戦である。任意の行政区（パキスタンを除く [1.4.2]）またはカブールを目標として選択し、それぞれの目標スペースごとに政府の 3 リソースを消費すること。連合諸国は、政府の兵員を移動させた目標スペースについてのみ、リソースを消費する。最終イベントカードでスイープを行うことはできない [2.3.8]。

**手順:** 最初に、選択された目標スペースに隣接するスペースから自身の派閥の兵員を移動させる。このとき、いったん兵員を隣接するサボタージュされていない連絡線 [1.3.4] に移動させ、そのうちさらに隣接するスペースへと移動させても良い。ただし移動を実施する兵員が、目標として指定されコストが消費されたスペースに到達できなければならない。また移動を実施する連合諸国の兵員 1 つごとに、同じスペースに配置された政府の兵員キューブ 1 つを同行させることができる。

- ・そのうち、それぞれの目標スペースにおいて政府のキューブ 1 個ごとに 1 つのゲリラを活動状態 [1.4.3] とする（キューブが移動してきたかどうか、すでに配置されていたかどうかに関わらず、警察と兵員の両方を含める）。
- ・連合諸国がスイープを実施する場合、連合諸国のコマがあれば、（派閥に関係なく）キューブ 1 つにつき 1 つのゲリラを活動状態とする。
- ・政府がスイープを実施する場合、ゲリラ（派閥を問わず）を含む連絡線へ進入すること、1 リソースを軍閥に転送する。



**例:** 連合諸国は Kandahar 行政区をスweepの目標として選択した。連絡線がサボタージュされていないため、2つの連合諸国の兵員が政府の兵員2つを同行し、南方の連絡線を経由してカブールから Kandahar 行政区へと移動する。また Zabolにある連合諸国の兵員も Kandahar へと移動できる。

**3.2.4 急襲** 急襲は、反政府勢力を除去するための作戦である。任意のスペースを目標として選択し、それぞれの目標スペースごとに政府の3リソースを消費すること。連合諸国による急襲のコストは、連合諸国プレイヤーが敵に損害を与えるため政府のキューブを使用した場合のみ、政府の3リソースを消費する。

**手順:** 選択されたスペースにおいて、キューブ1個ごとに活動状態のゲリラ [1.4.3] 1つを除去する。

- ・政府が急襲を実施する場合、政府のキューブのみを使用でき、2個のキューブごとに1個の敵コマを除去できる。また、山岳においてはキューブ3個ごとに1個を除去できる（いずれも端数切捨て）。

- ・連合諸国が急襲を実施する場合、連合諸国のキューブと（政府が必要なリソースを有している場合のみ）政府のキューブを使用でき、キューブ1個ごとに1個の敵コマを除去する。

- ・カブールまたは連絡線においては兵員と警察を使用でき、その他の行政区では兵員のみ使用できる。

**基地の除去:** 急襲の目標となった派閥がスペース内にゲリラを有していない場合、代わりに基地を除去する。政府の急襲によりタリバンの基地が除去されるごとに、援助を+6する。

**デザインノート:** ゲリラはCOIN側の部隊と比較して小規模な軍事力しか有していないが、情報面で優位に立っている。そのためCOIN側は急襲を実施する前に、まずゲリラを活動状態としなければならない（位置の特定）。

**ノート:** 派閥補助シートに記載されている「基地は最後」（Bases last）との表現は、基地と同じ派閥に所属するゲリラ（潜伏中／活動中に関わらず）、兵員または警察が同じスペースに留まる限り、オペレーションにより敵基地を除去できないことを表している。また特定のスペースにおいて潜伏中のゲリラは、活動状態とならない限り、急襲により（基地を含め）除去されることはない。またいずれかのキューブは、すべてのCOIN側の基地を敵の「攻撃」[3.3.3]から防護する。

### 3.3 反政府オペレーション



タリバンと軍閥は「集結」、「展開」、「攻撃」、「テロ」のいずれかのオペレーションを選択

できる。

**3.3.1 集結** 集結は自軍を増強、あるいは回復させるための作戦である。任意の行政区またはカブールを選択し、それぞれの目標スペースごとに1リソースを消費すること。

- ・タリバンは、中立または政府と対立 [1.6] しているスペース、あるいはパシュトゥーン居住区スペースのみ選択できる [1.3.2～1.3.3]。

- ・軍閥は、パキスタンを選択できない [1.4.2]。

**手順:** 目標スペースごとに、オペレーションを実施した派閥は利用可能なゲリラを1つ配置するか、あるいはゲリラ2つと基地1つをスタック制限 [1.4.2] の範囲内で交換する。対象のスペースに、すでにその派閥の基地が存在する場合（かつ軍閥であれば、パシュトゥーン居住区スペースではない場合）、上記の代わりに以下のいずれかを実施できる。

- ・そのスペースにおけるすべてのゲリラを潜伏状態とする [1.4.3]。
- ・目標スペースに配置された基地の数とスペースの人口

[1.3.2~1.3.3] を合わせた数値を上限に、利用可能なゲリラを配置する。

タリバンが集結の目標として選択したスペースのうち、タリバンの基地が配置された1か所において、政府への対立状態とするためシャリーア [6.4.2] を実施できる（支援フェイズとは異なり支配状況に関係なく行える）。シャリーアによりテロマーカを除去し、支持レベルを変更するとともにリソース1を必要とする（集結をフリーオペレーションで実施した場合も含む）。

**3.3.2 展開** 展開は、自陣営のゲリラを移動させる作戦である。任意の数のスペースを、ゲリラの移動元に指定できる。ゲリラの移動先となる都市または行政区ごとに、1リソースを消費する（連絡線への移動にリソースは必要ない）。限定オペレーション [2.3.5] の場合、移動を実施するすべてのゲリラが同じ目標スペースで移動を終了しなければならない。また軍閥はパキスタン [1.4.2] を目標スペースにできない。プレイヤーは、最終イベントカードにおいて展開を実施できない [2.3.8]。

**手順:** オペレーションを実施する派閥は、任意のゲリラを隣接するスペース [1.3.3] へと移動させる。軍閥のゲリラは1回のみ移動できる。タリバンのゲリラは目標スペースがパシュトゥーン居住区の場合、新たな目標スペース分のリソースを消費することで、追加の展開を実施できる。あるスペースからスペースへと移動する複数のゲリラは、単一のグループとして移動する。移動を実施するゲリラのグループは、以下の双方の条件を満たした場合に活動中 [1.4.3] となる。

- ・目標スペースが連絡線か、あるいはタリバンの展開目標がパシュトゥーン居住区 [1.3.2~1.3.3] ではない場合、軍閥の展開目標がパシュトゥーン居住区の場合。
- ・また、移動を実施するグループのゲリラの数と目標スペースの敵ゲリラ数の合計が4以上となった場合。なおタリバンが展開する場合のみ、目標スペースのキューブ数も加える。

**例:** 潜伏状態のタリバンのゲリラ2つが、Ghazni から軍閥のゲリラ1つと警察キューブ1つがある Bamian へと展開する。目標がパシュトゥーン居住区ではなく、対象となるコマ数の合計が4以上あるため、タリバンのゲリラは活

動状態となる。

**デザインノート:** タリバンはパシュトゥーン人を基盤としており、アフガンの軍閥は主にタジク人やウズベク人などの非パシュトゥーン民族から構成されている。

**3.3.3 攻撃** 攻撃は、敵部隊の除去を試みる作戦である。また攻撃の成功により、敵の武器や装備、食料、人員などを奪取することで味方のゲリラが強化されることとなる。

オペレーションを実施する派閥のゲリラと、敵のコマが少なくとも1つつ配置された任意のスペースを選択し、スペースごとに1リソースを消費すること。

**手順:** 選択された目標スペースに存在する、オペレーションを実施した派閥のゲリラをすべて活動状態 [1.4.3] とし、そののちダイスを1個ロールする。ロール結果が、オペレーションを実施した派閥のゲリラ数以下の場合（オペレーションの以前に活動状態であったかどうかに関わらず）、2つまでの敵コマを除去する（潜伏中の敵ゲリラを含め、オペレーションを実施した派閥が選択する）。

なお、2つのコマが別な派閥に所属するものでも良い。

- ・反政府勢力の基地は、スペースにおけるその派閥のゲリラすべてが取り除かれるまで、除去されることはない。
- ・連合諸国または政府の基地は、スペースにおける双方の派閥のキューブすべてが取り除かれるまで、除去されることはない。
- ・連合諸国のキューブより先に、政府のキューブを取り除くこと。
- ・連合諸国のコマが攻撃により取り除かれた場合、負傷者ボックスに置く。

**鹵獲:** ロール結果が1の場合、オペレーションを実施した派閥の利用可能なゲリラ [1.4.1] を、そのスペースに1つつ配置する。



**3.3.4 テロ** テロは行政区またはカブールの支持／対立に影響を及ぼし [1.6]、テロマーカを配置することで将来的な影響力の行使を妨害する作戦である。連絡線でテロが実施された場合、政府によるリソース産出と輸送 [4.3.2] を妨げるサボタージュ (Sabotage) マーカーが置かれる [6.3.1]。オペレーションを実施する派閥が、少なくとも1つの潜伏状態のゲリラを有しているスペースを選択し、カブールまたは行政区

ごとに1リソースを消費すること（連絡線の場合はゼロとなる）。

**手順:** 選択された目標スペースごとに、自陣営の潜伏状態のゲリラ1つを活動状態とする。

- ・スペースが行政区かカブールの場合、テロマーカーを1つ配置する。タリバンが実施した場合、対立に向け1段階動かす [1.6]。軍閥が実施した場合は支持／対立マーカーを取り除く（中立とする）。
- ・スペースがサボタージュマーカーの置かれていない連絡線の場合、サボタージュマーカーを置く。
- ・すべてのテロ／サボタージュマーカーがマップに配置されている場合（30個用意されている）、新たに置くことはできない。

**ノート:** 1か所の行政区またはカブールに、複数のテロマーカーを配置できる。

## 4.0 特殊活動

### 4.1 特殊活動の概要

派閥がイベントカードの処理手順において、少なくとも1か所のスペースでオペレーション [3.0] を実施した場合、合わせていずれか1種類の特殊活動を実施できる（**例外:** 限定オペレーション [2.3.5]）。また一部のイベントにより、無償で特殊活動を実施できる場合がある [3.1.2、5.5]。

- ・オペレーションの実施にあたり、実施派閥は特殊活動の対象となるスペースや派閥、コマを選択し、アクションの順番を決定する。また、実施に必要なリソースを有していなければならない。派閥は特殊活動をオペレーションの直前、その最中、または実施直後の任意のタイミングで行える。

**例:** リソースがゼロのタリバンは、脅迫を実施することで、付随するオペレーション [4.1.1] のコストを支払うことができる。

**プレイノート:** 第1派閥が特殊活動を実施した場合、第2派閥はイベントを実施できる [2.3.4]。

**4.1.1. 付随するオペレーション** 一部の特殊活動は、特定のオペレーション [3.0] とのみ同時に実施できると定められている。特殊活動は、付随するオペレーションが実施された場所でのみ行うことができるか、あるいはそのよう

な制限がないかのいずれかとなる。特記されていない場合、特殊活動はどのオペレーションにでも付随することができ、任意の適切なスペースで実施できる。

### 4.2 連合諸国の特殊活動



連合諸国は「増派」、「空輸」、「航空攻撃」の特殊活動を実施できる。

**4.2.1 増派** 増派により連合諸国の部隊をアフガニスタンに展開し（あるいは撤退させ）、政府に援助 [1.8、6.2.1] を与えるか、軍閥にリソースを与えることができる。これは訓練にのみ付随でき、COIN 側が支配するカブールまたは、任意の行政府（パキスタンを除く [1.4.2]）3スペースまで実施できる。

**手順:** 連合諸国の任意のコマを、選択した3スペースと連合諸国利用可能部隊ボックスの間で移動させる。そののち、望むならばダイスを1個ロールし、数値の分を援助と軍閥のリソース間で配分できる。

**デザインノート:** 連合諸国は派遣部隊をマップに配置、あるいは除去するために特殊活動を利用しなければならない。ダイスロールは支援団体やそれに類するものからの、不確実な成果を表している。また連合諸国は、しばしば地域安定のため軍閥を支援した。

**4.2.2 空輸** 空輸により兵員を移動させ、オペレーションのため迅速に集結させることができる。

**手順:** 任意の数の連合諸国の兵員と、3つまでの政府の兵員を3か所までのスペースにおいて自由に移動させる（パキスタンを除く [1.4.2]）。

**4.2.3 航空攻撃** 航空攻撃は、捕捉された反政府勢力のユニットを破壊する。これはパトロール、スweep、急襲 [3.2.2～3.2.4] に付随でき、カブールを除く3か所までの行政区で実施できる。

**手順:** スペースごとに活動状態のゲリラ1つを取り除く。目標となった派閥がそのスペースにゲリラを持たない場合、基地を1つ取り除く。パキスタンのスペースを目標とした場合、イスラマバードトラックを「資金提供」に向け1段階動かす [6.6.1]。

### 4.3 政府の特殊活動



政府は「統治」、「輸送」、「麻薬撲滅」の特殊活動を実施できる。



**4.3.1 統治** 統治により、帰還した難民をスペースの人口値に追加するか、パトロネージを捻出することができる。これは訓練またはパトロールにのみ付随でき [3.2.1~3.2.2]、COIN 側が支配する 2 か所までのスペース（行政区またはカブール）で実施できる。ただし政府を支持しているか、あるいは人口がゼロでなければならない。

**手順:** それぞれのスペースにおいて、以下のいずれか 1 つを実施する。



・利用可能な、+1 人口（+1Pop）マーカーを配置する。対象スペースへ、すでに+1 人口マーカーが配置されているはならない。いったん配置された+1 人口マーカーは、「利用可能」ではなくなる。

・人口値の分だけ、援助からパトロネージ(最大値は 40)に変換し、スペースを中立とする。ただし、そのスペースに連合諸国の基地があってはならない。

**ノート:** 政府はより多くの住民を惹きつけ支配するため寛大に統治するか、あるいは援助をパトロネージに転用するため、寛大さには欠ける統治を実施することとなる。

**4.3.2 輸送** 輸送により兵員を移動させ、地方における支配をより素早く確立できる。

**手順:** 1 つのスペースを選択し、任意の数の政府の兵員をそのスペースより隣接する連絡線 1 か所に移動させる。これらは隣接する連絡線またはカブールに沿って移動を継続でき、そののち、望むならば隣接する目標スペースに進入できる（パキスタンを除く [1.4.2]）。サボタージュされている連絡線に進入した兵員は、停止しなければならない。政府は、ゲリラ（派閥に関わらず）を含むスペース（連絡線、行政区、都市）に侵入するごとに、軍閥に 1 リソースを転送すること。

**デザインノート:** 軍閥の部隊は、報酬を得て鎮圧作戦のルート安全性を提供していた。

**4.3.3 麻薬撲滅** 麻薬撲滅により軍閥の基地を破壊し、援助とパトロネージを得ることができる。これは訓練、パトロール、急襲のみに付随でき [3.2.1、3.2.2、3.2.4]、COIN 側が支配し、政府のキューブと軍閥の基地が少なくとも 1 つある 2 か所までの行政区（カブールを除く）で実施できる。

**手順:** スペースごとに援助を+3 し、パトロネージを+1

し、軍閥の基地を 1 つ取り除く（ゲリラの有無に関わらず）。そののち、以下を行う。

- ・その行政区を「対立」[1.6.1] に向けて 1 段階動かす。
- ・パシュトゥーン居住区の場合、タリバンのゲリラ 1 つを配置する。

**デザインノート:** 畑を破壊された農民は、政府に腹を立てるだろう。また麻薬撲滅のための能力は、意図的にかどうかに関わらず、政府に腐敗の機会を与えることとなる。

## 4.4 タリバンの特殊活動



タリバンは「脅迫」、「浸透」、「待ち伏せ」の特殊活動を実施できる。

**4.4.1 脅迫** 脅迫は、タリバンが支配する行政区、連絡線からリソースを得るためのものだ。タリバンが少なくとも 1 つの潜伏中ゲリラを有しており、タリバンのコマ数が敵のコマ数を上回っている任意のスペースにおいて、脅迫を実施できる。

**手順:** 選択されたスペースごとに、潜伏中のタリバンゲリラ 1 つを活動中とし [1.4.3]、タリバンのリソースを+1 する。サボタージュされていない連絡線の場合は、その経済価値をリソースに加算する [1.8]。軍閥の基地がある場合は、代わりに基地 1 つごとに 2 のリソースを軍閥からタリバンに転送する。

**4.4.2 浸透** 浸透により政府または軍閥のコマがタリバンのゲリラと置き換えられ、パトロネージが吸い上げられる。浸透は集結と展開のみに付随でき [3.3.1、3.3.2]、少なくとも潜伏中のタリバンのゲリラ 1 つが存在する、いずれか 1 か所のスペースで実施できる。

**手順:** 連合諸国のものを除くコマ 2 つを目標スペースから取り除くか、あるいは 1 つをタリバンのゲリラと置き換える。政府のキューブまたは軍閥のゲリラが、すべてスペースから取り除かれな限り、それぞれの基地を取り除くことはできない。そののち、除去された政府のコマごとにパトロネージを-1 する。

**ノート:** 連合諸国の兵員が、浸透に対して政府の基地を防御することはできない。

**4.4.3 待ち伏せ** 待ち伏せにより、タリバンの攻撃 3 回の成功が保証される。待ち伏せは攻撃が実施され（ただし攻撃が解決する前 [3.3.3]）、少なくとも 1 つの潜伏中のタリバ

ンゲリラ [1.4.3] が配置されたスペースで実施されなければならない。

**手順:** 通常の攻撃手順を実施する代わりに、そのスペースにおける攻撃は潜伏中のゲリラ 1 つのみを活動中とすることで、自動的に成功する（ルールは実施しないが、通常通り 2 つの敵コマを除去する）。1 がロールされた場合と同様に、利用可能なタリバン・ゲリラを、そのスペースに潜伏状態で [1.4.3] 1 つ配置する。

#### 4.5 軍閥の特殊活動



軍閥は「栽培」、「麻薬取引」、「買収」の特殊活動を実施できる。

**4.5.1 栽培** 栽培は、新たに栽培地域を拡大するための活動である。これは、集結あるいは展開オペレーションのみに付随できる [3.3.1~3.3.2]。実施場所は、集結または展開の目的地として選択された行政区でなければならない、人口値が 1 以上であり、軍閥のゲリラ数が警察の数を上回っていないなければならない。

**手順:** 目標スペースに軍閥の基地 1 つを配置する（スタック制限の範囲内で [1.4.2]）。

**4.5.2 麻薬取引** 麻薬取引により、軍閥の基地から直ちにリソースがもたらされる。これは集結と展開に付随でき [3.3.1、3.3.2]、連合諸国のコマがなくかつ軍閥の基地が置かれた任意の（あるいはすべての）スペースで実施できる。

**手順:** 指定されたスペースにおける軍閥の基地 1 つごとに、軍閥のリソースに +1 する。そのスペースをタリバンが支配している場合は、タリバンのリソースにも +1 すること（スペースごとに +1 する）。スペースを COIN 側が支配している場合は、パトロネージに +1 する（最大値は 40）。

**4.5.3 買収** 買収によりリソースを消費することで、敵ユニットを無力化し、ゲリラを潜伏させることができる。これは 3 か所までのスペースで実施できる。

**手順:** スペースごとに軍閥のリソースを -2 し、それぞれ 3 つまでの政府のキューブ、政府の基地 1 つ、タリバン・ゲリラ 1 つのいずれかを除去するか、あるいは目標スペースのすべてのゲリラを潜伏状態とする [1.4.3]。

**デザインノート:** 軍閥は民族的な結びつきと腐敗の双方により、治安維持部隊に影響を与えている。

## 5.0 イベント

それぞれのイベントには題名、イタリック体のフレーバーテキスト、イベントテキストが記載されている。フレーバーテキストは歴史的な関心のため提供されるもので、プレイに影響は与えない。

### 5.1 イベントの実施

派閥がイベントを実施した場合、イベントテキストを記載されたテキスト通りに実行すること（場合によって他の派閥によるアクションや決定を含む場合がある）。特記されていない限り、イベントを実施した派閥が、どのコマが影響を受けるのかといったという、テキストに記載されているすべての選択を行う。一部のイベントには継続的な効果があり、プレイの補助のためマーカーが用意されている

**5.1.1 イベントテキストがルールと矛盾した場合、イベントテキストを優先させること。**

- ・利用可能なコマがない場合、イベントによりコマを配置することはできない [1.4.1]。コマの置き換えを行う際に利用可能なコマがなければ、単にコマを取り除くこと。

- ・イベントがスタック制限 [1.4.2] に違反することはできない。タリバンではない部隊をパキスタンに配置できず、パキスタンのタリバンが「置き換え」の対象となることもない。

- ・イベントによりリソースが 75 を上回ったり、パトロネージが 40 を上回ることはない [1.8]。

- ・イベントにより、他の派閥のみに提供されているオペレーションや特殊活動の実施が許可されることはない [3.0、4.0]。

**5.1.2** 2 つのイベントが矛盾している場合、現在プレイされているイベントが優先される。

**例:** 「Sandstorms」が有効であっても「MANPADS Scare」は空輸に影響を及ぼす。

**5.1.3** 上記ルールに従ってもイベントテキストのすべてを実施できない場合、可能な部分のみ実施すること。

### 5.2 両用イベント

多くのイベントは、網掛けされたイベントテキストと、そうではないイベントテキストの両方を有している。イベン

トを実施する派閥は、いずれのテキストを実施するか選択すること（両方同時に実施することはできない）。網掛けされていないテキストは反乱鎮圧側にとって有利なものが多いが、プレイヤーは派閥に関わらずどちらでも選択できる。



**デザインノート：**両用イベントは、同じ原因に端を発した正反対の事象を表しており、歴史の分岐点や異なる歴史解釈の例示ともいえるものだ。

### 5.3 情勢



「連合情勢」（COALITION CAPABILITIES）、あるいは「タリバン情勢」（TALIBAN CAPABILITIES）と記載された両用イベントには、派閥を支援するものであれ悪影響を与えるものであれ、継続的な効果がある。これらのイベントが実施されたら、対象派閥の情勢ボックスに、対応するマーカーを適切な面（網掛けのない面が親連合諸国側、網掛けのある面が親タリバン側となる）で配置する。イベントの効果はゲームの残り期間において継続する。

**プレイノート：**参照のため、実施された情勢イベントカードも置いておくとい。

### 5.4 モメンタム

「モメンタム」（MOMENTUM）と記載された両用イベントには（網掛けされているかどうかに関わらず）継続的な効果がある。これらのイベントが実施されたら、山札の横の見やすい位置にカードを配置すること。この効果は次のプロパガンダラウンドのリセットフェイズまで継続し [6.6]、その時点で捨て札となる。

**ノート：**任意の数のモメンタムカードが、同時に効果を発

揮できる。



**マーカー：**特定のイベントカード（番号 24 と 70）により、「対話」（Talks）また

は「部族の長老」（Tribal Elders）マーカーを置かれる。これは、どのイベントがどの派閥に適用されたのか記録するためのものだ。

### 5.5 フリーオペレーション

一部のイベントは、イベントを実施した派閥あるいは他の派閥が通常の手順に割り込み、直ちにオペレーションまたは特殊活動を行うことを認めている。一般的に、これらは無償で実施でき、リソースの消費は必要ない。また、イベントの実施資格に影響を及ぼさない [3.1.2、2.3.1]。ただし実施にあたっての必要条件是、イベントテキストに特記されない限り [5.1.1] 通常通り適用される。

**例：**フリーオペレーションで買収 [4.5.3] を実施した場合、コストはゼロとなり軍閥のイベント実施資格に影響を及ぼさない。無償の麻薬取引は、イベントに特記されていない限り連合諸国の配置されたスペースでは実施できない。

### 6.0 プロパガンダラウンド

プロパガンダカードがプレイされるごとに、以下の手順でプロパガンダラウンドを実施すること。プレイ手順シートとゲームボードにも、この手順は記載されている。

**例外：**プロパガンダラウンドが、（間に 1 枚のイベントカードも挟まず）連続して実施されることはない。このような場合は、プロパガンダラウンドなしにプロパガンダカードがプレイされる。連続して出てきたプロパガンダカードが最終カード [2.4.1] だった場合、ゲームを終了し勝利を判定する [7.3]。

#### 6.1 勝利フェイズ

いずれかの派閥が勝利条件を満たしている場合、ゲームは終了する（**例外：**ノンプレイヤー派閥を使用しないオプションを採用している場合 [1.5]、あるいはソロプレイ [8.9] を実施している場合）。勝者と順位を判定するため勝利条件 [7.0] を参照のこと。それ以外の場合は、プロパガンダラウンドを継続する。最終プロパガンダカードのラウンド [2.4.1] が終了した場合、[7.3] に従い勝利を判定する。



## 6.2 リソースフェイズ

以下のステップに従い、75 を上限に派閥のリソースを加算すること [1.8]。

(訳注: 以下、章番号の設定にミスがあります。内容のヌケはありません)



**6.3.1 サボタージュ** タリバンのゲリラ数がタリバンではないコマの数を上回っており、サボタージュされていない連絡線をサボタージュする。

**6.3.2 政府の収入** サボタージュマーカーの置かれていないすべての連絡線の経済値 [1.3.4] を合計し (12 よりサボタージュされた連絡線の経済値を引いた値となる)、さらに援助の値を政府のリソースに加算する。

**6.3.3 反政府勢力の収入** 以下をリソースに加算する。

- ・**タリバン:** マップ上の基地の数。
- ・**軍閥:** マップ上の基地の数に、サボタージュされていない連絡線上に配置されたゲリラの数。

**6.3.4 負傷者と援助** 最後に、負傷者ボックス [3.3.3] に置かれたコマ数の 3 倍を、援助から引く。

## 6.4 支援フェイズ

COIN 側派閥、タリバンの順番で民衆の支持／対立 [1.6] 得るためリソースを消費できる。

### 6.4.1 民生活動

連合諸国と政府は、兵員と警察の両方が配置されており COIN 側が支配する行政区またはカブールにおいて、任意の政府のリソースを消費することで支持の確立を行うことができる。3 リソースを消費するごとに、テロマーカーを 1 つ除去するか、あるいはテロマーカーがなければ支持に向けて 1 段階動かす。そのスペースにおいてより多くの兵員を有している陣営が (同値の場合は連合諸国)、民生活動を実施する回数を決定すること。

**デザインノート:** 兵員と警察が共同することで、十分な治安を提供し、民衆の支持を得ることができる。「訓練」[3.2.1] も参照のこと。

**6.4.2 シャリーア** タリバンは、タリバンの支配するスペースにおいてリソースを消費することで、対立を促進することができる。1 リソースを消費するごとに、テロマーカーを 1 つ除去するか、あるいはスペース内にテロマーカーがなければ対立に向けて 1 段階動かす。

**デザインノート:** イスラム法 (シャリーア) によるタリバンの統治は、地域紛争の解決につながる。「集結」[3.3.1] も参照のこと。

## 6.5 再配置フェイズ

以下の手順で部隊を再配置する。再配置が終了するまで COIN またはタリバンの支配関係を変更しないこと。

**6.5.1 任務放棄** それぞれのスペースごとに、政府はキューブ 3 個につき 1 個を取り除き (端数切捨て)、利用可能部隊に戻す。

**ノート:** 政府が 2 つのキューブしか置いていない場合は、この影響を受けない。

**6.5.2 再配置** 連合諸国は、連絡線上または COIN 側の基地がない行政区の兵員を、COIN 側の基地がある COIN 支配下のスペース [1.7]、またはカブールへと任意に移動させることができる。そののち、政府は自身の兵員に関して同様の再配置を実施しなければならない。

**6.5.3 政府は、任意の連絡線または COIN 側の支配するスペース [1.7] に警察を移動させることができる。**

**デザイン/プレイノート:** 兵員が地方の反政府勢力を鎮圧する主な手段なのに対して、警察の主な目的は長期にわたりプレゼンスを維持することにある。

**6.5.4** 次にタリバンは、連絡線またはタリバンの基地がない行政区のゲリラを、タリバンの基地があるタリバン支配下のスペース [1.7]、またはパキスタンのパシュトゥーン居住区へと移動させなければならない (カブールのゲリラはそのまま留まる)。

**デザインノート:** 多くのタリバン兵は、季節単位で闘争を実施している。

**6.5.5 支配** 上記の移動を反映させ、COIN とタリバンの支配状況 [1.7] を調整する。

**6.5.6 ゲームの終了確認** 最終ラウンドだった場合 [2.4.1]、勝利を判定する [7.3]。

## 6.6 リセットフェイズ

次のカードの準備を、以下のように行う。

- ・**負傷者** 負傷者ボックスに置かれたすべての基地と、兵員 2 つにつき 1 つ (端数切捨て) をゲームから取り除く。残る兵員は、利用可能状態に戻す。
- ・**イスラマバード** イスラマバード (Islamabad) マー



カーが強硬（Hard）姿勢の場合、裏返しにする。そうでなければ、「支持」（Backing）に向け 1 段階動かす [6.6.1]。

- ・すべての派閥を「イベント資格あり」とする [2.3.1]。
- ・すべてのテロ、サボタージュマーカーを取り除く。
- ・モメンタムボックスに置かれたカードを、使用済みカードに移動させる。これらのイベントの効果は、以降は適用されない [5.4]。
- ・すべてのゲリラを潜伏状態とする [1.4.3]。
- ・山札から次のカードをプレイし、山札のいちばん上のカードを表向きにする [2.3.8]。



**6.6.1 イスラマバードトラック** イスラマバードトラックは、タリバンに対するパキスタンの姿勢とそれに関連した効果を示している。

る。

- ・**敵対** タリバンはパキスタン国内で集結 [3.3.1] できない。パキスタン国内のタリバンゲリラは、常に活動状態となる [1.4.3]。
- ・**圧迫** タリバンはパキスタン国内で集結 [3.3.1] できない。
- ・**寛大** 効果なし。
- ・**支持** タリバンがパキスタンのスペースに対して、あるいはそこから集結／展開 [3.3.2] を実施する場合、コストはゼロとなる。
- ・**資金提供** タリバンがパキスタンのスペースに対して、あるいはそこから集結／展開 [3.3.2] を実施する場合、コストはゼロとなる。タリバンは限定オペレーション [2.3.5] を複数のスペースで実施できる（あたかも、特殊活動なしに通常のオペレーションを実施する場合のように [2.3.3]）。ノンプレイヤーのタリバンに関しては、[8.7.6] を参照のこと。

**イスラマバードマーカーの移動:** 以下の状況が発生した場合、イスラマバードマーカーを直ちにトラック上で移動させること（トラックにも記載）。

- ・**イベント** 一部のイベントはイスラマバードマーカーを移動させる。
- ・**航空攻撃** パキスタンを含むスペースで航空攻撃 [4.2.3] が実施された場合、「資金提供」に向け 1 段階動かす。

- ・**リセット** リセットフェイズ [6.6] において、イスラマバードマーカーが強硬姿勢であれば裏返し、そうでなければ「支援」に向けて 1 段階動かす。



**強硬姿勢:** 上記のアクションにより、イスラマバードマーカーがトラックのいずれかの端を超えて移動するよう指示された場合、マーカーを移動させる代わりに強硬姿勢とする（すでに強硬姿勢ならばそのままにしておく）。

**ノート:** 強硬姿勢のマーカーは、リセットフェイズを除き通常通り移動させられる。

## 7.0 勝利

それぞれの派閥は独自の勝利条件を有しており、これは以下のルール項目と派閥補助シートに記載されている。

### 7.1 順位の設定

ノンプレイヤー派閥 [8.0] が勝利条件を満たした場合 [7.2]、すべてのプレイヤーは等しく敗北する。いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たした場合か、あるいはゲーム終了までにどのプレイヤーも勝利条件を満たすことができなかった場合、勝利条件に対してもっとも高いマージン [7.3] を持つプレイヤーが 1 位となり、次に高いプレイヤーが 2 位となる（以下同様に判定）。同値の場合は、ノンプレイヤー派閥が優先され、そののち軍閥、政府、タリバンの順序となる（ソロプレイ時の勝利を参照 [8.8]）。

### 7.2 プロパガンダラウンドにおける勝利判定

各プロパガンダラウンドの開始時に、様々な勝利マーカーやマップ端のトラックで記録された軍閥のリソースシンダーの位置を比較することで勝利判定を実施する [6.1]。勝利条件は以下の通り。

- ・**連合諸国:** 政府を支持する人口値と、連合諸国の利用可能部隊ボックスにおけるコマの合計数が 30 を上回っている。
- ・**政府:** COIN 側が支配する人口値とパトロネージの合計値が 35 を上回っている。
- ・**タリバン:** 政府と対立する人口値と、マップ上のタリバンの基地の数を合わせた値が 20 を上回っている。
- ・**軍閥:** アフガニスタンにおける非支配状態スペースの人口値が 15 を上回っており、軍閥のリソースが 40 を上

回っている。



### 7.3 最終プロパガンダ後の勝利判定

勝利者が出ることなく最終プロパガンダラウンド [2.4.1] が終了したら、勝利条件に対してもっとも高い勝利マージンを持つ派閥が勝利する [7.2]。勝利マージンとは、派閥が [7.2] で既定された自身の勝利条件に対して、どれだけオーバーしているか、またはどれだけ足りていないかを示すものだ。

ノート：派閥は自身の目標を達成している場合、勝利マージンはプラスとなり、達成していない場合はマイナスまたはゼロとなる。

- ・ 連合諸国：支援の合計+利用可能な連合諸国のコマ-30
- ・ 政府：COIN 支配の人口値+パトロネージ-35
- ・ タリバン：対立の合計+タリバンの基地-20
- ・ 軍閥：アフガンの中立人口値-15、または軍閥のリソース-40 のいずれか低い方

**勝利判定オプション**：3~4 人ゲームにおいて、どの派閥が勝利に近いのかという情報を制限するため、プレイヤーはゲーム開始時に 2 枚の欺瞞マーカーを無作為に引く。残りは脇によけておき、中身を確認することはできない。プレイヤーはいつでも、自身の欺瞞マーカーを明らかにすることができる。

**無意味な脅し (Empty Threat)**：効果なし。

**秘密目標 (Hidden Agenda)**：プレイヤーの勝利マージン [7.3] に永久に+1 する。

**秘密資産 (Hidden Asset)**：1 回の限定オペレーション [2.3.5] を、完全なオペレーション+特殊活動に変更できる。

### ストップ！

ここまでで 4 人プレイ、あるいはノンプレイヤー派閥を使用しないゲーム ([1.5] 初回のプレイにおすすめ) に必要なすべてのルールを読んだこととなる。

## 8.0 ノンプレイヤー派閥

この章は、プレイヤーが担当していない派閥を制御するためのものだ。プレイブックには、ソロプレイの例も記載されている。

**デザインノート**：ノンプレイヤー派閥が、自身の直接的な利害においてのみ行動するわけではない。プレイヤーと同様に、ノンプレイヤー派閥はときに協力し、ときに互いを攻撃する。

### 8.1 ノンプレイヤーのプレイ手順

プレイ手順シートには、灰色の文字で以下のルールの概略が記載されている。

・ **イベントまたはオペレーション (Event or Ops?)** 後述されている特別な場合やイベント固有の指示がある場合を除き [8.4.1]、このオプションを与えられたノンプレイヤー派閥はイベントを実施する [2.3.4]。

・ **情勢/イスラマバード** ノンプレイヤー派閥の軍閥は、タリバンがノンプレイヤー派閥の場合のみ、情勢イベント [5.3]、あるいはイスラマバードトラック [6.6.1] に影響を与えるものを選択する。ノンプレイヤー派閥の政府は連合諸国がノンプレイヤー派閥の場合のみ、情勢イベント、あるいはイスラマバードトラックに影響を与えるものを選択する。ノンプレイヤー派閥のタリバンと連合諸国は、ダイスロールを実施しその出目が山札に残るプロパガンダカードの数より小さかった場合のみ、情勢イベントを選択する。

・ **無効なイベント** 上記に関わらず、ノンプレイヤー派閥は有効なイベントのみ選択する。また Mullah Omar を除くモメンタムイベント [5.4] は、次の明らかになっているカードがプロパガンダではない場合のみ選択する。

・ **制限のないオペレーション** ノンプレイヤー派閥が限定オペレーション [2.3.5] の実施を指示された場合、代わりに通常のオペレーションと特殊活動を実施する。最終イベントカードに関する制限 [2.3.8] は適用されない。

・ **リソース不足** 反体制派のノンプレイヤー派閥のリソースがゼロであるか、あるいはノンプレイヤー政府のリソースが 3 未満であれば、その派閥はオペレーションを実施せずパスを行う（これによりリソースを得る

[2.3.3])。

**ノート:** ノンプレーヤー派閥の連合諸国は政府のリソースが無くてもオペレーションを実施する。

**無効なイベントの例:** Change in Tactics カードのプレイにおいて、ノンプレーヤーの軍閥が第 1 派閥となった。情勢マーカーがプレイに登場しておらずイベントの効果がないため、軍閥はオペレーションと特殊活動を実施する。

**8.1.1 オペレーション、特殊活動とイベント** ノンプレーヤー派閥のオペレーションと特殊活動、あるいは特定のイベントを実施するにあたり、ノンプレーヤーフローチャートと以下の適切なルールを参照すること。

**ガイドライン:** 特記されていない限り、どのようなアクションであっても最大限実施すること（可能な限りもっとも多くのコマを使用する、あるいはリソースがある限り実施する）。ただし通常のコストや実施にあたっての要件、手順などはすべて適用される。

**例:** ノンプレーヤー派閥によるテロは、[3.3.4] に従い行政区ごとに潜伏状態のゲリラ 1 つを活動状態とし、1 リソースを消費することが必要となる。

**8.1.2 優先度に関するガイドライン** 特記されていない場合、対象となるスペースが選択されたら、ノンプレーヤー派閥は以下の優先度に従う。

- ・可能である限り、ノンプレーヤーよりも優先して敵プレーヤーを目標とし、そのアセットの除去を試みる。
- ・敵の基地、潜伏状態のゲリラ、活動状態のゲリラ、警察、兵員の優先度で（スペース単位で各派閥同数ずつ）除去する。その他の場合は、敵派閥をランダムに選択すること。コマの置き換えにあたり利用可能なコマがない場合でも、コマの除去を行う [1.4.1]。
- ・可能であれば自陣営の基地を配置する。**例外:** スペースごとに政府の基地を複数配置しない。自陣営のゲリラを除去する場合、潜伏状態のものより活動状態のものを優先する。自陣営の警察または兵員の配置／除去は、なるべく均等になるように行い、警察から先にアクションを適用する。
- ・展開では、目的地に可能な限り多くの潜伏状態のゲリラを配置できるようにすること [3.3.2]。この制限内において、すでに活動状態のものを優先して移動させるこ

と。

- ・移動により移動元スペースの支配関係 [1.7] が変わる場合、そのスペースからコマを移動させることはできない。**例外:** 増派 [8.8.2]。
- ・自発的な転送は行わない [1.5.1]。

**展開の例:** ノンプレーヤーの軍閥のゲリラが、空白地であるパシュトゥーン居住区スペースに展開する。

活動中と潜伏中のゲリラからなるノンプレーヤー派閥のグループが、支持マーカーのみが置かれた空きスペースに移動する。この場合は上記のルールにより、3 つのゲリラのみが移動を実施する。またこのとき、潜伏状態のゲリラを優先する。

**プレイノート:** プレーヤーはノンプレーヤー派閥に対して通常通り転送 [1.5.1] を実施できる。

## 8.2 ランダムなスペースの選択

ノンプレーヤーのオペレーション、特殊活動またはイベントにおいて同じ優先度で複数スペースの選択肢が存在する場合、ランダムスペース表を使用する。

- ・3 つのダイスを振り、表を参照する。褐色は列を、黒色は 3 つのスペースが組になった行を、緑色はその組におけるいずれかのスペースを表している（カブールの場合を除く）。
- ・結果として選択されたスペースがアクションの対象として適切ではない場合、適切なものに行きあたるまで列を下にシフトさせること。列の一番下までシフトした場合は、矢印に従い次の列の先頭に移動する。これにより、Kandahar からは Balochistan にシフトする（あるいは単に、ランダムスペースマップの灰色の矢印に従っても良い）。
- ・目標スペースが決定したら、可能な限り多くのアクションをそこで実施すること。そののち、必要であれば再度ロールを行い他の目標を選択する。

**プレイノート:** 選択肢が一部のスペースに限られる場合、すべてのプレーヤーが同意するならば、それぞれ同確率となるように出目を割り当て、ダイス 1 個を振って決定しても良い。

## 8.3 ランダムな連絡線の選択

連絡線のみが候補となる場合、以下のように選択する。

- ・もっとも高い経済値のもの。
- ・次いで、ダイスロールによりランダムに決定する。

サボタージュは、サボタージュされていない連絡線でのみ実施される。

## 8.4 ノンプレーヤーのイベント

ノート: イベントが、必ずしも実施したノンプレーヤー派閥に直接利益をもたらすとは限らない。



**8.4.1 イベントの指示** ノンプレーヤー派閥がイベントを実施し、かつカードに記載されたその派閥のシンボルに灰色の枠線がついている場合、その派閥のシート下部にイベントに関する特別な指示が記載されていないかどうか確認すること。

**8.4.2 両用イベント** 両用イベントの場合、ノンプレーヤー派閥の軍閥とタリバンは網掛けされたテキストを実行する。ノンプレーヤー派閥の政府と連合諸国は、イベント指示に特記されていない限り、網掛けされていないテキストを実行する [8.4.1]。

**8.4.3 配置** イベントによるコマの配置、除去、置き換えは、利用可能なコマ数 [1.4.1] とスタック制限 [1.4.2] が許す限り、できるだけ多く実施すること [8.1.2]。

**8.4.3 誰がどこで実施するか** 特記されている場合を除き、以下に記載されている方法で選択する。

- ・イベントにより利益（コマの配置やフリーオペレーションの実施など）を得る派閥の選択肢が複数ある場合、まずはイベントを実施した派閥を選択し、次いでランダムに他のノンプレーヤー派閥を選ぶ。
- ・フリーオペレーションと特殊活動の実施に関しては、その派閥の優先度に従う [8.5~8.8]。
- ・イベントの対象スペースはより多くの基地、次いでコマの配置／除去／置き換えが可能なスペースを選択し、そののちもっとも大幅に支援／対立を動かせるスペースを選択する。
- ・その他の場合、スペースをランダムに決定する [8.2.3]。

## 8.5 ノンプレーヤーの軍閥によるアクション



ノート: 以下の派閥固有ルールはノンプレーヤー

派閥補助シートにも記載されており、覚える必要はない。

**8.5.1 集結** 少なくとも 6 つの軍閥のコマが利用可能な場合、3 つの行政区で集結を実施する。

- ・最初に、すべての軍閥のゲリラが活動状態であり、軍閥の基地とキューブがあるパシュトゥーン居住区ではない行政区において、ゲリラを潜伏状態にする。
- ・次に、少なくとも 2 つの軍閥のゲリラがあり、配置可能な場所において基地を配置する。
- ・最後に、以下の優先度でゲリラを配置する。軍閥が基地を有しているが、ゲリラが配置されていないスペース。ゲリラを有しているが、基地のないスペース。現時点で栽培を実施できないが、ゲリラの配置により続く栽培で基地を置くことができる行政区 1 か所 [4.5.1]。その他のランダムな行政区。

そののち、[8.5.4] に従い特殊活動を実施する。

**実施できない場合:** 上記のように集結を実施できない場合、代わりに展開を実施する。

**8.5.2 展開** 集結の前提状況 [8.5.1] を満たしておらず、軍閥のリソースとマップ上の基地の合計数が 50 以下の場合、以下の優先度で展開を実施する。展開は目標に対してすべての隣接する行政区またはカブールより行うが、この際、軍閥の基地があるスペースには 1 つの軍閥のゲリラを残しておくこと（また、展開により支配マーカーが置かれないようにする [8.1.2]）。

- ・空白地である連絡線に 1 つのゲリラを展開させる（より経済値の高いものを優先 [8.3]）。
- ・次に、展開の条件を満たしたゲリラ [8.1.2] は、そのゲリラの移動により支配マーカーを除去できるすべてのスペースに対して、人口値の高いものから順に展開を行う。
- ・最後に、すべての展開の条件を満たしたゲリラ [8.1.2] を、ランダムな行政区 1 か所に展開させる。このとき、栽培により基地を配置できる行政区を優先すること。

そののち、[8.5.4] に従い特殊活動を実施する。

**実施できない場合:** 上記のように展開を実施できない場合、代わりにテロを実施する。

**8.5.3 テロ** 集結と展開のいずれも前提条件を満たしていない場合、以下の 1 か所のスペースでテロを実施する（潜



伏状態のゲリラが配置されている場所において [3.3.4])。

- ・ 連合諸国がノンプレイヤー派閥の場合は、対立スペースにおいて。
- ・ タリバンがノンプレイヤー派閥の場合は、支持スペースにおいて。
- ・ 上記いずれでもなく、かつテロが可能な場合はランダムな支持／対立スペースにおいて。

そののち、[8.5.4] に従い買収を実施する。

**実施できない場合:** 上記のようにテロを実施できない場合、代わりに[8.5.1]集結を実施する。集結も不可能であれば、パスを行う。

**8.5.4 特殊活動** ノンプレイヤー派閥の軍閥が集結または展開を実施した場合、可能であれば続いて栽培を行い、それが不可能であれば麻薬取引、買収の優先度で行う。テロを実施した場合は、買収を行う。

**栽培:** 栽培により、基地 1 つをランダムに選択した適切なスペースに配置する [4.5.1]。可能であれば、すでに 1 つ軍閥の基地があるスペースを選択すること。適切なスペースがないか、利用可能な基地がない場合は、代わりに麻薬取引を実施する。

**麻薬取引:** 軍閥のリソースが 75 に達していない限り、軍閥の基地があり連合諸国のコマがないすべてのスペースで麻薬取引を実施する [4.5.2]。リソースが 75 に達した場合、または適切なスペースがない場合 (Counter-Narc が発動しており、軍閥の基地が 1 つしかない場合を含む)、代わりに買収を実施する。

**買収:** 買収を 3 か所までのスペースで実施する [4.5.3]。

- ・ 最初に、買収によりアフガニスタン国内の COIN／タリバンの支配を排除できる場合、政府またはタリバンのコマを取り除く (可能ならば政府の基地を選択する)。
- ・ 次に、連合諸国がノンプレイヤー派閥ならば、タリバンのゲリラをランダムなスペースから取り除く。その他の場合は、政府のコマを取り除く。このとき連絡線を優先し、パキスタンのスペースは最後にすること。

買収が不可能な場合 (軍閥が 2 未満のリソースしか有していないか、Local Truce が発動している)、特殊活動を実施しない。

## 8.6 ノンプレイヤーの政府によるアクション



**8.6.1 モメンタム** 政府がノンプレイヤー派閥の際に以下のイベントが発動した場合 [5.4]、次のように処理する。

・ **Tribal Elders** 政府により実施された場合、連合諸国の勝利マージン [7.3] が政府を上回っていないければ、常に支持状態とする。上回っている場合は、中立とする。

**8.6.2 訓練** 少なくとも 15 個の政府のコマが利用可能であるか、あるいは政府がパトロネージまたは帰還難民を追加できる場合、以下のスペースにおいて訓練を行う。

・ 最初に、少なくとも 3 つの政府のキューブがあり、COIN 側の基地がない (ただし基地を配置する余地があること) 1 か所の行政区において、政府のキューブ 3 つと利用可能な基地 1 つを配置する。

・ 次に、利用可能な 6 つまでのキューブを (Night Letters の網掛けイベントが発動している場合は 4 つ)、それぞれカブールと 3 か所までの COIN 側基地があるスペースに配置する。これらはまず、1 か所のスペースにおいて民生活動の実施を可能とするため、6 つまでのキューブを配置することで COIN 側が支配を得られるスペースを対象とする。利用可能なキューブが足りない場合は、訓練の実施対象ではなく連合諸国の基地があるランダムなスペースからキューブを取ること [8.1.2]。基地が配置されなかった場合、民生活動が可能で [3.2.1] かつ連合諸国の基地がないスペース (そのようなスペースがなければ、連合諸国の基地があるスペースでも良い) 1 か所において民生活動を実施し、可能な限り支持に向けてシフトさせる。

**統治:** 次に、2 か所までのランダムな COIN 側支配スペースで統治を実施する [4.3.1]。それぞれのスペースにおいて、政府を支持しており連合諸国の基地がなければ、難民の +1 人口マーカーが置かれているかどうかを確認すること。もしあれば、支持を中立としパトロネージを得る。もしなければダイスをロールし、出目が利用可能な難民マーカーの数を上回っていればパトロネージを獲得し、それ以外の場合は +1 人口マーカーを置く。スペースが政府を支持しており、連合諸国の基地があり、かつ +1 人口マーカーが置かれていないか人口がゼロであれば、+1 人口マ

カーを置く（利用可能なものがあれば）。

- ・上記のように統治を実施できるスペースがなければ、かわりに輸送を行う。

**輸送:** 最初に、政府の兵員数がもっとも多く、支配の維持に必要な数を上回っているスペース 1 か所を選択する [1.7]。可能であれば、これら余剰な兵員を（最低でも 1 つは政府の兵員を残しておくこと）、警察はあるが兵員も COIN 側の基地もない行政区に移動させること。もしそのようなスペースがなければ、COIN 支配下の人口値が最も増加するスペースへと移動させること（最低でも 1 以上）。このとき、可能であればタリバンの支配を崩すようにする。

- ・上記が不可能であれば、特殊活動は実施しない。

**実施できない場合:** 上記のように訓練を実施できない場合、代わりにパトロールを行う。

**8.6.3 パトロール** 訓練の状況 [8.6.2] を満たしておらず、タリバンのゲリラが連絡線上またはカブールにおいてタリバン以外の派閥のコマ数を上回っている場合、パトロールを実施する。タリバンのゲリラと同数のキューブを移動させ、可能であれば連絡線またはカブール 1 か所につき 1 つの警察を含めること（残りは兵員とする）。警察／兵員キューブをそれぞれ、目標となる連絡線に到達できるもののうち、最大数が配置された都市／行政区から移動させること。連絡線における急襲では、可能な限り多くのタリバンを除去する。

- ・そののち、統治または輸送を [8.6.2] の通り実施する。

**実施できない場合:** 上記のようにパトロールを実施できない場合、代わりにスイープを行う。

**8.6.4 スイープ** 訓練とパトロールの状況を満たしておらず [8.6.2、8.6.3]、かつ急襲 [8.6.5]（麻薬撲滅を含む）を実施しても基地や 2 個以上のゲリラを除去できない場合、代わりに 3 か所のスペースでスイープを実施する。このときタリバンのゲリラを優先して活動状態とし、そののち軍閥のゲリラを対象とすること。

- ・まず、可能な限り高い人口値のスペースにおいて、COIN 支配の確立に必要な兵員を、到達可能なスペースより移動させる。
- ・次に、移動することなくもっとも多くの潜伏状態のゲリラ（タリバンを優先する）を活動状態とできるスペース

スでスイープを実施する。同値であればカブールを優先させる。

そののち、[8.6.2] に従い輸送を実施する。

**実施できない場合:** 上記のようにスイープを実施できない場合、代わりに急襲を行う。

**8.6.5 急襲** 訓練とパトロールの状況を満たしておらず [8.6.2、8.6.3]、急襲と麻薬撲滅により基地または 2 個以上のゲリラを除去できる場合は、3 か所までのスペースで急襲を実施する。

- ・最初に、もっとも多くのタリバンの基地を除去できるスペース、次にもっとも多くのタリバンと軍閥のゲリラを除去できるスペース、連絡線の優先度で選択する。
- ・それぞれのスペースにおいて、タリバンの除去を優先すること。

**麻薬撲滅:** そののち、適切な 1~2 か所のスペースにおいて [4.3.3]、麻薬撲滅を実施する。このとき、政府に対立するスペース、非パシュトゥーン居住区スペース、ランダムなスペースの優先度で選択する。

- ・麻薬撲滅を実施可能なスペースがなければ、[8.6.2] に従い輸送を行う。

**実施できない場合:** 上記のように急襲を実施できない場合、代わりにパスを行う。

**8.6.6 民生活動** 支援フェイズまたはイベントにおいて、民生活動を実施する場合、可能な限りすべての対立状態を取り除くようにすること [6.4.1]。そののち、最終プロパガンダラウンドでなければ [2.4.1]、連合諸国の基地がないスペースを支援状態とする。

**8.6.7 再配置** まず、カブールの COIN 側支配を確立すること（ただし他の支配を失わないようにする [8.1.2]）。次に、政府の兵員を均等に分散させる [6.5.2]。支配を維持するよう警察を再配置し、そののち 3~4 経済値の連絡線に 2 つずつの警察を配置し、最後に行政区とカブールへ均等に配置する。

## 8.7 ノンプレーヤーのタリバンによるアクション



**8.7.1 モメンタム** モメンタムが発動している場合は、以下のように処理すること [5.4]。

- ・ **MANPADS Score** ノンプレーヤーのタリバンがリソースを有していれば、ダイスロール 1~4 で空輸と航空

攻撃を阻止する [4.2.2、4.2.3]。

- ・ **Tribal Elders** ノンプレーヤーのタリバンにより実施された場合、常に対立状態にシフトする。

**8.7.2 集結** 少なくとも 15 つのタリバンのコマが利用可能か、あるいは 15 個のゲリラが活動状態の場合、適切な行政区で集結を実施する [3.3.1]。

- ・ 最初に、すべてのタリバンのゲリラが活動状態かつ 3 個以下であり、タリバンの基地とキューブがある行政区において、ゲリラを潜伏状態にする。
- ・ 次に、少なくとも 3 つの軍閥のゲリラがあり、配置可能な場所において基地をゲリラ 2 つと置き換える。
- ・ カブールにタリバンの潜伏状態のゲリラがない場合、ゲリラを 1 つ配置する。
- ・ さらに、以下の優先度でゲリラを配置する。ゲリラの配置によりタリバンが支配を確立できるスペース 1 か所。1～2 個のタリバンゲリラが置かれたスペース 1 か所。タリバン基地があるすべてのスペース。
- ・ 最後に、上記の集結を実施したスペースのうち、もっとも大きくシフトできるスペースにおいてシャリーアを実施する [8.7.7]。

**脅迫:** そののち、3 または 4 経済値の連絡線で脅迫を実施する。

- ・ 実施できない場合は、代わりに浸透を行う。

**浸透:** ゲリラ 1 個を置き換えるか、利用可能なゲリラがなければ敵コマを 2 つ除去する。政府を最初に目標とし以下の優先度で行うこと。連絡線において浸透する。政府の基地を除去する。目標スペースから最後の警察を取り除く。いずれも不可能であれば、ランダムなスペースを対象とする。

- ・ 浸透の目標がなければ、いずれか可能な場所で脅迫を実施する。これも不可能であれば、特殊活動を実施しない。

**実施できない場合:** 上記のように集結を実施できない場合、代わりに展開を行う。

**8.7.3 展開** 集結の条件を満たしておらず、政府を支持するスペースと連絡線が、潜伏状態のゲリラまたは合計 4 つのタリバンゲリラのいずれも有していない場合、少なくとも 2 つのタリバンゲリラを有するすべてのタリバン支配下の

スペースから、展開を実施する ([8.1.2] に従う)。

- ・ 最初に、すべてのサボタージュされていない連絡線、次にこれらのスペースに隣接しているカブールへと移動させる。この際、それぞれのスペースにおいて、タリバンが非タリバンのコマ数を 1 つ上回るようにすること (ただし最大でも、1 スペースにつき 2 個までのタリバンゲリラしか置かない)。そののち、対立状態でもタリバン支配下でもない 2 か所の行政区に移動させること。
- ・ 最後に、対立状態でもタリバン支配下でもなく、かつパシュトゥーン居住区スペースから到達可能な他の 2 か所のスペースに対して、タリバンが支配を得るのに必要なゲリラを移動させる。このとき、展開のコストがもっとも低くなるルートを選択すること (移動元よりもっとも近いスペースから選択する)。パシュトゥーン居住区が中継点となった場合、そこにあるゲリラも移動させる。
- ・ それぞれの移動元には、1 つのタリバンゲリラを残しておくこと (可能ならば潜伏状態のものとし、かつ支配を失わない場合のみ移動を行うこと [8.1.2])。

そののち、[8.7.2] に従い脅迫または浸透を行う。

**実施できない場合:** 上記のように展開を実施できない場合、代わりに攻撃を行う。

**ノート:** Sandstorms が発動していない限り [5.4]、パシュトゥーン居住区スペースのタリバンゲリラは、すでに展開を実施していても、さらに展開を行える [3.3.2]。イスラマバードが支持または資金提供の場合、パキスタンスペースを経由した展開はコストがかからない [6.6.1]。

**8.7.4 攻撃** 展開または集結の条件を満たしておらず [8.7.2、8.7.3]、また支持人口と利用可能な連合諸国のコマの合計が 20 以下の場合、タリバンが待ち伏せを実施可能な 3 か所のスペース (連絡線は最後に選択する [8.2]) で攻撃 [3.3.3] を行う。まずは少なくとも連合諸国のコマ 1 つを除去できる場所を選択し、次に少なくとも 4 つの活動状態 [1.4.3] のタリバンゲリラと連合諸国のコマが配置されたスペースを選択する。それぞれのスペースにおいて、可能な限り連合諸国のコマを先に除去し、次いで政府、軍閥の優先度で目標にすること。

**待ち伏せ:** 3 つのスペースのうち、もっともタリバンゲリラが少ない場所で待ち伏せ [4.4.3] を行う。同数の場合は、

連合諸国のコマが除去できる場所を優先し、次いで政府の基地が除去できる場所を選ぶ。Car Bombs の網掛けイベントが発動しているならば [5.3]、潜伏状態のタリバンではなく、活動状態のものを使用すること。待ち伏せが不可能であれば、特殊活動を実施しない。

**実施できない場合:** 上記のように攻撃を実施できない場合、代わりにテロを行う。これも不可能であればパスを行う。

**8.7.5 テロ** 集結と展開の条件をみたしておらず [8.7.2、8.7.3]、支持人口と利用可能な連合諸国のコマの合計が 20 を上回っている場合、すべての連絡線をサボタージュし、可能な限り支持／対立をシフトできるようにテロを行う [3.3.4]。

**脅迫:** そののち、可能な限りのスペースで脅迫 [4.4.1] を実施する。もしなければ、特殊活動を実施しない。

**実施できない場合:** 上記のようにテロを実施できない場合、代わりにパスを行う。

**8.7.6 イスラマバード** イスラマバードが「資金提供」[6.6.1] であれば、ノンプレイヤー派閥のタリバンはイベント実施後も「イベント資格あり」[2.3.1] となる（イベントの効果により「資金提供」となった直後を含む）。

**8.7.7 シャリーア** ノンプレイヤー派閥のタリバンはもっとも多くの人口に影響を与えるようシャリーアを行い、次いで政府支持のスペース、テロマーカーがもっとも少ないスペース、ランダムなスペースの順番で実施する。ただし支持／対立のシフトが可能な場合のみ、テロマーカーを取り除くこと。

**8.7.8 再展開** タリバンはアフガニスタンの残ったゲリラと合わせて、可能な限り均一にゲリラを配置すること [6.5.4]。

## 8.8 ノンプレイヤーの連合諸国によるアクション



**8.8.1 モメンタム** モメンタムが発動している場合は、以下のように処理すること [5.4]。

・ **Tribal Elders** ノンプレイヤーの連合諸国により実施された場合、常に支持状態にシフトする。

**8.8.2 訓練** COIN 側のコマ（連合諸国と政府のもの）が配置されており、かつタリバンが 3 つ以下のスペース 3 か所までで訓練を行う。

・ パトロネージが 20 以上あるか、政府のリソースが 3

未満の場合は、カブールで訓練を行い 3 ポイントのパトロネージを政府のリソースに転送する。そののち、それぞれのスペースに利用可能なキューブを最大数配置する。

・ 上記の条件を満たしていなければ（あるいはパトロネージが 3 未満であれば）、[8.8.5] に従い 1 か所のスペースで民生活動により支持／対立のシフトを行うため訓練を実施する。PRTs の網掛けではないイベントが発動している場合は [5.3]、2 か所のスペースで民生活動を行うこと。そののち、それぞれのスペースに利用可能なキューブを最大数配置する。

・ 最後に、連合諸国の基地があり COIN が支配を得るために 7 個以上の政府のコマを必要としない場所に、利用可能なキューブを配置する。利用可能なキューブが足りなければ、もっともコマ数の多い訓練スペースからそれぞれ 3 つまでの警察コマを取り加えること。

・ 訓練を実施した際に、網掛けされていない Village Stability Operations が発動している場合、連合諸国の兵員が配置されておりかつもっとも警察コマの少ないスペースに、警察 1 つを配置する。利用可能なコマが足りなければ、もっとも多くの警察が配置されているスペースから取ること。

**増派:** そののち、COIN 支配スペースにおいて増派を行う。

・ 次のプロパガンダラウンドが最終ラウンド [2.4.1] でなければ、ダイスを 1 個ロールし出目の半分（端数切捨て）に等しいスペースに、それぞれ基地 1 つを配置する（すでに連合諸国の基地が配置されているスペースは除く）。このとき人口値の高いスペースを優先し、同値であれば政府の基地がないスペースを対象とする。さらに、同じダイスロールの出目に等しい数の利用可能な兵員を、前出のスペースに加えて 3 か所までのスペースに、可能な限り均等に配置する（タリバンが配置されたスペースを優先）。

・ 次のプロパガンダラウンドが最終ラウンドならば、1 か所のスペースからすべての連合諸国の兵員を利用可能ボックスに取り除く（支配を失う場合でも [8.1.2]）。複数ある場合は、もっとも人口の少ないスペースを対象とする。



- ・いずれの場合も、ダイスロールは援助に加算する。

上記のようにコマの配置や除去を実施できない場合、代わりに空輸を行う。

**空輸:** 訓練後に増派を行わない場合、支配の維持に必要なコマ数を超過する連合諸国兵員がもっとも多い 2 か所の COIN 支配スペースから移動を行う。このとき、スペースの支配を失わない限り、最大数の連合諸国と政府の兵員を移動させ、また連合諸国と政府の兵員を最低 1 つ残しておくようにする。移動した兵員を COIN 支配下の 1 か所のスペースのうち、まずはタリバンが配置された場所、次いでもっとも人口値の高い場所に移動させる。

- ・上記のように空輸を実施できない場合、特殊活動を行わない。

**実施できない場合:** 上記のように訓練を実施できない場合、代わりにスイープを行う。

**8.8.3 スイープ** 4 つ以上のタリバンが COIN のコマと配置されており、かつ [8.8.4] により急襲を実施しても（空輸や航空攻撃を含む）タリバンの基地または最低 4 つのタリバンのコマを除去できない場合、タリバンと軍閥のゲリラを活動状態とするため、連合諸国のコマがあるすべてのスペースでスイープを実施する。

- ・目標スペースに対してスイープの前に空輸を行うことで、最後の潜伏状態のタリバンを活動状態とできるならば（そうでなければ空輸を実施しない）、可能な限り多くのゲリラを活動状態とできるように、まず空輸を行う。さもなければ（あるいは ISR の網掛けされたイベントが発動していれば）、そのスペースに対して航空攻撃を行う。
- ・網掛けされていない ISR のイベントが発動している場合、まず連絡線上のタリバンを活動状態とし、次いでアフガンのスペースにおける最後の潜伏状態のタリバンを活動状態とする。いずれも不可能であれば、ランダムに選択する。

**空輸:** 訓練における空輸と同様の優先度で選択した 2 つの目標スペースより、可能な限り多くの兵員をスイープまたは急襲を実施するスペースへと移動させる。

**航空攻撃:** タリバンの基地、スペースにおける最後のタリバンのコマ、もっともタリバンのゲリラの多いスペースの

優先度で、タリバンを標的として実施する。イスラマバードが「資金提供」かつ強硬姿勢の場合、上記のうちパキスタンを最初に選択すること [6.6.1]。Predators の網掛けされていないイベントが発動している場合、もっともゲリラの少ないパキスタンのスペースを最初に選択し、[8.1.2] に従い 1 つのコマを取り除く。

- ・これらが不可能な場合、特殊活動を実施しない。

**実施できない場合:** 上記のようにスイープを実施できない場合、あるいはゲリラを活動状態にできない場合は、代わりに急襲を行う。

**8.8.4 急襲** 空輸または航空攻撃と共に行うことでタリバンの基地または少なくとも 4 つのタリバンゲリラを除去できる場合、すべての連合諸国の兵員が急襲を行う。このときタリバンを優先して除去し、ついで軍閥を対象とすること。

- ・急襲の前に空輸を実施することで、タリバンの基地または少なくとも 4 つのタリバンゲリラを除去できる場合、かつ急襲に航空攻撃を組み合わせても上記の成果を得られない場合は、[8.8.3] に従いもっとも多くのタリバンのコマを除去できるスペースに対して空輸を行う。この条件で空輸を実施できない場合、[8.8.3] に従い航空攻撃を行う。
- ・急襲は、まずもっとも多くのタリバン基地を除去できるスペースで行い、次いでもっとも多くのタリバンゲリラを除去できるスペース、人口値の高いスペースの優先度で実施する。

- ・政府のキューブは、最初の目標スペースにおいて除去数を増やすことができる場合、あるいはいずれかのスペースにおいて基地を除去できる場合に移動させる。

- ・網掛けされた Accidental Guerrillas イベントが発動している場合、また急襲と空輸／航空攻撃を実施しても 1 つのゲリラしか除去できない場合は、代わりにパスを行う。

**実施できない場合:** 上記のように急襲を実施できない場合、パスを行う。

**8.8.5 民生活動** ノンプレイヤー派閥の連合諸国は、もっとも多くの人口に影響を与えるよう民生活動を行い、次いで

政府と対立するスペース、テロマーカがもっとも少ないスペース、ランダムなスペースの順番で可能な限り実施する。ただし支持／対立のシフトが可能な場合のみ、テロマーカを取り除くこと。

**8.8.6 再展開** ノンプレーヤー派閥の連合諸国の兵員は、そのスペースに警察が配置されていない場合のみ再配置の対象となり [6.5.2]、適切なスペースのうちもっとも連合諸国の兵員数が少ないスペースに移動する。

## 8.9 ソロプレイにおける勝利

ソロプレイゲームは第1ラウンドの以降のプロパガンダラウンドの勝利フェイズ [7.2] において、プレーヤーの派閥（連合諸国またはタリバン）が他のいずれかの派閥より少ない勝利マージン [7.3] しか持っていない場合に終了する。ゲームに勝利するにはこの状況を避け、それぞれのプロパガンダラウンドと最終ラウンド後に最大のマージンを有していなければならない。この条件を満たせなかった場合、最大のマージンを有するノンプレーヤー派閥がアフガニスタンを支配する（同値の場合は軍閥が勝利し、さもなければ政府が勝利する）。

・**軍閥が勝利した** 群雄割拠！ アフガニスタンは、国家ではなく個々の領地を基準としたかつての姿に戻る。ケシ栽培が繁栄する。

・**政府が勝利した** パシュトゥーン人の独裁！ カルザイの後継者は、国際的な規約や同盟ではなく自身に忠実な支配層を統合する。軍閥やタリバンとの停戦は不安定であり、人権は棚上げされる。

・**ノンプレーヤーのタリバンが勝利した** 過激派の復帰！ 中央政府は、連合諸国の撤退とタリバンによる安定を熱望するパシュトゥーン人により崩壊する。連合諸国の数年にも及ぶ努力は失われ、アフガニスタンは 2001 年以前の状態に戻る。

・**ノンプレーヤーの連合諸国が勝利した** 過激派の否定！ 侵略者はタリバンを疲弊させ、神の法ではなく人の法により統治されるアフガニスタンにおいて、彼らの立場について交渉のテーブルにつくこととなる。

**プレーヤーの勝利:** プレーヤーが最終ラウンドをもっとも大きな勝利マージンで生き残った場合、次に高い勝利マージンを持つノンプレーヤー派閥の値との差により、勝利の

達成度が求められる。

・**1～5 手詰まり！** タリバンの政権奪取は、直ちには実現しない見通しとなり、政権の安定にもつながらない。連合諸国は撤退し、アフガンの将来は不透明となる。

・**6 以上 プレーヤーが連合諸国の場合 増派の成功！** 懐疑論者が思いもしなかったことだが、十分に支援された鎮圧作戦により、現代アフガン政府が民衆の支援を得る。国家統一が進行中である。

・**6 以上 プレーヤーがタリバンの場合 栄光なる聖戦！** パシュトゥーン人戦士の偉大なる伝統により、国外の異端者は再び追放され、真のイスラムがこの地に復活する。

**例:** ソロプレイのタリバンプレーヤーが4回のプロパガンダラウンドにおいて、ノンプレーヤーの勝利を阻止した。ゲーム終了時に COIN 支配+パトロネージは 34 であり政府が、ノンプレーヤー派閥においてもっとも大きな 1 勝利マージンを有している。政府に対立する人口値は 9 であり、タリバンの基地 12 個すべてが配置されていたため、プレーヤーの勝利マージンは +1 となる。これは政府を 2 上回っており、「手詰まり」となる。

## セットアップ手順 [2.1]

### 共通手順

次のページよりシナリオを選択し、ノンプレイヤー派閥を使用しないオプションルール [1.5]、カードを公開しないオプションルール [2.2]、イベント資格オプション [2.3.1]、欺瞞 [7.3]、自由配置オプション（後述）などを選択する。下記の方法で山札を準備し、各プレイヤーに派閥補助シートを渡す。派閥は、以下のように決めること。

- 1 人——連合諸国またはタリバン
- 2 人——連合諸国、タリバン
- 3 人——連合諸国、タリバン、政府
- 4 人——すべての派閥

### 山札の準備

6 枚のプロパガンダカードを分けておき、残りの 72 枚のイベントカードをシャッフルする。

- ・シナリオで指定された数のイベントカードを取り除き、それらを明らかにすること。取り除かれたカードの「情勢」イベントは発動する。網掛けされていない連合情勢と網掛けされているタリバン情勢のそれぞれに対応するマーカーを情勢ボックスに置くこと。それ以外の取り除かれたカードは脇によけておき使用しない。
- ・残るイベントカードをほぼ均等になるように、指定された数の山に分ける（正確に分けても良い）。それぞれの山に 1 枚のプロパガンダカードを混ぜ入れ、伏せた状態で積み重ねて山札とする。山札は、すべてのプレイヤーから見やすい場所に置いておく。余ったプロパガンダカードは脇によけておく。

### 自由配置オプション

次のページに記載された標準配置の代わりに、自由配置を選択できる。政府の支持／対立や+1 人口マーカーを含め、マーカーとノンプレイヤー派閥の部隊は指示された通りに配置すること。そののち、プレイヤーの部隊を以下の順番で配置し（スタック制限の範囲において [1.4.2]）、支配関係 [1.7] と勝利マーカー [1.9] を調整する。

ショートシナリオ: 2009-2012

**軍閥:** 基地×5、ゲリラ×5 をアフガン国内スペースに。

**政府:** 兵員×2 と警察×2 をカブールに、基地×2、兵員×16、警察×16 をアフガン国内の人口値 1~2 の行政区に。

**タリバン:** 基地×1 をパキスタンスペースそれぞれに、基地×6、ゲリラ×19 を任意のパシュトゥーン居住区スペースに（パキスタンを含む）。

**連合諸国:** 基地×1 と兵員×3 をカブールに、基地×5、兵員×11 を任意のアフガンスペースに。

### メインシナリオ: 2005-2012

**軍閥:** 基地×7、ゲリラ×7 をアフガン国内スペースに。

**政府:** 兵員×2 と警察×2 をカブールに、基地×2、兵員×5、警察×8 をアフガン国内の人口値 1~2 の行政区に。

**タリバン:** 基地×1 を Waziristan と Northwest Frontier それぞれに、基地×6、ゲリラ×14 を任意のパシュトゥーン居住区スペースに（パキスタンを含む）。

**連合諸国:** 基地×1 と兵員×2 をカブールに、兵員×6 を任意のアフガンスペースに。

### 拡張シナリオ: 2003-2012

**軍閥:** 基地×2、ゲリラ×2 をアフガン国内スペースに。

**政府:** 兵員×2 と警察×2 をカブールに、兵員×2、警察×2 をアフガン国内の人口値 1~2 の行政区に。

**タリバン:** 基地×1 を Waziristan と Northwest Frontier それぞれに、基地×2、ゲリラ×6 を任意のパシュトゥーン居住区スペースに（パキスタンを含む）。

**連合諸国:** 基地×1 と兵員×1 をカブールに、兵員×4 をアフガン国内のパシュトゥーン居住区スペースに（カブールを含む）。

## 部隊一覧 [1.4.1]

（セットアップ前の合計数）

**連合諸国** 兵員×20 基地×6

**政府** 兵員×30 警察×30 基地×3

**タリバン** ゲリラ×30 基地×12

**軍閥** ゲリラ×15 基地×12

## シナリオ [2.1]

### ショート: 2009-2013

オバマの戦争——米国は、作戦を集結させるべく新たな駐留部隊を増派する……。

**山札:** 24 枚のイベントカードと 2 枚のプロパガンダカードを取り除き、残りを 4 つの山に分けてシャッフルする。

**援助:** 24

**パトロネージ:** 5

**リソース:** 政府 30、軍閥 20、タリバン 15

**支持+利用可能:** 10

**COIN 支配+パトロネージ:** 21

**対立+基地:** 9

**中立人口:** 13

**イスラマバード:** 資金提供（強硬ではない）

**イベント資格:** 全派閥

**カブール:** COIN 支配、支持、+1 人口

連合諸国——基地×1、兵員×3

政府——兵員×2、警察×2

**Herat:** COIN 支配

政府——基地×1、兵員×2、警察×2

**Farah、Balkh:**

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Helmand:** COIN 支配

連合諸国——基地×1、兵員×3

政府——兵員×2、警察×2

タリバン——基地×1、ゲリラ×2

**Kandahar:** COIN 支配

連合諸国——基地×1、兵員×2

政府——兵員×2、警察×2

タリバン——基地×1、ゲリラ×2

**Oruzgan、Nuristan:**

連合諸国——兵員×1

政府——兵員×1、警察×1

タリバン——ゲリラ×2

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Ghazni、Paktika、Khowst:** COIN 支配、Khowst のみ+1 人口

連合諸国——基地×1、兵員×1

政府——兵員×2、警察×2

タリバン——基地×1、ゲリラ×2

**Zabol:** タリバン支配

連合諸国——兵員×1

タリバン——基地×1、ゲリラ×2

**Konduz:** COIN 支配、+1 人口

政府——基地×1、兵員×2、警察×2

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Baghlan:** +1 人口

**Balochistan、Waziristan、Northwest Frontier:** タリバン支配

タリバン——基地×1、ゲリラ×1

### メイン: 2005-2013

タリバンの再起——連合諸国の主要な国家がイラクに関心を向けたことで、タリバンはその動きを加速させる……。

**山札:** 12 枚のイベントカードと 1 枚のプロパガンダカードを取り除き、残りを 5 つの山に分けてシャッフルする。

**援助:** 15

**パトロネージ:** 5

**リソース:** 政府 30、軍閥 15、タリバン 10

**支持+利用可能:** 17

**COIN 支配+パトロネージ:** 17

**対立+基地:** 8

**中立人口:** 9

**イスラマバード:** 支持（強硬ではない）

**イベント資格:** 全派閥

**カブール:** COIN 支配、+1 人口

連合諸国——基地×1、兵員×2

政府——兵員×2、警察×2

**Herat:** COIN 支配

政府——兵員×1、警察×2

タリバン——ゲリラ×1

**Farah、Faryab、Balkh:**

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Helmand、Nuristan:** タリバン支配

タリバン——基地×1、ゲリラ×2



## *A Distant Plain*

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Kandahar:** COIN 支配

連合諸国——兵員×1

政府——兵員×2、警察×2

タリバン——ゲリラ×1

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Oruzgan、Paktika、Zabol、Ghazni:** タリバン支配

連合諸国——兵員×1

タリバン——基地×1、ゲリラ×1

**Khowst:** COIN 支配、+1 人口

連合諸国——兵員×1

政府——兵員×1、警察×2

**Konduz:** COIN 支配、+1 人口

政府——兵員×1、警察×2

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Waziristan、Northwest Frontier:** タリバン支配

タリバン——基地×1、ゲリラ×2

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Kandahar:** COIN 支配

連合諸国——兵員×1

政府——兵員×1、警察×1

**Paktika、Zabol:** タリバン支配

タリバン——基地×1、ゲリラ×1

**Khowst:** COIN 支配

連合諸国——兵員×1

**Konduz:**

軍閥——基地×1、ゲリラ×1

**Waziristan、Northwest Frontier:** タリバン支配

タリバン——基地×1、ゲリラ×2

### 拡張: 2003-2013

アフガンの鎮圧——「不朽の自由作戦」以降におけるアフガンは、まさに嵐の前の静けさにあった……。

山札: すべてのカードを使用し、6 つの山に分けてシャッフルする。

援助: 9

パトロネージ: 5

リソース: 政府 20、軍閥 10、タリバン 5

支持+利用可能: 20

COIN 支配+パトロネージ: 13

対立+基地: 4

中立人口: 16

イスラマバード: 資金提供（強硬ではない）

イベント資格: 全派閥

カブール: COIN 支配

連合諸国——基地×1、兵員×3

政府——兵員×2、警察×2

**Herat:** COIN 支配

政府——兵員×1、警察×1

**Helmand:**