

# Crisis 2020

## AMERICA DIVIDED

### 目次(TABLE OF CONTENTS)

- [0.0] 本ルールについて(Using These Rules)
- [1.0] はじめに(Introduction)
- [2.0] 備品(Equipment Used)
- [3.0] プレイの手順(Sequence of Play)
- [4.0] クライシスカード(Crisis Cards)
- [5.0] 攻撃(Attacking)
- [6.0] 情報紛争(Data Conflict)
- [7.0] 移動(Movement)
- [8.0] 武力紛争(Armed Conflict)
- [9.0] 中立化からの復帰  
(Neutralization Recovery)
- [10.0] 勝利条件(How to Win)
- [11.0] シナリオ(The Scenarios)
- [12.0] 拡張ゲーム(Advanced Game)
- [13.0] デザイナーズノート(Designer's Notes)

本日本語ルールは v1.0 を元に作成しました。原文が必要な場合は下記 URL より入手してください。  
[http://www.victorypointgames.com/documents/C2020\\_rules.pdf](http://www.victorypointgames.com/documents/C2020_rules.pdf)

### [0.0] 本ルールについて(USING THESE RULES)

**初めて登場した用語**は、参照しやすいように**濃赤色**で表示されている。

**ルール各章**の見出しは**緑色**で表示されており、左端に章番号が記載されている(例えば、(4.0)は第4章である)。これらのルールには、ゲームの主題やコンポーネント、プレイの手順、本ゲームのシステム、初期配置や勝利条件などが記述されている。

各ルールには、そのルールの基本概念や手順を記述した**「用例」(Case)**が含まれている。これらの用例には、ルールの適用を制限するような例外も含まれている。各用例には番号が付けられている。例えば、(4.1)はルール第4章の最初の用例である; また第4章の次の用例は(4.2)となっている。

**重要事項**は**赤色**で表示されている。

**例**は**青色**で表示されている。

**網掛け**の文章は、ゲームデザイナーによる註記であり、そのルールがどのようなアイデアやコンセプトに基づいているかを解説している。

### [1.0] はじめに(INTRODUCTION)

**Crisis 2020** はアメリカ国内における合衆国政府と反乱軍との間の政治・社会的、及び軍事的な衝突をシミュレートするものである。このゲームはプレイヤーに暗く困難な未来におけるこれまでとは異なった戦略を調査する機会を提供している世論はニュースやコンピューターネットワークなどのメディアにより操作され、それが急速に行われることが現代社会の特徴であり、勝利を収めるためには旧来の武力紛争(Armed Conflict)だけでなく情報紛争(Data Conflict)にも勝利する必要がある。

各ゲームの目的は合衆国を自陣営の影響下におくことにある。この支配とは各地域に自陣営の**インフラ**(Infrastructure)ユニットを配置することを意味している。各地域にはそこをゲーム終了時に支配している陣営に与えられる得点が記されている。この合計値が大きな陣営がゲームに勝利する。しかしもしこの得点差が僅差だった場合は双方が敗北する; 無政府状態と内戦で社会が崩壊してしまうのである!

### [2.0] 備品(EQUIPMENT USED)

**地図盤(The Map):** 地図盤には合衆国と近隣地域が描かれている。盤内はいくつかの政治的な**地域(Region)**に分割されており、これを基準として移動や戦闘が実施される。加えて合衆国に隣接するカナダ(Canada)南部とメキシコ(Mexico)北部、及び3ヶ所の**海外地域(Overseas Regions)**が



記載されている: NATO (欧州と中東を含む)、南方軍司令部(Southern Command) (ラテンアメリカ諸国)、環太平洋地域(Pacific Rim) (アラスカ、ハワイ、及び極東)。

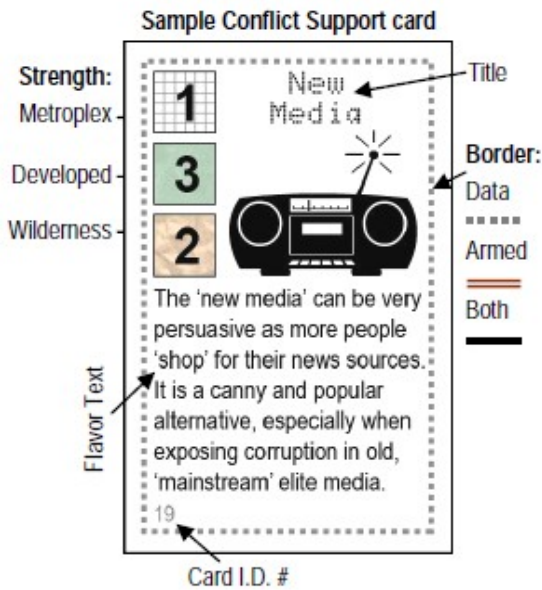
アメリカ国外の地域の名称は斜体で記されている。これらは拡張ゲームでのみ使用される。

各地域には該当地域の地勢—都市(Metroplex) (都市と郊外)、開発地(Development) (都市と自然の混合地域)、荒野(Wilderness)—地域の価値(その地域の政治的・経済的・社会的な総合評価)が記載されている。雰囲気を出すために都市の名称なども記載されているが、これらがプレイには影響を与えることはない。

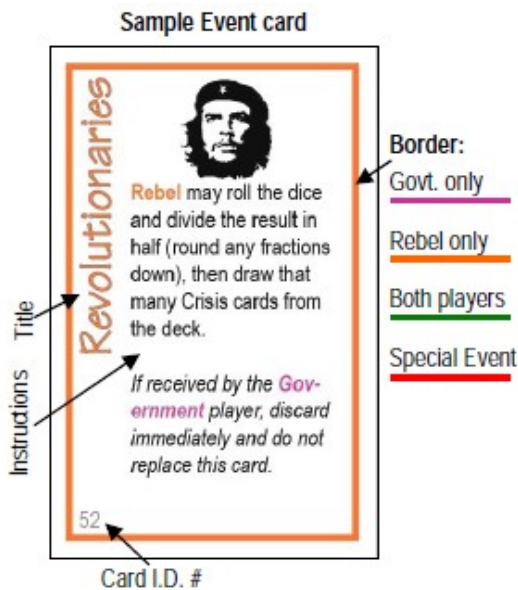
**クライシスカード(The Crisis Cards):** 80枚のクライシスカードは二つの種類に分けられる: 紛争支援(Conflict Support)とイベント(Event)。

**紛争支援カード**の左上には3つの数値が記載されている。これは該当カードがプレイヤーの攻撃の支援として使用され

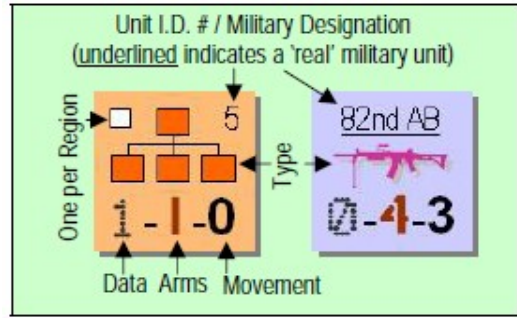
た場合に、該当地域の地勢によりどれだけの効果が望めるかを示した値である。またカードによっては、情報(Data)もしくは武力(Armed)のいずれかの紛争にのみ使用できるものも存在する。



イベントカードはカードの周囲が赤く縁取られたもので、使用方法は各カードの記述を確認すること。

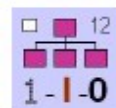



ゲームの駒:すべての駒(「ユニット」(Unit)と呼ぶ)は裏表両面に印刷されている。一方が政府側(Government)であり、もう一方が反政府側(Rebel)である。ユニットはその配置されている陣営として行動し、また募集された際には自陣営の面を表としてゲームに登場する。





総てのユニットには底辺に三つの数字が記されている。左から右に、最初が**情報力(Data Rating)**で、そのユニットがニュースやメディア、コンピュータを操作する能力を現している。二つ目は**戦闘力(Arms Rating)**で、ユニットの物理的な戦闘力を示している。最後の数字は**移動力(Movement Rating)**で、各プレイヤーターンにはこの数値までの地域を移動することができる。


ユニット種別(The types of units in the game):


 **インフラ(Infrastructure):** どちらかの陣営に荷担している地方政府とその防衛隊(州警察(State Trooper)を含む)。陣営が少数派で軍隊を持たない場合は、その地域で正当性を訴えている民間の**政治的指導者**を表している。

 **州兵師団(National Guard Division):** 「法と秩序」を守るためにを地方政府のもとに馳せ参じた地元の諸団体。これらには地方自治体政府、郡および市警察、労働組合、地方のニュースメディアなどが含まれている。

 **武装勢力(Insurgents):** 地域ゲリラやテロリスト組織、武装した市民など、いずれか一方の陣営を支援する武装組織。

 **サイバーノーツ(Cybernauts):** 現代技術を駆使するために特別に選抜された部隊。ユニット下部に色つきの横線の記されているユニットは**隠密部隊(Clandestine)**である(ある状況下では武力紛争(Armed Conflict)の効果を無視する)。

 **ストライクフォース(Strike Force):** 法務執行部隊および情報部隊。武力紛争能力(Arms Rating)が四角で囲まれており、隠密部隊(Clandestine)に対して武力紛争能力(Armed Conflict)を使用する事ができる。

 **「ブラック」ヘリ部隊('Black' Helicopter):** 本ゲームのような事態に対処するために特別に編成された部隊。時に公然と、時に秘密裏に、目標に素早く展開して効果的な一撃を与える。



**特殊部隊(Special Operations Groups):** 不正規戦に長けた軍のエリート部隊。



**ハイテク師団(High-tech Arms Division):** 旧来の陸戦を戦うための在来兵器で武装した部隊。



**緊急展開部隊(Rapid Deployment Force):** 空中機動などの機動力を持つか、比較的「軽」武装で「重」師団より展開能力の高い部隊。



**ストライカー旅団(Stryker Brigade):** データリンク機能により高い戦闘力を持つ「ストライカー(Striker)」8輪装甲戦闘車により編成された旅団部隊。

FBI その他の捜査官たちが反政府側に荷担するのは奇妙に思われるかもしれないが、これは政府内の反体制派やスパイに従っていることを示している。

**戦闘結果表(The Combat Results Tables):** 情報紛争(Data Conflict)と武力紛争(Armed Conflict)の各表は、ゲーム中に発生した各紛争を解決するために使用される。

**ダイス(The Dice):** 紛争解決のためにダイスをロールした際に、「7」の目と「ゾロ目」がロールされた場合は注意すること。紛争解決時の「ゾロ目」は特別イベントを誘発する((6.2)と(8.15)参照)。



「7」の目が出た場合、クライシスデッキ(Crisis Deck)の一番上のカードを引いて捨て札にすること。このカードは効果なしとして処理される(例外:「過激派(Extremists)」(4.0))。

**盤上ディスプレイ(On-map Displays):** 各ターン開始時に何枚のクライシスカードを引くことができるかを示したクライシスカード表(Crisis Card Chart)が盤上に記載されている。

**補充ボックス(Recruitment Pool)**には、未登場及び除去されたユニットをプレイに復帰するまで配置しておく。

両陣営の**中立化ボックス(Neutralization Unit Box)**には、除去されずに地図盤から退去したユニットをプレイに復帰するまで配置する。

### [3.0] プレイの手順(SEQUENCE OF PLAY ) 基本手順(Basic Procedure)

**CRISIS 2020** には将来の異なる状況を想定したいくつかのシナリオが用意されている。各シナリオ毎に独立したゲームとしてプレイされ、およそ四ヶ月を一区切りとして設定された**ゲームターン(Game Turns)**を、指定の回数だけプレイする。

各ゲームターンにおいて、反政府側(Rebel)が先攻、政府

側(Government)が後攻となる。各陣営の**プレイヤーターン(Rebel Player Turn)**(ゲームターンの半分に相当する)において、該当プレイヤーは**自陣営のユニット**を移動させ、情報・武力紛争を実施し、場合によってはクライシスカード(Crisis Card)を獲得する。

#### ターンシーケンス(Game Turn Sequence)

##### 反政府側プレイヤーターン(Rebel Player Turn)

1. クライシスカード獲得(Draw Crisis Cards)
2. 情報紛争(Data Conflict)
3. 移動(Movement)
4. 武力紛争(Aimed Conflict)
5. 中立化ユニットの復帰(Neutralization Recovery)



##### 政府側プレイヤーターン(Government Player Turn)

反政府側プレイヤーターンと同様に5つのステップを実施する。



政府側プレイヤーターンの終了後、ターンマーカー(Turn Marker)をターントラック(Game Turn Track)の次のターンの欄に移動させ、以下のターンを繰り返す。ゲームはシナリオ(11.0)で指定されたターンが終わると終了する。

### [4.0] クライシスカード(CRISIS CARDS)

クライシスカードはシャッフルして裏返しで「山札(Draw Pile)」として置かれ、プレイされたり捨て札となった場合は表面で捨てられ、山札の隣に捨て札として表のまま置かれる。**ロールの結果で「7」の目が出た場合、クライシスデッキの一番上のカードを表にして捨て札の山に置くこと。**「過激派」(Extremists)のカードが引かれたり、またロールの「7」の結果で捨て札にされた場合、(11.1)項のセットアップのルールに従って捨て札をシャッフルし直し、新たな山札を造ること。

#### [4.1] クライシスカード獲得フェイズ(The Draw Crisis Cards Phase):

各プレイヤーターンのクライシスカード獲得フェイズにおいて、自陣営のインフラ(Infrastructure)ユニットの配置されている地域の価値(Value)を合計すること。地図盤上に記載されたクライシスカード表(Crisis Card Chart)を確認し、該当する枚数のクライシスカードを獲得することができる。

#### [4.2] クライシスカードの保持(Retaining Crisis Cards):

カードの縁が相手陣営の色で縁取られているカード(直ちにそのカードを捨て札にする。(4.3)参照)と紫色の縁取りのカード(引かれた場合直ちに効果を発揮する。(4.4)参照)を除いて、プレイヤーは任意のカードを手札として残しておくことができる。

#### [4.3] 捨てねばならないクライシスイベントカード(Must-discard Crisis Event Cards):

政府側プレイヤーが赤い縁取りのクライシスカード(例: 権利章典(Bill of Rights))を

引いた場合、及び反政府側が青い縁取りのカード(例:動員(Mobilization))を引いた場合、プレイヤーは直ちにそのカードを表にして捨て札としなければならない。代りのカードは引かれず、引いたプレイヤーはそのカードを失うこと。

**[4.4] プレイされねばならないクライシスイベントカード(Must-play Crisis Event Cards):** 紫で縁取られた3枚のイベントカード(経済崩壊(Economic Collapse)、補欠選挙(Special Election)、過激派(Extremists))は引かれたら必ず「プレイされねばならない」カードである。ゲームを一旦中断し、直ちにカードのイベントを解決すること。

ロールの"7"の結果により「経済崩壊」と「補欠選挙」のイベントが引かれた場合、他のクライシスカード同様にこれらのイベントは無視すること((2.0)のダイスと(5.63)参照)。

#### 過激派(EXTREMISTS)

例外として過激派(Extremists)のカードが引かれたか"7"の目により捨て札にされた場合のみ、該当イベントが実行される。

**[4.5] 紛争支援カード(Conflict Support Cards):** 紛争支援カードは各プレイヤーの攻撃の支援として使用される((5.62)参照)。

**[4.6] ゲームから除去されるカード(Remove From Game Cards):** いくつかのイベントカードは使用された後にゲームから取り除かれる。これらのカードを捨て札に混ぜないように;別の場所に除けておくこと。

**[4.7] 捨札(Discarding):** クライシスカードを捨てることを要求された場合、手札の中からランダムに選択したカードを捨てること。

**[4.8] クライシスカードのやり取り(Crisis Card Momentum)(重要):** あるプレイヤーが手札として所有している以上の枚数のクライシスカードを捨てることを要求された場合、必要数を満たせない分の枚数のカードを相手プレイヤーが獲得する。  
例えば、1枚の手札しか持たない状態で4枚の捨て札を要求された場合、その1枚を捨て札としたうえで、相手は不足分の3枚を新たに引くことができる。なんてこった!(Yikes!)

**[4.9] 新たなユニットの配置(Placing New Units on the Map):** クライシスイベントカードの効果により新たなユニットが盤上に登場する場合、該当ユニットは補充プール(Recruitment Pool)に置かれており利用可能なものでなければならない;他の場合は該当ユニットを受け取ることができない。登場するユニットは情報紛争(Data Conflict)の徴用(Recruit)の場合と同様に配置すること((6.2)参照)。

## [5.0] 攻撃(ATTACKING)

### 情報・武力紛争共通ルール(General Rules for Both

### Data and Armed Conflict)

自陣営の各紛争フェイズ(情報(Data)及び武力(Armed))において、該当する紛争表(Conflict Table)を用いて任意の数のユニットにより(いくつかのクライシスカードによる効果を使用する場合を除いて)同じ地域(Region)に存在する敵ユニットを「攻撃」することができる。そのプレイヤーターンを実施しているプレイヤーが「攻撃側」であり、相手プレイヤーが「防御側」と見なされる。

**[5.1] 攻撃は任意(Attacking is Voluntary):** ユニットは攻撃を強制されることはない。攻撃の実施は完全に任意である。しかし攻撃の目標となることは拒否できない。防御側ユニットには攻撃目標となるかどうかの「選択権」はない。

**[5.2] 攻撃ユニットの選択(Which Units May Attack):** 各ユニットは自陣営のあるプレイヤーターン中に情報(Data)紛争と武力(Armed)紛争の双方で、それぞれ1回だけ攻撃を実施することができる。

従ってあるユニットは、同一のプレイヤーターン中に情報紛争で攻撃し、移動し、さらに武力紛争に参加することができる。

**[5.3] 攻撃の順序(Sequencing):** 各紛争フェイズにおいてプレイヤーは望むなら複数の攻撃を実施することができる。この場合、ある攻撃の結果を次の攻撃の解決前に適用する事を守りさえすれば、各攻撃は攻撃側の任意の順序に解決される。

**[5.4] 複数ユニットによる攻撃(Attacking with Multiple Units):** あるプレイヤーターンの情報(Data)もしくは武力(Armed)紛争フェイズにおいて、一カ所の地域(Region)内で攻撃に参加できるユニットの数に制限はなく、また個々の攻撃に参加できるユニットの数にも制限はない。

例えば、ある地域に攻撃側が3個のユニットを所持していた場合、3個のユニットすべてを用いて大規模な攻撃を行ってもよいし、2個のユニットと残る1個のユニットで2回の攻撃を実施しても、ユニット毎に3回の小規模な攻撃を行ってもよい。

従って、ある地域の防御側ユニットの一团は、紛争フェイズにおいて複数回の攻撃を受ける可能性がある。

また防御側が情報紛争で除去されず、攻撃側もその地域から移動しなかった場合には、同じプレイヤーターン中にある攻撃側ユニットが同じ防御側ユニットを(情報紛争で1回と武力紛争で1回の)2回攻撃する可能性もある。

**重要:** 実際に攻撃(もしくは反撃(Counterattack))を実施したユニットのみが紛争の結果を被る。その地域(Region)内に存在するが攻撃に参加しなかったユニットは、該当の攻撃の効果を被ることはない。

**[5.5] 防御側ユニット(Defending Units):** 攻撃が実施された地域(Region)に存在していた防御側ユニットのみが該当する攻撃の効果を被る。

**[5.6] 紛争の解決(Resolving Conflicts):** 各攻撃を解決するために、以下の手順を実施すること:

**[5.61] 攻撃実施ユニットの選択(Select the**

**Attacking Units):** ある地域(Region)に配置されているユニットの中で、該当紛争フェイズにまだ攻撃を実施していないユニットの中から攻撃に参加するユニットを決定する。この選択したユニットの攻撃力を合計する(情報紛争(Data Conflict)では情報力(Data Rating)を、武力紛争(Armed Conflict)では戦闘力(Armed Rating)を使用する)。

**[5.62] 攻撃側の使用クライシスカードの選択(Attacker May Play**

**Crisis Cards):** 必要に応じて、攻撃側プレイヤー(のみ)は該当する紛争に利用可能な紛争支援カード(Conflict Support Card)を2枚まで使用することができる。紛争解決のダイスをロールする前に、各カードの該当攻撃力の値をユニットの攻撃力の合計に加える。たとえカードの効果が相手プレイヤーによってキャンセルされた場合でも、そのカードは使用できる支援カードの枚数に含まれる。加えて、その攻撃に利用可能なイベントカード(Event Card)は何枚でも使用することができる。



**[5.63] ダイスのロール(Roll the Dice):** 6面ダイスを2個ロールし、結果を合計する。ロールの結果が"7"だった場合、山札の一番上のクライシスカードを捨て札にする;ロールの結果がゾロ目だった場合、状況により特殊な効果が適用される((6.2)と(8.15)参照)。

**[5.64] 結果の適用(Apply the Results):** 該当する紛争結果表(Conflict Table)上で、ダイスのロール結果と攻撃力の交差する欄を参照して攻撃の結果を求める(詳しくは(6.0)及び(8.0)参照)。攻撃結果はすべての防御側ユニットに適用される。

除去(Eliminated)されたユニットは補充プール(Recruitment Pool)へ、中立化(Neutralized)したユニットは所属陣営の中立化ボックス(Neutralized Box)へと移される。

全力攻撃(Maximum Firepower)が宣言されている場合、すべての黒字の戦闘結果(制圧(Termination)と撃破(Pacification))にお、いて民間人殺傷(Collateral Damage: N)の効果が発生する。民間人殺傷の結果が戦闘結果で既に示されている場合は、重複せずに一度だけ適用する。

## [6.0] 情報紛争(DATA CONFLICT)

情報紛争は新たなユニットの募集(Recruit)や、敵ユニットの中立化(Neutralize)、敵ユニットの寝返り(Convert)(ユニットを裏返す)などを目的に実施される。

**[6.1] 情報紛争特別ルール(Data Conflict Specific Cases):** 以下のルールは情報紛争にのみ適用される(武力紛争(Armed Conflict)では使用しない):

**[6.11] 目標なしでの攻撃(No Targets):** 該当エリアに敵ユニットが存在しない場合でも情報紛争を実施することができる(この場合、クライシスカード(Crisis Card)や補充プール(Recruitment Pool)から新たなユニットを募集(Recruit)するために実施される)。

**[6.12] 戦闘力0での攻撃(Zero Strength Attacks):** 情報力(Data Rating)が0のユニットも情報紛争表(Data Conflict Table)の0の列を用いて情報紛争を実施することができる。このような場合でも、他の情報紛争同様にクライシスカードを獲得できる可能性がある。(このルールは悪条件でもなんらかの活動を試みるような場合を想定している)

**[6.13] 国外地域(Foreign Regions):** 国外地域表(Foreign Region Table)はアメリカ国外で情報紛争を実施する場合に使用される((12.0)の拡張ゲームを参照)。

**[6.2] 情報紛争の効果(Data Conflict Results):** 情報紛争の効果には以下のものがある:

**反動(Backlash)** – 防御側は該当エリアに1個の武装勢力(Insurgent)ユニットを獲得し、加えて山札から地域の価値(Value)に等しい枚数のクライシスカード(Crisis Card)を得る。

**悪影響(Crash)** – 攻撃側は手札から直ちに1枚のクライシスカードをランダムに選び捨て札にしなければならない。攻撃側がクライシスカードを所持していない場合は、相手プレイヤーは直ちに山札からクライシスカードを1枚得る。

**海外援助(International Support)** – 攻撃側はクライシスカードを1枚得る。

**中立化(Neutralization)** – 山札からクライシスカードを1枚引くか、敵ユニットの1個を中立化ボックス(Neutralized Box)へ送るかを選択する。該当ユニットは所有プレイヤーのプレイヤーターンの回復フェイズ(Recovery Phase)にゲームに復帰する((9.0)参照)。

**募集(Recruit)** – 中立化(前述)か1個の任意のアメリカユニット(もしくは利用可能な国連(U.N.)などのユニット)を登場させるかを選択する。ユニットを募集する場合、攻撃側は補充プール(Recruitment Pool)からユニットを1個選択し、自陣営の面を表にして該当する情報紛争が実施された地域に配置する。登場できるユニット数とその種類は意図的に制限されている。募集できるユニットが存在しない場合、新たなユニットを受け取ることはできない。

• **インフラ(Infrastructure)** ユニティは該当地域に他のインフラユニットが配置されていない場合にのみ新たに配

置することができる。ひとつの地域に配置できるインフラユニットは1個だけである。

- 州兵(National Guard)ユニットも同様である;ひとつの地域に配置できる州兵ユニットは1個だけである。ある地域にはインフラと州兵を各1個まで配置することができる。

これら2種類のユニットには、ユニットの左上に四角い印(□)が記載されている。

- 「正規軍」ユニット('Real' military units) (特殊部隊(Special Operations)、ストライクフォース(Strike Force)、ハイテク師団(High-Tech Arms)、緊急展開部隊(Rapid Deployment)、ストライカー旅団(Stryker)の各ユニット)には名称に下線が引かれており、これらは該当の情報紛争にインフラユニットが参加している場合にのみ募集することができる。

**🔄 転向(Defection)** - 中立化か、募集(前述)か、敵ユニット1個を裏返して味方につけることができる。寝返らせるユニットは攻撃側が選択する。該当の防御側ユニットは直ちにあらたな所有者の指揮下に入り、加えてそのプレイヤーターンに**情報紛争を実施することもできる**(例参照)。

**🐝 蜂起(Riot)** - 攻撃側は**利用可能なユニットがあれば**補充プールから1個の武装勢力(Insurgent)ユニットを獲得し、加えて該当地域の価値に等しい枚数のクライシスカードを山札から獲得する。

**🌿 抵抗(Protests)** - 攻撃側は**利用可能なユニットがあれば**該当する国外地域の武装勢力を1個獲得する。加えて攻撃側はクライシスカードを1枚の獲得する。

**⚔️ 介入(Intervention)** - 中立化(前述)か、(前述のルール同様に)該当する国外地域のユニット(もしくは利用可能な国連(U.N.)ユニット)を登場させるかを選択する。

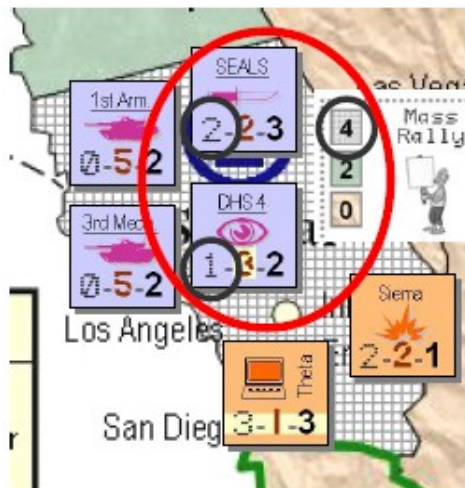
**🎲 ゴロ目(Doubles):** ロールの結果が「ゴロ目」だった場合、紛争結果を適用した後以下の処理を実施する。

国内地域表(Domestic Region Table)を使用した場合、該当地域に配置されているユニット数が少ない側のプレイヤーは、山札からクライシスカードを1枚獲得する。情報紛争の結果を適用した後で、両プレイヤーのユニット数が同じだった場合、双方ともクライシスカードを獲得できない。

国外地域表(Foreign Region Table)を使用した場合、該当エリアにインフラユニットを所持していないプレイヤー(場合によっては双方)は、直ちに山札からクライシスカードを1枚獲得する。

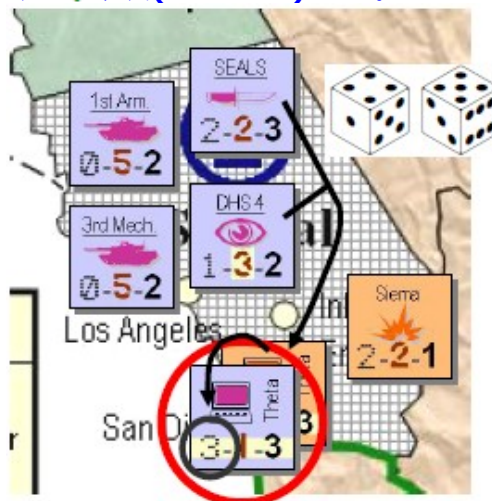
**情報紛争の例(Data Conflict Example):** 以下は政府側情報紛争フェイズの出来事である。

政府側プレイヤーは配下の特殊部隊(Special Operations)SEALSとストライクフォース(Strike Force)のDHS 4との共同攻撃を決定し、その合計情報力(Data Strength)は"3"である。ここで政府側プレイヤーは**抗議集会**



(Mass Rally)の情報紛争支援カードの使用を宣言し、このカードの都市地域(Metroplex Region)での効果値"4"を加えて、合計情報力は"7"となった。

政府側プレイヤーのダイスロール結果は4と5の合計"9"だった。国内情報紛争表(Domestic Region Data Conflict Results Table)の攻撃力"7"でダイス結果"9"の欄を参照すると、結果は🔄**転向(Defection)**である。

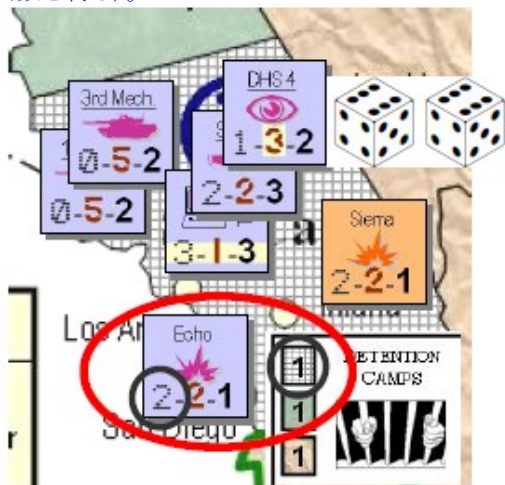


ここで政府側プレイヤーには以下の選択肢がある: 1) 反政府側ユニットを1個選択して**中立化(Neutralize)**するか、2) 補充プール(Recruitment Pool)から利用できる非正規軍ユニット**募集(Recruit)**するか(政府側は南カリフォルニア(Southern California)にインフラ(Infrastructure)ユニットを所持していないため、非正規軍ユニットしか募集できない)、3) 反政府側ユニットを1個選択して**転向(Defect)**させる(裏返して政府側の面にする)。

政府側プレイヤーは反政府側のサイバーノーツ(Cybernaut)ユニットを転向させることを選択し、このユニットは直ちに**自身の情報力"3"**を用いて同様に情報紛争を実施することができる。

今度のロール結果は"11"となった。結果は🐝**蜂起(Riot)**であり、この地域に政府側の武装勢力(Insurgent)ユニットが配置され、政府側は2枚のクライシスカード(Crisis Card)を山札から獲得する(南カリフォルニアの政治価値"2"

と同じ枚数を得る)。



さらに政府側プレイヤーはこの新たな武装勢力ユニットを収容施設(Detention Camp)の紛争支援カードで支援し、ユニットの"2"に支援カードの"1"を加えた"3"攻撃力で情報紛争を実施した。

今回のロール結果は"12"であり、結果は 悪影響(Crash)に加えてロールのゾロ目(Doubles)となった。まず悪影響の結果が先に適用され、政府側プレイヤーは自身の手札からランダムに選択したクライシスカードを1枚表にして捨て札に置かねばならない(使用した収容施設カードも同様に捨てられる)。続いて、ゾロ目の結果はがこの地域に配置されているユニット数の少ない反政府側に適用され、山札からクライシスカード1枚を獲得する。

政府側はこれで今プレイヤーターンの情報紛争を終了することとした。

## [7.0] 移動(MOVEMENT)

### 基本ルール(Basic Procedure)

自身の移動フェイズ(Movement Phase)において、担当プレイヤーは"1"以上の移動力(Movement Rating)を持つユニットを任意の個数だけ移動させることができる。各ユニットは1ターンに1度のみ、それぞれ別個に地域(Region)から地域をたどって移動することができる。

**[7.1] 移動は任意(Moving is Voluntary):** ユニットの移動は強制ではない。移動は任意に実施される。

**[7.2] 消費移動力(Movement Costs):** ユニットの地域の境界を越えるごとに1移動力ポイント(Movement Point)を消費する。カナダ東部(Eastern Canada)はアメリカ国内のラストベルト(Rustbelt)地域とは繋がっていないので注意。

**[7.3] 移動の制限(Moving Restrictions):** ユニットの移動には以下の制限がある:

**[7.31] 連続性(Continuity):** ユニットの途中の地域を抜かして移動することはできない。

**[7.32] 移動力による上限(Movement Rating Limitation):** ユニットの記載されている移動力を超える数の地域を移動することはできない。

**[7.33] 敵ユニット(Opposing Units):** 移動に関しては敵ユニットの存在は関知しない。自陣営のユニットは敵ユニットにより足止めを受けることなく地域を通過することができる。

本ゲームで表されている各地域は広大なため、あらゆる経路をブロックすることは不可能である。

**[7.34] アメリカ国外への移動(Leaving the USA):** ユニットの拡張ゲームで各地域が有効になっている場合を除き、カナダ(Canada)やメキシコ(Mexico)、その他の海外地域(Oversea Region)に侵入することはできない。

**[7.35] スタック制限(Stacking Restrictions):** (6.2)の募集(Recruiting)の場合には、ある地域にはインフラ(Infrastructure)と州兵(National Guard)ユニット(いずれも□のシンボルが記載されている)は各1個までしか配置できないが、両陣営がその他のユニットを配置できる数に制限はない。

この制限はいずれの陣営がその地域を支配しているかをインフラユニットの支配により判別するために設けられている。州兵はその他の地方部隊を示しており、こちらも各地域には1個までしか配置することはできない。



**通常の移動例(Regular Movement Example):** 図で示したように、サンベルト地域(Sunbelt Region)に政府側のインフラ(Infrastructure)、サイバーノーツ(Cybernaut)、ストライカー旅団(Stryker Brigade)、2個のハイテク師団(High-Tech Division)の各ユニットが配置されている。

インフラユニットは移動力(Movement Allowance)がゼロであるため移動することはできない。

政府側は移動力が"3"であるサイバーノーツとストライカー旅団の各ユニットをグレーターニューヨーク(Greater New York)に移動させた。

ハイテク師団の1個は南西(Southeast)地域に移動し、残る1個は移動力"2"で首都地域(Capitol District)に移動した。

南西地域に反政府側ユニットが存在していたとしても、政

府側ユニットの移動や地域からの離脱に影響を与えることはない。

## [8.0] 武力紛争(ARMED CONFLICT)

### 特別ルール(Specific Rules)

CRISIS 2020 のゲームにおいては、銃火器や爆弾、レーザーなど昔ながらの方法で敵を殲滅することも可能である。

**[8.1] 武力紛争特別ルール(Armed Conflict Specific Cases):** 以下のルールは武力紛争にのみ適用される(情報紛争(Data Conflict)では使用しない):

**[8.11] 目標なしでの攻撃(No Targets):** 情報紛争とは異なり、該当地域(Region)に敵ユニットが存在しない場合は武力紛争を実施することはできない。

**[8.12] 隠密部隊ユニット(Clandestine Units):** 小規模で秘密裏に行動する訓練を受けたこれらの部隊を通常の方法で目標とするのは極めて困難である。ユニットの下部に色帯が記載されたサイバーノーツ(Cybernaut)とブラックヘリコプター部隊(Black Helicopter)の各ユニットが「隠密部隊」である。

・隠密部隊ユニットは攻撃側のすべてのユニットが(武力紛争能力(Armed Ration)が隠密部隊と同じ色の四角で囲まれ諜報能力を持つことが示されている)ストライクフォース

(Strike Force)である場合を除いて、武力紛争の効果を受けることはない。

・隠密部隊ユニットは相手プレイヤーが武力紛争結果表(Armed Conflict Table)でダイスをロールする前に監視(Surveillance)イベントカードをプレイした場合には武力紛争の効果を受ける。

・**重要:** 隠密部隊ユニットも常に反撃(Counterattack)の結果は受ける; 前述の制限は反撃が繰り返される場合には適用されない。

**[8.13] 全力攻撃(Maximum Firepower Attacks):** 武力紛争の攻撃や反撃のダイスを振る前に、武力紛争結果表上で「全力攻撃」の実施を宣言することができる。この場合すべての攻撃参加ユニットの武力紛争値(Armed Rating)を2倍と見なす。

今日では、部隊の持つ火力は増大傾向にある。しかし政治的な判断からこれらの使用には制限が課せられている。強力な火力を群衆に向けることは、世論に与える影響を考慮すると好ましいことではない。しかしこれを使用するという選択肢は常に用意されている。

**[8.14] 非致死性攻撃(Less Than Lethal Attacks):** 武力紛争の攻撃や反撃のダイスを振る前に、「非致死性攻撃」の実施を宣言することができる。この場合該当する武力紛争は非致死性攻撃結果表(Less Than Lethal Table)にて解決される(このタイプの攻撃では民間人殺

傷(Collateral Damage)が発生しない)。

**重要:** 政府側プレイヤーは制限なく自由に非致死性攻撃結果表を使用することができる。しかし反政府側プレイヤーは各ゲームターンにつき1回の攻撃もしくは反撃(Counterattack)にのみ非致死性攻撃結果表を使用することができる。

**[8.15] 武力紛争の効果(Armed Conflict Results):** 武力紛争の結果には以下のものがある:

**🔄反撃(Counterattack)** – 該当する武力紛争で防御側となっていた陣営はその地域(Region)に存在する自陣営のユニットを用いて直ちに武力紛争を実施する。

このとき防御側だった(非プレイヤーターン側の)陣営は、該当地域に存在するユニットのから任意の数のユニットを攻撃に参加させることができる。また(5.62)で述べられているように、この反撃においてもクライシスカード(Crisis Card)による支援を追加することができる。

本来の攻撃側である(プレイヤーターン側の)陣営では、反撃を誘発したユニットと、該当地域でまだ攻撃を実施していなかったユニットのみが反撃に参加することができる。

反撃は何度でも繰り返される可能性があり、またあるユニットがターン中に何度も反撃に参加する事態もあり得る。反撃の結果として反撃が発生した場合は、相手陣営がさらに反撃の権利を得る。また担当プレイヤーは各反撃のたびに(5.62)に従ってクライシスカードをプレイする権利を得る。最終的な紛争の結果が決定されるまで、それまでにプレイされたすべてのクライシスカードの効果は持続する。

反撃の実施は任意である。反撃の結果を受けても実際には反撃を実施しなかった場合、該当の武力紛争はそこで終了となるが、プレイヤーターン側は他のユニットを用いて武力紛争を実施することはできる。

**🚫中立化(Neutralization)** – 山札からクライシスカードを1枚引くか、敵ユニットの1個を中立化ボックス(Neutralized Box)へ送るかを選択する。該当ユニットは所有プレイヤーのプレイヤーターンの回復フェイズ(Recovery Phase)にゲームに復帰する((9.0)参照)。

**🗑️撃破(Termination)\*** – その戦闘が実施された地域内に存在する敵ユニットから1個を選択し、補充ボックス(Recruitment Pool)へと送る。ただしここでインフラ(Infrastructure)ユニットを選択することはできない。該当するユニットがインフラユニットのみである場合、この結果は「効果なし」(No Effect)となる。

**👤殲滅(Pacification)\*** – その戦闘が実施された地域内に存在するインフラを含むすべての敵ユニットを補充ボックスに送る。

\* 隠密部隊(Clandestine)ユニットはこれらの効果を受けない。



**民間人殺傷(Collateral Damage)** – その武力紛争をロールした陣営は、直ちに該当地域の価値(Value)に等しい枚数のクライシスカードを捨て札にしなければならない。

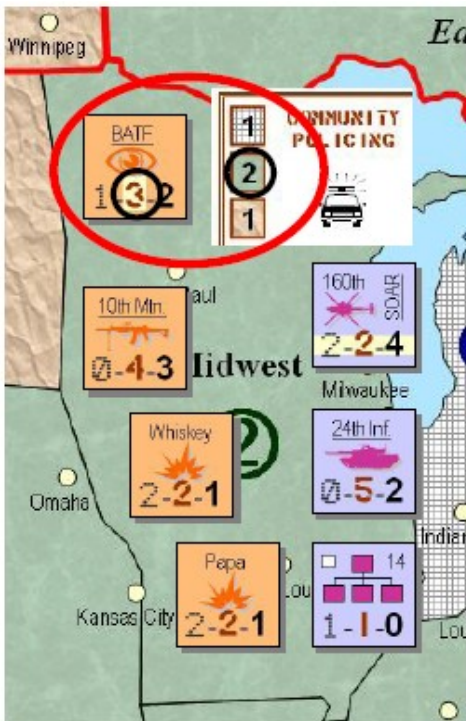
一般市民に対する「過剰な被害」は物理的な紛争における憂慮すべき副作用である。全力攻撃の実施は民間人殺傷発生の可能性を増大させ、また非致死性攻撃の実施はこの危険を少なくする効果がある。

**ゾロ目(Doubles):** ダイスのロール結果が「ゾロ目」だった場合、その紛争の結果を適用した後以下の手順を実施する:

通常・全力攻撃表(Regular & Maximum Firepower Table)を使用した場合、ロールを実施したプレイヤーの相手陣営は自陣営のユニット1個を自陣営側中立化ボックス(Neutralized Box)に「撤退(Retreat)」させることができる。この撤退ユニットには、該当地域に残っているユニット、もしくはこの攻撃で除去された(補充ボックス(Recruitment Pool)に送られるはずの)ユニットを選択することができる。この場合、該当ユニットは除去されるかわりに「撤退」することになる。

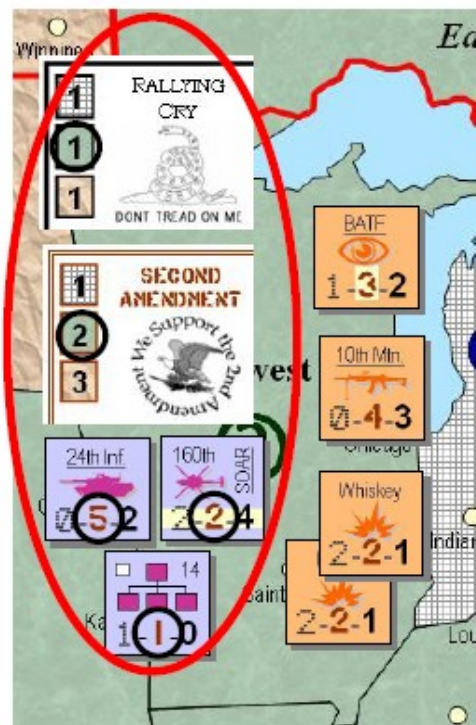
これにより移動力0であるユニットを「再配置」することもできる。

非致死性攻撃表(Less Than Lethal)を使用した場合は両プレイヤーはクライシスカード(Crisis Card)を1枚ずつ獲得する。



**武力紛争の例(Armed Conflict Example):** 図は反政府側武力紛争フェイズの中西部地域(Midwest Region)の状況である。最初に反政府側の BTF(酒・タバコ・銃器取締局)

ストライクフォース(Strike Force)ユニットが自身の武力紛争値(Armed Conflict Rating)の"3"で攻撃を実施する。この攻撃は政府側の隠密部隊(Clandestine)であるブラックヘリコプター(Black Helicopter)ユニットに効果を及ぼす可能性がある。反政府側プレイヤーは(武力紛争にのみ効果がある)「自警団」(Community Policing)の紛争支援カードを使用し、この開発地域(Developed Region)での効果"2"攻撃力を追加して合計"5"攻撃力となった。ダイスのロール結果は("3"と"1"で)"4"で、武力紛争結果表(Armed Conflict Results Table)での効果は **反撃(Counterattack)** となり、政府側は中西部地域に存在するユニットの中から任意の数の部隊で反撃を実施することができる。





政府側は3ユニットすべてを反撃に参加させ、さらに「スローガン」(Rallying Cry)と修正第二条(Second Amendment)の各紛争支援カードの使用を宣言し、総攻撃力は"11"となった。民間人殺傷(Collateral Damage)を避けるため、政府側プレイヤーは**非致死性攻撃(Less Than Lethal Attack)**を宣言した。




ダイスのロール結果は"7"となり、(4.0)により直ちに山札から一番上のクライシスカードが捨て札にされる。続いて非致死性攻撃結果表の攻撃力"11-13"の欄より攻撃結果は **撃破(Termination)** となった。この場合は攻撃に参加したユニットが1個(BATFストライクフォース)だけであるため、このユニットが除去される。(5.4)より、他の反政府側ユニットは今回の攻撃には参加していなかったためこの紛争結果を被ることはない。

反撃が解決された後に、反政府側プレイヤーは緊急展開部隊(Rapid Deployment)の第10山岳師団(10th Mountain Division)により通常武力紛争表(Regular

Armed Conflict Results Table)の"4-5"の欄を用いて攻撃を実施した。


ダイスのロール結果は"5"で、結果は  **撃破 (Termination)**となった。これにより政府側のハイテク師団 (High-Tech Arms)である**第 24 歩兵師団**が除去された; 隠密部隊のブラックヘリコプター部隊 **SOAR** ユニットの武力紛争攻撃の効果を無視でき、またインフラ (Infrastructure)は  **殲滅 (Pacification)**の結果でなければ除去されない。

最後に反政府側武力組織 (Insurgent) 2 個が共同して攻撃を実施した。反政府側プレイヤーは**全力攻撃 (Maximum Firepower)**を宣言し、攻撃力は4から倍の8となった。

ロール結果は  で"8"となった。攻撃力"8-11"の欄より結果は  **殲滅 (Pacification)**  と**民間人殺傷 (Collateral Damage)**となった。

まず**殲滅**の結果により、政府側の**インフラユニット**が除去される(しかし(8.13)により隠密部隊であるブラックヘリコプター部隊はこの効果を受けない)。

続いて**民間人殺傷**の結果が適用され、反政府側は手札からランダムに2枚のクライシスカードを失う。この場合、全力攻撃の追加効果である民間人殺傷が重複することはない(8.13)。

最後に  の効果が適用される。政府側プレイヤーは今回復されたインフラユニットを「撤退」(Retreat)させることを宣言した。これにより**インフラユニット**は**補充プール (Recruitment Pool)**から政府側の**中立化ボックス (Neutralized Box)**に移される。この場合インフラユニットを除去したままブラックヘリコプター部隊ユニットを中立化ボックスに送ることも可能であるが、これは賢明な選択ではない。

## [9.0] 中立化ユニットの復帰 (NEUTRALIZATION RECOVERY)

ある陣営の中立化ボックス(Neutralized Box)に置かれたすべてのユニットは、担当プレイヤーの中立化ユニットの復帰フェイズ(Neutralization Recovery)にプレイに復帰する。

### 手順(Procedure)

最初に、各インフラ(Infrastructure)ユニットをそれぞれインフラユニットが配置されておらず、かつ最低1個の自陣営ユニットが配置されている地域(Region)に配置する。

次に州兵(National Guard)ユニットを自陣営のインフラユニットが配置されており、他の州兵ユニットが配置されていない地域にそれぞれ配置する。

最後にその他のすべてのユニットを自陣営のインフラユニットの配置されている地域に配置する。ある地域に配置できるユニット数に制限はない。

**[9.1] ユニットのスタック(Stuck Units):** 何らかの理由でプレイに復帰できずに中立化ボックスに残されたユニットは、

次の自陣営の中立化ユニットの復帰フェイズに再度盤上への登場を試みなければならない。

**[9.2] ゲームの継続(Continuity):** ユニットの中立化ボックスから復帰できないような場合でも、ゲームはシナリオで指定されたターンまで続行される。

## [10.0] 勝利条件(HOW TO WIN) 手順(Procedure)

シナリオで指定された最後のゲームターンが終了した時点で、両陣営は自陣営のインフラ(Infrastructure)ユニットが配置されている地域(Region)を確認すること。この各地域の価値(Value)の合計が**勝利得点(Victory Points)**となる。

両陣営の勝利得点(VP)のうち少ない方を多い方から引くこと。この差の値で得点の大きかった陣営の勝利段階が以下のように決定される:

**完全勝利(Total Victory) (31 or more points):** この陣営の政治制度は以後2世紀にわたってアメリカ人のライフスタイルの基盤となる。

**戦略的勝利(Strategic Victory) (21 - 30 points):** この陣営は強力な政権を打ち立てたが、未来の革命の種はまだ残されている。

**限定的勝利(Marginal Victory) (11 - 20 points):** この陣営は政権を得たが、水面下での抵抗は未だ続いている。

**無政府状態(Anarchy) (0 - 10 points):** 両陣営は崩壊し、国内は混乱の渦に陥った!

## [11.0] シナリオ(THE SCENARIOS)

**CRISIS 2020** をプレイする際は、両プレイヤーはシナリオシートからシナリオの一つを選択すること。そこには各シナリオの概要や特別ルール、そして各プレイヤーが初期配置するユニットが記載されている。

### 手順(Procedure)

シナリオシートを確認すること。該当するシナリオのコラムには、上から順に総ターン数、先に配置する陣営、ゲーム開始時に各陣営が所持しているユニットの種類と数が記載されている。

**[11.1] クライシスカードデッキの作成(Setting up the Crisis Deck) (重要):** クライシスカードの山札の中から**#80 (過激派(Extremists))**のカードを取り除いておくこと。同様に**#72-77 (外国の介入(Foreign Intervention))**のカードもゲームから取り除いておくこと。これらのカードは拡張ゲーム(Advanced Game)(12.0)でのみ使用する。

残りのカードをシャッフルし、およそ2/3と1/3の山にデッキを分割する。小さい方(1/3の方)の山札に過激派カードを混ぜてシャッフルしておく。この小さな山札を伏せた上に、残りの山札(2/3の方)を重ねてひとつの山札とする。

このように過激派イベントは山札の終わりの方で発生するように調整しておく。

**[11.2] 初期ユニットの配置(Placing the Initial Units):** シナリオシートに記載されたユニットを用意し、以下の制限内で配置する:

- ・インフラ(Infrastructure)ユニットは既に他のインフラユニットが配置された地域(Region)には配置できない。
- ・同様に、州兵(National Guard)ユニットは既に他の州兵ユニットが配置された地域には配置できない。
- ・他のすべてのユニットはシナリオ特別ルールの制限内でアメリカ国内の地域に配置する。
- ・初期配置に記載されていないアメリカ所属のユニットは補充プール(Recruitment Pool)に準備する。拡張ゲーム(12.0)の場合を除いて、外国部隊ユニットは配置されない。

**[11.3] 初期クライシスカードの準備(Draw Initial Crisis Cards):** すべてのユニットを盤上か補充プール

(Recruitment Pool)に配置した後に、先に初期配置を指定されたプレイヤーから順に両プレイヤーはシナリオ指定の枚数のクライシスカードを山札から引くこと。

**重要:** 初期配置の時点で縁が紫色の**経済崩壊(Economic Collapse)**か**補欠選挙(Special Election)**のカードを引いた場合、直ちにカードを表にして捨て札として代りのカードを引き直すこと。

この手順においてのみ、プレイヤーはこれらのカードの代りのカードを引くことができる。

**[11.4] シナリオの解説と特別ルール(Scenario Descriptions and Special Rules):** シナリオシート参照のこと。

## [12.0] 拡張ゲーム(ADVANCED GAME)

拡張ゲームは、後述の(カナダ(Canada)、メキシコ(Mexico)、NATOほかの**(アメリカ以外の)「国外勢力」(Foreign Power)**の地域(Region)とユニットをプレイに導入するための新たなルールとシナリオである。

**[12.1] 外国の活性化(Foreign Activation):** 国外地域(Foreign Region)とその勢力のユニットは、該当する国外勢力が**「活性化」(Activated)**するまでプレイには使用しない。一旦活性化したなら、その国外勢力に所属する地域は有効となり、まだプレイに使用されていない該当勢力のユニットは補充プールに追加される(Recruitment Pool)。

- ・海外勢力はシナリオによっては初期配置の段階からプレイに使用することもある。
- ・各海外勢力はクライシスイベントカード(Crisis Event

Card)の#72-77がプレイされることによりそれぞれ活性化化する。各カードは該当する国外勢力を一方の陣営に参戦させ、セットアップを実施するよう指示している。一旦ある国外勢力が活性化されたなら、該当カードを捨て札の山に混ぜないこと;そのカードはゲームから取り除かれる。

各国外勢力ともゲーム中に一度だけイベントにより活性化される可能性がある。

**[12.2] 外国ユニットの配置(Placing Foreign Units on the Map):** 外国のユニットは(6.2)項のルールにより、各勢力の本拠地(Home



Region)でのみ募集され配置される。これらはシナリオによる制限がない限り、所属勢力の本拠地でのみ配置される。アメリカのユニットは該当する国外地域が活性化されている場合、そこに配置することも可能であることに注意。**本拠地からの出撃(Leaving Home):** 外国ユニットは(7.0)の移動ルールに従って自由にその本拠地に入出りすることができる。

**国連(U.N.)**ユニットには以下の制限がある。これらの部隊は本拠地を持たず、海外地域(Overseas Region)か**連絡線(Transportation Line)**(下記参照)の繋がったアメリカ国内地域でのみ募集されることができる。



**[12.3] 海外地域(Overseas Regions):**

南方軍司令部(Southern Command)と環太平洋地域(Pacific Rim)は下記の例外を除いて盤上の他の地域と同様に扱われる:

**[12.31] 情報紛争(Data Conflict):** これら国外地域において情報紛争が実施される場合、国外情報紛争表(Foreign Region Data Conflict Table)を使用する。

これはアメリカ国外に対する影響を考慮して、国内での結果とは少々異なるものとなっている。

**[12.32] 移動(Movement):** 海外地域(南方軍司令部、環太平洋地域、NATO(欧州主要地域))に入出りする場合、盤上に記載された点線の**連絡線(Transportation Line)**を使用する。この連絡線を使用する際には**2移動力**の消費が必要となる。2点以下の移動力しか持たないユニットの場合、海外地域に入出りすることはできない。

### 海外移動の例(Overseas Movement Examples)

1. グレーターニューヨーク(Greater New York)で移動フェイズを開始した**サイバーノーツ(Cybernaut)**ユニットが海外地域のNATOへと移動を試みる。これにはユニットの**3移動力**のうち**2点**が消費される。この海外地域から出るためには**2移動力**が必要となるため、このユニットはこのターンにこれ以上移動することはできない。

2. **武装勢力(Insurgent)**ユニットは移動力が1であるため、海外地域を出入りすることはできない。
3. 海外地域の環太平洋地域(Pacific Rim)で移動フェイズを開始した**緊急展開部隊(Rapid Deployment)**ユニットは2移動力を消費してカリフォルニア北部(Northern California)へと移動することができる。この場合ここで移動を止めることも、隣の地域に移動することもできる。しかし環太平洋地域に配置された**ハイテク師団(High-Tech Arms)**ユニットはカリフォルニア南部・北部やシアトル・タコマ(Sea Tac)地域に移動することはできるが、これにより2移動力を消費してしまうためこれ以上移動を続けることはできない。

## [12.4] 拡張ゲームシナリオ(Advanced Game Scenario)

### 解説と特別ルール(Descriptions and Special Rules):

シナリオ情報シート参照。

## [13.0] デザイナーズノート(DESIGNER'S Note)

**CRISIS 2020** の基本的なアイデアは、異なる二つの局面: 武力による通常の紛争(Armed Conflict)と、抽象的だが極めて重要な情報紛争(Data Conflict)の双方に対して両プレイヤーの部隊を対処させるというものである。

本作の戦闘システムは投入した戦力とその効果とのトレードオフとしてデザインされている。大部隊を戦闘に投入するほど、大きな戦果が期待できるが、同時に民間人殺傷(Collateral Damage)の発生する可能性もまた大きくなる。これは政治的に重要な地域で作戦をおこなっている部隊の活動に対する政治的な制約を表している。本ゲームは軍事活動とそれに求められる政治的配慮の微妙なバランスを垣間見せる。情報紛争における悪影響(Crash)の結果は、武力紛争における民間人殺傷の結果と同様に、様々な行過ぎた行為(例えば理由のない不当捜査や、資産の違法な押収、無軌道な住民殺傷など)を表している。

ゲームのスケールを考慮して、ユニットはその機能から幾つかの種類に分類されている。ストライクフォース(Strike Force)ユニットは、例えば広域警察や準軍事的な武装警察を表している。サイバーノーツ(Cybernaut)ユニットは、インターネット上のもから地域の扇動家、その他有力なトラブルメーカーとその支持者など、様々なメディア(ローカルなものから公式のもの、また国際的なものまで)を表している。本ゲームには空軍力を表すユニットは含まれていないが、その効果はハイテク師団(High-Tech Arms)ユニットの戦闘力や、緊急展開部隊(Rapid Deployment)の移動力などで抽象的に加味されている。

クライシスカード(Crisis Card)は重要である。これらは各陣営を支持する様々な勢力が動員されたことを示している。陣営の持つ手札はその政治的なリソースである。互いに敵陣営に対して優位に立つには、これらを上手く利用してゆかねばならない。

各ユニットの特殊能力を利用するため、これらを募集(Recruiting)しておくことは極めて重要である。すべてのユニットが政府側と反政府側の双方の所属面を持っており、両プレイヤーともすべての種類のユニットを動員することができる。これは反政府側が連邦軍や州兵の指揮官を味方につけるといった状況や、政府がや過激派やハッカー集団と何らかの取引をしたといった状況を表している

– Joseph Miranda

## Crisis 2020 :AMERICA DIVIDED

© 2007 Victory Point Games  
<http://victorypointgames.com>

Game Design : Joseph Miranda  
 Developmet & Graphic Design : Alan Emrich

Japanese Translation : Masahiro Nakamura  
[pxb05435@nifty.com](mailto:pxb05435@nifty.com)