LABYRINTH

THE WAR ON TERROR, 2001 – ?

RULESOFPLAY

2NDEDITION,2011

目次

1. 導入
2. 勝利条件
3. セットアップ
4. コンポーネント
5. プレイの手順
6. カードプレイ
7. US 側の作戦
8. ジハーディスト側の作戦
9. ジハーディストの活動（1 プレーヤー）

用語と索引

シナリオ

1.0　導入

LABYRINTH は、イスラム圏に彼らの宗教規範を課すべく、イスラム過激派によって進行中の陰謀を、戦略レベルでシミュレートした 1～2 プレーヤー用のカードドリブンボードゲームである。

・1 プレーヤーゲーム［9.0］において、プレーヤーは過激派の聖戦に対抗する米国と、その同盟国の役割を行う。

・2 プレーヤーゲームにおいて、2 番目のプレーヤーはジハーディスト（聖戦主義者）の役割を行う。

US 側は聖戦主義の根を断ち、あるいは少なくとも直接の脅威を引き起こす過激派の戦士を排除するため、イスラム教国における政治体制の改善を目指す。対するジハーディスト側は、イスラム教のカリフによる統治の回復と、US 側に手ひどい損害を与えイスラム圏から撤退させることを目指す。

これらゲームにおける目標追求のため、プレーヤーは戦略カードを使用して**作戦**を実施し、**イベント**を発動させる。LABYRINTH における手札は、おおよそ 1 年を表している。

14～15 ページに記載された特定のゲーム用語が、ルールブックにおいて最初に登場する場合は、**ボールド**で記載されている。

なお、ゲームにおいて「ジハーディスト」という言葉は（西側諸国と武装組織自身が一般的に用いるように）イスラム過激派武装組織を指しており、全世界の何百万人もの平和的で敬虔なイスラム教徒のことではない点に注意。

ルールは、番号のついた章によって構成されている。2 プレーヤーゲームでは、ルールの 2～8 章までを読むこと。1 プレーヤーゲームでは、ソリティアプレイを可能にするためそれまでのルールを変更する、「ジハーディストの活動」に関するルールの 9 章を読むこと。

ノート: プレーヤー補助カードの外側には、US とジハーディストの作戦[7.0、8.0]や勝利条件[2.0]など、2 プレーヤーゲームにおけるルールの概要が記載されている。プレーヤー補助カードの内側は 1 プレーヤーゲームでのみ使用する。

2.0　勝利条件

2.1　3 通りの勝利

各陣営には、3 通りの異なる勝利条件がある。

2.1.1　US 側の勝利

・US 側は少なくとも合わせて 12 リソース分の**イスラム教国**が、**良好な（Good）体制**［4.2.1］となった場合、直ちに勝利する。

・または、イスラム教国 18 カ国のうち少なくとも 15 カ国が**適正な（Fair）体制**または良好な体制となった場合、直ちに勝利する。

・または、マップ上の国家にジハーディスト側の**セル**が存在しなくなった場合、直ちに勝利する。

2.1.2　ジハーディスト側の勝利

・ジハーディスト側は少なくとも合わせて 6 リソース分の国家が**イスラム原理主義**となり、かつそのうちの少なくとも 2 カ国が隣接している場合、直ちに勝利する。

・または、US の**国威**が 1 になり、少なくとも 15 カ国のイスラム教国が**貧弱な（Poor）体制**となった場合、直ちに勝利する。

・または、大量破壊兵器（**WMD**）のプロット［8.5.5～8.5.6］が阻止される（**警戒行動**などにより）ことなしに、米国内で解決された場合、直ちに勝利する。

2.2　原油価格の高騰

まれに、Oil Price Spike イベントのプレイにより双方の陣営が同時に勝利条件を満たすことがある。この場合、イベントをプレイした陣営が勝利する。

2.3　ゲーム終了時の勝利判定

LABYRINTH は、3 つの異なるゲームの長さでプ

レイできる。選択された回数（1～3 回［3.3］［5.1］［5.3.1］を参照）の山札が消費され、ゲームが終了した時点で、2.1 のいずれの条件も達成されていない場合、「良好な統治」にある国家のリソース合計がイスラム原理主義国のリソース合計の 2 倍より大きいならば US 側が勝利する。それ以外の場合は、ジハーディスト側が勝利する。ゲーム終了時の計算においてのみ、このターンに**体制変更**マーカーが置かれた国家（緑色のマーカー［4.8.2］）はイスラム原理主義国とみなす。

3.0　セットアップ

3.1　基本ルール

ルールブックの末尾からシナリオを選択すること。プレーヤーは担当する陣営を決め、マップの南側の辺に対し、US 側プレーヤーが左側でジハーディスト側プレーヤーが右側となるよう並んで座る。US 側プレーヤーは US 側作戦（US Operations）補助カードと褐色のダイスを、ジハーディスト側プレーヤーはジハーディスト側作戦（Jihadist Operations）補助カードと 3 つの黒いダイスを取る。

ノート: 最初のゲームを始める前に、セットアップを行い、プレイブックに記載されたプレイの例を参照すると良いだろう。

3.2　セットアップ

シナリオに記載されている通り、マーカーと**兵員**、**潜入状態**のセルを配置する（多くの国家はプレイ中に**評価**されるまで**未評価**となっている［4.9.4］）。

・残る兵員（褐色のキューブ）とセル（黒のシリンダー）は、兵員トラックと**資金トラック**のボックスそれぞれに 5 個ずつ、右側のボックスから左側のボックスへと配置していく［4.7.3～4.7.4］。

・それぞれ 3 つの WMD プロットマーカーを、2 ヶ所の WMD プロットボックスに配置する［4.7.8.1］。

・カード（Card）マーカーをアクションフェイズトラックのジハーディスト第 1 カード（Jihadist Card 1）の位置に置く［4.7.5］。双方の**予備**（Reserve）マーカーをゼロの位置に置く［6.3.3］。

・数字の書かれたプロット（Plot）マーカーを伏せた状態で利用可能プロットボックス（Available Plots box）に置く［4.7.8］。予備の体制変更（Regime Change）／**支援**（Aid）／**孤立政権**（Besieged Regime）／**幹部**（cadre）／イベントマーカーと／第 1 プロット（1st Plot）マーカーをマップの横に置いておく。

・シナリオで指定されたカードを除去し、残るカードをシャッフルして、伏せた状態の山札をつくる。捨て札のためのスペースを確保し、マップの横に置いておく。

・兵員トラックと資金トラックによって決定される枚数［5.2.8］のカードをプレーヤーに配り、ジハーディスト側のアクションフェイズを開始する（プレイの手順［5.0］を参照のこと）。

ノート: 双方の合意により、プレーヤーはヒストリカルな設定となるよう、予備のマーカーを使用して開始時点におけるイスラム教国／非イスラム教国の政治体制や同盟関係などを変更しても良い。

3.3　プレイ時間の決定

プレーヤーは、以下のプレイ時間から 1 つを選択すること。選択はプレーヤー次第である。

・**標準**: デック（Deck）マーカーをリシャッフルトラックの 1 デックの位置に置く。最初の山札が尽きた時点で、ゲームは終了する［2.3］。

・**トーナメント最終戦**: デックマーカーを 2 デックの位置に置く。2 度目のリシャッフルが発生した時点で、ゲームは終了する［5.3.1］。

・**キャンペーン**: デックマーカーを 3 デックの位置に置く。3 度目のリシャッフルが発生した時点

で、ゲームは終了する。

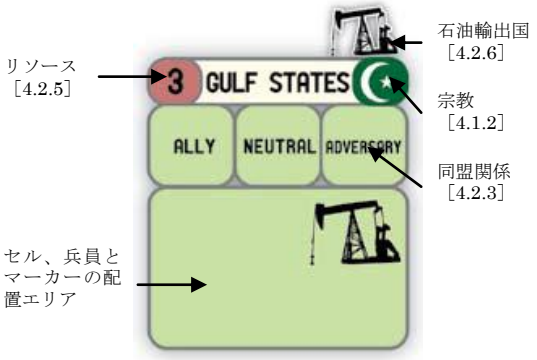
4.0　コンポーネント

LABYRINTH には以下のものが含まれる。

・22×34 インチのマップ 1 枚
・156 個のカウンターが 1 シート分
・ルールブック
・プレイブック
・二つ折りの US プレーヤー補助カード
・二つ折りのジハーディストプレーヤー補助カード
・120 枚のカード
・15 個の褐色の木製キューブ（兵員を表す）
・15 個の黒色の木製シリンダー（テロリストのセルを表す）
・4 つの 6 面体ダイス（1 つが褐色で 3 つが黒色）

4.1　マップ

4.1.1　国家と接続ライン　マップには主要なイスラム圏と、過激派が活動するその他の地域が記載されている。マップ上のそれぞれのスペースは、国家もしくは特定の地域を示している。スペースは、その国家において支配的な宗教に応じて異なっている。ラインによって接続された国家は、**隣接**していると見なす。国家の接続は、セルの**移動**［8.3］や US の**イデオロギー戦争**［7.2］、ジハーディストの勝利条件［2.1］、一部のイベント［4.5］に影響を及ぼす。



4.1.2　宗教　すべての国家はイスラム教との関連度や性質に応じて分類されている。**スンニー派**と**シーア派混合**の国家は、ゲームにおいて「**イスラム教国**」と称する［4.2］。イスラム教徒が少数派の国家は、**非イスラム教国**である［4.3］。シーア派が支配する**イラン**は、独立したタイプの国家として扱われる（ゲームにおいてはシーア派混合にもイスラム教国にも含まれない［4.4］）。

デザインノート:「シーア派混合国家」の中には、スンニー派や他の非シーア派によって支配されているものもあるが、これらにおいては実質的にシーア派住民が占めているか、特に活動的なシーア派住民が存在している。

4.2　イスラム教国

4.2.1　政治体制　イスラム教国では、**政治体制**の状態が表示される。これらはセットアップ時に確定されるが、ゲーム中に変化する場合がある。ゲームにおいて、政治体制はその有効性と責任能力が大きい順に良好（GOOD、もっとも良い）、適正（FAIR）、貧弱（POOR）、イスラム原理主義（Islamist Rule、もっとも悪い）の 4 つにレーティングされる。

「良好」と「適正」、「貧弱」な政治体制には関連する数値が設定されており（それぞれ 1、2、3 となる）、ゲームにおけるさまざまな局面、なかでもその国家における作戦に影響を与える。

政治体制マーカー

4.2.2　政治体制が改善または悪化した場合、マーカーを裏返えすか置き換えることで、国家の政治体制を示すこと。

例: サウジアラビアの政治体制が貧弱から適正に

1 レベル改善した場合、国家の「POOR 3」マーカーを「FAIR 2」に取り換え、同じ同盟関係ボックスに置く。さらに改善した場合、マーカーを「FAIR 2」から「GOOD 1」の面に裏返す。

4.2.3　同盟関係　イスラム教国には US との**同盟関係**を示す 3 つのスペースからなるトラックがあり、それぞれ**同盟**（Ally）、**中立**（Neutral）、**反米**（Adversary）となっている。

ノート: イスラム教国だけが、同盟関係を表示する。そのためゲームにおいて、非イスラム教国は「同盟」関係にあると見なされない。非イスラム教国では、その代わり「政治姿勢」［4.3.2］が表示される。

4.2.4　国家の政治体制マーカーはその国家の同盟関係トラックにおける、正しいボックスに配置すること。

例: サウジアラビアが貧弱な政治体制で US と同盟している場合。

ノート: 国家の政治体制が最初に評価される場合、同盟関係は必ず中立となる［4.9.4］。

4.2.5　リソース　イスラム教国には 1～3 までのリソース値が表示されている。政治体制とリソースは、勝利の判定に用いられる。またリソースは、一部のイベントとも関係している。

4.2.6　原油　一部のイスラム教国には、リソース値の横に油井のシンボルが記載されている。これらの国家では、Oil Price Spike イベントがプレイされた場合、リソース値が 1 つ上昇する。

4.3　非イスラム教国

4.3.1　政治体制　非イスラム教国における政治体制は、常に良好（Good-1）または適正（Fair-2）となる。

ノート: 非イスラム教国の政治体制は変更されないが、プレイには影響を及ぼす。

4.3.2　政治姿勢　非イスラム教国では（US とイランを除く）、政治姿勢マーカーを置くボックスが用意されており、過激派との戦いにおいて「**強硬（Hard）**な手段」あるいは「**穏健（Soft）**な手段」のいずれを好む姿勢にあるかが表示される。シナリオには、非イスラム教国の政治姿勢をどちらのマーカーで表示すれば良いかが記載されている。US の政治姿勢は、GWOT トラック［4.7.2］において表示する。

前面　　背面

4.3.3　イスラエル　イスラエルの政治姿勢は、マップの政治姿勢ボックスに表示されているように、常にハードとなる。

4.3.4　リクルート　一部の非イスラム教国には、ジハーディストがその国家において彼らの運動に人材を集める際に利用される、**リクルート値**が設定されている［8.2.4］。

例: フィリピンは「REC 3」のリクルート値を持つ。

4.4　イラン

イランは特殊な国家である（ゲームにおいてイスラム教国にも非イスラム教国にも分類されない）。非イスラム教国と同様に政治体制が変更されることはないが、「政治姿勢」を持たない。

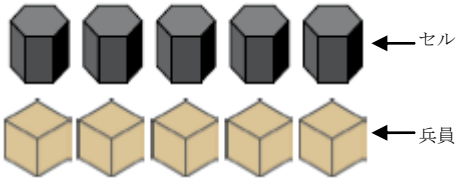
4.5　シェンゲン加盟国

シェンゲン協定のシンボルと接続された国家は、すべてのシェンゲン加盟国と

互いに隣接していると見なす（そのためシェンゲン協定のシンボルにセルが移動した場合、ジハーディスト側はシェンゲン圏を構成する 7 つあるシェンゲン加盟国のうち、いずれにセルを配置しても良い）。

4.6　セルと兵員

4.6.1　ゲームに含まれる 15 個の黒いシリンダーは、ジハーディストの工作員や戦士などからなるセルを表している。15 個の褐色のキューブは、西側の兵員による大規模な部隊を表している。



4.6.2　いずれの国家にも配置されていない場合、セルと兵員はそれぞれのトラック上にあるボックスに置かれる［4.7.3～4.7.4］。それぞれの国家には、セルや兵員を置くためのボックスが用意されている。

4.6.3　シリンダーとキューブの数は、ゲームにおいて使用できるセルと兵員の上限である。

> **例:** ジハーディスト側がイベントやリクルートによりすでに 15 個のセルを国家に配置しており、資金トラック上［4.7.4］に 1 つも残っていない場合、新たなセルは配置できない。

4.6.4　潜伏中のセルと活動中のセル　セルは「潜伏中」または「活動中」いずれかの状態にある（潜伏中のセルは三日月のマークが入った側を下にし、活動中のセルは上にする）。

セルは、以下のように潜伏中と活動中が入れ替わる

- 資金トラック［4.7.4］からマップ上に配置されたセルは、潜伏中となる。
- **ジハード**または**プロット**を実施した潜伏中のセル、**掃討作戦**［7.4］を受けた潜伏中のセル、**体制変更**が実施された国家のセルは活動中となる。
- 移動を実施した（国内で移動した場合を含む［8.3.1］）活動中のセルは潜伏中となる。

4.7 トラックとボックス

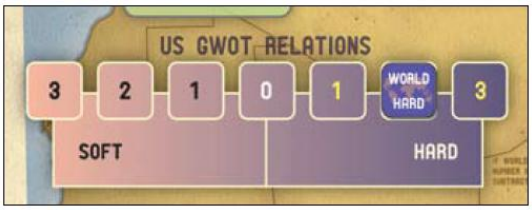
> 複数のトラックとボックスにより、プレイが制御される。またトラックは、ゲームにおける数値の上限や下限を表している。
> **例:** ジハーディストの資金トラックが 1 を下回ったり、9 を超えたりすることはない。また「国際的な政治姿勢」が「Soft 3」や「Hard 3」を超えることもない。
> トラックやボックスの用途は以下の通り。

4.7.1　US 国威トラック　国威が変更されたら、US 国威（US Prestige）マーカーを 1～12 の間で移動させること。これにより国威が「低い」、「中程度」、「高い」、「非常に高い」のいずれにあるかが表される。国威は、さまざまな理由によって増減する（プレイブックのサマリーを参照のこと）。国威の判定が求められた場合、まず上昇するのか下降するのかをロールにより決定する（プレーヤー補助カードの Prestige 表を参照）。次に 2 個のダイスをロールし、低い方の出目の分だけ国威を移動させる。

> **デザインノート:** 国威は US に対する世界の（特にイスラム圏の）親近感を示しており、US によるイデオロギー戦争［4.9.2、7.2.1］や一部のイベントに影響を与える。

4.7.2　テロ戦争協力関係トラック　国際的な政治姿勢を決定するには、US を除くマップに配置された強硬姿勢（Hard）と穏健姿勢（Soft）の政治姿勢マーカーを個別に集計し（イスラエルにはつねに強硬姿勢マーカーが置かれていると見なす）、両者の差を求める。合計がより大きかった側の目盛りを使用すること。国際的な政治姿勢が変更されたら、「World Hard／Soft」マーカーを Soft 3 か

ら Hard 3 の間で移動させる（あるいはマーカーを裏返す）。「US Hard／Soft」マーカーは、Soft と Hard の間に置いておく。



例: 米国を除く 3 つの国家が Soft であり、5 つが Hard だった場合、国際的な政治姿勢は Hard 2 となる。

ノート: US の政治姿勢はテロ戦争協力関係トラック上で表示されるため、US のスペースには他の非イスラム教国と異なり政治姿勢マーカーを置く場所がない。

4.7.2.1　テロ戦争協力関係ペナルティ　国際的な政治姿勢と米国の政治姿勢が異なっている場合（一方が強硬で一方が穏健）、国際的な政治姿勢マーカーの置かれた数値（1～3 までのいずれか）の分だけ、テロ戦争協力関係ペナルティが与えられる。双方の政治姿勢が一致しているか（いずれもが強硬または穏健）、国際的な政治姿勢がゼロの場合、ペナルティもゼロとなる。

デザインノート: テロ戦争協力関係は、非イスラム教国における過激派に対する戦術の結束や不一致を表しており、US のイデオロギー戦争［4.9.2、7.2］、国威［5.2.5］、一部のイベントに影響を与える。

4.7.3　兵員トラック　マップ上の国家に配置されていない兵員は、兵員トラックの右側のボックスから順に 5 個ずつ置いておく。兵員をマップ上の国家に**展開**させる場合は、左側のボックスから順に取っていくこと。兵員（Troops）マーカーを、兵員キューブが 5 個未満となったボックスのうち、もっとも右側のボックスに配置しておくこと。

例: 15 個の兵員キューブのうち、7 つがさまざまな国家に展開している。残る 8 つの兵員キューブは兵員トラックの過剰展開（Overstretch）ボックスに 5 個、戦争状態（War）ボックスに 3 個が置かれる。兵員マーカーは戦争状態ボックスに、3 つのキューブと一緒に置く。これは、US が「低烈度紛争」や「過剰展開」ではなく「戦争状態」にあることを示している。

デザインノート: 兵員の展開レベルは、過激派との戦いにおける他のリソースに影響を及ぼす。ゲームにおいて、兵員の展開レベルは US の手札枚数［5.2.8］や一部のイベントに影響を及ぼす。

4.7.4　ジハーディスト資金トラック　セルがリクルートされるか、イベントによってマップ上の国家に配置される場合、資金トラックの左側のボックスから順に取っていくこと。セルがマップ上の国家から除去された場合、資金トラックの右側のボックスから順に 5 個ずつ置いていくこと。

4.7.4.1　資金　資金が変更されたら、ジハーディスト側資金（Jihadist Funding）マーカーを 1～9 の間で移動させること。これにより、資金が「不足」、「平均」、「潤沢」のいずれの状態にあるかが表される。

デザインノート: 資金は、信心深い後援者やその他の資金源による過激派への寄付を表しており、ジハーディストのリクルートや手札枚数に影響を与える。

4.7.4.2　利用可能セル　ジハーディスト側資金マーカーが置かれたボックスと、それより左側のボックスに置かれたセルのみが**利用可能**であり、リクルートできる［8.2.1］。

例: 資金が 6 で、15 個のセルのうち 3 つだけがさまざまな国家に配置されている場合、潤沢（Ample）ボックスにはリクルートされていない 5 個のセルが、平均（Moderate）ボックスには 5 個のセルが、不足（Tight）ボックスには 2 個のセルが置かれている。このとき「不足」と「平均」ボックスに置かれた 7 つのセルをリクルートに利用でき、「潤沢」ボックスに置かれた 5 つのセルはリクルートに利用できない。リクルートまたはイベントによって配置される最初のセルは、「不足」ボックスから取ること。

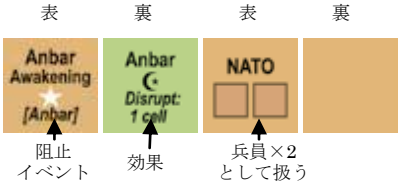
特記されていない限り、資金はリクルートによるセルの配置にのみ影響を与える。イベントによる配置は、資金トラックにセルが残っている限り実施できる。また資金の低下はすでにマップ上の国家に配置されているセルに影響を及ぼさない。

4.7.5　プレイ状況トラック　プレイしたカードに応じて［5.2.2、6.0］、カード（Card）マーカーをアクションフェイズトラック上で移動させること。US のアクションフェイズが完了し、プロットの解決が終わったらカードマーカーを「Jihadist Card 1」の位置に戻す。またリシャッフルが発生するごとに［5.3.1］、デックマーカーを右側に 1 つ進める。

4.7.6　勝利トラック　良好な政治体制にある国家のリソース合計やイスラム原理主義国家のリソース合計、良好／適正な体制にある国家数、貧弱／イスラム原理主義にある国家数を記録するため［2.1、4.2.1、4.2.5］、それぞれ「良好な国家のリソース数」（Good Resources）、「イスラム原理主義国家のリソース数」（Islamist Resources）、「適正／良好な国家数」（Fair／Good）、「貧弱／イスラム原理主義の国家数」（Poor／Islamist）マーカーを勝利トラック上で使用する。

4.7.7　イベントボックス　長期イベントのマーカーは［6.2.7］、イベントボックスに配置する。

イベントマーカー



プレイノート: 多くのイベントは 1 つの国家にのみ影響を及ぼすため、便宜上これらのイベントマーカーを、イベントボックスではなく対象の国家のスペースに置いても良い。同様に、複数の国家に影響を及ぼす一部のイベントマーカーに関しては、その横に専用のボックスが用意されている。

4.7.7.1　時限イベントボックス　**時限イベント**が発生した場合［6.2.7］、カードを時限イベントボックスに置く（3 つ以上の時限イベントがプレイされた場合、重ねて置くかイベントマーカーを使用すること）。

4.7.7.2　第 1 プロットボックス　ジハーディスト側がそのターンで最初に実施するプロットにおいて［8.5.3］使用されたカードは、第 1 プロットボックスに置く（これ以降にプロットで使用されるカードは、US 側イベントを通常通り発動する点に注意［6.3.2］）。

4.7.7.3　時限イベントあるいは第 1 プロットカードがターン終了前にボックスから除去された場合（**例:** Oil Price Spike イベントやターン途中でのリシャッフルにより）、イベントマーカーまたは第 1 プロット（1st Plot）マーカーで代用すること。

4.7.8　利用可能プロット　利用可能なプロットマーカー［4.8.1、7.5.3、8.5.2、8.5.4］は、利用可能プロットボックスに置く。ボックス内のプロットマーカーは、プロット［8.5.2］またはイベントによりマップ上の国家に配置される。

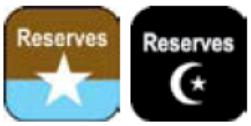
4.7.8.1　WMD プロットボックス　利用可能となっていない WMD プロットマーカー［8.5.5］は、「Loose Nuke, HEU, & Kazakh Strain」と「Pakistan Arsenal」ボックスにそれぞれ 3 つずつ置く。

WMD イベント: イベントにより WMD プロットマーカーが利用可能となった場合、マーカー1 個を伏せた状態で「Loose Nuke, HEU, & Kazakh Strain」ボックスから利用可能プロットボックスに移し、伏せておく。

パキスタン: パキスタンが初めてイスラム原理主義となった場合［8.4.5］、3 つの WMD プロットマーカーを「Pakistan Arsenal」から利用可能プロットボックスに移し、伏せておく。

ノート: WMD プロットマーカーが、WMD プロットボックスや利用可能プロットボックスに戻されることはない。いったんプロットで使用されたら［8.5］、これらはプレイから除去される。

4.7.9　予備トラック



双方の陣営は、予備［6.3.3］を予備トラックに記録する。各ターンの終了時点で、すべての予備はゼロに戻される。

4.8　その他のマーカー

4.8.1　プロットマーカー　6 つの WMD ではないプロットマーカーには 1～3 のいずれかの数値が記載されている。伏せた状態で利用可能プロットボックス［4.7.8］に置いておき、ジハーディスト側だけがこれらを確認できる［8.5.4］。これらは再利用できる。また高い数値のプロットを配置するには、より高い作戦値のカードが必要となる。

4.8.2　体制変更マーカー　体制変更マーカーをマップの横に置いておくこと。体制変更［7.3.4］が実施された場合、その国家から兵員が移動できないことを示すため［7.3.1］、緑色の体制変更マーカーを兵員キューブの上に置く。新たな手札が配布されたら［5.2.8］、緑色の体制変更マーカーを褐色の面に裏返す［5.2.9］。体制変更マーカーが置かれた国家は、「体制変更国家」［7.3.4.1］と呼ばれる。

ノート: 緑の体制変更マーカーは、最終ターンにおけるイスラム側の勝利を、ルール 2.3 項により安易にひっくり返せないようにするものである。もし、そのターンが最終ターンになりそうではなく、かつマーカーを裏返す手順を省略したいならば、褐色の面を上にして配置しても良い。

褐色　緑色

4.8.3　援助／孤立政権マーカー　援助／孤立政権マーカーをマップの横に置いておくこと。これらのマーカーは、イデオロギー戦争［7.2.2.1］により強化された国家や、ジハード［8.4.3.1］により弱体化した国家を示すため使用される。これらは、イデオロギー戦争における判定［7.2.3］や、イスラム革命の成功判定［8.4.3.2］にそれぞれ影響を及ぼす。

4.8.4　幹部マーカー　幹部（Cadre）マーカーをマップの横に置いておくこと。特定の国家における最後のセルが掃討作戦［7.4］またはイベントにより除去された場合（ジハードや移動の場合を除く［8.3～8.4］）、幹部マーカーを配置する。幹部マーカーは

リクルートを実施できる［8.2.2］。セルが資金トラックから幹部マーカーのある国家に配置さたら、幹部マーカーを除去する。ジハーディスト側プレーヤーは、自身のアクションフェイズにおいて任意の幹部マーカーを除去できる。

4.9　表

4.9.1　プレーヤー補助カードの外側には、ゲームにおいて「政治体制」や「政治姿勢」、「国威」、「イデオロギー戦争」などをダイスロールで判定するための表が記載されている。

4.9.2　イデオロギー戦争表　US 側がイスラム教国においてイデオロギー戦争を実施する場合［7.2.1］、ダイスロールで 5 以上を出さなければならない。ロールの修正値に関しては、イデオロギー戦争表を参照のこと（双方のプレーヤー補助カードに記載されている）。なお非イスラム教国に対するイデオロギー戦争に関しては、政治姿勢表［4.9.3、7.2.3］を参照のこと。

4.9.3　国家表　国家の政治体制［4.2.1-2］や政治姿勢［4.3.2］、US の国威［4.7.1］をロールする場合、双方のプレーヤー補助カードに記載された適切な名称の表を参照すること。

> **例:** イベントで「US の政治姿勢をロールする」ことが指示された場合、政治姿勢表でロールを行う。US の政治姿勢を決定する場合は、ダイスロールに +1 の修正を行うこと。

4.9.4　初期評価　政治体制（イスラム教国の場合）や政治姿勢（非イスラム教国の場合）が決定されていない国家においては、以下の時点でロールを行う。

- 作戦を実施する場所、あるいは目標として選択された（ジハーディスト側が移動を試み、かつ失敗した場合も含む［8.3.2］）。
- イベントによりセルやプロットが配置された。
- イベントにより「評価」が指示された。

政治体制の初期評価において、同盟関係は常に中立となる（体制変更された国家の同盟関係は同盟となる［7.3.4］）。

重要: イベントで評価を指示された国家に、すでに政治体制や政治姿勢が置かれている場合、指示は無効となる。また「評価」（マーカーを置かれていない国家の場合のみロールを行う）と「選択」（マーカーの有無に関わらずプレーヤーが任意の国家を選択できる）は、異なる点に注意。

4.9.5　実施の義務　国家の評価を引き起こした陣営は、評価の結果に関わらずアクションを完了しなければならない。たとえば US 側がイスラム教国でイデオロギー戦争を実施し、政治体制の評価の結果カードの作戦値が不足してしまった場合［7.1、7.2.1］、イデオロギー戦争は自動的に失敗する。

> **例:** ジハーディスト側が、イラクからスーダン（マーカーが置かれていない）へのセルの移動［8.3］を試みた。これにより初期評価が実施され、5 がロールされた。結果、スーダンは適正な政治体制かつ中立となる。ジハーディスト側は、スーダンにセルを配置するため 2 以下をロールしなければならず、3 以上がロールされた場合、セルは除去され資金トラックに置かれる。

4.9.6　ジハーディストの活動　ジハーディストの活動シート（双方のプレーヤー補助カードに記載されている）は 1 プレーヤーゲームにおいてジハーディストがどのように活動［9.4］を実施するか決定する場合にのみ使用される。

4.10　カード

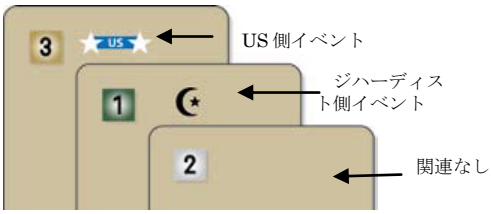
4.10.1　120 枚のカードには、それぞれ作戦値、どちらの陣営に関連するイベントかを示すシンボル、イベント名、フレーバーテキスト、解説文（イベント発動の前提条件なども含む［6.2.6］）、イベント番号が記載されている。一部のカードには、特定の年から開始されるシナリオでのみ使用することが記載されている。また長期イベントや時限イ

ベント［6.2.7］、いったんイベントが発動すると除去されるカード［6.2.9］であることを示す指示も記載されている。なお US Election カードは、自動的にイベントが発動する［6.3.1］。

4.10.2　フレーバーテキスト　フレーバーテキストはプレイに影響を及ぼさない（それは単に歴史的な記述に過ぎない）。

4.10.3　イベント番号　カードには、識別のため 1～120 までの番号が振られている。

4.10.4　イベントの関連性　すべてのイベントは、US 側またはジハーディスト側に関連しているか、いずれの陣営とも関連性を持たない［6.2.5］。



5.0　プレイの手順

5.1　基本ルール

LABYRINTH は一方の陣営が勝利条件を達成するか［2.1］、選択されたプレイ時間に応じた規定のリシャッフル回数（1～3 回）が発生するまで、継続してプレイされる［3.3］。

5.2　ターン

5.2.1　基本ルール　プレイは、交互に実施される**アクションフェイズ**からなる、一連の**ターン**により進行される。双方が配られたカードを使いきるか、あるいはジハーディスト側がカードを使い切り、US 側プレーヤーが最後の 1 枚のカードを取っておくことを決定した場合［5.2.4］にターンは終了し、新たなターンが開始される。各ターンは、以下の手順で実施される。

5.2.2　アクションフェイズ　最初のアクションフェイズにおいて、ジハーディスト側が 2 枚のカードを連続して手札からプレイする。続いて、US 側が同様にアクションフェイズを実施する。またジハーディスト側がプレイし、以降は交互にプレイする。プレイされたカードは捨て札パイルに置く（**例外:** 時限イベントまたは第 1 プロットで使用されたカード［4.7.7.1～4.7.7.2］、除去イベントカード［6.2.9］）。カードを使いきった陣営は、アクションフェイズにおいて何も実施できない（ただしジハーディスト側は幹部の除去を実施できる［4.8.4］）。自身のアクションフェイズにおいて、US 側は手札に残った最後のカードを捨て札にするか、取っておくことができる［5.2.4］。

> **ノート:** US 側のフェイズにプレイされたカードの解説文に「前のアクションフェイズ」と記載されていた場合、（それが前回のターンであったとしても）直前のジハーディスト側のアクションフェイズのことを指す。逆もまた同様である。

5.2.2.1　カードは、イベント［6.2］または作戦［6.3］の実施に使用されなければならない。

5.2.2.2　カードのプレイ状況は、アクションフェイズトラックで記録すること。

5.2.3　阻止されなかったプロット　US 側アクションフェイズの終了時に（US 側がカードをプレイしたかどうかに関わらず）、マップ上の国家に配置されたすべてのプロットを解決する［8.5.6］。

5.2.4　US 最終カード　US 側アクションフェイズにおいて、US 側は最後のカードをプレイするか、捨て札にするか（イベントは発動しない）、または

取っておくことを選択できる。ジハーディスト側がすべてのカードを使い切り、US 側が最終カードを取っておくことにした場合、プロットを解決しターンを終了する。

5.2.5　支出と外交　各ターンの終了時に、資金を 1 つ低下させる（ジハーディスト側資金マーカーを資金トラックで 1 つ左側に動かす）。またいずれかの国家がイスラム支配にある場合、国威を 1 つ低下させる（国威マーカーを左側に動かす）。そののち、テロ戦争協力関係が「3」の位置にあり、かつ国際的な政治姿勢が米国の政治姿勢と同じ場合には、国威を+1 する（右側に動かす）。

> **ノート:** トラック上のマーカーが、トラックの範囲を超えて上下しない点に注意。たとえば、US 側の国威が「1」の状態から-1 された場合でも「1」に留まる。国威が「1」の状態から-1 され、そこからさらに外交により+1 された場合は「2」となる。

5.2.6　時限イベントと第 1 プロットのリセット　外交［5.2.5］の処理が終了したら、時限イベントボックスと第 1 プロットボックス［4.7.7.1-2］に置かれたカードを捨て札パイルに置き、マーカーを元に戻す。この瞬間に、時限イベントの効果は終了する。

5.2.7　予備　すべての予備マーカーをゼロの位置に戻す［6.3.3.1］。

5.2.8　手札の配布　続いて、資金トラックや兵員トラックで指示された枚数分のカードを、ジハーディスト側と US 側へ交互に配り、新たなターンを開始する（US 側プレーヤーが最終カードを持ち越しているかどうかに関わらず［5.2.4］、規定枚数のカードを配ること。手札枚数に上限はない）。

5.2.9　体制変更マーカーを裏返す　緑色の体制変更マーカーを褐色の面に裏返す［4.8.2］。

5.3　山札と捨て札パイル

5.3.1　カードを引く際に山札が尽きた場合、捨て札と時限イベントボックスのカード、第 1 プロットボックス［4.7.7.1～4.7.7.2］のカードをリシャッフルし、新たな山札を作る。そののち、デックマーカーを 1 つ右側に進める。リシャッフルが規定の回数に達した場合［3.3、5.1］、ゲームは直ちに終了し勝利の判定を行う［2.3］。

5.3.2　捨て札とプレイから除去されたカード、ボックスに置かれたカードの内容、また双方の手札枚数、山札の枚数は公開情報である。

6.0　カードプレイ

6.1　基本ルール

カードはイベント、または作戦のいずれかに使用できる。

6.2　カードをイベントとして使用する

6.2.1　カードをイベントとして使用する場合、カードの作戦値は無視される（イベントに特記されていない限り）。カードに記載されたテキストに直ちに従うこと。

6.2.2　イベントテキストがルールと矛盾する場合、イベントの記述を優先する。イベントの実施にあたり、矛盾するルールを無視してイベントテキストに従うこと。長期イベント［6.2.7］は、そのイベントが発動されている限り（**阻止**されるかまたは**失効**しない限り）効果を発揮する。

> **例:** UN Nation Building イベントのプレイにより、体制変更国家において兵員の数がセルの数を 5 個上回っていない場合でも、カードテキストに「体制変更のマーカーが置かれた国家がある場合にプレイでき……イデオロギー戦争のロールを行う」とあることから、ルール［7.2.1］の制限を無視してイデオロギー戦争のロールを実施できる。

6.2.3　矛盾　プレイされたイベントのテキストが、直前にプレイされたイベントと矛盾する場合、最後にプレイされたイベントが効果を発揮する限り、直前のイベントに取って代わる。

6.2.4　イベントが発動した場合、イベントの記録

［6.2.7］やカードの除去［6.2.9］を含め、（たとえ実施できない要素があるにせよ）実施できる要素はすべて実施しなければならない。

例: US 側が Ansar Al-Islam カードを作戦に使用し、イベントが発動した［6.3.2］。資金トラックにセルがなかったためセルは配置されない［4.6.2、4.7.4］が、カードはゲームから除去される［6.2.9］。

6.2.5　関連イベント　特定の陣営に関連したイベントが記載されているカードは、その陣営によってのみイベントとして使用できる（いずれの陣営も、同じカードを作戦に使用できる［6.3.1～6.3.2］）。

6.2.6　発動条件　多くのイベントには、発動条件が設定されている（灰色のテキスト）。発動条件を満たしていない場合、そのカードをイベントとしてプレイできない（作戦にのみ使用できる）。同様に、阻止されているイベントはプレイできない［6.2.8］。

6.2.7　長期イベントと時限イベント

長期イベント: MARK と記載されているカードは長期的に効果を発揮する。この種のイベントがプレイされた場合、マーカーをイベントボックスまたは適切な国家のスペースに配置して記録すること［4.7.7］。

時限イベント: LAPSING と記載されているイベントはターンの間のみ効果を発揮する。イベントがプレイされたらカードを時限イベントカードボックスに置くこと［4.7.7.1］。

6.2.8　阻止イベント　特定のイベントは他のイベントを**阻止**する。イベントを阻止されたカードは作戦にのみプレイできる。長期イベントの効果は［6.2.7］、阻止イベントがプレイされた場合に失われる（マーカーを裏返すか除去する）。

ノート: 長期イベントのマーカーには、そのイベントにより阻止されるイベントが、カッコで記載されている（イラスト参照［4.7.7］）。

6.2.9　ワンタイムイベント　REMOVE と記載されているイベントは、ゲームにおいて 1 度だけ発動する。イベントとしてプレイされた場合、永久にゲームから取り除く（イベントとして使用された場合のみ。カードが作戦に使用されたり捨て札にされた場合は除去しない）。

6.3　カードを作戦に使用する

6.3.1　イベント内容やいずれの陣営に関連するカードかどうかに関わらず、作戦値を得るためにカードを使用できる。プレーヤーは実施する作戦の種類を選択し、カードに記載された作戦値を使用する［7.0、8.0］。**例外:** US Election カードのプレイは、常にイベントが発動する。カードをプレイした陣営は作戦とイベントのいずれを先に解決するか選択できる。

6.3.2　相手陣営イベントの発動　相手陣営に関連したイベントが記載されたカードを作戦に使用した場合、直ちにイベントが発動する。**例外:** ジハーディスト側が各ターンの最初にプロットで使用するカードは、US 側イベントを引き起こさない［8.5.3］。

6.3.2.1　相手側イベントを発動させたプレーヤーは、イベントと作戦のいずれを先に解決するかを選択できる。ただしこのとき、イベントが阻止されているか発動条件を満たしていない場合［6.2.6］、イベントは発動しない。

6.3.2.2　引き起こされたイベントに関連する側の陣営がイベントを実施したものと見なし、イベントに関するすべての決定を行う。イベントの記録［6.2.7］やカードの除去［6.2.9］に関しては、通常通り処理される。

6.3.2.3　自分の陣営に関連したイベント、またはいずれの陣営にも関連していないイベントが記載されたカードを作戦に使用しても、イベントが引き起こされることはない。加えて、捨て札にされたカードもイベントを引き起こさない。**例外:** US

Election カード。

6.3.3　予備　双方の陣営は 1～2 の作戦値を持つカードを「予備」として使用できる。これにより、自陣営の予備トラックにカードの作戦値と同じポイントが加算される（最大で「2」まで）。カードに発動可能な相手陣営のイベントが記載されている場合、直ちにイベントが引き起こされる［6.3.2］。

6.3.3.1　すべての予備ポイントを使用することで（マーカーをゼロの位置に戻す）、予備ポイント（1 または 2）をそのターンにおいて他の作戦のためプレイされたカードの作戦値へ、合計の作戦値が「3」を上回らない範囲で加算できる（ただし作戦のみ、Back Channel などのイベント解決には使用できない）。**例外:** US 側は**政策の再評価**［7.6］に予備を使用できない。

> **例:** US 陣営は 2 ポイントの予備があり、プロットに対する警戒行動（3 作戦値のカードが必要［7.5.1］）を実施しようとしている。すべての予備を消費することで、US 側は 1 または 2 作戦値のカードが 3 作戦値のカードであるかのように警戒行動を実施できる（予備ポイントによりカードの作戦値が最大 3 に引き上げられる）。

6.3.3.2　ターンの最後に、使用されなかった予備は失われる［5.2.7］。

7.0　US 側の作戦

US 側は 1 枚のカードをプレイするごとに 1 つの作戦を実施できる（**例外:** 政策の再評価［7.6.2］）。US 側のプレーヤー補助カードには、この章の概要が記載されている。

7.1　基本ルール

7.1.1　必要な作戦値　必要な作戦値は、目標となる国家の政治体制によって決定される。

良好: 1 以上（1～3 までの任意のカード）

適正: 2 以上（2 または 3 のカード）

貧弱: 3 のみ

イスラム原理主義: 体制変更のみ実施できる（3 のカードを使用する［7.1.3、7.3.4］）

例外: 警戒行動には、常に 3 作戦値のカードが必要となる［7.5.1］。

> **例:** US 側プレーヤーが湾岸諸国の政治体制を改善するため、イデオロギー戦争を実施しようとしている。湾岸諸国の現在の政治体制は「Fair-2」であり、US 側は作戦実施のため 2 または 3 作戦値のカードが必要となる。

7.1.2　US 側の作戦　予備［6.3.3］を除く US 側の作戦オプションは以下の通り。

イデオロギー戦争: 同盟関係や政治体制を改善させ、またはテロ戦争協力関係や国威を改善するために政治姿勢の変更を行う。

兵員の展開: 体制変更を実施するため兵員を展開させる（あるいは兵員を帰還させ兵員トラックに戻す）。

掃討作戦: ジハーディスト側のセルや幹部の除去する（これにより国威が上昇する）。

警戒行動: テロ計画の阻止や弱体化を行う。

政策の再評価: US の政治姿勢を変更する。

7.1.3　イスラム原理主義国家に対する US 側の作戦　US 側は、イスラム原理主義国家に対して「体制変更」［7.3.4］と呼ばれる特殊な兵員展開作戦のみ実施できる。

7.2　イデオロギー戦争

他の US 側作戦と異なり、イデオロギー戦争はダイスロールによる判定を必要とする。イスラム教国を目標とする場合［7.2.1］はイデオロギー戦争表［4.9.2］を使用し、非イスラム教国を目標とする場合［7.2.3］は政治姿勢表［4.9.3］を使用する。

7.2.1　イスラム教国に対するイデオロギー戦争

7.2.1.1　イスラム教国に対するイデオロギー戦争により、US 側は**中立**国家あるいは**初期評価されていない**国家の同盟関係を改善するか、同盟国家の政治体制を改善すべく、イデオロギー戦争表でロ

ールを実施できる。目標のイスラム教国が反米であってはならない。ロールが成功すると、中立の国家は同盟［4.2.3］となり、同盟の国家は政治体制が 1 段階改善する（貧弱から適正に、適正から良好に［4.2.1～4.2.2］）。

ノート: 政治体制が良好になると、体制変更マーカーや孤立政権マーカー、援助マーカーは除去される。

7.2.1.2　手順　6 面体ダイスをロールし、修正後の結果が 5 以上だった場合に成功となる。修正値は適正から良好へのシフトを試みる場合や、国威、テロ戦争協力関係、援助マーカー、良好な政治体制にある同盟国に接しているかどうかによって決定される（［4.9.2］と双方のプレーヤー補助カードに記載されたイデオロギー戦争表を参照のこと。マイナスの修正値により、ロール成功が不可能になる場合もある点に注意）。

7.2.1.3　体制変更　体制変更マーカーが置かれた国家［7.3.4、7.3.4.1］では、兵員の数が少なくともセルの数を 5 個上回っていなければ、イデオロギー戦争を実施できない。

7.2.2　援助マーカー

7.2.2.1　最初の援助マーカー　イスラム教国に対するイデオロギー戦争のダイスロールにおいて、1 つの差で失敗した場合（**例:** 5 以上で成功する場合において 4 をロールした、または 7 以上で成功する場合において 6 をロールした）、その国家へすでに援助マーカーが置かれていなければ（イベントにより最初の援助マーカーが置かれることもある）、援助マーカーを配置する。

7.2.2.2　追加の援助マーカー　イデオロギー戦争では、最初の援助マーカーのみが配置される。イベントによる場合のみ、追加の援助マーカーが配置される。援助マーカーの効果は、除去されない限り累積する。

7.2.2.3　援助マーカーの除去　政治体制が良好またはイスラム原理主義となった場合、すべての援助マーカーをその国家から除去する。またジハードやプロットの成功により、援助マーカーが 1 つ除去される［8.4.1～8.4.2、8.5.6］。

7.2.3　非イスラム教国に対するイデオロギー戦争　US とイスラエルを除く非イスラム教国に対するイデオロギー戦争により、政治姿勢を評価（または変更）すべく政治姿勢表のロールを実施できる［4.3.2、4.9.3-4］（すでに政治姿勢が評価されているかどうかに関わらず、1 回のロールを実施すること）。ロール結果の 1～4 で穏健姿勢となり、5～6 で強硬姿勢となる。イデオロギー戦争の結果、目標の政治姿勢が US と一致した場合は、国威に+1 する。

7.3　展開

7.3.1　展開により、US 側は任意の数の兵員を 1 つの場所から（兵員トラックを含む）もう 1 つの場所へと移動できる。

例外: 体制変更された国家［7.3.4.1］から展開を行うには、残される兵員の数がセルの数を、少なくとも 5 個上回っていなければならない（撤退［7.3.5］を参照のこと）。

デザインノート: 体制変更された国家における兵員は、国家の再建やジハーディストだけではない政府の新たな敵（非宗教的な反乱分子や盗賊など）に対する、安全保証の任務についている。

7.3.2　目標国家の政治体制により、必要な作戦値が決定される。兵員トラックへの展開を行う場合は、どのカードを使用しても良い（兵員トラックは「Good 1」と見なす）。

7.3.3　展開の目標となる国家は、その時点において同盟関係にあるイスラム教国でなければならない（**例外:** 体制変更［7.3.4］）。

7.3.4　体制変更　体制変更は、特別な展開作戦である。体制変更を実施するには、US が強硬姿勢に

あり、少なくとも 6 つの兵員を展開させなければならない（展開元は 1 か所でなければならず、かつ他の体制変更国家から展開させる場合は、[7.3.1] における制限に違反してはならない)。体制変更はイスラム原理主義の国家に対してのみ実施できる（通常の展開［7.3.3］と異なり同盟関係にある必要はない)。3 作戦値のカードを使用し（予備［6.3.3.1］を加算しても良い)、以下の手順で行うこと。

・少なくとも 6 つの兵員を目標の国家に展開させる。

・緑色の体制変更マーカーを兵員の上に置く［4.8.2]。

・国家評価表においてロールし、新たな政治体制を決定する。

・同盟関係を「同盟」とする。

・潜伏中のセルをすべて活動中にする［4.7.4.1]。

・国威のロールを行う。

ノート: 体制変更マーカーを兵員の上に置くことで、**撤退**［7.3.5］を実施しない限り、兵員の一部またはすべてが展開できないことを示す［7.3.1]。

7.3.4.1　体制変更国家

体制変更マーカーが置かれた国家を「体制変更国家」と呼ぶ。政治体制が貧弱または適正である国家にのみ、政治体制変更マーカーが置かれる。政治体制が良好またはイスラム原理主義となった場合、政治体制変更マーカーは直ちに除去される。

7.3.5　撤退　撤退は、もうひとつの特別な展開作戦である。撤退を実施するには、US が穏健姿勢にあり、展開の対象となる兵員が体制変更国家［7.3.4.1］に配置されていなければならない。3 作戦値のカードを使用し（予備［6.3.3.1］を加算しても良い)、以下の手順で行うこと。

・任意の数の兵員を、対象の体制変更国家から展開させられる（存在するセルの数に関わらず)。

・すべての援助マーカーを除去する。

・(もしなれれば）孤立政権マーカーを置く。

・国威のロールを行う。

ノート: 体制変更マーカーはそのままにしておく。

7.4　掃討作戦

掃討作戦により、US 側は以下を実施できる。

・活動中のセルを除去する。

・潜伏中のセルを活動中にする。

・幹部を除去する。

7.4.1　掃討作戦を実施するには、目標の国家に少なくとも 1 つのセルか幹部が配置されていなければならず、かつ以下のいずれかの条件が必要となる。

・目標の国家と同盟している。

・少なくとも 2 つの兵員が配置されている。

・非イスラム教国である（イランを除く)。

7.4.2　掃討作戦は、実施する国家に少なくとも 2 つの兵員が配置されているか、実施する国家が強硬姿勢の場合は、US 側が選択する 2 つのセルに影響を及ぼす。それ以外の場合は、US 側が選択するセル 1 つに影響を及ぼす。掃討作戦を受けた活動中のセルは除去されて資金トラックに戻され、掃討作戦を受けた潜伏中のセルは活動中となる。セルが存在しない場合は、掃討作戦で幹部が除去される。

ノート: 1 つが活動中で 1 つが潜伏中の、合計 2 つのセルに対する 1 回の掃討作戦を実施した場合、最初のセルが除去され 2 番目のセルが活動中となる。1 回の掃討作戦において、潜伏中のセル 1 つを活動中とし、同じセルを除去することはできない。同様に、セルと幹部をいちどに除去することはできない。

7.4.3　掃討作戦により国家から最後のセルが除去された場合、幹部マーカーを置く［4.8.4]。

7.4.4　掃討作戦が少なくとも 2 つの兵員が配置されている国家で実施された場合、国威を+1 する（潜

伏中のセルを活動中としただけの場合や、幹部を除去した場合も含む)。

7.5　警戒行動

7.5.1　政治体制に関わらず、警戒行動には 3 作戦値のカードが必要となる（予備を加算しても良い［6.3.3.1］)。

7.5.2　US 側は警戒行動を実施することで、任意の国家に配置された（反米国家やイランを含む）プロットマーカー1 つを明らかにし、阻止（除去）できる。

7.6.3　US 側は、除去するプロットマーカーを指定してから、その中身を確認できる［8.5.4］。WMD プロットだった場合はゲームから除去し［8.5.5］、それ以外の場合は伏せた状態で利用可能プロットボックスに戻す。

> **ノート:** すべての阻止されていないプロットは、US 側の各アクションフェイズが終了した時点で解決される［5.2.3］。そのため、警戒行動を実施できるタイミングは限られている。

7.6　政策の再評価

7.6.1　政策の再評価により、US 側は US の政治姿勢を強硬姿勢から穏健姿勢へ、穏健姿勢から強硬姿勢へと変更できる。

7.6.2　US 側が実施する他の作戦と異なり、政策の再評価にはそれぞれ 3 作戦値のカード 2 枚（予備は加算できない［6.3.3.1］）と、アクションフェイズのすべてが必要となる。

7.6.3　US 側プレーヤーは、ジハーディスト側イベントが引き起こされる場合［6.3.2］、政治姿勢の変更とどの順番で解決するかを決定する。なお、政治姿勢の変更は、必ず実施されなければならない。

> **ノート:** 特定のイベントまたは US 国内におけるプロットの解決によっても［8.56］、米国の政治姿勢は変化する。

8.0　ジハーディスト側の作戦

ジハーディスト側のプレーヤー補助カードには、この章の概要が記載されている。

8.1　基本ルール

8.1.1　作戦値　US 側の作戦と異なり、ジハーディスト側の作戦は目標となる国家の政治体制に関わらず任意のカードで実施できる。しかし、ほとんどのジハーディスト側の作戦はダイスロールを必要とする。カードの作戦値によりダイスロールの回数が決定され［8.1.2］、政治体制により成功の確率が以下のように決定される。

良好: 1（ロール結果が 1 の場合のみ）

適正: 2 以下（ロール結果が 1 または 2）

貧弱: 3 以下（ロール結果が 1、2 または 3）

イスラム原理主義: 自動成功（すべてのロール結果が成功となる）

例外: 体制変更国家におけるリクルート［8.2.3］と、隣接する国家への移動または国内での移動［8.3.1］は自動的に成功する。

8.1.2　手順　作戦のためカードをプレイするごとに、いずれか 1 種類の作戦を選択し、どの地域で実施するのか宣言すること（作戦を複数の地域で実施しても良い)。そののち、カードの作戦値に等しい回数のロールを行い、作戦が何回成功したかを決定する（作戦が複数の国家にまたがる場合は、ロールの前にどの地域におけるダイスをロールするのか明確にすること。なお同じカードによるロールは、すべて同時に実施されると見なす)。

> **例:** ジハーディスト側が、3 作戦値のカードを作戦に使用し、リクルートをアフガニスタンで 2 回、中央アジアで 1 回実施すると宣言した。双方とも適正な政治体制の同盟国である。プレーヤーはそれぞれ 2 個のダイスと 1 個のダイスをロールし、1～2 が出るごとにセルを配置する。プレーヤーが 3 回ロールに成功したのに利用可能なセル［4.7.4.2、8.2.1］が 2 個しかない場合、プレーヤーは 2 つの

国にどのように 2 つのセルを配置するのか決定すること。

次に、ジハーディスト側は 2 枚目の 3 作戦値のカードを移動に使用すると宣言した。プレーヤーは、1 つ目のセルをアフガニスタンから US に移動させ、アフガニスタンにある 2 つ目のセルとパキスタンにある 3 つ目のセルを、現状において貧弱な政治体制の反米国家であるイラクに移動させることとした。プレーヤーは個別に 3 回のロールを行う。US への移動は 1 のみで成功し、イラクへの移動は 1～3 で成功となる。

8.1.3　ジハーディストの作戦

予備［6.3.3］を除くジハーディスト側の作戦オプションは以下の通り。

リクルート: 新たなセルを配置する。

移動: セルを異なる国家に移動させるか、国内で移動させ潜伏させる。

ジハード（ゲリラ攻撃）: 政治体制を攻撃し、イスラム革命を推進する。

プロット: テロ計画を行うことで資金を増加させ、US の国威を失墜させ、治安維持活動を引き起こすことで政治体制を悪化させる。また援助プログラムを中止させ、政治姿勢を変更させることで西側との協力関係を混乱させ、あるいは US 本国を荒廃させる。

8.2　リクルート

8.2.1　リクルートのロールが成功するごとに、利用可能なセルを潜伏状態で国家へ配置する（「利用可能な」とは、資金トラックの Funding マーカーが置かれたボックスまたはそれより左側のボックスにあるセルのことを指す［4.7.4.2］）。リクルートのロールが失敗しても、特に影響はない。

8.2.2　リクルートを行う国家には、セルか幹部が配置されていなければならない。幹部が置かれている場合、最初のセルが配置された時点で速やかに取り除くこと［4.8.4］。

8.2.3　**体制変更国家でのリクルート**　体制変更国家［7.3.4.1］におけるリクルートは、自動的に成功する。

8.2.4　**リクルート値**　一部の非イスラム教国においては、「REC」値［4.3.4］が記載されている。これらの国家におけるリクルートでは、政治体制を無視すること。リクルートを成功させるには、REC 値以下のダイス目をロールしなければならない。

例: フィリピンでリクルートを実施する場合、2 以下ではなく 3 以下でロール成功となる。

8.3　移動

8.3.1　カードの作戦値 1 につき、1 つのセルを異なる国家に移動できる。移動を行ったセルが活動状態の場合、潜伏状態に戻すこと。隣接していない国家に対して移動を行う場合はロールを行う必要があり、目的地の政治体制ナンバー以下を出さなければならない。隣接する国家や国内での移動（セルを潜伏状態へ戻すために行う）は自動的に成功する。

8.3.2　**移動のロール失敗**　移動のロールに失敗した場合、セルは除去され資金トラックに戻される（幹部は配置されない［4.8.4］）。

8.3.3　カードのプレイにあたり、ロールの前にすべての移動元や移動先の国家を指定すること。1 回のカードプレイにおいて、それぞれのセルは 1 度だけ移動できる。

ノート: マーカーの置かれていない国家に対して移動を試みた場合、移動を実施する前に国家の政治体制や政治姿勢の評価を行う［4.9.4］。

8.4 ジハード

ジハードは、国家の政治体制や援助が対象となる。目標の国家はイスラム教国（イランを除く）でなければならず、かつイスラム原理主義であってはならない。1 回のロールにつき、少なくとも 1 つのセルが目標の国家に配置されていなければならない。ジハードのロールを実施した潜伏状態のセルは、活動状態となる。

8.4.1 小規模なジハード 成功したロールごとに、目標国家の政治体制を 1 つ低下させ（良好は適正となり、適正は貧弱となる）、援助マーカーを 1 つ除去する。大規模なジハードの条件を満たしていない限り［8.4.2］、ジハードにより国家がイスラム原理主義になることがない点に注意。

8.4.2 大規模なジハード 国家に配置されたセルが作戦の開始時点で兵員の数を 5 個以上上回っており、かつジハーディスト側がすべての潜伏中のセルを活動中にすることを選択した場合、1 度のカードプレイにおいて 2 回ロールに成功することで、政治体制を貧弱からイスラム原理主義に移行させられる［8.4.4］。成功したロールごとに、援助マーカーを 1 つ除去すること。イスラム原理主義を樹立するには、孤立政権［8.4.3.2］が置かれている場合を除き、2 または 3 作戦値のカードが必要となる点に注意。

8.4.3 ジハードの失敗 ジハードのロールに失敗するごとに、セルを 1 つ除去し資金トラックに置くこと（幹部は配置しない［4.8.4］）。

8.4.3.1 大規模なジハードの失敗 すでに貧弱な政治体制にある国家でジハーディスト側が 3 回のロールを行い、イスラム原理主義の樹立に失敗した場合、孤立政権マーカーを配置し（マーカーがすでに置かれていない場合）、同盟関係を「同盟」の方向に 1 段階動かす。

8.4.3.2 孤立政権 孤立政権マーカーが置かれている国家においては、ジハードのロールに 1 回成功するだけで（2 回ではなく）貧弱な政治体制からイスラム原理主義に移行できる。それぞれの国家には 1 つの孤立政権マーカーだけが置かれる。政治体制が良好またはイスラム原理主義になった場合、孤立政権マーカーを除去する。

8.4.4 イスラム革命 政治体制がイスラム原理主義となった場合、同盟関係を反米とし（失敗したロールの回数に関わらず）体制変更マーカーとすべての援助マーカーを除去する。また、その国家のリソース分だけ資金を増加させ、兵員が配置されている場合は国威を 1 に低下させる（兵員はそのままにしておく）。

8.4.5 パキスタンの兵器 パキスタンがはじめてイスラム原理主義となった際、3 つの WMD プロットマーカーを Pakistani Arsenal ボックスから利用可能プロットボックス［4.7.8.1］に移す。これらは、以降のプロットに使用できる。

ジハードの例: 良好な政治体制の国家に 2 つのセルが配置されており、他のセルは非イスラム教国またはイスラム原理主義国家に配置されている。ジハーディスト側は 3 作戦値のカードをジハードに使用したが、3 作戦値のうち使用できるのは 2 作戦値分だけとなる。2 つのセルがアクティブとなり、ロールの結果は 1 と 4 であった。1 は成功であり、政治体制は「適正」に悪化する。4 は失敗であり、セルは除去される。

ジハードの例その 2: ジハーディストは 6 つの潜伏中セルを適正な政治体制で中立の国家に配置しており、3 作戦値のカードを大規模なジハードに使用した。ロール結果は 1、2 と 3 であり、すべてのセルが活動中となる。最初のロールは成功であり（ロール結果 1）、政治体制は貧弱となる。兵員を 5 個以上上回るセルがあることに関わらず、残るロールのうち 1 回しか成功しなかったため（ロール結果 2）、イスラム原理主義［8.4.2］には移行しない。

1 回の失敗により（ロール結果 3)、セルを 1 つ除去する。なお作戦の開始時点で目標の政治体制が貧弱ではなかったため［8.4.3.1］、孤立政権マーカーは配置せず、同盟関係が同盟へとシフトすることもない。「適正」な政治体制の国家において 3 作戦値のカードをプレイし、3 回すべてのロールに成功すれば、小規模なジハードと大規模なジハードを同時に実行できることに注意。

ジハードの例その 3: ジハーディスト側は 3 作戦値のカードをプレイし、7 つのセルと 2 つの兵員が置かれた貧弱な政治体制かつ同盟状態のパキスタンにおいて大規模なジハードを宣言した。7 つすべてのセルを活動中とし、ジハーディスト側プレーヤーは 3 回のロールを実施してそれぞれ 2、3、4 の結果を得た。4 は失敗であり、セル 1 つがパキスタンから除去され残りセルは 6 つとなる。2 と 3 と成功であり、イスラム革命の条件を満たすことから、パキスタンの政治体制は貧弱からイスラム原理主義となる。プレーヤーはパキスタンを貧弱な政治体制の同盟状態から反米のイスラム原理主義とし、援助マーカーを除去する。また資金トラックを 2 つ上昇させ、3 つの WMD プロットマーカーをパキスタンの兵器ボックスからイベントボックスへ移動させる。ジハーディスト側は、以降これらのマーカーを利用できる。イスラム原理主義のパキスタンに 2 つの兵員が留まっていることから、US の国威は 1 に低下する。

8.5 プロット

8.5.1 基本ルール プロットはイスラム原理主義を除く任意の国家（イランを含む）を目標にできる。1 回のロールにつき、少なくとも 1 つのセルが目標の国家に配置されていなければならない。プロットのロールを実施した潜伏状態のセルは、活動状態となる。プロットに使用されるカードの US 側関連イベントが引き起こされることを防ぐには、少なくとも 1 回のロールを実施しなければならない［8.5.3］。

8.5.2 手順 適切な回数のロールを実施する［8.1.1］。成功するごとに、使用したカードの作戦値以下の数値を持つ利用可能プロットマーカーを、目標の国家に伏せた状態で 1 つ配置する［8.5.4］。または利用可能な WMD マーカーを伏せた状態で配置しても良い。プロットで失敗したロールはなんら影響を与えない。

ノート: プロットマーカーの数が、ゲームにおいていちどに配置できるプロットの数や種類の上限となる［4.8.1］。利用可能プロットとは、利用可能プロットボックス［4.7.8、8.5.5］に置かれたマーカーのことを指す。

8.5.3 第 1 プロット 各ターンにおいて最初にプロットで使用されるカードは、US 側の関連イベントを引き起こさない［6.3.2］（確認のため、カードを第 1 プロットボックスに置くこと［4.7.7.2］）。

ノート: これにより、ジハーディスト側は各ターン 1 枚の、手札にある US 側関連イベントを無視できることになる。このカードをターンの最初にプレイする必要はない。なおイスラム原理主義国家にのみセルを置いている場合、ジハーディスト側は第 1 プロットにより US 側関連イベントを無視することができない点に注意［8.5.1］。

8.5.4 プロットの秘匿 プロットマーカーは伏せた状態で配置し（Terror Plot と書かれた面を上にする［4.8.1］）、ジハーディスト側だけが確認できる。警戒行動で阻止されるかプロットが解決される際にのみ、US 側にマーカーの数値（または WMD かどうか）を明らかにする。

8.5.5 WMD プロット WMD プロットマーカーが利用可能ボックスに置かれている場合、プロットのロールが成功するごとに［8.5.2］、WMD マーカープロットマーカーを配置できる。WMD プロットが阻止されるか解決された場合［7.5.2～

7.5.3]、その WMD プロットマーカーをゲームから取り除く。

8.5.6　阻止されなかったプロット　各 US アクションフェイズの終了時に、国家に配置されたプロットマーカーが残っていれば、ジハーディスト側プレーヤーはマーカーを明らかにして解決を行う。プロットの解決は、ジハーディスト側が任意の順番で実施する。解決の手順は以下通り。

勝利

・WMD プロットが US 本国で解決された場合、ジハーディスト側が勝利する。

資金

・イスラム教国、イランにおいてプロットが解決された場合、政治体制が良好でなければ資金に+1 する。政治体制が良好であれば+2 する。

・WMD ではないプロットが、US 本国を除く非イスラム教国で解決された場合、プロットマーカーの数値の分だけ資金を加算する。目標の国家が良好な政治体制にあれば、マーカーの数値を 2 倍にする。

・WMD プロットが非イスラム教国で解決されるか、WMD ではないプロットが US 本国で解決された場合、資金を 9 にする。

政治姿勢

・プロットが非イスラム教国（US 本国を含む）において解決された場合、政治姿勢をロールする。2 プレーヤーゲームにおいて WMD が使用された場合、ジハーディスト側は 1 度だけこのロールをやり直すことができる。

・シェンゲン圏においてプロットが解決された場合、ジハーディスト側は他に 2 つの国家を選択して政治姿勢をロールする。

国威

・目標の国家に兵員が配置されている場合、国威を-1 する。WMD プロットの場合は国威を「1」とする。

・US 本国においてプロットが解決された場合、国威のロールを行う。

政治体制と援助

・プロットがイスラム教国で解決された場合、その国家においてプロットの数値と同じ回数のジハードを実施できる（WMD の場合は 3 回）［8.1］。ロールが成功するごとに、援助マーカーを 1 つ除去し、政治体制を 1 段階悪化させる。ただし、イスラム原理主義にはならない。ロールの失敗による特別な影響はない。

マーカー

・プロットマーカーを利用可能プロットボックスに戻す（WMD マーカーはゲームから除去する）。

> **ノート:** 双方のプレーヤー補助カードには、阻止されなかったプロットを解決する方法の要約が記載されている。

> **ストップ!!**
> ここまでが 2 プレーヤーゲームの全ルールであり、残る章はソリティアプレイ用である。

9.0　ジハーディストの活動

（1 プレーヤー用）

この章のルールはゲームを 1 人でプレイするためのものであり、ここまでの章のルールを修正したものである。ソリティアプレイにおいて矛盾が生じた場合は、この章のルールを優先させること。

ソリティアゲームにおいて、プレーヤーは US 側を担当する。この章のルールとジハーディスト活動表により、ジハーディスト側が制御される。

9.1　勝利条件

最後のセルを除去しても、US 側の勝利とはならない（プレイを継続する）。イスラム原理主義国家のリソース合計が 6 以上となった場合、それらの国家が互いに隣接しているかどうかに関わらず（［2.1］

を改変)、ジハーディスト側が勝利する。リシャッフルでゲームが終了した場合［3.3］、1 デックゲームにおいて良好な政治体制のリソースが 6 未満ならば、US 側が敗北する。また 2 デックゲームならば 9 未満で、3 デックゲームならば 12 未満で敗北する（［2.3］を改変、その他の勝利条件は同じ）。

9.2　プレイの手順

ジハーディスト側の手札を伏せた状態でひとまとめに重ねて配り［5.2.8］、カードのプレイや除去は山のいちばん上から順番に行う。またカードを追加する場合は、山のいちばん上に置く。Intel Community または FSB が実施された場合のみ、手札を見ることができる［5.3.2］。FSB を実施した後は、ジハーディスト側の手札をシャッフルすること。

例: イベントによりジハーディスト手札から「ランダム」に選択するよう指示された場合、手札のいちばん上を選択する。

オプションルール

プレイの難易度を平均化するため、セットアップとリシャッフルの際に、以下のような 3 つの「ミニ山札」を伏せた状態で作っておく。

・いずれの陣営にも関連しないイベントの山札
・ジハーディスト側に関連するイベントの山札
・US 側に関連するイベントの山札

ジハーディスト側の手札を配ってシャッフルし、そののち US 側の手札を配る。なお手札の配布とイベントによるドローを山札から行う場合、それぞれのミニ山札（カードが残っているもの）から、上記の順番で 1 枚ずつカードを引くこと。US 側に関連するイベントを引いたら、最初に戻り、いずれの陣営にも関連しないイベントを引く。すべてのミニ山札が尽きたら、リシャッフルが発生する［5.3.1］。

9.3　作戦

9.3.1　セルの選択　ジハーディスト側の手札から作戦やイベントを実施するにあたり、潜伏中のセルより活動中のセルを優先して選択すること。**例外:** Sadr は最後に選択すること。

9.3.2　プロットの配置　プロットの成功、またはイベントによりプロットが配置される場合は、イベントボックスからランダムにプロットマーカーを配置する（［8.5.2］を修正――カードの作戦値とプロットの数値に関する制限はないが、Danish Cartoons と Zarqawi に関しては特定の数値のプロットが配置される点に注意）。

9.3.3　WMD の獲得　WMD マーカーを獲得した場合、それぞれ利用可能なプロットマーカーのうち、もっとも数値の小さいマーカーと交換すること（交換されたプロットマーカーは脇によけておき、常に 6 個のプロットマーカーが使用されているようにする）。WMD プロットマーカーが使用されたら、脇によけてあるプロットマーカーのうち、もっとも数値の高いものと交換しイベントボックスに戻す（［4.7.8.1］を修正）。

9.4　ジハーディスト側のカードプレイ

ジハーディスト側のカードプレイは［6.0］、以下のように実施する。

ノート: 双方のプレーヤー補助カードに記載されたジハーディスト活動表は、この章を要約したものである。

9.4.1　イベントか作戦か

まず「Event or OPS？」フローチャートに従い、カードイベントが発動するかどうか、ジハーディスト側の作戦が実施されるかどうかを決定する。

・カードが使用可能なジハーディスト側のイベント、またはいずれの陣営とも関連性を持たないイベントの場合、イベントが発動する（実質的な効果がない場合や、US 側にとって有利になる場合でも）。**例外:** 資金トラックにセルが残っ

ていない場合において、イベントでリクルートやセルの配置が指示された場合、**急進化**［9.4.3］が引き起こされる。

・カードが発動可能な US 側のイベントの場合、プロットに使用しイベントは発動しない。

・ジハーディスト側がいずれの陣営とも関連性を持たないイベントを発動するか、イベントの発動が不可能な場合、大規模なジハードを実施できるならば（イスラム原理主義を樹立できる可能性がある場合［8.4.2］）ロールを行う。

・大規模なジハードの実施が不可能ならば、小規模なジハードを良好または適正な政治体制にある国家で実施する。

・良好または適正な政治体制にある国家でジハードを実施できないならば、セルが利用可能［4.7.4.2］であり GTMO イベントが発動していない場合、リクルートを実施する。

・セルが利用可能でないか GTMO イベントが発動している場合、移動を実施する。

未使用の作戦値が残った場合は、急進化［9.4.3］を参照する。

ジハーディスト側のカードプレイにより、US 側のイベントが発動することはない（［6.3.2］。第 1 プロットのルールは無視すること［4.7.7.2］）。また、予備としてカードを使用することもない［6.3.3］。いずれの陣営とも関連性を持たない使用可能なイベントに関しては、作戦に先だってイベントが実施される。

9.4.2　どこで実施するか

続いて、「Where？」フローチャートまたはランダム国家表［9.5］を使用して、ジハーディスト側の作戦またはイベントがどこで実施されるかを決定する。それぞれの緑色のフローチャートボックスにおいて目標の国家を選択する必要がある場合には、白いボックスに記載された「優先度」（Priorities）を参照のこと。指定された国家において十分な数のセルが存在しており、かつ特記事項がなければ（移動［9.4.2.6-6.1］や急進化［9.4.3］など）、他の処理を開始する前に指定された国家におけるジハーディスト側の作戦を実施する。

9.4.2.1　イベントによる指示に関して、ジハーディスト側は以下のように表を使用すること。

・プロットの配置が指示された場合は、「Plot」チャートを使用する。急進化した場合、カードの作戦値で急進化を行い［9.4.3］、イベントは無視する（Zarqawi でセルとプロットを配置する場合、セルの配置は以下に従う）。

・政治体制と同盟関係のシフトが指示された場合は、「Minor Jihad」チャートを使用する。IRAN と Jaysh Al-Mahdi は、「Shia-Mix」表［9.5］でロールを行い、未評価の国家が指定された場合は評価を実施する。そののち、指定された国家にもっとも近い良好な政治体制の国家、次いで適正な政治体制の国家を選択する。

・セルの配置が指示された場合は、国家をランダムに選択する［9.5］。Lebanon War の場合、「Shia-Mix」表でロールを行うこと。Jihadist Videos と Madrassas Recruitment（続いてプレイされるカードも含む）は、「Global」表［9.5］でロールを行い、指定された国家にもっとも近い適切な国家を選択する。

・Schengen Visas Travel の場合、「Travel To:」のボックスから開始して移動先を選択し、複数の選択肢がある場合は「Schengen」表で移動先を決定する。Clean Operatives の場合、2 つのセルの移動先は US 本国となる。いずれのイベントも移動元は「Travel From:」で決定する。

一部のイベントには、ソリティアプレイにおける指示［9.6］が追加されている点に注意。

9.4.2.2　プロットのロールと配置は、可能な限り US 本国で実施する。そののち、以下の優先順位で行う。

・国威が「低い」以外であり、Abu Sayyaf が発動しており、かつフィリピンに少なくとも兵員と同じ数のセルが配置されているならば、まずフィリピンで実施する。そののち、兵員が配置された国家で行う。

・テロ戦争協力関係ペナルティがゼロならば［4.7.2.1］、US と同じ政治姿勢の国家で実施する。

・援助マーカーの配置された国家で実施する。

・資金が 9 未満ならば非イスラム教国で実施し、そののちイスラム教国またはイランで実施する。

・作戦値が残った場合は急進化［9.4.3］を実施する。

以上の手順において、プロットを実施する国家の優先度は、政治体制が適正のものがもっとも高く、次いで良好、貧弱となる。イベントによりプロットを配置する場合は良好、適正、貧弱の優先度となる。

9.4.2.3　大規模なジハードを複数の国家で実施できる場合、パキスタンを選択し、次いでもっともリソースの高い国家で行う。

9.4.2.4　ジハードのロールと政治体制のシフト、同盟関係のシフトはまず良好な政治体制の国家を選択し、次いで適正となる。そののち、同盟関係のシフトに関しては、貧弱な政治体制の国家で実施する。この手順において、まずパキスタンを優先し、次いで援助の配置された国家、孤立政権、もっともリソースの高い国家と選択していく。作戦値が残った場合は急進化［9.4.3］を実施する。

9.4.2.5　リクルートにおいて、目標とする国家の優先度は以下の通り。

・兵員の数がセルの数を 5 個以上上回っている体制変更国家。

・カード作戦値の 2 倍より、少ない数のセルしか配置されていないイスラム原理主義国。

・イスラム原理主義国と体制変更国家以外で、リクルートにもっとも高い成功値を持つ国家（政治体制［8.1.1］またはリクルート値による）。

上記の手順において、もしあれば孤立政権が置かれた国家を選択すること。そののち、「兵員とセルの合計数がもっとも大きい国家」、（選択肢がイスラム教国だけであれば）「もっともリソースの大きい国家」の順序で選択する。リクルートのロールは、1 度に 1 回ずつ行うこと。リクルートできる場所がないか、作戦値が残っているのに資金トラック上にセルがなくなった場合は、急進化［9.4.3］を実施する。

ノート: イベントによりセル配置を配置する場合、Jihadist Videos と Madrassas では上記の手順［9.4.2.0］ではなく［9.5］で記載されているようにランダムに選択する。

9.4.2.6　移動の場合、まず以下に記載された優先度で、それぞれのセルの移動先を選択すること（以下の指示またはフローチャートのボックスそれぞれにつき 1 つずつ割り当てる）。

・もしあれば、非イスラム原理主義国のうち孤立政権が置かれたもの、体制変更が置かれたもの、援助が置かれたものの順番で。

・2 つのセル（もしくは 1 つのセル）を移動させたら大規模なジハードが可能となる、貧弱な政治体制の国家。

・1 つ以上のセルが隣接している。良好または適正な政治体制のイスラム教国。

・US が強硬姿勢ならば、政治姿勢が決定されていない非イスラム教国。US が穏健姿勢ならば、政治体制が決定されていないイスラム教国。

作戦値が残った場合、残った分のセルの移動先をランダムに選択すること［9.5］。なお上記の手順において、複数の選択肢があればパキスタンを最初に選択すること。そののち（選択肢がイスラム教国のみであれば）もっとも高いリソース値の国家を選択すること。Biometrics イベントが発動して

おり、指定された目的地に隣接しているセルが 1 つもない場合、代わりにカードの作戦値で急進化［9.4.3］を実施すること。

9.4.2.6.1　次に、以下の優先度でそれぞれの移動元を選択する。

・カードの作戦値より多くのセルが置かれたイスラム原理主義国。

・5 つより多くのセルが置かれた体制変更国家。

・目的地に隣接する国家。

・移動先として指定された国家を含め、セルが配置された国家の中からランダムに選択（移動先が選択された場合、結果的に活動中のセルは潜伏中となる［4.6.4］）。

上記の手順において複数の選択肢があれば、移動を指示されていない活動中のセルが少なくとも 1 つ配置されている国家を選択する。また可能であれば、同じカードのプレイにおいて、複数の国家を移動先に選択することは避けること。イスラム原理主義国または体制変更国家における最後のセルが移動を指示された場合、［9.4.2.6］で移動先を選択せず国内移動する（潜伏中となる［4.6.4］）。

9.4.2.6.2　最後に、すべての移動を実施する（セルごとに 1 回だけ移動を試みられる）。

9.4.3　急進化

フローチャートに従った結果、ジハーディスト側がカードから受け取った作戦値を使用できなかった場合は、以下の指示を実施する。

・資金トラックにセルが残っているならば、最初に余った作戦値で、ランダムな国家にセルを 1 つ配置する。

・次に余った作戦値で、セルを 1 つ移動させる（フローチャート［9.4.2.6］で移動元と移動先を決定すること、このときフローチャートの 2 番目のボックスから開始する）。なお移動は自動的に成功する（Biometrics も無視する）。

・次に余った作戦値で、資金トラックが 9 未満ならば、セルの配置されたランダムな非イスラム原理主義国家にプロットを 1 つ配置する［9.3.2］。

・また余った作戦値ごとに、ランダムに選択された良好または適正なイスラム教国の政治体制を、1 段階自動的に悪化させる。

例: ジハーディストは、3 作戦値の発動可能な US イベントカードを使用した。ただし、マップ上に 1 つのセルしか配置されていなかったため、そのセルでプロットを 1 回実施し［9.4.1］、余った作戦値でセル 1 つをランダムな国家［9.5］に配置し（資金に関係なく）、そののちセル 1 つを自動的に移動させる。

9.5　ランダムな国家

「Where？」フローチャートやシナリオのセットアップ、ジハーディスト側のイベント、優先度が同じ複数の国家から 1 つを選択する場合などにおいて、「ランダム」「ランダムに」などの指示が特記されているときは、以下の方法で選択すること。

・選択肢が 6 カ国以下であり、かつ「シェンゲン加盟国」や「シーア派混合国家」などの指定がない場合は、ダイスの目にそれぞれの国家を割り当て（またはダイス目の範囲が均等になるよう割り当て）ダイスロールを行うこと。

・選択肢が 6 カ国より多い場合は、褐色のダイスと黒色のダイスそれぞれ 1 個をロールし「Global」表を参照すること。非イスラム教国またはイスラム教国の指定がある場合は、適切な欄（それぞれ青または緑となっている）が選択されるまで褐色のダイスを振り直すこと（必要であれば「イラン」の結果を振り直す）。

・シェンゲン加盟国が指定された場合（シェンゲン圏でプロットが解決され、追加の政治姿勢ロールを行う場合など［8.5.6］）、ダイスを 1 個ロールし「Schengen」表を参照する（プレイ簡略化のため、シェンゲン加盟国である東ヨーロ

ッパは表に含まれていない)。

・シーア派混合国家が指定された場合、3 つのダイスをロールして結果を合計し、「Shia-Mix」表を参照する。

9.5.1　もっとも近い国家

「Random Country」表におけるロールの結果が適切な国家できなかった場合、指定された国家にもっとも近い（まずは隣接する国家から探す）適切な国家を選択すること。候補が複数ある場合は、ダイスロールで決定する（[9.5] の最初の項目を参照)。

例: ジハーディストは 2 作戦値をプロットに使用した。US 本国にセルは配置されておらず、Abu Sayyaf も発動していない。また国威が「高い」状態にあり、アフガニスタンと湾岸諸国（いずれも適正な政治体制）には、それぞれ兵員と 2 つのセルが配置されている。ジハーディスト活動表の「Where？」において、それぞれの国家はプロットの実施に関して等しい優先度を持つため、プレーヤーはアフガニスタンに「1～3」、湾岸諸国に「4～6」のダイス目を割り当て、2 つの作戦がどちらで実行されるかを決定するためロールを 1 回行う。

9.6　イベント個々の指示

Ex-KGB: 国際的な政治姿勢マーカー［4.7.2］をシフトさせられるならばコーカサスを選択し、それ以外の場合は中央アジアを選択する。

Leak: イベントボックスに置かれた Enhanced Measures、Renditions、Wiretapping マーカーの中からランダムに選択する。

Oil Price Spike: 捨て札パイルから、ジハーディスト側に関連するイベントのもっとも作戦値の高いカードをランダムに選択する。もし適切なカードがなければ、作戦にのみ使用する。

プレイノート: Oil Price Spike の実施を容易にするため、ジハーディスト側に関連する 3 作戦値のカードを、分けて捨て札にすると良い。

9.7　ジハーディスト側のイデオロギー

ここまでのルールは、ゲームを学ぶためのプレイに適切な難易度となっている。ルールに馴染んだか、より困難な挑戦を望むならば、US 側の難易度を上昇させる以下のオプションの中から 1 つ選択すること（イスラム教徒に、聖戦主義がより受け入れられたことを表す)。

干渉: 成功したプロットごとに、2 つの利用可能なプロットマーカーが配置される（[8.5.2] を修正)。

魅力的: リクルートが成功するごとに、2 つの利用可能なセルを配置する（[8.2.1］を修正)。

説得力: 上記に加え、兵員の数を 3 つ上回るだけで大規模なジハードを実施できる（[8.4.2] を修正)。

伝染性: 上記に加え、US はすべてのカードをプレイしなければならない（[5.2.4］を修正)。

敵意: 上記に加え、ジハードの失敗でセルが除去されない（[8.4.3］を修正)。

用語と索引

隣接（Adjacent）： 地理的または文化的、政治的に近接しており、誰でもそれらの間を移動できる状態にある［4.1.1、4.5]。

アクションフェイズ（Action Phase）： 交互に実施されるゲームセグメントであり、（通常）一方の陣営が 2 枚のカードをプレイする［5.2.2]。

活動状態（Active）： 作戦中のセル、または隠れ家から追い出されたセル［4.6.4]。

反米（Adversary）： 反米のイスラム教国［4.2.3]。

援助（Aid）： 政府に対する、物資または政治的な支援による効果を示したもの［4.8.3、7.2.2]。

警戒行動（Alert）： 差し迫ったテロ計画［7.5］の阻止や緩和のため、国家の治安部隊や初動を行う関係機関に準備体制を取らせるための、US による作戦。

同盟関係（Alignment）： 聖戦主義に対する戦いで［4.2.3]、政府がどれだけ US と協力する傾向があるかを大まかに示すもの。

同盟（Ally）：イスラム過激派に対し、US と協調する活動を行うイスラム教国［4.2.3］。

利用可能（Available）：ジハーディスト側の資金トラックにおいてリクルートできるセル、またはプロットの成功によりマップに配置できるプロットマーカー（WMD を含む）のことを指す［4.7.4.2、4.7.8］。

孤立政権（Besieged Regime）：ジハードにより弱体化した国家［4.8.3、8.4.3.2］。

阻止（Block）：イベントにより、他のイベントのプレイを阻止するか、発動されたイベントの効果を中断させること。またはプロットに対する警戒行動のこと［6.2.8、7.5.2］。

幹部（Cadre）：ジハーディストの組織における残党（中核組織）［4.8.4］。

セル（Cell）：ジハーディストにおける標準的な構成単位であり、密かに活動する小規模な構成員からなるグループのこと。またゲームにおいて、セルはジハーディストによるゲリラ組織も表している［4.6］。

展開（Deploy）：US による、兵員の海外派兵または配置転換［7.3］。

外交（Diplomacy）：過激派に対する US の政治姿勢に関して、同意するか同意しないかという、国際的な状況や変化を示す［5.2.5］。

掃討作戦（Disrupt）：セル構成員の潜入を暴き、分散させ、拘留し、殺害するための US による作戦［7.4］。

イベント（Event）：標準的な作戦ではなく［6.2］、戦略カードに記載された特別な出来事のためにカードを使用すること。

支出（Expenditures）：テロ計画の失敗による寄付金の低下と、それがジハーディスト側資金に及ぼす影響のこと［5.2.5］。

資金（Funding）：裕福な後援者、急進的な宗教指導者、ジハーディストによるビジネスなどがもたらす資金の流れを、大まかに示すもの［4.7.4.1］。

政治体制（Governance）：政府の責任能力と有効性を大まかに示すもので、良好、適正、貧弱、イスラム原理主義の各段階がある［4.2.1］。

テロ戦争（GWOT）：イスラム過激派に対する戦いを意味する US 側の用語［4.7.2］。

テロ戦争協力関係（GWOT Relations）：US と非イスラム教国の同盟国における、過激派に対する戦術の結束や不一致を大まかに示すもの［4.7.2］。

強硬姿勢（Hard）：非イスラム教国において、軍事力などの強硬な手段を好まれていることを示す［4.3.2］。

イデオロギー（Ideology）：人類がいかに生きるべきかに関する、ジハーディストの論理。ゲームにおいては、イスラム教徒に対する聖戦主義のアピール度を指す［9.7］。

イラン（Iran）：ゲームにおいては、特別なタイプのシーア派国家となっている（通常のシーア派混合国家とは異なる）［4.4］。

イスラム原理主義（Islamist Rule）：聖戦主義過激派のビジョンによる統治を指す［4.2.1］。歴史的な例としてはアフガニスタンにおけるタリバン政権がある。

ジハード（Jihad）：神の名のもとに行われる闘争または戦いのこと。ゲームにおいては国家の政府を弱体化（小規模なジハード）させ、イスラム原理主義に置き換える（大規模なジハード）ためのゲリラ攻撃や浸透作戦を指す［8.4］。

時限イベント（Lapsing）：ターンの間効果を発揮するイベント［6.2.7］。

長期イベント（Lingering）：効果が継続するイベント［6.2.7］。

低烈度紛争（Low Intensity）：海外に展開される US と同盟国の兵員が小規模であり、他の場所にお

いて過激派に対する闘争で使用できる備蓄があること（ゲームにおいては、より多くのカードを持てることを示す［4.7.3］）。

イスラム教国（Muslim）：スンニー派またはシーア派のイスラム教徒が大多数を占める国家［4.1.2、4.2］。

中立（Neutral）：ジハーディストに対する戦いにおいて、US に対して支援も敵対もしないイスラム教国［4.2.3］。

非イスラム教国（Non-Muslim）：イスラム教徒が少数派の国家［4.1.2、4.3］。

作戦値（Operations、OPS）：いずれか 1 つの作戦を実行するために使用される、カードに記載された能力値のこと［6.3、7.0、8.0］。

過剰展開（Overstretch）：戦場における US と同盟国の展開が、政治的に維持可能な兵員数を超えており、過激派に対する闘争で使用できる活動が弱体化していること ［4.7.3］。

プレイ可能（Playable）：イベントの発動条件を満たしており、かつ阻止されていないこと［6.2.6］。

プロット（Plot）：資金を集め、US の国威を低下させ、援助活動を妨げ、政府の過剰反応を引き出し、政治姿勢を変更させるためにジハーディストが実施する大規模なテロ攻撃のこと［4.8.1、8.5］。

政治姿勢（Posture）：非イスラム教国の政権が「強硬姿勢」と「穏健姿勢」のいずれを好むかを示す［4.3.2］。

国威（Prestige）：世界から見た（特にイスラム教徒や指導者から見た）US の政策を、大まかに評価したもの［4.7.1］。

急進化（Radicalization）：1 プレーヤーゲームにおいて、未使用の作戦値が残った場合に実施されるジハーディストの特別な活動のこと［9.4.3］。個々のイスラム教徒を聖戦主義者に変化させる、不満を表している。

政策の再評価（Reassessment）：US の政治姿勢を変更させるための、US 側作戦のこと［7.6］。テロ戦争に対する姿勢を変化させる、米国内における総合的な対話を表している。

リクルート（Recruit）：国家にセルを配置するジハーディスト側の作戦［8.2］。

リクルート値（Recruit Number）：一部の国家に記載された、リクルートを判定するためのダイスロール成功値［4.3.4、8.2.4］。

体制変更（Regime Change、RC）：国家の同盟関係と政治体制を軍事力によって変更するための、US による特別な展開作戦のこと。政治体制が良好またはイスラム原理主義となるまで、目標は「体制変更国家」となる［7.3.4］。

予備（Reserves）：近い将来における別な作戦を実施するために投じられる、予備作戦のこと［6.3.3］。

リソース（Resources）：イスラム教国における物的、人的、軍事的、文化的な資産を大まかに表したもの［4.2.5］。

シェンゲン圏（Schengen）：国境を開放し、互いに隣接していると見なされる国家群のこと。またこれらの 1 つでプロットが成功した場合、他の国家の政治姿勢にも影響を及ぼす（ゲームにおける一部のシェンゲン加盟国は、2001 年以降にシェンゲン圏に参加した）［4.5］。

シーア派混合（Shia-Mix）：スンニー派が支配しているが、実質的にはシーア派の住民も占めているイスラム教国のこと（シーア派が支配するイランは、このゲームにおいて別個の分類となっている）［4.1.2］。

潜伏状態（Sleeper）：掃討作戦を避けるため、潜伏しているセル［4.6.4］。

穏健姿勢（Soft）：非イスラム教国において、外交などの穏健手段が好まれていることを示す［4.3.2］。

スンニー派（Sunni）： スンニー派が多数派を占め、（一般的には）スンニー派が支配しているイスラム教国のこと（シーア派の小規模な宗派であるアラウィー派に支配されるシリアは、ゲームにおける例外として、スンニー派国家として扱う）［4.1.2］。

評価（Test）： マーカーが置かれていない国家において、政治体制やテロ戦争に対する政治姿勢を決定するための手順［4.9.4］。

ターン（Turn）： 双方の陣営が、配布されたカードを使い切るまでのプレイ期間のこと（US 側は最後のカードを取っておける）［5.2］。

移動（Travel）： ジハーディスト側がセルを異なる国家に移動させるか、国内で潜伏させるための作戦［8.3］。

兵員（Troops）：US または西側の軍部隊［4.6］。

関連していないイベント（Unassociated）：US 側、ジハーディスト側のいずれのものでもないイベント［4.10.4］。

未評価（Unmarked）： 本ゲームでは、過激派に対する闘争において政治体制や政治姿勢が評価されていない国家を指す［4.9.4］。

戦争状態（War）： 過激派に対する戦いにおいて、US と同盟国が海外展開する兵員数が、ほぼ持続可能な限界に達している状態［4.7.3］。

イデオロギー戦争（War of Ideas、WoI）： 外交、公務、支援、顧問などを通じて政治体制や同盟関係、政治姿勢と US の国威に影響を与えることを目的とした US 側の作戦［7.2］。

撤退（Withdrawal）： 体制変更の状態にある国家から US 兵員の帰還を加速させるための、US による特別な展開作戦のこと［7.3.5］。

WMD プロット（WMD Plot）：1 度のテロ攻撃で何千人もの死傷者を出す、大量破壊兵器（ゲームにおいては核分裂兵器と生物兵器の双方を指す）によるテロ計画のこと［4.7.8.1、8.5.5］。

国際的な姿勢（World Posture）： 非イスラム圏において、US が過激派に対して「強硬手段」と「穏健手段」のいずれを行使することが好まれているかの度合い示すもの［4.7.2］。

シナリオ

すべてのセルは潜伏状態で配置すること。

Let's Roll!

（2001 年 9 月 11 日～？）

アルカーイダはイスラム革命の炎を灯すため、米国で破壊的な「殉教作戦」を実施した。2001 年 9 月 12 日。不意を突かれた米国は起き上がり、反撃しようとしている。

マーカー

国威: 7

GWOT: US Hard、World Hard 1

兵員: Low Intensity

資金: 9

Good Resources: 0

Islamist Rule Resources: 1

Fair/Good Countries: 3

Poor/Islamist Rule Countries: 4

カウンター

リビア: 貧弱／反米

シリア: 適正／反米

イラク: 貧弱／反米

サウジアラビア: 貧弱／同盟、兵員×2

湾岸諸国: 適正／同盟、兵員×2

パキスタン: 適正／中立

アフガニスタン: イスラム原理主義／反米、セル×4

ソマリア: 孤立政権

You Can Call Me Al

（仮想戦）

2001 年、フロリダにおける何カ月もの投票数え直しの末、民主党がホワイトハウスを押さえた。米国の外交は、グローバルな環境保護と人道主義に焦点を当てることとなる。そして 9 月 12 日、タワーが崩れさった……。

以下を除き、2001 年シナリオと同じようにセットアップすること。

GWOT: US Soft

除去カード: Axis of Evil

Anaconda

（「不朽の自由作戦」2002 年～？）

2002 年初頭、米国はアフガニスタンにおけるタリバン政権を除き、アルカーイダを駆逐するため迅速な軍事作戦を展開した。ジハーディストの損害は甚大だったが、アルカーイダの指導者は逃走していた。

マーカー

国威: 8

GWOT: US Hard、World Hard ？

兵員: War

資金: 6

Good Resources: 0

Islamist Rule Resources: 0

Fair/Good Countries: 2

Poor/Islamist Rule Countries: 6

カウンター

リビア: 貧弱／反米

シリア: 適正／反米

イラク: 貧弱／反米

サウジアラビア: 貧弱／同盟、兵員×2

湾岸諸国: 適正／同盟、兵員×2

パキスタン: 貧弱／同盟、セル×1、FATA

アフガニスタン: 貧弱／同盟、兵員×6、セル×1、体制変更（褐色）

ソマリア: 孤立政権

中央アジア: 貧弱／同盟

US 本国: Patriot Act

ジハーディスト: US 本国を除く 3 カ国にセルを 1 つずつ配置する。そののち、未評価の国家があれば評価を実施する。

除去カード: Patriot Act、Tora Bora

Mission Accomplished?

（「イラク戦争」2003～？）

2003 年の中ごろ、米国はイスラム圏の中心に民主主義をもたらすことをもくろみ、イラクに先制攻撃をかけた。しかし US の過剰展開とヨーロッパ各国による懸念により、ジハーディスト側にイラク抵抗運動の始まりが訪れる……。

<u>マーカー</u>

国威: 3

GWOT: US Hard、World Hard ？

兵員: Overstretch

資金: 5

Good Resources: 0

Islamist Rule Resources: 0

Fair/Good Countries: 5

Poor/Islamist Rule Countries: 4

イベントボックス: Enhanced Measures、Renditions、Wiretapping

<u>カウンター</u>

リビア: 貧弱／反米

シリア: 適正／反米、セル×1

イラク: 貧弱／同盟、兵員×6、セル×3、体制変更（褐色）

イラン: セル×1

サウジアラビア: 貧弱／同盟、セル×1

湾岸諸国: 適正／同盟、兵員×2

パキスタン: 適正／同盟、セル×1、FATA

アフガニスタン: 貧弱／同盟、兵員×5、セル×1、体制変更（褐色）

ソマリア: 孤立政権

中央アジア: 適正／中立

インドネシア／マレーシア: 適正／中立、セル×1

フィリピン: Soft、兵員×2、セル×1、Abu Sayyaf

英国: Hard

US 本国: Patriot Act、NEST

ジハーディスト: シェンゲン加盟国において、それぞれ政治姿勢のロールを行う。2 プレーヤーゲームの場合、そのうち 1 か所でロールをやり直して良い。

除去カード: Patriot Act、Tora Bora、NEST、Abu Sayyaf、KSM、Iraqi WMD

ノート: このシナリオは US 側にとってより難しく、2 プレーヤーによる 2～3 デックのプレイに適している。

カードテキスト

1　Backlash

イスラム教国にプロットが配置されている場合にプレイできる。

指定したプロットが解決された場合、資金を加算するのではなく減算する（WMD プロットならば資金が 1 となる）。

2　Biometrics

このターンにおいて、セルが隣接する良好な政治体制の国家に移動する場合、ロールに成功しなければならない。また、隣接しない国家への移動は行えない。

LAPSING

3　CTR

US が穏健姿勢の場合にプレイできる。

CTR をロシアと中央アジア（同盟または中立の場合）に配置する。Loose Nuke、HEU、Kazakh Strain を阻止する。

MARK

4　Moro Talks

フィリピンを評価する。資金を-1 し、Abu Sayyaf を阻止する。

MARK & REMOVE

5　NEST

US 本国における WMD プロットは、常に明らかになった状態でプレイされる。

1 プレーヤーゲームにおいては、ジハーディスト側が WMD プロットを所持している場合、US 本国におけるすべてのプロットを明らかにしてプレイする。

MARK & REMOVE

6　Sanction

Patriot Act が発動している場合にプレイできる。

資金を-2 する。

7　Sanction

Patriot Act が発動している場合にプレイできる。

資金を-2 する。

8　Special Forces

兵員が配置された国家または、その国家に隣接する国家にセルが存在する場合にプレイできる。

セルを 1 つ除去する。

9　Special Forces

兵員が配置された国家または、その国家に隣接する国家にセルが存在する場合にプレイできる。

セルを 1 つ除去する。

10　Special Forces

兵員が配置された国家または、その国家に隣接する国家にセルが存在する場合にプレイできる。

セルを 1 つ除去する。

11　Abbas

Quartet を利用可能にする。兵員が「過剰展開」になく、かつイスラエルにイスラム原理主義国家が隣接していない場合、国威を+1 し資金を-2 する。プロットがイスラエルで解決された場合、マーカーを除去する。

MARK & REMOVE

12　Al-Azhar

エジプトを評価する。資金を-2 する（イスラム原理主義国がない場合は-4 する）。

13　Anbar Awakening

イラクまたはシリアに兵員が配置されている場合にプレイできる。

イラクまたはシリアに援助を 1 つ置き、国威を+1 する。Al-Anbar を阻止する。

MARK

14　Covert Action

反米国家が存在する場合にプレイできる。

選択した国家でロールを行い、4～6 が出たら中立国とする。

15　Ethiopia Strikes

ソマリアまたはスーダンがイスラム原理主義の場合にプレイできる。

目標の国家を貧弱な政治体制の中立国とする。

REMOVE

16　Euro-Islam

ベネルクスの政治姿勢を選択する。いずれの国家もイスラム原理主義にない場合、資金を-1 する。

REMOVE

17　FSB

ジハーディスト側が Loose Nuke、HEU、Kazakh Strain を持っている場合、捨て札にする。持っていなかった場合、ロシアまたは中央アジアからセルを 1 つ除去する。

18　Intel Community

ジハーディスト側の手札を確認する。1 作戦値の作戦を実施する。このアクションフェイズを中断して、追加のカード 1 枚をプレイしても良い。

19　Kemalist Republic

トルコを適正な政治体制の同盟国とする。

20　King Abdullah

ヨルダンを良好な政治体制の同盟国とする。国威を+1 し、資金を-1 する。

REMOVE

21　"Let's Roll !"

同盟国家あるいは、良好な政治体制の国家にプロットが配置されている場合にプレイできる。

プロットを明らかにしてから除去する。カードを 1 枚引き、US 本国を除く国家 1 か所の政治姿勢を選択する。

22　Mossad & Shin Bet

セルがイスラエル、ヨルダンまたはレバノンに配置されている場合にプレイできる。

これらすべてのセルを除去する。

23　Predator

イスラム教国（イランを除く）からセルを 1 つ除去する。

24　Predator

イスラム教国（イランを除く）からセルを 1 つ除去する。

25　Predator

イスラム教国（イランを除く）からセルを 1 つ除去する。

26　Quartet

Abbas が効果を発揮しており、兵員が「過剰展開」にない場合、かつイスラエルにイスラム原理主義国家が隣接していない場合にプレイできる。

国威を+2 し、資金を-3 する。

27　Saddam Captured

イラクに兵員が配置されている場合にプレイできる。

援助を 1 つ配置し、国威を+1 する。Saddam を阻止する（かつ FRE イベントに影響を与える）。

MARK & REMOVE

28　Sharia

孤立政権マーカーを 1 つ除去する。

29　Tony Blair

イギリスの政治姿勢を US と同じものにする。3 か所までのシェンゲン加盟国において、それぞれイデオロギー戦争を実施できる。

REMOVE

30　UN Nation Building

体制変更国家が存在する場合にプレイできる。

その国家に援助を 1 つ配置し、イデオロギー戦争のロールを 1 回実施する（このロールにおけるテロ戦争協力関係ペナルティはゼロと見なす）。Vieira de Mello Slain により阻止される。

31　Wiretapping

幹部またはセル、プロットが US 本国またはイギリス、カナダのいずれかに置かれている場合にプレイできる。

これらすべてを除去する（幹部は置かない）。カードを 1 枚引く。Leak により阻止される。

MARK

32　Back Channel

US が穏健姿勢で、かつ目標となる反米国家のリソースと同じ作戦値のカードを持っている場合にプレイできる。

そのカードを捨て札とすることで、反米を中立に変更できる。援助を 1 つ置く。

33　Benazir Bhutto

パキスタンにイスラム原理主義国家が隣接していない場合にプレイできる。

パキスタンでジハードを実施できない。貧弱な政治体制であれば、適正にする。Musharraf を阻止する。Bhutto Shot により阻止される。

MARK & REMOVE

34　Enhanced Measures

US が強硬姿勢で、かつ掃討作戦を実施できる場合にプレイできる。

掃討作戦を 1 回実施する。ジハーディスト側の手札から、ランダムに 1 枚のカードを捨て札にする。Leak により阻止される。

MARK

35　Hijab

イスラム原理主義国家が存在しない場合にプレイできる。

トルコを評価し、政治体制を 1 段階向上させる。フランスの政治姿勢を選択し、資金を-2 する。

REMOVE

36　Indo-Pakistani Talks

パキスタンが良好または適正な政治体制にある場合にプレイできる。

パキスタンを同盟国とし、インドの政治姿勢を選択する。Kashmir と Lashkar-e-Tayyiba を阻止する。インドでプロットが解決されたら、マーカーを除去する。

MARK & REMOVE

37　Iraqi WMD

US が強硬姿勢であり、イラクが反米国家の場合に

プレイできる。

このカード、もしくは以降にプレイされるカードの 1 枚でイラクの体制変更を実施できる（政治体制に関わらす)。体制変更を実施したらマーカーを除去すること。

MARK & REMOVE

38　Libyan Deal

イラクまたはシリアが同盟国であり、リビアが貧弱な政治体制にある場合にプレイできる。

リビアを同盟国とし、国威を+1 する。2 か所のシェンゲン加盟国の政治姿勢を選択する。Libyan WMD を阻止する。

MARK & REMOVE

39　Libyan WMD

リビアが反米であり、US が強硬姿勢であり、かつ Libyan Deal が有効ではない場合にプレイできる。

このカード、もしくは以降にプレイされるカードの 1 枚でリビアの体制変更を実施できる（政治体制に関わらす)。体制変更を実施したらマーカーを除去すること。

MARK & REMOVE

40　Mass Turnout

体制変更国家が存在する場合にプレイできる。

その国家の政治体制を 1 段階改善させる。

41　NATO

テロ戦争協力関係ペナルティがゼロであり、かつ体制変更国家が存在する場合にプレイできる。

その国家に援助マーカー1 つと NATO を配置する。NATO は 2 個分の兵員に相当する。NATO を展開させた場合、マーカーは除去される。

MARK

42　Pakistani Offensive

パキスタンが同盟国であり、FATA が効果を発揮している場合にプレイできる。

FATA を除去する。

43　Patriot Act

US 本国は、カナダを除く国家と隣接しなくなる。Sanctions の使用を解除する。

MARK & REMOVE

44　Renditions

US が強硬姿勢の場合にプレイできる。

可能であれば、掃討作戦を 1 回実施する。ジハーディスト側はランダムにカードを 1 枚捨て札にする。Detainee Release を阻止し、Leak により阻止される。

MARK

45　Safe Now

イスラム原理主義国家が存在せず、良好な政治体制の国家にセルやプロットが配置されていない場合にプレイできる。

US の政治姿勢をロールする。国威に+3 し、US 本国以外の国家 1 か所の政治姿勢を選択する。

46　Sistani

体制変更されたシーア派混合国家に、セルが配置されている場合にプレイできる。

政治体制を 1 段階改善させる。

47　“The door of Itjihad was closed”

このターンにおいて、ジハーディスト側は手札からランダムにカードを選択してプレイする。

1 プレーヤーゲームの場合、このターンのジハーディスト側アクションフェイズにおいて、US 側と関連していないイベントはプレイできない。

LAPSING

48　Adam Gabahn

ジハーディスト側アクションフェイズの 1 枚目のカードとして、かつセルが利用可能な場合にプレイできる。

2 枚目のカードで、US 本国におけるリクルートを実施すること。ロールは 1～2 で成功し、かつ US 側イベントを無視できる。

49　Al-Ittihad al-Islami

ソマリアにセルを 1 つ配置する。

REMOVE

50　Ansar al-Islam

イラクの政治体制が良好以外の場合にプレイできる。

セルを 1 つ、イラクまたはイランに配置する。

REMOVE

51　FREs

イラクに兵員が配置されている場合にプレイできる。

Saddam Captured が発動している場合、イラクにセルを 2 つ配置する。それ以外の場合は、セルを 4 つ配置する。

52　IEDs

体制変更国家にセルが配置されている場合に、プレイできる。

US 側はランダムに、カード 1 枚を捨て札にする。

53　Madrassas

ジハーディスト側アクションフェイズの、1 枚目のカードとしてプレイできる。

このカードと 2 枚目のカードをリクルートに使用する。資金を無視して良い。また政治体制が適正より悪い国家において、セルや幹部なしにリクルートを実施できる。

54　Moqtada al-Sadr

イラクに兵員が配置されている場合にプレイできる。

Sadr をイラクに配置する。これは活動状態のセルだが、移動できず掃討作戦も受けない。このセルが除去された場合、マーカーも除去する。

MARK & REMOVE

55　Uyghur Jihad

中国を評価する。中国が強硬姿勢の場合は中央アジアにセルを 1 つ配置し、穏健姿勢の場合は中国に配置する。

REMOVE

56　Vieira de Mello Slain

体制変更国家にセルが置かれている場合にプレイできる。

国威を-1 する。UN Nation Building を阻止する。

MARK & REMOVE

57　Abu Sayyaf

フィリピンにセルを 1 つ配置する。Abu Sayyaf が有効な間、US 側はフィリピンに展開できる。フィリピンの兵員数がセルの数を上回っていない限り、プロットが配置されるごとに国威から-1 する。Moro Talks で阻止される。

MARK & REMOVE

58　Al-Anbar

イラクにセルを 1 つ配置する。イラクまたはシリアで掃討作戦を実施した場合、1 つのセルにのみ効果を適用できる（幹部には実施できない）。US 側

の Bin Ladin と Zawahiri を阻止する。Anbr Awaking により阻止される。

MARK & REMOVE

59 Ametithrax

US 側は、もし US 側関連イベントカードを持っていれば、もっとも作戦値が高いものを 1 枚捨て札にする。

60 Butto Shot

パキスタンにセルが配置されている場合にプレイできる。

Benazir Bhutto を阻止する。

MARK & REMOVE

61 Detainee Release

このアクションフェイズ、または前回のアクションフェイズで US 側が掃討作戦を実施した場合にプレイできる。

掃討作戦が実施された国家にセルを 1 つ配置する。カードを 1 枚引く。GTMO または Renditions により阻止される。

62 Ex-KGB

CTR マーカーがロシアに配置されている場合は除去する。マーカーがなければ、コーカサスを US と反対の政治姿勢とするか、あるいは中央アジアを評価して同盟関係を 1 段階悪化させる。

63 Gaza War

US 側はランダムに 1 枚捨て札にする。資金を+1 し、国威を-1 する。

64 Hariri Killed

レバノンを評価する。シリアを反米にし、政治体制を 1 段階悪化させる（イスラム原理主義にはならない）。

REMOVE

65 HEU

ロシアまたは中央アジアにセルが配置されており、CTR マーカーがない場合にプレイできる。

作戦を 1 回実施し、成功ならば WMD マーカーを 1 つ利用可能プロットに加え、失敗ならばそのセルを除去する。

REMOVE

66 Homegrown

イギリスにセルを 1 つ置く。

67 Islamic Jihad Union

中央アジア、アフガニスタンにそれぞれセルを 1 つ配置する。

REMOVE

68 Jamaah Islamiya

インドネシアに 2 つのセルを配置する。

69 Kazakh Strain

中央アジアにセルが配置されており、CTR マーカーが配置されていない場合にプレイできる。

1 回の作戦を行い、成功した場合は WMD プロットを 1 枚、利用可能プロットに加える。失敗した場合はセルを除去する。

REMOVE

70 Lashkar-e-Tayyiba

パキスタンとインドに、セルを 1 つずつ配置する。

Indo-Pakistani Talks により阻止される。

71 Loose Nuke

ロシアにセルが配置されており、CTR マーカーが

配置されていない場合にプレイできる。
ロシアで作戦を 1 回実施し、成功ならば WMD マーカーを 1 つ利用可能プロットに加え、失敗ならばそのセルを除去する。
REMOVE

72　Opium
アフガニスタンにセルが置かれている場合にプレイできる。
アフガニスタンに 3 つのセルを配置する。イスラム原理主義国家ならば、利用可能なセルすべてを配置する。

73　Pirates
ソマリアまたはイエメンがイスラム原理主義の場合にプレイできる。
いずれかに国家がイスラム原理主義である限り、ターン終了時に資金が低下しない。
MARK & REMOVE

74　Schengen Visas
2 つのセルを任意のシェンゲン加盟国に移動できる（自動成功）。

75　Schroeder & Chirac
US が強硬姿勢の場合にプレイできる。
ドイツとフランスを穏健姿勢にし、国威を-1 する。
REMOVE

76　Abu Ghurayb
体制変更国家にセルが配置されている場合にプレイできる。
カードを 2 枚引き、国威を-2 する。同盟関係を同盟から中立にする。

77　Al Jazeera
サウジアラビアまたは隣接する国家に、兵員が配置されている場合にプレイできる。
その国家の同盟関係を、反米の側に 1 つシフトする。

78　“Axis of Evil”
US 側は Iran、Hizballah、Jaysh al-Mahdi があれば捨て札にする。US を強硬姿勢にし、国威をロールする。

79　Clean Operatives
2 つのセルを任意の場所に移動させる（自動成功）。

80　FATA
パキスタンにセルを 1 つ配置する。体制変更が実施されるまで、パキスタンで掃討作戦は実施できない。US 側の Bin Ladin、Zawahiri を阻止する。Pakistani Offensive により除去される。
MARK

81　Foriign Fighters
体制変更国家が存在する場合にプレイできる。
5 つのセルをその国家に配置し、もしあれば援助を 1 つ除去する。援助マーカーが無ければ、孤立政権マーカーを配置する。

82　Jihadist Videos
セルが配置されていない国家を 3 つ選択する。これらの評価を実施し、それぞれ 1 回ずつリクルートを実施する（資金は無視して良い）。リクルートに失敗した国家には、幹部を置く。

83　Kashmir
パキスタンを反米に 1 段階シフトさせ、セルを 1 つ配置する。Indo-Pakistani Talks により阻止される。

84　Leak

Enhanced Measures、Renditions、Wiretapping のいずれかがイベントボックスに置かれている場合にプレイできる。

これらのマーカーのうち 1 つを裏返し、イベントを阻止する。US の政治姿勢と国威をロールし、同盟国 1 つを中立国にする。

85　Leak

Enhanced Measures、Renditions、Wiretapping のいずれかがイベントボックスに置かれている場合にプレイできる。

これらのマーカーのうち 1 つを裏返し、イベントを阻止する。US の政治姿勢と国威をロールし、同盟国 1 つを中立国にする。

86　Lebanon War

US 側はランダムに手札を 1 枚捨て、国威を-1 する。シーア派混合国家にセルを 1 つ置く。

87　Martyrdom Operation

非イスラム原理主義の国家にセルが配置されている場合にプレイできる。

セル 1 つを 2 つの利用可能なプロットマーカーと置き換える。

88　Martyrdom Operation

非イスラム原理主義の国家にセルが配置されている場合にプレイできる。

セル 1 つを 2 つの利用可能なプロットマーカーと置き換える。

89　Martyrdom Operation

非イスラム原理主義の国家にセルが配置されている場合にプレイできる。

セル 1 つを 2 つの利用可能なプロットマーカーと置き換える。

90　Quagmire

国威が「中程度」または「低い」位置にあり、体制変更国家にセルが配置されている場合にプレイできる。

US 側はランダムに 2 枚のカードを捨て札にする。このとき、プレイ可能なジハーディスト側のイベントは発動する。US を穏健姿勢にする。

91　Regional al-Qaeda

2 か所の未評価のイスラム教国（イランを除く）を選択できる場合にプレイできる。

それぞれにセルを 1 つ配置し、イスラム原理主義の国家があれば、それぞれ 2 つずつ配置する。

92　Saddam

イラクが貧弱な政治体制の反米国家の場合にプレイできる。

資金を 9 にする。Saddam Captured により阻止される。

93　Taliban

アフガニスタンに孤立政権マーカーを置き、アフガニスタンとパキスタンにセルを 1 つずつ配置する。国威を-1 する（どちらかの国家がイスラム原理主義であれば-3 する）。

94　“The door of Itjihad was closed”

このアクションフェイズまたは前回のアクションフェイズにおいて、いずれかの国家が評価されるか、国家の政治体制が適正または良好へと向上した場合にプレイできる。

その国家の政治体制を一段階悪化させる。

95　Wahhabism

サウジアラビアの政治体制ナンバーの分だけ、資金を加算する。イスラム原理主義の場合は資金を 9 にする。

96　Danish Cartoons

US 側はスカンジナビアの政治姿勢を選択する。
そののち、ジハーディスト側は利用可能な数値 1 のプロット 1 つ（イスラム原理主義国家がある場合は利用可能な任意のプロット 1 つ）を任意の非イスラム原理主義のイスラム教国に配置する。
REMOVE

97　Fatwa

双方の陣営とも、手札にカードを残している場合に（このカードを除く）プレイできる。
ランダムに、1 枚のカードを交換する。そののち、このカードで作戦を実施する。

98　Gaza Withdrawal

US 側がプレイする場合、資金を-1 する。
ジハーディスト側がプレイする場合、イスラエルにセルを 1 つ配置する。
REMOVE

99　HAMAS Elected

US 側は、手札から 1 枚を選んで捨て札にする。国威を-1 し、資金を-1 する。
REMOVE

100　Hizb Ut-Tahrir

兵員が「過剰展開」の場合、資金を+2 する。
兵員が「低烈度紛争」の場合、資金を-2 する。

101　Kosovo

国威を+1 する。セルビアの政治姿勢を US とは反対にする。

102　Former Soviet Union

中央アジアを中立とし、政治体制をロールにより評価し直す。

103　Hizballah

US 側がプレイする場合、レバノンから 3 エリア以内にあるいずれかのシーア派混合国家から、セルを 1 つ除去する。
ジハーディスト側がプレイする場合、レバノンを貧弱な政治体制の中立国とする。

104　Iran

シーア派混合国家を 1 つ選択し、評価する。
US 側がプレイした場合、セル 1 つをその国家かイランから除去する。
ジハーディスト側がプレイした場合、ジハードのロールを 2 回実施する（失敗したロールは無視する）。このロールによりイスラム原理主義にはならない。

105　Iran

シーア派混合国家を 1 つ選択し、評価する。
US 側がプレイした場合、セル 1 つをその国家かイランから除去する。
ジハーディスト側がプレイした場合、ジハードのロールを 2 回実施する（失敗したロールは無視する）。このロールによりイスラム原理主義にはならない。

106　Jaysh al-Mahdi

シーア派混合国家にセルと兵員が配置されている場合にプレイできる。
US 側がプレイする場合、2 つまでのセルを除去す

る。
ジハーディスト側がプレイする場合、政治体制を 1 段階悪化させる（イスラム原理主義にはならない）。

107　Kurdistan

US 側がプレイする場合、イラクに援助を 1 つ配置する。
ジハーディスト側がプレイする場合、トルコを評価し、イラクの政治体制を 1 段階悪化させる（イスラム原理主義にはならない）。

108　Musharraf

パキスタンにセルが配置されている場合にプレイできる。
パキスタンからセルを 1 つ除去し、貧弱な政治体制の同盟国とする。Benazir Bhutto により阻止される。

109　Tora Bora

少なくとも 2 つのセルが、同じ体制変更国家に置かれている場合にプレイできる。
これら 2 つのセルを除去する。国威のロールを実施し、カードを 1 枚引く。
REMOVE

110　Zarqawi

イラク、シリア、レバノン、ヨルダンのいずれかに兵員が配置されている場合にプレイできる。
US 側がプレイした場合、国威を+3 しカードを REMOVE する。
ジハーディスト側がプレイした場合は、その国家に 3 つのセルと数値 2 のプロット 1 つを置く。

111　Zawahiri

US 側はイスラム原理主義国家がなく、FATA、Al-Anbar が有効ではない場合にプレイできる。
資金を-2 し、カードを REMOVE する。
ジハーディスト側がプレイした場合、国威を-1 する。あるいは、イスラム原理主義国家がある場合は国威を-3 する。

112　Bin Ladin

US 側はイスラム原理主義国が存在せず FATA、Al-Anbar が発動していない場合にプレイできる。
資金を-4 し、国威を+1 する。
REMOVE
ジハーディスト側がプレイする場合、国威を-2 する（イスラム原理主義国家が存在する場合は-4 する）。

113　Darfur

スーダンを評価する。US の国威が「高い」または「非常に高い」場合は、スーダンに援助を 1 つ配置し、同盟関係を 1 段階向上させる。それ以外の場合は、孤立政権マーカーを配置し、同盟関係を 1 段階悪化させる。

114　GTMO

国威をロールする。このターンにおいてリクルートと Detainee Release は実施できない。
LAPSING

115　Hambali

インドネシアまたは隣接する国家にセルが置かれており、その国家が同盟または強硬姿勢の場合にプレイできる。
US 側がプレイした場合、セルを 1 つ除去し 2 枚のカードを引く。このカードは REMOVE する。
ジハーディスト側がプレイする場合、利用可能なプロットを 1 枚置く。

116　KSM

US 側は、プロットが同盟国または非イスラム教国に配置されている場合にプレイできる。
これらすべてのプロットを明らかにし、除去する。
2 枚のカードを引く。
REMOVE
ジハーディスト側がプレイする場合、セルが配置された非イスラム教国に利用可能なプロット 1 つを配置する。

117　Oil Price Spike

Oil Price Spike を除く任意のカードを 1 枚、捨て札パイルまたはボックスから選び、公開してから手札に加える。このターンにおいて、油井マークを持つ国家のリソースは、それぞれ+1 される。
LAPSING

118　Oil Price Spike

Oil Price Spike を除く任意のカードを 1 枚、捨て札パイルまたはボックスから選び、公開してから手札に加える。このターンにおいて、油井マークを持つ国家のリソースは、それぞれ+1 される。
LAPSING

119　Saleh

イエメンを評価する。
US 側がプレイする場合、イスラム原理主義でなければ同盟関係を同盟とし、援助を 1 つ配置する。
ジハーディスト側がプレイする場合、同盟関係を反米に向けて 1 段階動かし、孤立政権マーカーを配置する。

120　US Election　自動イベント

このカードが作戦に使用されるか、捨て札となった場合に発動する。
US の政治姿勢をロールし、テロ戦争協力関係ペナルティがゼロならば、国威に+1 する。それ以外の場合は国威に-1 する。