

COD WARS

Iceland vs. Great Britain in the 1970s a game by Peter Belli

アイスランド近海の漁業に関する議論は数十年近くに続いていた。これらの対立で最も有名なものは、1970年代のCod War(タラ戦争)として知られている事件である。

このゲームでは、英国と英国海軍が護衛する漁船と、アイスランドの沿岸警備隊が競争する。それは、水揚げトークンと外交の緊張に基づく評価法で、ダイスの無い競合解決システムを特徴とする。

これは Do-It-Yourself(自分自身で作る)プロジェクトである。

導入:

盤はアイスランド近くの大西洋の一区画を表している。チェス盤上の正方形のように機能するヘクスに、この地図は分けられている。プレイヤーは、ゲームの間、1つのヘクスからもう1つのヘクスまで彼らの船を移動させる。

地図は、プレイの間で特別な機能を持つ色々なシンボルを特徴としている。これらのシンボルは、地図上で説明される。

各プレイヤーは、2つのプラスチック船のコマを所持している。アイスランドプレイヤーについて、各コマは沿岸警備隊巡視艇の小グループを表している。英国プレイヤーについて、各コマは英国海軍の護衛と一群のトロール漁船を表している。ゲーム目的のために、これらのコマを艦船と呼ぶこととする。

各プレイヤーは、2隻の敵対的な艦船が全海に於いて互いに遭遇するとき、プレイする6枚の衝突カードをデッキから受け取る。カードは、ランダムなイベントを決定するのにも用いられる。

英国プレイヤーが漁業をしたヘクスの記録を残すのに用いられる幾つかのマーカー(水揚げ済みトークンと呼ばれる)を、英国プレイヤーは備えている。外交緊張レベルチャートに関する国際世論を記録するのに用いられる1つのマーカーもある。

プレイの概要:

英国プレイヤーは、アイスランドが権利を主張している領海内で水揚げをしようとする。アイスランドプレイヤーは、これらの試みを妨害して英国の侵入に立ち向かおうとする。双方は、1つの国や他の賛成で国際世論をシフトする大きな対立を引き起こすことなく、これらの目的を達成するように努力する。

中断の間、発生するランダムな歴史のイベントで2ラウンド目のプレイがある。第2ラウンド終了後、最終スコアが決定される。そして、勝者が発表される。

初期配置:

- 1) アイスランドヘクスに、2隻のアイスランドの艦船(灰色)を配置する。
- 2) 英国の旗を含んでいる開始ヘクスに、2隻の英国の艦船(褐色)を配置する。
- 3) 各プレイヤーは、6枚の衝突カードの彼または彼女のデッキを混ぜて、表を下にしてそれらをテーブルに置く。
- 4) 外交緊張レベルチャートの”0”の欄に World Opinion(国際世論)マーカーを置く。
- 5) ゲームの後期に使用するために、一方に Fished Out Tokens(水揚げ済みトークン)を置く。

移動:

英国プレイヤーは、常に最初に移動する。英国プレイヤーが移動し終わった後、アイスランドプレイヤーは彼または彼女の行動を起こす。

プレイヤーは、1ターンにつき2つの移動を起こすことができる。

1つのヘクスから隣接したヘクスまで艦船を移動させることは、1つの移動とされる。プレイヤーは、隣接したヘクスだけに移動することができる。1つのヘクスから隣接していないもう1つのヘクスに”ジャンプ”することはできない。プレイヤーは、1隻の艦船で2ヘクス移動、あるいは2つの移動を分割して各々の艦船が1ヘクスずつ移動することができる。プレイヤーはターン毎に1つの移動を行うことを選択できるが、プレイヤーは常にターン毎に少なくとも1つの移動をしなければならない。

1隻の艦船だけがヘクスを占めることができる。艦船は自陣営の艦船を含んでいるヘクスを通過して移動することができる。艦船は敵艦船を含んでいるヘクスを通過して移動することはできない。英国の艦船はアイスランドの艦船を含んでいるヘクスには決して進入することはできない。

衝突を強制しようとする場合に限り、アイスランドの艦船は英国の艦船を含んでいるヘクスに進入できる。衝突は、アイスランドプレイヤーの特別な2つの移動オプションである。これは、ターン中に利用可能な移動の両方を使用しなければならない。

詳細は衝突(**CONFRONTATION**)ルールを参照すること。

英国の艦船は、アイスランドを含んでいるヘクスには決して進入することはできない。アイスランドの艦船は、排他的経済水域(EEZ)の境界線を決して横切ることにはできない。艦船は地図から決して去ることはできない。

漁:

英国の艦船がCod(タラ)ヘクスで移動を終えるとき、英国プレイヤーはそのエリアで漁業をすることを要求される。エリアが漁をされたことを示すために、地図のヘクスのCodの描画毎に、そのヘクスに水揚げ済みトークンを、直ちに配置する。両方の艦船が、別々のCodヘクスでターンを終えるなら、両方の英国の艦船は同じターンに於いて水揚げをすることができる。

各Codヘクスは、ゲームの間に**1回**だけ水揚げすることができる。英国の艦船は、ゲーム中に数回同じCodヘクスに進入することができるが、どんな水揚げ済みトークンでも、エリアには1回だけ置くことができる。英国の艦船は、水揚げで止まることなくCodヘクスを通過することができる。Codヘクスと水揚げ済みトークンは、アイスランドの艦船の通常の移動には影響を及ぼさない。

英国プレイヤーが漁業をせずに2ターン続けて航行することが**決して**できない点に注意。英国プレイヤーが、1ターンの終わりに水揚げをしないなら、彼/彼女は直ぐに次のターンまたはラウンドの終わりに水揚げをしなければならない。詳細はラウンドの終了(**ENDING A ROUND**)ルールを参照すること。

Codヘクスの幾つかが金色の魚シンボルを含む点に注意すること。英国プレイヤーは、常にこれらのより価値ある漁区に2つの水揚げ済みトークンを置く。

衝突:

アイスランドの艦船が英国の艦船を含んでいるヘクスに進入するとき、衝突が発生する。衝突は2つの移動を必要とする。これは、アイスランドプレイヤーが衝突を強制するために、アイスランドプレイヤーのターン開始時に英国の艦船に隣接していなければならないことを意味する。衝突が2つの移動を必要とするので、これはアイスランドプレイヤーがこのターンの間、実行することができる唯一の行動である。

衝突はCodヘクスにのみ発生する可能性がある。オープンな水域ヘクスにいる英国の艦船は、たとえそのオープンな水域ヘクスが排他的経済水域内であったとしても衝突を強制されない。英国の艦船は衝突を決して強制することはできない。

衝突カード:

衝突が発生すると、各プレイヤーは彼あるいは彼女の衝突カードデッキから一番上のカードを、他のプレイヤーにそれを見せずに1枚引く。各プレイヤーはこのカードをプレイするか、永久にそれを捨ててデッキから次のカードを引くかを決めなければならない。表を下にして不要なカードをテーブルに置くこと。他のプレイヤーには新しく獲得したカードを見せないこと。プレイヤーが、新しい衝突カードを引くことを選ぶなら、このカードはプレイされなければならない。各プレイヤーは、ゲーム中に一度だけ、このオプションを行使することができる。

両方のプレイヤーが最終的な決定をしたとき、各プレイヤーは彼または彼女のカードを明らかにする。

衝突カードは、国際世論に対する各カードの潜在的影響を反映し評価されたカラーコードを持っている。各カードの影響はカードに記載された作用によってもたらされる危険性を表す。これらのカラーコードの影響評価(最低から最高まで)は、灰色、黄色、オレンジ色そして赤色である。

この評価は”外交的緊張レベル”としてカードの中心のバーに含まれている。数値がより高いほど緊張度はより高い。

その他のプレイヤーのカードより高いと1人のプレイヤーのカードが評価されるなら(言い換えれば、より危険な行動が行われている)、より高いランクを持つプレイヤーは外交的緊張レベルを彼または彼女の方向に1マス移動させる必要がある。両方のカードが同じ評価であれば国際世論に対する影響はない。

例えば、**英国プレイヤー**が **Warning!!**カードを引いたのに対して、**アイスランドプレイヤー**は **Shot Across The Bow** カードを引いた。**アイスランドプレイヤー**はより危険な行動を行ったことになる。英国プレイヤーは外交的緊張レベルを**英国プレイヤー**の方向に1マス移動するよう要求する。

外交的緊張レベル上のマーカーは、どちらの方向にでも動かすことができる。但し、マーカーはどちらのプレイヤーのためにもレベル2の向こうには決して動かされない。

衝突の結果:

衝突が国際世論の上に持つどんな影響でもに関係なく、事件に関係する英国の艦船は地図から取り除かなければならない。プレイの第1ラウンドの間、地図から離れた英国の船は第2ラウンドの間に戻る。第2ラウンドの間に取り除かれた英国の艦船はゲームから外れる。

アイスランドプレイヤーの次のターン開始時まで、衝突が発生したヘクスにアイスランドの艦船は残る。以後のターンに関して、このアイスランドの艦船は通常通り移動することができる。プレイの間、使われる衝突カードに関係なく、衝突はアイスランドの艦船に負の影響を及ぼさない。

ラウンドの終了:

何かが、そのラウンドの終了させる起因となるまで、ラウンドではターンを任意の数だけ続けることができる。1ラウンドは幾つかの理由のために終了できる:

- 1) 両方の英国の艦船が地図から取り除かれたならラウンドは直ぐに終わる。
- 2) 英国プレイヤーが漁をせずに2ターンを過ごすならラウンドは直ぐに終わる。
- 3) 英国プレイヤーが合法的な移動をすることができないならラウンドは直ぐに終わる。
- 4) あらゆる Cod ヘクスが英国プレイヤーによって水揚げされたならラウンド(そしてゲーム)は直ぐに終わる。

ヒストリカルイベント:

最初のラウンドの終了時に、プレイヤーはヒストリカルイベントが発生するかを決定する。

英国プレイヤーは既にプレイされた衝突カード全てを混ぜる(しかし、各プレイヤーのデッキの中に残るカードではない)。そして、アイスランドプレイヤーは一番上のカードを引く。

カードの下部のカラーコードとテキストは、どのヒストリカルイベントが起こったかについて示している:

赤色 = 火山噴火... アイスランドプレイヤーは第2ラウンド開始時に1つの移動を失う。

オレンジ色 = NATO 危機... 英国プレイヤーは第2ラウンド開始時に1つの移動を失う。

黄色 = アイスランドは国連安全保障理事会に訴える... プレイに対する影響はない。

灰色 = アイスランドは国際司法裁判所に上訴する... プレイに対する影響はない。

第2ラウンドの開始:

- 1) アイスランドヘクスに両方のアイスランドの艦船を置く。
- 2) 英国の旗を含んでいる開始ヘクスに両方の英国の艦船を置く。
- 3) 既に地図上にある全ての水揚げ済みトークンは残されたまま。
- 4) 外交的緊張レベルチャートに関するマーカーは、それが第1ラウンド終了時にあった欄に残る。
- 5) 第2の(そして最終的な)ラウンドを開始する。

第2ラウンドは、最終的には最初のラウンド中に有効であった同じガイドラインを使用して最終的に終わる。

思い出すこと; 英国プレイヤーは常に最初に移動する。

勝者の決定:

第2ラウンド終了後、英国プレイヤーは地図上にある水揚げ済みトークン毎に1勝利ポイントを受け取る。国際世論マーカーが英国プレイヤーを支持して、1(または2)レベルでゲームを終えたなら、英国プレイヤーは1(または2)勝利ポイントを受け取る。国際世論がアイスランドプレイヤーを支持して、-1(または-2)レベルでゲームを終えたなら、英国プレイヤーは1(または2)勝利ポイントを失う。

英国プレイヤーが12より多くの勝利ポイントを得点したなら英国の勝利。

英国プレイヤーが12または、より少ない勝利ポイントを得点したならアイスランドの勝利。

How To Assemble the Components:

(省略)



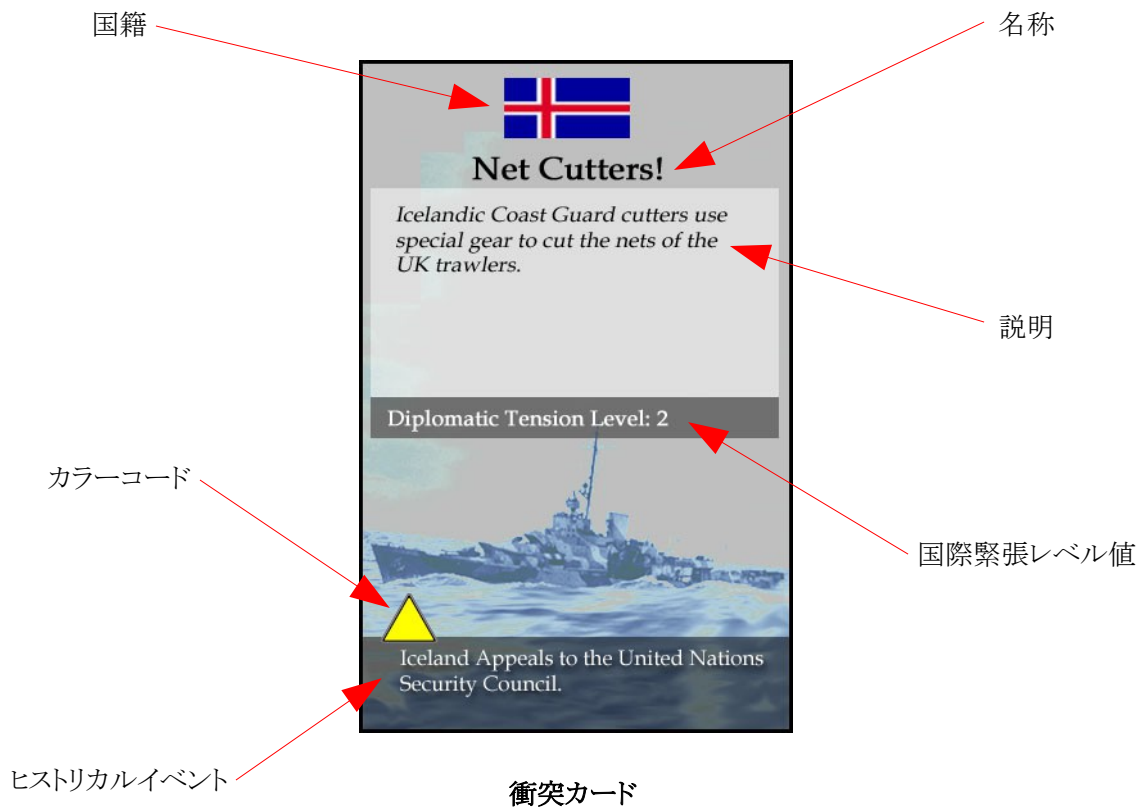
艦船ユニット



水揚げ済みトークン



国際世論マーカー



衝突カードの説明

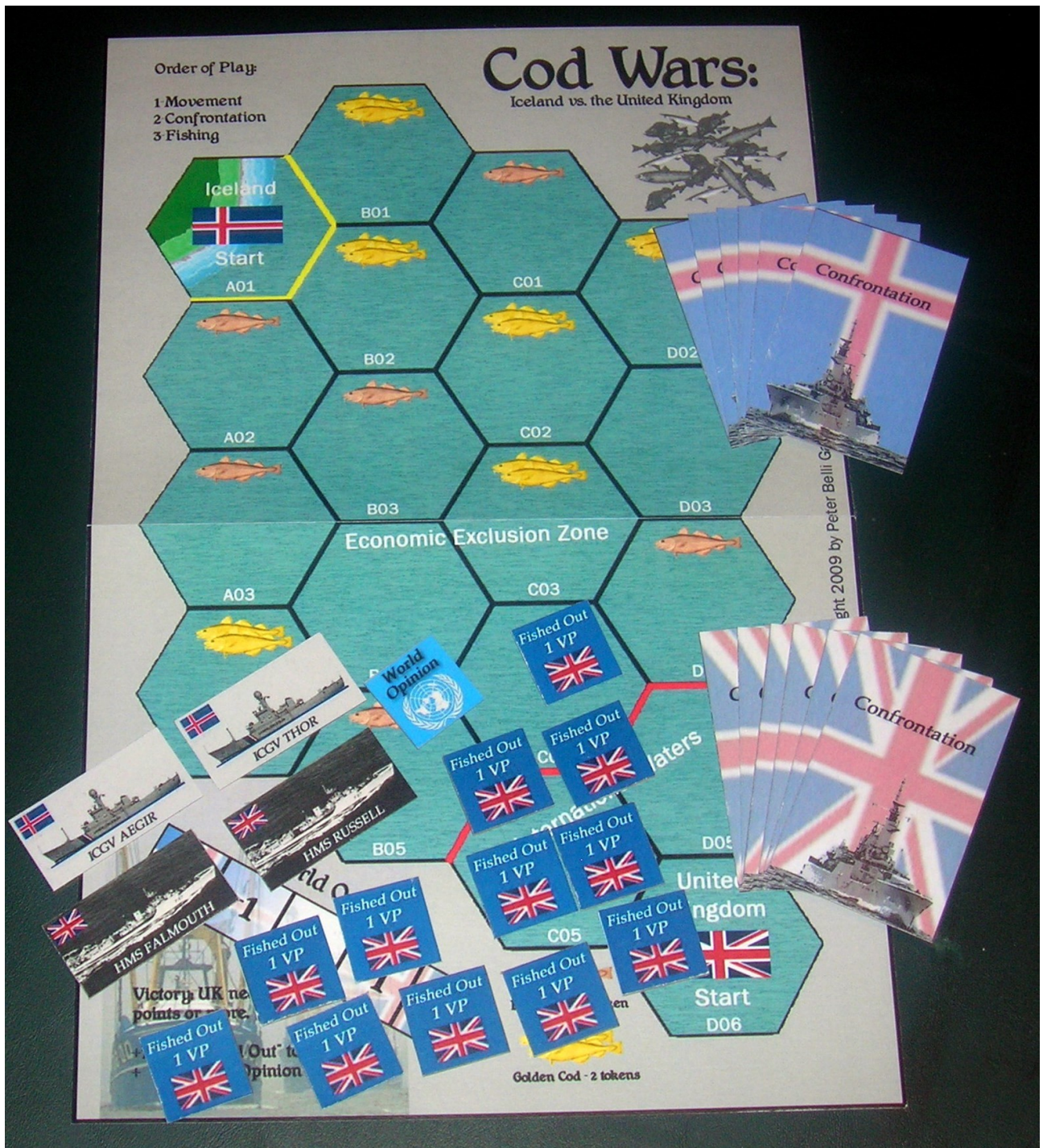
「イベント」についてはルール本文を参照。

1. アイスランド

名称	説明	緊張	カラー
Challenge! (#2)	アイスランド沿岸警備隊はエリア内の英国トロール船団に警告	1	灰色
Net Cutters! (#2)	アイスランド沿岸警備隊は英国トロール船団の網を切断	2	黄色
Shot Across the Bow (#1)	アイスランド沿岸警備隊は英国トロール船団に対して武器を使用	3	橙色
Accidental Ramming (#1)	アイスランド沿岸警備隊は偶発的に英国の艦船に衝突	4	赤色

2. 英国

名称	説明	緊張	カラー
Warnig! (#2)	英国の軍艦はアイスランドの艦船に警告	1	灰色
Interception (#2)	英国の軍艦はアイスランドの艦船に接近し進路を塞ぐ	2	黄色
Warnig Shots (#1)	英国の軍艦はアイスランドの艦船に警告射撃	3	橙色
Collision! (#1)	英国の軍艦はアイスランドの艦船に衝突	4	赤色



訳者備忘録:

1. 本ゲームには”ターンを繰り返す”概念は無い。ラウンドを2回行い勝敗を決める。
2. 両陣営とも2つの移動(行動)を与えられる。1隻が2回移動しても良いし、2隻が1回づつ移動しても良い。
3. アイスランドの艦船が”衝突”を実行する場合は2移動全てを費やす。
4. 衝突カードのデッキはアイスランド、英国別々に作る。
5. イベントを起こす場合、使用済みの衝突カードをシャッフルして引く。
6. 衝突カード使用の例に於いて、アイスランドプレイヤーと英国プレイヤーの記述は逆である(誤記と判断)。
7. 国際世論マーカーが置かれているマスの数値が大きい程、国際世論に支持されているものとする(明確化)。