

RED TURBULENCE

- 赤い乱気流 - 米中対立 1989-2036

Red Turbulence ユーザーズマニュアル

Ver1.0 2024.5.6

製作:るるる



◆1. はじめに ゲームコンセプトと目的

このゲームは、1989年の冷戦終結から2036年の近未来までの世界、特に米中対立軸に国際情勢をモチーフにしたシミュレーションゲームです。

冷戦終結で米国一極支配、西側の民主主義と資本主義国家中心の世界平和と繁栄が長く続くかに思われました。

しかしテロなどの低強度紛争、中国を代表とする新興国の台頭、ロシアの復活、そして米国同時多発テロに端を発したアフガニスタン戦争・イラク戦争など米国の国力と権威失墜などの基調の上に、現在もウクライナ戦争、ガザ紛争、コロナパンデミックの発生など世界の混乱は激化する一方です。グローバルサウスと呼ばれる新興国が力を付ける中、日米欧など西側諸国は「自由で開かれたインド太平洋」構想に基づいた外交政策の実現など、世界秩序を再構築する動きも現れています。

このゲームはこうした世界情勢をシミュレーションし近未来を占う事でもあり、またアルカイダや同時多発テロの無かった世界、ウクライナ戦争が発生しなかった世界など、歴史で禁忌な"IF"の平行ワールドの世界を体験するゲームでもあります。

このゲームは無料でデータを公開します。気になる事があったら、ご自分でアレンジして、是非とも自分だけの世界史を楽しまれてください。

またゲーム好きな方ならお気付きの通り、このゲームは米ソ冷戦をモチーフにした「Twilight Struggle」というゲームをモチーフ、といいますか、ゲームシステムをかなりパクりました。自分でその後の世界をモチーフにした続編を期待していたのですが、見つからず、それならば自分で作ってしまえ、と作ったものです。目の肥えたベテランの方にはかなり粗い作りになっていると思います。そこは各自手を加えていただければと思います。

かなり手を加えた結果、1プレイに2時間くらいかかる重ゲームになりました。バツサリと軽量化するのもありだと思います。

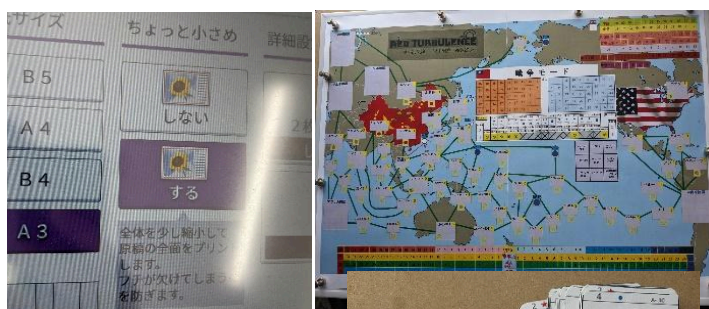
それでは、混乱の世界情勢平行ワールドへようこそ！

◆2. ゲームに必要なもの

・マップ

Pdfデータの1枚版をA2版印刷をネット印刷業者に頼む。あるいは2分割版をコンビニ等でA3カラー印刷し、貼り合わせてください。

コンビニプリンターの設定で「少し縮小して全体が欠けないようにする」を選択してください。



・カード 約180枚

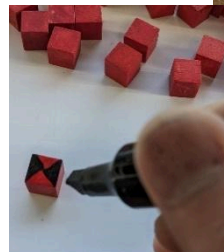
pdfデータをA4厚紙150gsm程度のものを家庭用プリンターで印刷、裁断してください。角を丸くカットする文具も市販されていますのでお勧めです。



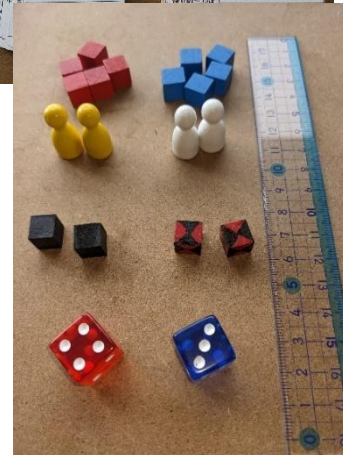
・マーカー 全9枚

pdfデータをA4厚紙150gsm程度のものを家庭用プリンターで印刷、裁断、糊付けしてください

・赤チップ・青チップそれぞれ100個程度 10mm立方体。amazonで購入できます



・黄色・白色ポーン駒それぞれ25個程度 直径12mmのチェス状の駒。amazonで購入できます



・黒チップ19個・赤黒チップ15個

amazonで木製無地の10mm立方体を購入できますので、黒ラッカー（ラッカーも百均で買えます）で塗装して作成してください。赤黒チップは赤ラッカーで塗装後、マジックペンで一部を黒く塗って下さい。

・6面ダイス2個

100均やamazonで購入できます。赤青別々のものがお勧めです

・ユーザーズマニュアル

こちらです

・VP±0 黒色チップ

・デフコン 5 黒色チップ

・国民不満 3 黒色チップ

・軍勢力 中国:5 米国:10

・経済技術力 中国:4 米国:10

・信用 中国:2 米国:7

・兵力 中国:25 米国:20

・先攻後攻は最初に両陣営ダイスを振り、目の大きい方で決定。先攻側が先に影響力(中国赤チップ、米国青チップ)を置く

初期セットアップ コマ等を配置する

・米国:影響力合計13Pを、日本・欧州諸国・韓国・沖縄・フィリピン・オーストラリア・カナダ・ニュージーランド・パナマの9か国・地域に配置(※同一国・地域への配置上限なし)

・中国:影響力合計9Pを、北朝鮮・パキスタン・ミャンマー・カンボジアの4か国・地域に配置(※同一国・地域への配置上限なし)

◆3. ゲームの基本フロー概要・勝敗条件



政治モード 序盤戦

- ・12ターン(1989-2000年の12年間)
- ・序盤戦カードを良く切り、裏にして米国・中国それぞれに15枚ずつ配布
- ※特殊なカード(後述)である「支配国比較カード」1枚と、「欧州諸国カード」を必ず混ぜる
- ・その後は1989先攻→1989後攻→1990先攻→1990後攻・・・と続く

◆1ターンの基本の流れ

- ①(中国プレイヤーのみ)対米宣戦布告をするならここで行う(戦争モード(※後述)へ突入)
- ②自分の手札から任意のカードを出す
イベントとして発動させるか、ポイントとして消費するか決める (※後述)
- ③1Pのポイントと、②でポイント消費を選んだ場合の合計ポイントを自陣の影響力のある国・諸国か、補給線でつながっている隣接国・地域に配置する。又は1Pを兵力1として兵力増強。
- ④自分の手番終わり、相手の手番となる

※中国側からのみ、対米宣戦布告をすることができる。中国の手番で、②のカードを出す前に行うことができる。その後、両陣営は戦争モードのルール・フローに基づいて行動する。

◆12ターン終了時

- ・以上を12ターン先攻/後攻行う。
- ・原則的に3枚余るが、すべての序盤カードは破棄する。
※特殊なカード(後述)である「支配国比較カード」1枚と、「欧州諸国カード」は必ず12ターン中で使用しなければならない。
- ・序盤戦終了後、軍事力等の比較によるVP調整は行わない。(中盤戦以降行う。後述)



政治モード 中盤戦

- ・12ターン(2001-2012年の12年間)
- ・中盤戦カードを良く切り、裏にして米国・中国それぞれに15枚ずつ配布
- ※特殊なカード(後述)である「支配国比較カード」1枚と、「旧ソ連諸国カード」「アフリカ諸国カード」を必ず混ぜる
- ・先攻後攻は序盤戦終了VP計算後にVPが大きかった方。±0の時はダイスで決定。
- ・その後は2001先攻→2001後攻→2002先攻→2002後攻・・・と続く

◆1ターンの基本の流れ

序盤戦と同様。省略

◆12ターン終了時

- ・以上を12ターン先攻/後攻行う。
- ・原則的に3枚余るが、すべての中盤カードは破棄する。
※特殊なカード(後述)である「支配国比較カード」1枚と、「旧ソ連諸国カード」「アフリカ諸国カード」は必ず12ターン
中で使用しなければならない。
- ・中盤戦終了後、以下の計算式に基づいてVP調整を行う

計算式=(米国の軍事力-中国の軍事力)+(米国の経済技術力-中国の経済技術力)+(米国の信用-中国の信用)

以上計算式で出た値がプラスならばその数だけ米国側にVPを動かし、マイナスならば中国側に動かす



勝敗判定①

政治モード

- ・国民不満が最大の15→中国プレイヤー敗北 (中国共産党政権が倒れます)
- ・自陣の行動によりデフコンを1にした→そのプレイヤーの敗北
- ・どちらか一方にVPが25に達した→そのプレイヤーのサドンデス勝利

戦争モード

- ・兵力0になった→そのプレイヤーの敗北
- ・自陣や同盟国の行動によりデフコンを1にした→そのプレイヤーの敗北
- ・戦争中にダイスでウクライナ戦争・ガザ紛争・朝鮮半島有事を併発しデフコン1になった→両プレイヤーの敗北



政治モード 終盤戦

- ・前半12ターン(2013-2024年)、後半12ターン(2025-2036年)
- ・終盤戦カードを良く切り、裏にして米国・中国それぞれに30枚ずつ配布
- ※特殊なカード(後述)である「支配国比較カード」1枚と、「中南米諸国カード」「中近東諸国カード」を必ず混ぜる
- ・先攻後攻は中盤戦終了時にVPが大きかった方。±0の時はダイスで決定。
- ・その後は2013先攻→2013後攻→2014先攻→2014後攻・・・と続く

◆1ターンの基本の流れ

基本的には序盤戦・中盤戦と同様だが、イベントダイスが加わる。

- ・序盤戦中盤戦同様、(中国プレイヤー)対米宣戦布告をするならここで行う(戦争モードへ突入)
- ・ダイスを2個振る。目によってウクライナ戦争、ガザ紛争、コロナパンデミックが発生したり停戦したりする。(後述)
- ・②の結果により、米国・中国は自分のターンの時にパラメータを動かす
- ・以後の、カードやポイントの配置は同様。

◆前半12ターン終了時

計算式=(米国の軍勢力-中国の軍勢力)+(米国の経済技術力-中国の経済技術力)+(米国の信用-中国の信用) 中盤戦終了後と同様、以上の計算式でVPの移動をする。

特にカードの破棄や特殊カードの強制的な使用などはない。特殊カードは後半ターンまでに使用すればよい。

◆前半後半24ターン終了時

- ・以上を24ターン先攻/後攻行う。

※特殊なカード(後述)である「支配国比較カード」1枚と、「中南米諸国カード」「中近東諸国カード」は必ず24ターン中で使用しなければならない。

- ・最後のVP調整計算を行う

計算式=(米国の軍勢力-中国の軍勢力)+(米国の経済技術力-中国の経済技術力)+(米国の信用-中国の信用)+(米国の支配国数-中国の支配国数)+(米国の欧州・中近東・旧ソ連・アフリカ・中南米5諸国影響力総合計-中国の欧州・中近東・旧ソ連・アフリカ・中南米5諸国影響力総合計)+3 (※小数点以下切り捨て)

以上計算式で出た値がプラスならばその数だけ米国側にVPを動かし、マイナスならば中国側に動かす



勝敗判定②

- ・終盤戦後半終了後の計算でVPが大きかったプレイヤーの勝利

◆4. 政治モード詳述

4-1. 各数字・パラメータについて

- ・VP Victory Pointの略でこのゲームの勝敗を決める最重要なパラメータです。
中国側25～±0～米国側25の51段階あり、該当するポイントに黒チップを1つ置きます。
- ・国民不満 中国国民の政府への不満です。1～15。上限の15まで達すれば共産党政権が倒れ、中国側の敗北です。10を超えさらに上昇する危険性が高くなったら、中国側は対米宣戦布告をする可能性が高くなります。該当する値に黒チップを一つ置きます。
- ・デフコン 全世界的な核戦争の危険を示します。5～1までの5段階があります。自軍・同盟軍の行動で1(つまり全面核戦争)に落としたプレイヤーの敗北です。平時は5ですが、ウクライナ戦争やガザ紛争、そして米中戦争で値が下がります。該当する値に黒チップを1つおきます。
- ・軍事力 軍事力。そのままです。両陣営とも1～25まであり、それぞれ該当する値に米中両陣営は赤・青チップを置きます。カードやウクライナ戦争などのイベントで上昇・下落します。中盤戦終了後、終盤戦前半戦と後半戦の終了後にVP計算の基準となります。
- ・経済技術力 経済力と科学技術力を示します。両陣営とも1～25まであり、それぞれ該当する値に米中両陣営は赤・青チップを置きます。カードやウクライナ戦争、コロナパンデミックなどのイベントで上昇・下落します。中盤戦終了後、終盤戦前半戦と後半戦の終了後にVP計算の基準となります。
- ・信用 世界的な信用度、説得力、ソフトパワーを示します。両陣営とも1～25まであり、それぞれ該当する値に米中両陣営は赤・青チップを置きます。カードやガザ紛争などのイベントで上昇・下落します。中盤戦終了後、終盤戦前半戦と後半戦の終了後にVP計算の基準となります。
- ・兵力 軍隊の規模です。政治モードでは全く関係がなく、戦争モードで最重要になってきます。戦争になればゴリゴリ削りあい、ゼロになれば敗北です。それぞれ該当する値に米中両陣営は赤・青チップを置きます。政治モードで兵力を1増やすには、影響力を1消費します。

4-2. 影響力配置・除去と国(地域)支配、〇〇諸国、本土(米国)、台湾について

このゲームの基本は影響力の配置と国(地域)の支配です。

影響力配置として、米国は青チップ、中国は赤チップを指定の数だけ、自分の判断で特定の国(地域)や〇〇諸国に配置していきます。

それぞれ影響力を置けるのは、前回までに自分の影響力を置いてある国(地域)およびそこから緑色の補給線でつながっている国(地域)および〇〇諸国だけです。

国(地域)には影響力の上限値があり、その上限をすべて自陣の影響力を配置すれば、自陣の支配下に置いたことになります。その際、中国は黄色ポーン駒、米国は白色ポーン駒を円形の中に置いて支配下であることを明示します。

〇〇諸国とは欧州諸国、旧ソ連諸国、中近東諸国、アフリカ諸国、中南米諸国の5諸国です。枠の上限値として欧州は20、その他諸国は16の上限値があります。しかし5諸国については上限値まで自陣の影響力を配置しても支配下には置けません。

既に敵陣の駒が上限値に達し敵支配下にある場合にも浸食は出来ます。

影響力1ポイント消費すれば敵影響力を一つ除去し空席にできます。そのうえでさらに影響力1ポイント消費すれば自陣の駒を一つ置けます。

そのターンで1ポイントしか使えない場合には空席を1つ作るだけです。しかしその場合でも敵影響力上限値から減らせたので、その国(地域)は敵の支配下からは脱し中立国となります。

(註)このゲームでは国(地域)という扱いをしますので、ゲーム上特別な地域については同じ国の施政

下にありながら何か所も独立した国(地域)が存在します。

例: 日本、沖縄、尖閣諸島、オーストラリア、豪ココス諸島など

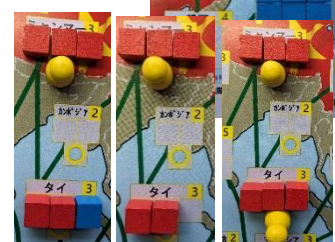
(例) 日本の上限値は6で、沖縄は4、韓国は4であり、3国(地域)とも緑色の補給線につながっています。初期セットアップで日本にだけ米国の影響力青チップ2が置かれています。

次の米国ターンで、日本及び、日本と補給線につながっている沖縄にも韓国にも影響力を配置できます。その後のターンで日本に最大の6を米国が影響力を配置できれば米国支配となり、白色ポーン駒を置きます。

ただし日本に一つでも赤チップ(中国の影響力)が置かれていれば、それを除去して上限値の6の青チップを置かない限り支配は出来ません。

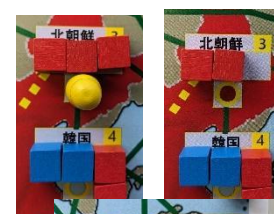


(例) ミャンマーは中国支配。補給線につながっている上限3のタイは赤チップ2、青チップ1が配置されている中立国です。中国ターンで2の影響力を行使できるとします。1ポイントで青チップを除去しました。さらに最後の1ポイントで赤チップを上限の3つ目を置き、タイは中国支配となり、黄ポーン駒を置くことになりました。



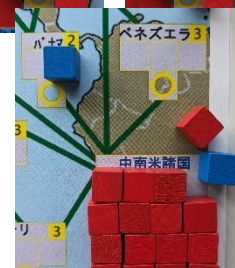
(例) 韓国は赤2、青2の影響力のある中立国です。補給線につながっている北朝鮮は上限値3全て赤の中国支配です。

赤チップがあっても関係なく、韓国には青2の影響力がありますので、米国ターンで北朝鮮に影響を与えることは出来ます。影響力ポイント1を使い、北朝鮮の赤チップを1つ減らすことが出来ます。こうして空席が出来たので北朝鮮は中国支配ではなく中立国扱いとなり、黄ポーン駒を除去しなければなりません。



(例)

パナマに既に青チップが1つ置かれています。米国ターンでは補給線につながっている中南米諸国にも青チップを配置できます。もし既に16の上限値いっぱい赤チップが置かれていた場合、それを除去した後に影響力を配置できます。



本土および特別な補給線について説明します。

アラスカ、ハワイ、グアム、サモアの4地域については米国本土という扱いであり、中国は赤チップを置くことが出来ません。(ただし戦争モードの停戦交渉で中国側に領土割譲した場合を除く)



またこの4地域は米国本土扱いなので、例えばサモアと補給線が繋がっているニウエ、フィジー、ツバルはいつでも影響力を配置できます。



メキシコ・カナダ・日本・沖縄については直接米国と補給線(青白のストライプ線)が繋がっていますので、同様にいつでも影響力を配置できます。



中国側には米国側のハワイ等にあたる国(地域)はありません。

ミャンマー、ベトナム、北朝鮮、ロシアについては中国の隣国なので直接補給線(赤黄のストライプ)が繋がっており、いつでも影響力を配置できます。



国(地域)の代わりに、戦争モードに備えて兵力増強することも可能です。1ポイントで兵力1増強です。3の影響力を全て兵力増強に使えば、兵力を3増強でき、例えば米軍兵力24→27に増強ならば青チップを24から27に移動します。

最後に台湾について説明します。

ゲームの都合上、台湾は米国と特別な関係のある中立国という扱いです。

米中どちらの陣営も影響力は置けません。(ただし戦争モードの停戦交渉で中国側に領土割譲した場合を除く)

また、米国は台湾を起点として沖縄やフィリピンに影響力を配置することもできません。

ただし、戦争モードの停戦交渉で台湾を米国側/中国側に領土割譲した場合は、その後の政治モードで台湾を起点として沖縄やフィリピンへの青色/赤色の影響力チップを配置することは可能です。



4-3. カードについて

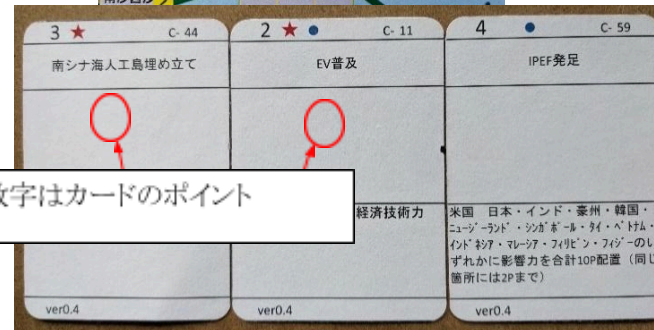
4-2で説明した、そのターンで配置できる影響力を決めるのは、配られたカードです。

カードの上部には、左上に数字、★●といった記号があります。右上端はカードの通し番号です。

左上の数字はカードのポイント、★は中国側、●は米国側のカードであることを示しています。

★●と書いてあるカードは米中両方のカードです。

数字はカードのポイント



自陣側および両方側のカードを自分のターンで手札として切る場合は、カードをイベントとして発動するか、ポイントとして消化するかを選べます。口頭で「イベント発動」「ポイント消化」と相手に伝えてください。ポイント消化を選んだ場合、そのイベントは発動しません。

イベントとして発動した後では、1ポイント追加で可能な国地域に影響力を配置できます。

ポイント消化を選んだ場合、左上の数字+1の影響力を配置できます。

敵陣側のカードを手札として切った場合は少し特殊です。敵陣側のイベントは必ず発動します。その時だけは一時的に敵プレイヤーに行動させます。敵イベント発動後、こちらは左上の数字+1の影響力を配置できます。

ただし、特定の状況下でないと発動しないイベントもあり、その際は自陣・両方カードならばポイント消化しか選べず、敵カードならばイベント発動せずポイントだけ行使できます。

(例)「3 ★ 中・ソロモン諸島安全保障協定締結」を中国側が切り、イベントとして発動を選んだ場合。

中国は既に米国が影響力を置いていても全除去してソロモン諸島に赤2と黄ポーン駒を置いて支配下に置けます。(これが、「2 ★ ニウエ・台湾断交」ですと、中国はニウエに影響力を2配置となっています。既に米国影響力が2あった場合は、影響力1消費して一つ空席を作り、もう1消費して赤チップを配置する、ということになります。)

(例)「2 ★● EV普及」を米国ターンで切り、イベント発動を選んだ場合は、イベント発動し米国の経済技術力を+2にした後、1ポイントの影響力を行使できる。ポイント消化を選んだ場合は、左上の数字の2+1、つまり合計3の影響力を配置できます。

(例)「4 ● ソ連崩壊」を中国側が切った場合。必ずイベントは発動します。中国の国民不満は1上昇し、米国はVP+2、軍事力+3となります。ただしその後左上の数字の4+1、つまり合計5の影響力を中国側は行使できます。

(例)「2 ★ 露朝首脳会談 2023(※ウクライナ)」のカードを米国側が切った場合。ウクライナ戦争が勃発していなければイベントは発動しません。イベント無しで、米国側は左上の数字2+1つまり3の影響力を行使できます。

4-4. 特殊カードについて

特殊カードには、「支配地域比較カード」3枚と「〇〇諸国比較カード」5枚があります。

4-4-1. 支配地域比較カード

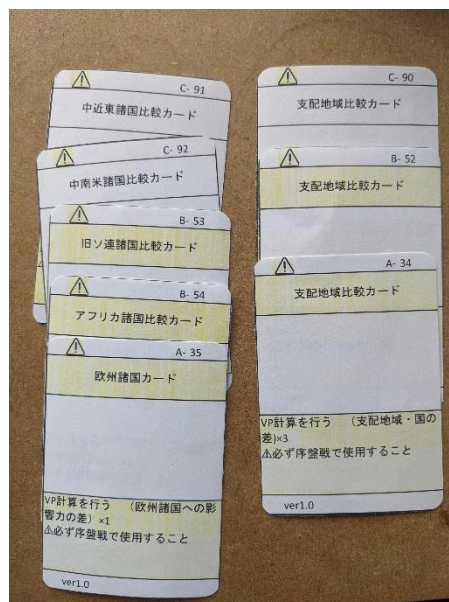
「支配地域比較カード」とは切られた時点での支配した国(地域)の数を比較しVP調整を行うカードです。

序盤戦、中盤戦、終盤戦の中で1枚だけ、そして必ず使用されなければなりません。カード固有のポイントは付与されません。

カードにも書いてありますが、支配している国(地域)の数の差×3の数だけ、支配国の多い陣営にVPを移動します。

VP移動の後通常カード同様に1だけ影響力を行使できます。

(例)現在のVPが米国側に4の状態中国側が支配地域比較カードを切りました。支配している国が米国12、中国14だとした場合、 2×3 つまり6だけ中国側にVPを移動します。 $4-6=-2$ 、つまり中国側にVP2となります。そののち、中国側は通常カード同様に1だけ影響力を行使できます。先にVP計算をしてから、影響力を行使できます。影響力を行使後にVP計算してはダメです。



4-4-2. 諸国比較カード

「〇〇諸国比較カード」は切られた時点での指定諸国内での影響力の数を比較しVP調整を行うカードです。

- ・欧州諸国カード(序盤戦)
- ・旧ソ連諸国カード、アフリカ諸国カード(中盤戦)
- ・中近東諸国カード、中南米諸国カード(終盤戦)

の5枚があり、それぞれのプレーの中で必ず使用されなければなりません。計算は簡単です。影響力の差を引き算し、数の多い方にVPを移動します。計算ののち、通常カード同様に1の影響力を行使できます。

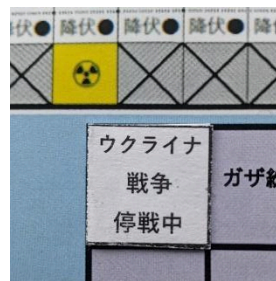
(例)中盤戦で中国側が旧ソ連諸国カードを出してきました。その時のVPは米国側2でした。中国の影響力(赤チップ)は8、米国(青チップ)は2でした。 $8-2=6$ つまりVP6を、数の多い中国側に移動するので、 $2-6=-4$ 。VPは中国側4となりました。その後中国側は1の影響力をマレーシアに行使しました。

4-5. ウクライナ戦争、ガザ紛争、コロナパンデミックについて

非常に悲しいことですが、現在の国際情勢を考えるにこちらも考慮せねばなりません。中盤戦までは発生しません。終盤戦以降、特に米国側は勃発・発生に脅えながらプレーせねばなりません。

4-5-1. ウクライナ戦争

終盤戦、各ターンの最初に両陣営ともダイスを2回振ります。1回目6、2回目6又は5(以後【6-6】又は【6-5】と表記します)だった場合、ウクライナ戦争



が勃発します。「ウクライナ戦争・交戦中」マーカーをマップに置きます。

即時にデフコンは1低下します。米国側は停戦するまで毎ターン、軍事力と経済技術力を1低下させねばなりません。中国側は特に変化はありません。

ダイスでどちらかの陣営がダイスで【6-4】、【6-3】、【6-2】、【6-1】の目を出せば停戦が実現します。デフコンは1上がり、「ウクライナ戦争・交戦中」マーカーを裏返し「ウクライナ戦争・停戦中」にします。これ以上米国は毎ターンごとに軍事力と経済技術力を削られることはありません。

しかしプーチン大統領の執拗な野望は尽きません。その後再度【6-6】、【6-5】の目が出た場合、戦争は再開します。デフコンは再度下がり、またマーカーを裏返します。また米国は毎ターンごとに軍事力と経済技術力を削る羽目になります。

また一度開戦すれば、その後停戦中でも「露朝首脳会談 2023(※ウクライナ)」などのカードイベントが発動可能になります。

尚、交戦中に再度【6-6】、【6-5】が出たり、停戦中や勃発前に【6-4】、【6-3】、【6-2】、【6-1】が出ても何も起きません。

4-5-2. ガザ紛争

歴史的に因縁が深い中東の地です。

終盤戦、各ターンの最初に両陣営ともダイスを2回振ります。【5-6】又は【5-5】だった場合、ガザ紛争が勃発します。「ガザ紛争・交戦中」マーカーをマップに置きます。

即時にデフコンは1低下します。米国側は停戦するまで毎ターンごとに信用を1低下させねばなりません。中国側は特に変化はありません。

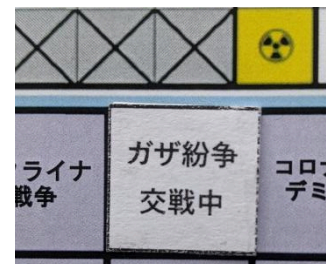
ウクライナ戦争と並行して紛争が進むこともあります。その場合確実にデフコンは3まで下がり、米国は軍事力・経済技術力・信用を毎ターン、同時に失っていきます。

ダイスでどちらかの陣営がダイスで【5-4】、【5-3】、【5-2】、【5-1】の目を出せば停戦が実現します。デフコンは1上がり、「ガザ紛争・交戦中」マーカーを裏返し「ガザ紛争・停戦中」にします。これ以上米国は毎ターンごとに軍事力と経済技術力を削られることはありません。

しかし一度火のついた怨念と恐怖の連鎖は容易には消えません。その後再度【5-6】、【5-5】の目が出た場合、紛争は再開します。デフコンは再度下がり、またマーカーを裏返します。

また一度開戦すれば、その後停戦中でも「イラン イスラエルミサイル攻撃(※ガザ)」などのカードイベントが発動可能になります。

ウクライナ戦争同様、交戦中に再度【5-6】、【5-5】が出たり、停戦中や勃発前に【5-4】、【5-3】、【5-2】、【5-1】が出ても何も起きません。



4-5-3. コロナパンデミック

多数の人命が失われるだけでなく、世界経済がパニックになります。

終盤戦、各ターンの最初に両陣営ともダイスを2回振ります。【4-6】又は【4-5】だった場合、コロナパンデミックが発生します。「コロナパンデミック・発生中」マーカーをマップに置きます。

毎ターンごとに米国は経済技術力が1減らします。中国は最初の1ターンのみ、経済技術力3減らし国民不満は3増えます。

ダイスでどちらかの陣営がダイスで【4-4】、【4-3】、【4-2】、【4-1】の目を出せばコロナパンデミックは終息します。一度終息すれば、mRNAワクチンのお陰で、再度【4-6】、【4-5】の目が出ても二度とパンデミックは再発しません。

4-6. その他のマーカーについて

4-6-1. マラッカ海峡封鎖

シンガポールを米国・中国いずれかが支配下に置いた場合、その陣営はVP+1、経済技術力+1となります。途中で中立国となった場合、VP-1、経済技術力-1となります。中国支配下で「マラッカ海峡★」、米国支配下で「マラッカ海峡●」マーカーをマップに置きます。

4-6-2. パナマ運河封鎖

パナマを米国・中国いずれかが支配下に置いた場合、その陣営はVP+1、経済技術力+1となります。途中で中立国となった場合、VP-1、経済技術力-1となります。中国支配下で「パナマ運河★」、米国支配下で「パナマ運河●」マーカーをマップに置きます。

4-6-3. ベーリング海峡封鎖

まずあり得ない状況ですが、露領チュクチと米領アラスカの両方をいずれかの陣営が完全支配した場合です。中盤戦で出てくるカード「北極海航路開発」を使用したうえで、ロシアを超えてチュクチを米国が支配するか、中国がチュクチだけでなく米中戦争停戦後に割譲されたアラスカを支配する状況です。この場合北極海航路は完全に支配したも同然です。

その場合、その陣営はVP+2、経済技術力+2となります。途中で完全支配が崩れた場合、VP-2、経済技術力-2となります。中国支配下で「ベーリング海峡★」、米国支配下で「ベーリング海峡●」マーカーをマップに置きます。

4-6-4. トランプ政権誕生

終盤戦でイベントカードとして発動する可能性があります。発動した場合「トランプ政権」マーカーを置きます。一度発動したら除去はしません。

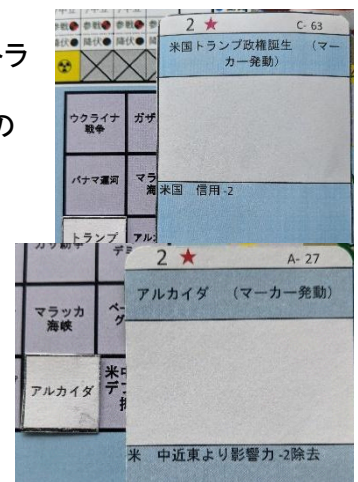
発動したら、米国の信用-2となります。また、「米 イラン核合意脱退」などのイベントカードが発動可能になります。

4-6-5. アルカイダ

序盤戦でイベントカードとして発動する可能性があります。発動した場合「アルカイダ」マーカーを置きます。一度発動したら除去はしません。

中盤戦で「米国同時多発テロ」がカードイベント発動可能になります。その場合さらにマーカーを裏返し、「米国同時多発テロ」にします。

「米国同時多発テロ」が発動後、同じく中盤戦で「アフガニスタン戦争」がカードイベント発動可能になります。（「アルカイダ」だけでは発動しない）

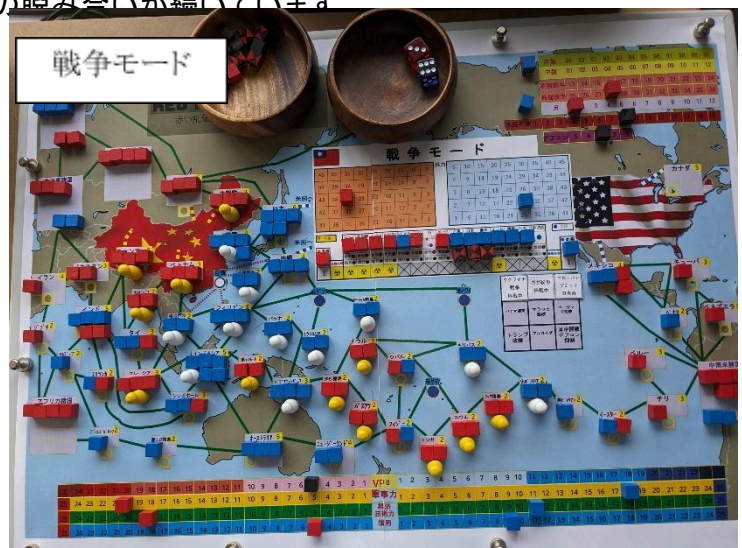


4-6-6. 金門島危機2024

2024年にアモイ近くの台湾統治下の離島・金門島近海で中国漁船の転覆事故がありました。それを口実にした中国海警と台湾当局の巡視船同士の睨み合いが続いています。

終盤戦にカードイベントにより発生します。

中国側はダイスを振り、出目が3以下ならば、米中開戦時のデフコン低下を通常の2から1に抑えることができます。「金門島・デフコン抑制」マーカーを置きます。



◆5. 戦争モードフローチャート・概要

開戦

- ・政治モード中に中国ターンで行う。開戦は中国側のみ実施可能。中国側が先手、米国側が後手。
- ・日本・台湾・オーストラリアは米国同盟国として自動参戦。その他の初期参戦国は政治モードの支配国に従います
- ・開戦を宣言した年の1月から開始。その年の1月から1ターンごとに1か月進む。
- ・開戦宣言で国民不満 -5、デフコン -2（金門島デフコン抑制マーカー発動時は-1）
- ・マップ上の「戦争モード」枠内にチップを配置します。（詳細は6-2.チップの配置 参照）
米国同盟国：青チップ配置、中国同盟国：赤チップ配置、中立国：置かない
交戦中：赤黒チップ配置、降伏：黒チップ配置、未参戦：何も置かない
米国：青チップ、中国：赤チップの各1個を、「動員2」に配置

先攻：中国

1. ランダムイベントフェイズ ダイスを二回振り出目判定（6-2.ランダムイベント詳述参照）
 - ・参戦中の同盟国が戦術核を使用した場合、判定・数値変化は米中の戦術核使用と同様
 - ・中国国内反乱勢力の参戦の時は国民不満 +3
2. アクションフェイズ 以下①～④のいずれかのアクションを行う
 - ①通常兵器による攻撃 ※詳細は後述
 - ②兵力動員 ※詳細は後述
 - ③戦術核攻撃 ※詳細は後述
 - ④和平交渉提案 ※詳細は後述

後攻：米国

- ・中国同様の処理を行う。中国にターンが移動した時、1か月時間が進む。

年越し

- ・年が変われば年マーカーも進め1月にする 国民不満+1
- ・さらに、米中の兵力差によって以下の計算で毎年1月に国民不満は上下する
計算式 = (米側兵力 - 中国側兵力) ÷ 10 ※小数点以下切り捨て

◆戦争終結 いずれの時に戦争は終結する

- ①和平が成立 → 通常政治モードに戻る。政治モードの年は翌年。VPが大きい方が先攻
- ②いずれかの敗北
 - (1)兵力がゼロ
 - (2)どちらかのアクションによりデフコンを1にした(全面核戦争)
 - (3)国民不満15に達し共産党政権崩壊。中国敗北。
- ③両方の敗北 ウクライナ戦争、ガザ紛争、朝鮮半島有事によりデフコン1

6-1-1. 通常兵器による攻撃

- ・通常兵器により相手の兵力を削ります。反撃を受ける事もあります。
- ・自陣側・敵陣側の同盟国に数値変化はありません。

・ダイスを1つ振り、出目を基に計算します。計算した値を相手兵力から削ります。

マイナスならば自陣兵力を削ります。

計算式 = 出目 + (自陣兵力 - 敵陣兵力) ÷ 10 ※1

+ (自陣軍事力P - 敵陣軍事力P) ÷ 5 ※1

+ (参戦中の自陣同盟国数 - 参戦中の敵陣同盟国数) ÷ 2 ※1 ※2



5	10	15	20	25	30	35	40	45
45	40	35	30	25	20	15	10	5
44	39	34	29	24	19	14	9	4
43	38	33	28	23	18	13	8	3
42	37	32	27	22	17	12	7	2
41	36	31	26	21	16	11	6	1

※1 小数点以下切り捨て

※2 参戦中とは赤黒チップを置いた国のこと。黒チップ(降伏済み)を除く。

6-1-2. 兵力動員

徴兵により不足した兵力の補充を行います。

・2回まで可能です。

1回目はマップの兵力動員の項目の赤/青チップを2→1に移動します。

2回目はチップを除去します。

・中国側のみ、国民不満 +1となります。

・ダイスを1つ振り、出目を基に計算し、値を基に増員されます

計算式 = $2 \times \{ \text{出目} + (\text{参戦中の自陣同盟国数} - \text{参戦中の敵陣同盟国数}) \}$



6-1-3(1) 戦術核攻撃

・両陣営とも1回まで可能です。自陣が実施後、同盟国が勝手にすることもあります。その際は

「6-1-3(2) 2回目以降の戦術核攻撃」参照

・中国側が攻撃を受けた場合、国民不満 +5、中国側が攻撃を行った場合、国民不満 -5

・信用が10低下する(同盟国によるランダムイベントも同様)

・最初の戦術核攻撃で必ずデフコンは1低下する

・同盟国がランダムイベントで勝手に戦術核攻撃を行うことがあります。

その際の数値処理はこの処理と同様です。

・ダイスを1つ振り、以下の計算式で計算した値を相手兵力から削ります。

マイナスの場合は敵にも味方にも損害は出ません。



計算式 = $5 \times \{ \text{出目} + (\text{参戦中の自陣同盟国数} - \text{参戦中の敵陣同盟国数}) \}$

自国・同盟国が戦術核攻撃を行った場合、黒チップを  マークの上に置きます。

6-1-3(2) 2回目以降の戦術核攻撃

2回目以降の(ランダムイベントによる同盟国含む)戦術核攻撃でのデフコン変化を計算します。

・ダイスを1つ振る。

出目が4~6→デフコン1低下

出目が1~3→デフコン変化なし

・自陣および自陣同盟国の戦術核攻撃でデフコン1にした場合、即敗北です

6-1-4. 和平交渉提案

・戦闘もターン進行も一切行わず、以下の提案を申し出ます

(1) 自陣支配下の国を相手に割譲(相手支配下に)する

米国側は米本土と台湾、中国側は台湾を相手に割譲できます

1国ごとに VP3(米本土・台湾は VP10)敵陣営に動かす

(2) 自陣兵力を削減する。兵力5ごとにVP1敵陣営に動かす

(3) 自陣軍事力を低下させる。軍事力1ごとにVP1敵陣営に動かす

・以上条件で双方合意すれば停戦し、翌年の政治モードからスタートします

・中国側から申し出て妥結した場合、国民不満+4、米国側からなら国民不満-4となります

- ・交渉が拒否された場合、数値変化はなく戦闘モードに戻ります

6-2. チップの配置

- ・開戦したら、マップ上の「戦争モード」枠内にチップを配置します。

6-2-1. ★/●/中立の項目

米国同盟国：青チップ配置、中国同盟国：赤チップ配置、中立国：何も置かない

日本・台湾・オーストラリアは米国同盟国として自動参戦。その他の初期参戦国は政治モードの支配国に従います。戦争モードの継続中(停戦交渉実現しない限り)は除去や置き換えはされません。

6-2-2. 交戦中/降伏/未参戦の項目

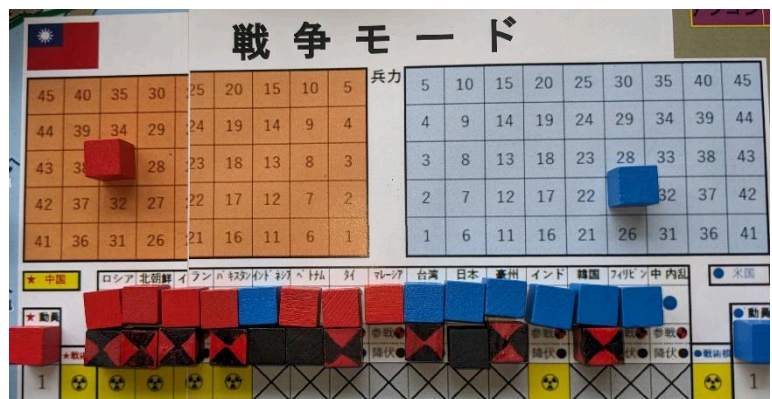
交戦中：赤黒チップ配置、降伏：黒チップ配置、未参戦：何も置かない

戦闘の推移(ダイスによるランダムイベント)により、同盟国が参戦/降伏します。(詳細は 6-3. ランダムイベントフェイズ詳述 を参照)

新たに参戦したら赤黒チップを、参戦後降伏したら黒チップを配置します。

一度降伏したらその同盟国は、その戦争モード中は二度と参戦はしません。

参戦中に参戦の目が出たり、降伏後に降伏・参戦の目が出てても何も発生しません。



6-2-3. 動員の項目

開戦直後は米国：青チップ、中国：赤チップの各1個を、「動員2」に配置

1回目動員はマップの兵力動員の項目の赤/青チップを2→1に移動します。

2回目動員はチップを除去します。



6-2-4. 戦術核攻撃の項目

戦術核攻撃を米中や同盟国が行った場合、☢マークに黒チップを配置しますが、最初は未配置。

その後米国・中国やその同盟国が使用した場合、☢マークの上に黒チップを配置。



★中国側プレイヤーダイス

●米国側プレイヤーダイス

※ロシア、北朝鮮、イラン、パキスタンは米国に支配されていない限り中国陣営。米支配の時は中立・不参戦
※台湾は必ず米陣営であり自動参戦
※中国内乱は必ず米陣営で、ダイスで参戦or降伏する。国民不満 +3
※日本、豪州は中国に支配されない限り米国陣営であり、その際は自動参戦。中国支配の時は中立・不参戦
※インド、韓国、フィリピンは中国に支配されない限り米国陣営でありダイスで参戦。中国支配の時は中立・不参戦
※インドネシア、ベトナム、タイ、マレーシアは中国支配の時は中国陣営。米国支配の時には米陣営
 どちらの支配でもなければ中立不参戦。いずれの陣営の時はダイスで参戦する
※自動参戦の台湾・日本・豪州を除き、参戦はダイスで決める。
※参戦後、一度ダイスで降伏の目が出たら、二度と再参戦できない。
※参戦前に降伏の目が出ても効力はない。
※ウクライナ戦争、ガザ紛争が勃発すればデフコン-1、朝鮮半島有事勃発はデフコン-2
 ウクライナ戦争、ガザ紛争、朝鮮半島有事によりデフコン1となった場合は双方とも敗北
 停戦すればデフコンが朝鮮半島有事は+2、ウクライナ戦争、ガザ紛争は+1に回復
 既に勃発中の戦争が再度勃発の目が出た、停戦中に停戦中の目が再度出た場合は何も起こらない
※参戦中の同盟国に☆が出たら同盟国が戦術核を使用する

(例) 中国側がダイスを二回振り、1回目1、2回目5が出ました。この時のデフコンは3でした。

→出目は中国側の表で15。朝鮮半島有事が勃発します。デフコンは2低下し1になり双方敗北。

※米中や同盟国の戦術核攻撃と違い、ランダムイベントで朝鮮半島有事、ガザ紛争、ウクライナ戦争によりデフコン1に低下した場合は双方の敗北です。

(例)中国側がダイスを二回振り、1回目4、2回目6が出ました。この時パキスタンは中国側で参戦中、デフコンは2です。

→出目は中国側の表で46。パキスタンが戦術核攻撃を勝手に始めました。デフコンは-1、つまり1に低下し全面核戦争。同盟国のやらかしは盟主の過ち。中国側の敗北です。

◆7. その他補記事項

適宜追加、改訂していきます。

また、PdfだけでなくExcel・Wordファイルも公開しますので、各自ご自由にアレンジしてください。

◆8. 終わりに

プレーしてみていかがでしょうか。

重いし疲れたと思います。

アイデアがあれば、貴方の自由に変更してみてください。

またご意見があればページ下へのメール連絡か、公式ブログへコメントをください。

ここまで長い時間お付き合いいただき、誠にありがとうございました。

ただただ、世界平和を祈ります。こんなおぞましい現実にはゲームだけのものにしてもらいたいです。
思考実験をすることで抑止力を高め、備えを固めることが出来ると信じています。

世界平和を祈りまして。

2024年5月6日 風の強い曇り空、初夏の日

作者:るるる

e-mail:

red.turbulence.2024@gmail.com

公式ブログ:

<https://red-turbulence.blogspot.com/>