



(和訳)

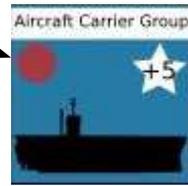
Latin Intervention – One Page Wars (C)

Alex Kremer による 2 プレーヤーゲーム。Latin Intervention は冷戦勢力に関するものである。

- Panama にパナマ運河を配置する(これは動かすことができない!)。ロシアが先攻。
- プレーヤーは各ターンに自分のピースを 1 つ移動するかプレイすることができる(例えば、援助カウンターを Nicaragua に配置する)。
- 各ターン終了後、主要国によって影響を受けたあらゆる国について政治的意志のコンテストが実施される。例えば、援助を Nicaragua に配置したときにダイスを振る。
- 両陣営(国内にピースを持つ)は 1D6 を振る。1D6=6 以上なら、それらの国々は現在のところ自陣営の勢力下となる(勢力下カウンターを配置する)。両陣営が共に 6 以上を得たなら誰も勢力下におけない。
- そして、5 つ国々を勢力下においた方がゲームに勝利する。
- ピースをプレイする度に”脅威レベル”を上昇させなければならない。脅威レベルが WARNING(警告)に至れば...そこでゲームは終了する(警告を誘発した方がゲームを失う。これは瀬戸際政策の状況とみなす)。
- ピースを移動させないか、プレイしないのであれば、各ターンで緑が 1 低下する。
- 緑色の円があれば、1 つの緑色で警戒レベルを移動させる。1 つの赤=+1 赤 1 つを移動させる。星上の値は勢力下ダイスの目に加えられる。
- 常に、これらが別の国からその国内にもたらされたピースである場合に限り、国は勢力の獲得にチャレンジできる。
- 地図盤からピースを取れば、その値の分だけ脅威メーターを減らせる(ピースを取り除いた場合、そのピースをプレイすることはできない)。
- 国のチャレンジに成功し地位を得た場合、その国から敵陣営の全てのピースを取り除く(脅威は減らさないこと!)。
- 超大国は対立決定フェイズ(ダイスを振った後)の終了時に勝利する。

(ピースの説明)

Threat Level: 脅威レベル
(1 Red = 2 Green)



Name: 名称

Influence DRM: 勢力判定修正

(ピースの一覧)

名称	名称	Threat Level	Influence DRM
Aircraft Carrier Group	空母艦隊	2 (1 Red)	+5
Missile Agreement	ミサイル協定	2 (1 Red)	+5
Marxist Revolutionaries	共産主義革命家	2 (1 Red)	+3
Panama Canal	パナマ運河	1 (1 Green)	+1
CIA Agent	CIA エージェント	1 (1 Green)	+2
KGB Agent	KGB エージェント	1 (1 Green)	+2
Aid	援助	1 (1 Green)	+1

(訳者注)

I. 手順についての提案

本ルールでは手順に関して具体的な説明が無く不明確。

* 標準的な案

1. ロシアプレイヤー移動/プレイフェイズ
2. アメリカプレイヤー移動/プレイフェイズ
3. 勢力判定フェイズ

* 交互プレイ的な案

1. 移動/プレイフェイズ
 - a) ロシアプレイヤー行動
 - b) アメリカプレイヤー行動

両陣営が連続してパスするまで繰り返す。

2. 勢力判定フェイズ

II. オプションルール

ピースを裏返して移動/プレイする。勢力判定フェイズに表に反す。これにより駆け引きの度合いが増す(???)。

III. 明確化

1. “move”とはピースを国から国へ移動させることを意味し、“play”とはピースを盤外から国へ新たに配置することを意味する。
2. 脅威レベルはピースをプレイした直後に変動させる(移動/プレイフェイズ中)。
3. 本ルールにはターン数が明示されていない。不要なのかもしれないが、ここでは”20ターン”を提案する(1ターン1年として、キューバ革命後の1965年からペレストロイカが始まった1985年まで)。

Latin Intervention - One Page Wars (C)

By Alex Kremer For 2 players

Latin Intervention is about cold war influence.

- Place the Panama canal in Panama. (This can not be moved!) Russia goes first.
- Each turn a player may move or play one of their pieces. (Place an Aid counter on Nicaragua for example.)
- At the end of each turn a contest of political wills occurs for every nation which has been influenced by a major power. Thus when you put aid in Nicaragua you will now roll.
- Each side (That has a piece in the nation) rolls 1d6. If the 1d6 = 6 or greater then the nation is now under your influence. (Place an influence counter.) If both sides get 6 or greater then no one gains the influence.
- Who ever gains the influence of 5 nations wins the game.
- Each time you play a piece you must move up the 'Threat Level.' If the threat level reaches WARNING. Then the game ends (With the one who triggered the warning losing the game. Consider this a situation of brinkmanship.)
- If you do not move or play a piece then you move down by 1 green each turn.
- If there is a green circle, then move the threat level up 1 green. A red = move +1 red one. The number above the star is the amount you add to an influence roll.
- Any time a nation gains an influence they can be challenged only if there is another piece from another nation in the nation.



Threat Meter

- Taking a piece off the board will reduce the threat meter by that amount. (You can not play a piece if you remove a piece.)
- When a nation successfully challenges and takes a position remove all opponets pieces from that nation. (Do not reduce threat!)
- A superpower wins at the end of the conflict resolve phase (After the dice are rolled)