

# DerrocAr - Constitution

## *Main Rulebook*

### CREDITES

**Game Design:** Bruss Brussco

**Project Coordination:** Besime Uyanik & Pål Keller Carlquist

**Artist:** Anne Isaksson

**Developer:** Björn Ekenberg

**Rules Editor:** Justin Grey

**Tabletop Simulator:** Robin Spathon Ek

**Playtesters:** Martín Gallardo, Flavio Pereyra, Jota Mirabal, Nacho Falco, Chelo Laurelli & Diego Termino

**Solo version testers:** Fernando Berdichevsky & Diego Termino

**Historical counseling:**

Flavio Pereyra & Aldana Fernandez Walker

**THANKS TO:**

Lasse Hirvonen, Santiago Gonzalez More, Teija Korpela, Xavier Ciliendo, Ezequiel Vgreen, Lao Vogelmann, Francesco Arce, Pablo Cazorla & Luz Fernandez

### LIVING RULE & JAPANESE VERSION

Original Living Rule (2022/04/05) →

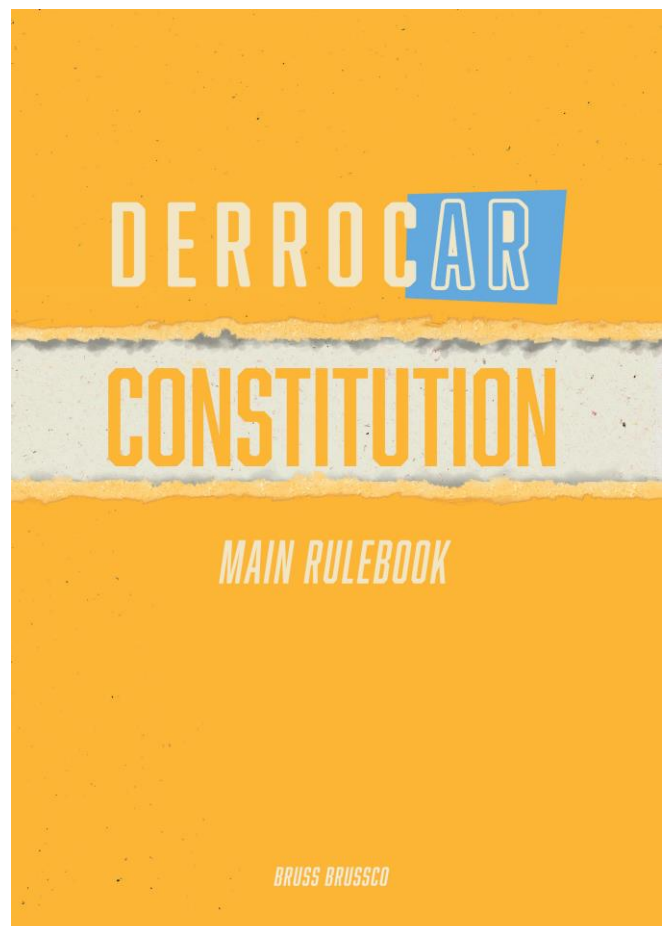
Japanese Ver. 1.0 (2024/01/16)

**Japanese Translation:** NAKAMURA Masahiro

<https://boardgamegeek.com/user/Sunfish>

<http://yaminabe.air-nifty.com/>

**Japanese Rule Playtest:** Tokyo SMG Fun Group



目次 **TABLE OF CONTENTS**

Credites .....	1
Living Rule & Japanese Version .....	1
はじめに - DERROCAR INTRONUCTION .....	4
ゲームの目的 - GOAL OF GAME.....	4
備品 - Components.....	4
準備 - SETUP.....	7
ゲームのプレイ - Gameplay .....	9
ボード・フェイズ - Board Phase .....	9
カード・フェイズ - Card Pase .....	10
ゲームの終了と勝者 - Game End and Winning.....	11
用語集 - Glossary of Terms.....	12
アクション・カード - Action Cards.....	12
アクション - Actions .....	12
反労働総同盟 - Against the CGT (トークン) .....	12
中央銀行 - Banco Central (ボード&アクション) .....	13
取り付け騒ぎ - Bank Run (状況&トークン) .....	13
カサ・ロサダ - Casa Rosada (ボード&アクション) .....	13
カヴァロとその招聘 - Cavallo, Call on (ボード&アクション) .....	14
キャラクター - Characters (プレイヤーシート&アクション) .....	14
紛争 - Conflict (トークン) .....	16
紛争カード - Conflict Cards (アクション・カード) .....	16
議会 - Congreso (ボード&アクション) .....	17
デッキ - Deck.....	18
法令 - Decrees.....	19
平価切下げ - Devaluator (トークン) .....	19
エンティティ - Entity.....	19
イベント - Events (カード) .....	20
資金カード - Funding Cards (アクション・カード) .....	21
支持の獲得 - Gaining Support.....	21
ヘリコプター - Helicopter (トークン) .....	21
ロビー・カード - Lobby Cards (アクション・カード) .....	22
経済省 - Ministerio De Economia (ボード&アクション) .....	22

オペレーション・カード - Operation Cards (アクション・カード) .....	23
大統領レース脱落 - Out of the Presidential Race.....	23
得点 - Points.....	24
大統領 - President (状態&トークン) .....	24
大統領のターン - President's Turn .....	24
公約カード - Promise Cards (アクション・カード) .....	25
公式行事カード - Public Appearance Cards (アクション・カード) .....	25
支持 - Support (トークン：エンティティ、アクション、得点) .....	25
同点判定表 - TieBreaker Table.....	25
交換と交渉 - Trade & Negotiation .....	26
和訳付録.....	27
ボード・フェイズのアクション – Board Phase Actions .....	27
支持トークンのアクション – Support Token Actions .....	27
公式行事カード - Public Appearance Cards.....	27
オペレーション・カード - Operation Cards.....	28
法令 - Decrees.....	28
法案提出 - Law Proposals.....	29
イベント - Events .....	29
キャラクターの初期配置、スキルとアクション – Character Setup, Skills and Actions.....	30

本ルールブックには DerrocAr の包括的なルールが収録されている。最初の章では本ゲームの基本的なプレイ手順に従って記述されている。続く章には、重要用語集 *Glossary of Key Terms* (斜体の用語) が収録されている。

**DerrocAr** を始めてプレイする場合は「**Welcome to DerrocAr**」の冊子から読み始めること。

DerrocAr は混沌と戦略のゲームである。この両者を完全に使いこなすためには、自分の行動の長期的な効果を完全に理解した経験豊富なプレイヤーとなる必要がある。

## はじめに - DERROCAR INTRONUCTION

### ゲームの目的 – GOAL OF GAME

プレイヤーがアルゼンチンの次期大統領の座を狙う政治家として、最も多数の支持ポイント *Support Points* を確保するよう努める。ゲームが終了した時点で大統領に就任していたプレイヤーが勝者となる！

#### 支持ポイント *Support Points*:

支持ポイントを獲得せよ。3種類の勝利方法のうち2種類では、勝利するためには最も多くの支持ポイントを得ている必要がある。



#### 紛争トークン *Conflict Tokens* :

紛争トークンを避けよ。これを4枚獲得したプレイヤーは、大統領レース脱落 *Out of the Presidential Race* となる。



本ゲームは以下のいずれかの条件を満たした場合に直ちに終了する：

- いずれかのプレイヤーが、ターン *Turn* の終了時に 10 点の支持ポイント *Support Points* を獲得している。このプレイヤーが勝者となる。
- 経済省ボード *Ministerio de Economía Board* の 6 か所の満期債務支払 *Debt Maturity Payments* がすべて埋められた場合。この時点の大統領 *President* が勝者となる。
- 1人 (4-5人プレイでは 2人) のプレイヤーが大統領レース脱落 *Out of the Presidential Race* となった場合。この時点で最も多い支持ポイントを得ているプレイヤーが勝者となる。

詳しくは「ゲームの終了と勝者」を参照。

### 備品 – Components

法案提出 *Law Proposals* の際の投票を除き、すべてのトークンがすべてのプレイヤーに対して公開されていなければならない。ただし各プレイヤーは自身の手札 *Hand* の内容を公開することはできない。

ゲームのほとんどの備品は数に制限がある。トークンやカードを受け取る場合に、それらが残されていない場合は何も受け取ることができない。しかしいくつかのトークンの数には制限がない。このようなトークンを受け取る際に該当のトークンが残っていない場合、そのトークンを表す任意の代用物を使用する。以下の備品一覧では、無制限である場合はその旨を記載してある：

#### マーケット・カード – *Market Card*:

(イベントカード *Event cards* を除くすべてのカードは、アクション・カード *Action cards* である)



紛争カード **Conflict Cards**

オペレーション・カード **Operation Cards**

イベントカード **Event Cards**

公約カード **Promise Cards**

資金カード **Funding Cards**

公式行事カード **Public Appearance Cards**

ロビー・カード **Lobby Cards**

キャラクターシート - Characters Sheets:



ボード - Boards:

中央銀行 **Banco Central**

経済省 **Ministerio de Economía**

官報 **Official Bulletin**

カサ・ロサダ **Casa Rosada**

議会 **Congress**

カヴァロ **Cavallo**

カマーニョ **Camaño**





トークン - Tokens

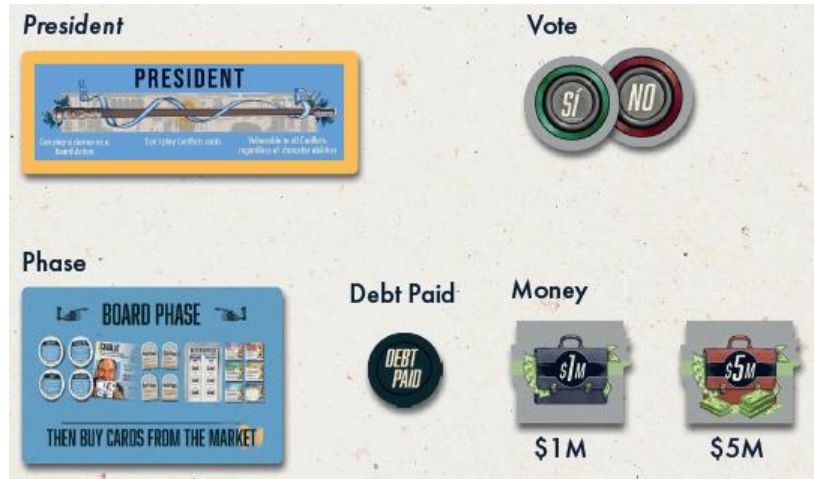
大統領 **President**

投票 **Vote**

フェイズ **Phase**

債務支払 **Debt Paid**

資金 **Money**

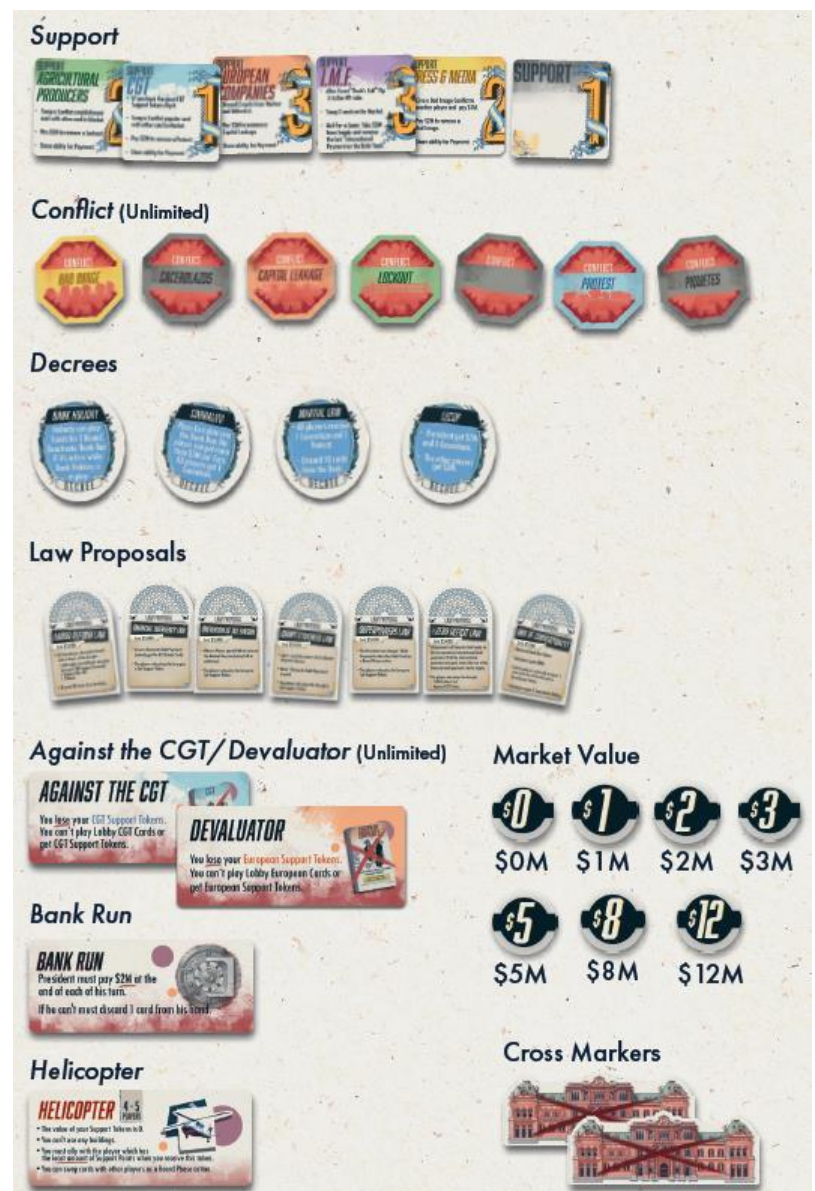


支持 **Support**

紛争 **Conflict (無制限)**

法令 **Decrees**

法案提出 **Law Proposals**



反労働総同盟 **Against the CGT**

平価切下げ **Devaluator (無制限)**

マーケット価格 **Market Value**

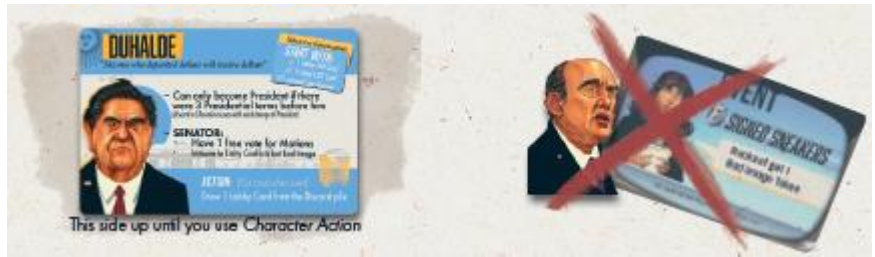
取り付け騒ぎ **Bank Run**

ヘリコプター **Helicopter**

停止マーカー **Cross Markers**

## 準備 – SETUP

各プレイヤーは**1人**のキャラクター **Character** を選択し、各シーートの「開始特典」 **Start with** に記載された備品を受け取る。複数のプレイヤーが同じキャラクターを希望した場合、この担当プレイヤーをランダムに決定する。ドゥハルデ **Duhalde** とプエルタ **Puerta** は、4-5人プレイの場合にのみ使用できる。またプエルタはベテランのプレイヤーが担当することをお勧めする。最後に、ラッカウフ **Ruckauf** が今回のゲームに登場しない場合「サイン入りスニーカー」 **Signed Sneakers** のイベントカード **Event Card** を箱に戻す。右図：キャラクター・アクション **Character Action** が記載された面を表にしておく。



以下の**すべてのボード**をテーブルの中央に配置する：中央銀行 **Banco Central**, 経済省 **Ministerio de Economía**, カサ・ロサダ **Casa Rosada**, 議会 **Congreso**, 官報 **Official Bulletin**. 4枚の法令 **Decrees** を（青面で）カサ・ロサダ・ボードに配置する。**法案提出 Law Proposals** をシャッフルし、議会ボードの右端のスポットに裏面で積みあげる。ここから**3枚**の法案提出を引き、それぞれ表面で議会ボードに配置する。最後にカヴァアロと **Cavallo** とカマーニョ **Camaño** のボードを脇に配置しておく。

各プレイヤーは**10M\$**を受け取る。残る資金はサプライ **Supply** として全員が手の届きやすい場所にまとめておく。



**3枚**の **IMF** ロビー・カード **Lobby Cards** を経済省の左側に、**3枚**の **CGT** ロビー・カードを右側に配置する。ドゥハルデがゲームに登場している場合、ボードに配置する **IMF** ロビー・カードは2枚のみとなることに注意。



最後に、**3枚**の欧州企業 **European Companies** のロビー・カードをカヴァアロ・ボードに配置する。


残るカードでデッキ **Deck** を作成する。

伏せたデッキをシャッフルし、各プレイヤーに手札 **Hand** として**5枚**ずつ配る。各プレイヤーはここで受け取ったカードのうち、すべてのイベント **Events** を捨て札にし、同数の代わりにカードを受け取る。（カードで指示された場合を除き）自発的に他のプレイヤーに手札の内容を見せることはできないことに注意。



シャッフルしたカードを**7枚**引いて表面でテーブルに**1列**に並べた**マーケット Market** を作る。デッキを裏面でマーケットの列の端に配置する。またこのデッキの隣が捨札パイル **Discard pile** となる。

各マーケット価格トークン **Market Value**

**Tokens**  を（低い値の面で）、マーケット内の各カードの上側に、最





も左側のカードに最安値のものを、そこから順番にデッキ方向の各カードへと価格が高くなるようにそれぞれ配置する。

すべての**支持トークン Support Tokens**と**紛争トークン Conflict Tokens**を種類/エンティティ *Entity* (色) 別に分け、それぞれサプライに保管する。支持トークンは以下の順番で並べておくとよい：IMF, 欧州企業 *European Companies*, 農業生産者 *Agricultural Producers*, マスコミ *Press & Media*, CGT.

残りのトークンはテーブルの近くにサプライ *Supply* として配置する。

デ・ラ・ルーアの左側のプレイヤーに**第1プレイヤー・トークン兼用のフェイズ・トークン Phase Token**を渡す。デ・ラ・ルーアがゲームに登場していない場合、カヴァロ・ボードに大統領トークン *President Token* を配置し、ランダムに第1プレイヤーを決定する。





## ゲームのプレイ – GAMEPLAY

本ゲームはふたつのフェイズ（ボード・フェイズ Board Phase とカード・フェイズ Card Phase）からなるラウンド Rounds を繰り返す形式で進行する。第1プレイヤーから時計回りの順番で、各プレイヤーが1回分のターン Turn を実施する。次に第1プレイヤーがフェイズ・マーカー Phase Token の表示を次にプレイされるフェイズに合わせて反転させ、これを誰かが勝利するまで繰り返す：

ボード・フェイズ >> フェイズ・マーカーの反転 >> カード・フェイズ >> フェイズ・マーカーの反転……>>

### ボード・フェイズ - Board Phase

- B1. プレイヤーは手札 Hand からカードを使用する必要がないアクションを、1回実施できる。
- B2. プレイヤーは購入制限の範囲内で、マーケット Market から好きなだけカードを購入できる。
- B3. 自身の手札が5枚になるまで、手札からカードを捨札 Discard にする。
- B4. マーケットを更新 Refresh する。

### カード・フェイズ - Card Phase

- C1. プレイヤーは手札からカードを使用する必要があるアクションを、1回実施できる。
- C2. デッキ Deck からカードを1枚引く。
- C3. 自身の手札 Hand が5枚になるまで、手札からカードを捨て札にする。

### ボード・フェイズ - Board Phase

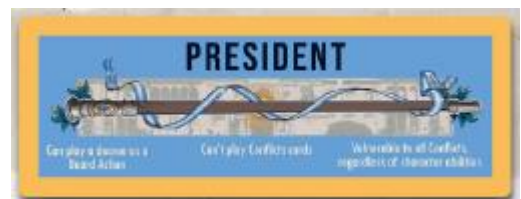
以下の手順で実施する：

#### 1. イベント確認 - Event Check

各ターンの開始時に、マーケット内にイベントが存在しないかを確認する。存在する場合、更新 Refresh で新たに登場した各イベントを、マーケットにイベントカード Event Cards が存在しなくなるまで同様の手順で解決してゆく。該当カードの効果が持続する場合、このカードを官報ボード Official Bulletin Board に配置する。解決されたイベントカードはゲームから除去され箱に戻される。デッキ Deck が尽きた場合、捨札 Discard をシャッフルして新たなデッキを作成し、各プレイヤーにピケ Piquetes の紛争トークン Conflict Token を1枚ずつ配布する。

#### 2. 大統領のターン - President's Turn?

手番プレイヤーが大統領トークンを所持している場合、経済省ボード Ministerio de Economía Board の各満期債務トラック Debt Maturities Tracks の均衡状態を確認する。ボードの指示に従うこと。



#### 3. フェイズ・アクション - Phase Action

以下から実施可能なアクションのひとつを選択して実施する：

- ボード Board（カヴァロの招聘 Call on Cavallo を含む）。
- 自身の支持アクション Support Actions.
- 自身のキャラクター・アクション Character Action（ゲーム中に1回のみ）。



- 何もしない。

#### 4. マーケット - Market

プレイヤーは該当カードの上側に配置されたマーケット価格トークン **Market Value Token** の値に対応するコストをそれぞれサプライ **Supply** に支払うことで、マーケットから任意の枚数のカードを購入できる。獲得した各カードは自身の手札 **hand** に追加する。

#### 5. 捨札 - Discard

自身の手札 **Hand** が 5 枚以下になるまで、手札からカードを捨札にする。

#### 6. マーケット更新 - Refresh the Market

マーケットに残されている各カードを、左端のスロットへと順番にスライドさせ、これで空いた場所にデッキ **Deck** から新たに引いたカードをそれぞれ補充する。

すべてのプレイヤーが自分のボード・フェイズを完了したのちに、フェイズ・トークン **Phase token** を反転し、カード・フェイズ **Card Phase** を開始する。

#### カード・フェイズ - Card Pase

以下の手順を実施する：

##### 1. イベント確認 - Event Check

各ターンの開始時に、マーケット内に解決しなければならないイベントが存在しないかを確認する。存在する場合、更新 **Refresh** で新たに登場した各イベントを、マーケットにイベントカード **Event Cards** が存在しなくなるまで同様の手順で解決してゆく。該当カードの効果が持続する場合、このカードを官報ボード **Official Bulletin Board** に配置する。解決されたイベントカードはゲームから除去され箱に戻される。デッキ **Deck** が尽きた場合、捨札 **Discard** をシャッフルして新たなデッキを作成し、各プレイヤーにピケ **Piquetes** の紛争トークン **Conflict Token** を 1 枚ずつ配布する。

##### 2. 大統領のターン - President's Turn?

手番プレイヤーが大統領トークンを所持している場合、経済省ボード **Ministerio de Economía Board** の各満期債務トラック **Debt Maturities Tracks** の均衡状態を確認する。ボードの指示に従うこと。

##### 3. フェイズ・アクション - Phase Action

以下のひとつを選択する：

- 自身の手札 **Hand** からカードを使用する。実施プレイヤーはこのアクションを実施する前に、該当カードをすべてのプレイヤーに公開し、実施後に表面で捨札 **Discard** にする。各カードの使用条件と効果については、ロビー・カード **Lobby Cards**, 紛争カード **Conflict Cards**, 公約カード **Promise Cards**, 資金カード **Funding Cards**, オペレーション・カード **Operation Cards**, 公式行事カード **Public Appearance Cards** の各項目を参照。
- 他のプレイヤーとカード（複数可）を交換 **Trade** する。
- 自身の手札から 2 枚のカードを捨札 **Discard** にし、デッキ **Deck** からカードを 1 枚引く。
- 何もしない。



#### 4. デッキからカードを引く - Draw from the Deck

次にデッキ Deck からカードを 1 枚引く。イベントカード Event Card を引いた場合、該当カードを表面で捨て札 Discard にし、デッキからカードを 1 枚引くことができる。手札 Hand からイベントカードをプレイすることはできないが、保持しておくことはできる。

#### 5. 捨札 - Discard

自身の手札 Hand が 5 枚以下になるまで、手札からカードを捨札にする。

### ゲームの終了と勝者 – GAME END AND WINNING

本ゲームは以下の 3 種のうち、いずれかの事態が発生した場合にただちに終了する：

- あるプレイヤーが自身のターンの終了時に **10 点の支持ポイント Support Points** を獲得した場合（大統領 **President** となる）。
- 経済省ボード *Ministerio de Economía Board* の **6** か所すべての債務満期支払 **Debts Maturity Payments** が埋められた場合。この時点の大統領 **President** の勝利となる。
- **1 人**（4-5 人プレイでは **2 人**）のプレイヤーが大統領レース脱落 *Out of the Presidential Race* となった場合、最も支持ポイント **Support Points** の多いプレイヤー（大統領 **President** となる）；この勝者とヘリコプター *Helicopter* を持つプレイヤーが共同している場合、両者による共同勝利となる。

いずれのプレイヤーも支持ポイント **Support Points** を得ていない場合、カマーニョ **Camaño** が大統領 **President** となり全員が敗者となる。ドゥハルデ **Duhalde** が単独で最多の支持ポイントを得ているが、停止マーカー **Cross Marker** も所持している場合、彼は勝利できず 2 番目に支持ポイントが多いプレイヤーが勝者となる。



## 用語集 – GLOSSARY OF TERMS

### アクション・カード - Action Cards

各カードの使用条件と効果については、ロビー・カード *Lobby Cards*, 紛争カード *Conflict Cards*, 公約カード *Promise Cards*, 資金カード *Funding Cards*, オペレーション・カード *Operation Cards*, 公式行事カード *Public Appearance Cards* の各項目を参照。

### アクション - Actions

各支持トークン Support Tokens は、プレイヤーにボード・フェイズ Board Phase に実施できるアクションを提供する。これらのアクションと、対応するエンティティ Entity の一覧は以下：

- **共通 Common** : \$2M を支払い、紛争トークン *Conflict Token* (エンティティの種類により指定されたもの) を 1 枚除去する。これは他のプレイヤーとの交渉 *Negotiated* の対象となる。
- **CGT の支持** : 「大衆」 *Popular* の紛争カード *Conflict Card* がマーケットに配置されている場合、このうちの 1 枚をマーケット Market 内の位置を他のカードと交換できる。
- **IMF の支持** : 2 種のアクションから選択：
  - ✓ マーケット内の 2 枚のカードの位置を交換する。
  - ✓ 融資要請 *Ask for Loan* : サプライから \$3M を受け取り、経済省 *Ministerio de Economía* の外国債務トラック *International Debt Maturities Track* の一番下に置かれたトークンを除去する。外国債務スロットにトークンが配置されていない場合、国家財政はデフォルト状態とみなされ「融資要請」のアクションは実施できない。
- **欧州企業 European Companies の支持** : マーケット Market から 2 枚のカードを捨札 *Discard* にし、マーケットの更新 *Refresh* を実施する。新たに公開された各イベントカード *Event Cards* の解決も実施する。
- **農業生産者 Agricultural Producers の支持** : 「体制側」 *Establishment* の紛争カード *Conflict Card* がマーケットに配置されている場合、このうちの 1 枚をマーケット Market 内の位置を他のカードと交換できる。
- **マスコミ Press & Media の支持** : サプライ *Supply* に \$7M を支払い、悪評 *Bad image* の紛争トークン *Conflict token* 1 枚を他のプレイヤーに与える。

### 反労働総同盟 - Against the CGT (トークン)

このトークンは CGT (反労働総同盟 *Confederacion General del Trabajo*) すなわち労働組合と対決姿勢にあることを表しており、このため CGT の支持を得ることができなくなる。このトークンは (カヴァロと連帯しているプレイヤーが大統領になるか、大統領がカヴァロを招聘したことで) カヴァロ *Cavallo* が大臣に就任した際に、その時点の大統領 *President* に与えられる。また法案提出 *Law Proposals* の効果として与えられる場合もある。このトークンを取得したプレイヤーは、ゲームが終了するまでこれを保持しなければならない。このプレイヤーは、所持するすべての CGT 支持トークン *Support Tokens* を破棄しなければならない。さらに以後は (いかなる理由でも) CGT 支持トークンを獲得することも、CGT ロビー・カード *Lobby Cards* を使用することもできなくなる。





## 中央銀行 - Banco Central (ボード&アクション)

中央銀行はプレイヤーにボード・フェイズ Board Phase に選択可能な3種のアクションを提供する：

- **預金 Make a Deposit** : \$XM を支払い、デッキ Deck からカードを引く。このアクションで支払われた資金は、中央銀行に直接配置される。このアクションの途中でデッキのカードが尽きた場合、最初に（実施プレイヤーを含む）各プレイヤーにピケ Piquete の紛争トークン *Conflict Token* を1枚ずつ配布したのちに、捨札 Discard をシャッフルして新たなデッキを作成する。その後に実施中のアクションで要求された残りのカードを引く。
- **準備金 Reserved Funds** : 中央銀行に配置されたすべての資金を獲得する。
- **資金横領 Embezzle Funds** : サプライから\$5M を獲得し、悪評 Bad image の紛争トークン *Conflict token* を1個を受け取る。



## 取り付け騒ぎ - Bank Run (状況&トークン)

このトークンは金融システムを信頼できなくなった民衆や企業が、彼らの資産を銀行から引き出す騒ぎとなっていることをあらわしている。この状況は（カヴァロと連帯しているプレイヤーが大統領 *President* になるか、大統領がカヴァロを招聘したことで）カヴァロ *Cavallo* が大臣に就任すると有効となる。

取り付け騒ぎトークン Bank Run Token を官報 *Official Bulletin* に配置する：

この効果は持続する：他のキャラクター *Character* が大統領になった場合や、カヴァロが他のプレイヤーに招聘された場合も持続する。

これが有効である場合、（両フェイズ **Phase** の）ターン **Turns** の終了時毎に、大統領はサプライ **Supply** に\$2M を支払わねばならない。これが支払えない場合、手札から Hand から1枚のカードを捨て札 Discard にしなければならない。

無効化：大統領が「銀行休業日」Bank Holiday または「コラリート」Corralito の法令 Decree をプレイした場合、取り付け騒ぎトークンの上に対応する法令を配置する。これが配置されている期間中は、大統領は\$2M の支払い義務を免除される。

再有効化：該当の法令が取り付け騒ぎトークンから除去（無効化）された場合、取り付け騒ぎは再度有効になる。

「コンバーシビリティの終了」End of Convertibility の提議 Motion が可決された場合、この取り付け騒ぎトークンは箱に戻され、以後のゲームには登場しない。

## カサ・ロサダ - Casa Rosada (ボード&アクション)

大統領 *President* は利用可能な法令 Decrees から1枚を選択し、これをボードフェイズ・アクション Board Phase Action として実施できる。ある大統領は、4枚の法令をそれぞれ1回のみ有効化できる。



法令はそれが即時適用される場合は即座に解決され、カサ・ロサダに裏返して配置する。それ以外の場合は、その効果を全員が確認できるように、該当の法令を**官報 Official Bulletin**に配置する。各法令の詳細は後述：

### カヴァロとその招聘 - Cavallo, Call on (ボード&アクション)



カヴァロを招聘したプレイヤーは、他のプレイヤーがカヴァロを招聘するまでの間、彼と連帯することになる。このカヴァロと連帯中のプレイヤーは、カヴァロ・ボード Cavallo Board (とそれに付随したロビーカード Lobby Cards) を受け取る。カヴァロと連帯したプレイヤーには、以下の3つの特典(見方によっては難題)が与えられる：

- **フリーロビー Free Lobby**：自身のボード・フェイズ Board Phase の開始時毎に、カヴァロから(まだ残っているのであれば)欧州企業ロビー Lobby European Companies のカードを1枚手札 Hand に受け取る。
- **追加票 1 Free Vote**：議会 Congreso でのみ使用できる。
- **大臣任命 Minister Appointment**：プレイヤーがカヴァロと連帯中に大統領 President に就任するか、大統領に就いている際にカヴァロを招聘した場合、カヴァロは大臣に就任して3つの効果が発生する；
  1. 反CGTトークン Against the CGT Token を受け取る。このプレイヤーは *CGT* ロビー Lobby のカードを使用できず、*CGT* 支持トークン Support Tokens を所持できなくなる。次に抗議者 Protest の紛争トークン Conflict Token を1個受け取る。最後にすでに所持していたすべての *CGT* 支持トークンを除去する。このプレイヤーは、この反 *CGT* トークンを除去できない。
  2. デッキ Deck から10枚のカードを捨て札 Discard にする。
  3. 取り付け騒ぎ Bank Run を有効にする。

カヴァロと連帯して *CGT* 支持トークンを失ったことにより、大統領トークン President Token を失う可能性もある。ゲームに勝利するためには、自身のターンの終了時に **10 支持ポイント Support Points** を所持していなければならないことに注意。



### キャラクター - Characters (プレイヤーシート&アクション)

各キャラクターのシートには、若干だが固有の情報が記載されている。

- **初期所持 Starts With**：初期配置 Setup の時点で所持しているアイテムのリスト。
- **スキル Skills**：長所と短所の双方が記載されている。キャラクターシート上では[>>]に続いて記述されている。一部のスキルは、該当キャラクターが大統領 President ではない場合にのみ有効となる(上院議員 Senator など)。
- **キャラクター・アクション Character Action**：ゲーム中に1回のみ、ボード・フェイズ Board Phase 中にプレイできる。キャラクター・アクションを使用した場合、該当プレイヤーはもはやこの能力が使用できないことを示すため、キャラクターのシートを裏返して配置する。

**デ・ラ・ルーア - De La Rúa** (訳注：当時の大統領)

- 初期所持：大統領トークン *President Token*, 1点の支持トークン *Support Token*.
- スキル：
- キャラクター・アクション：なし。

**ロドリゲス・サア - Rodriguez Saa** (訳注：サン・ルイ州知事)

- 初期所持：悪評 *Bad image* の紛争トークン *Conflict token* 1枚。
- スキル：支持ポイント *Support Point* が同数でも勝利。
- キャラクター・アクション：自身を含む任意のプレイヤーから、ピケ *Piquete* の紛争トークン1枚を除去する。これを他のプレイヤーに対して使用する場合、取引を持ち掛けることができるが、これにより支持トークン *Support Token* を獲得することはできない。

**デ・ラ・ソタ - De La Sota** (訳注：コルドバ州知事)

- 初期所持：農業生産者 *Agriculture Producer* のロビー・カード *Lobby Card* 1枚。  
(これは最初に引く5枚のカードの1枚に含まれる。訳注：このカードを受け取ったのちに4枚引く)
- スキル：
- キャラクター・アクション：「レッカー・ボンド」 *Lecor Bonds* の発行。サプライ *Supply* から\$5Mを獲得する。

**ラッカウフ - Ruckauf** (訳注：ブエノスアイレス州知事)

- 初期所持：「サイン入りスニーカー」 *Signed Sneakers* のイベントカード *Event Card* を (手札 *Hand* ではなく) テーブルに配置。
- スキル：「略奪」 *Looting* イベントの効果を見捨てる。
- キャラクター・アクション (いずれかを実施後にキャラクターシートを裏返す)：
  - ✓ 「パタコン債の発行」 *Issue Patacones Bonds*. サプライ *Supply* から\$5Mを受け取る；
  - ✓ 1点の支持トークン *Support Token* を1個受け取り、「サイン入りスニーカー」のイベントカードをデッキ *Deck* に入れてシャッフルする。このカードがマーケット *Market* に登場した場合、通常のイベントカードと同様の手順で処理され、ラッカウフに悪評 *Bad Image* の紛争トークン *Conflict Token* を与える。

**ドゥハルデ - Duhalde (4-5人プレイのみ登場)** (訳注：元ブエノスアイレス州知事)

- 初期所持：(最初の5枚のカードの一部として) IMFのロビー・カード *Lobby Card* 1枚、CGTのロビー・カードを1枚、停止マーカー *Cross Markers* を2枚。
- スキル：
  - ✓ 彼の前に大統領が3回登場したのちから大統領 *President* に就任可能となる。他のプレイヤーが大統領に就任するごとに、手元の停止マーカーを1枚捨札 *Discard* にする。手持ちがすべてなくなった後に、ドゥハルデは(通常のルールに従い)大統領に就任可能となる。；
  - ✓ 上院議員 *SENATOR*：提議 *Motions* において、追加票を1票持つ；
  - ✓ 悪評 *Bad Image* を除くエンティティ紛争 *Entity Conflicts* を無視する。
- キャラクター・アクション：捨札パイル *Discard pile* からロビー・カードを1枚獲得する。捨札パイルから任意のロビー・カードを1枚抜き出し、このカードを全員に示したのちに自身のハンド



Hand に追加する。捨札パイルにロビー・カードが含まれていなかった場合、何も獲得できずにキャラクターシート裏返す。

### プエルタ - Puerta (4-5 人プレイのみ登場。高難易度) (訳注：ミシオネス州知事)

- 初期所持：なし。
- スキル：
  - ✓ 大統領トークン *President Token* を失った場合、ヘリコプター *Helicopter* を受け取る（そして大統領レース脱落 *Out of the Presidential Race* となる）；動議 *Motion* で同票の場合に勝利する；
  - ✓ 上院議員 *SENATOR*：悪評 *Bad Image* を除くエンティティ紛争 *Entity Conflicts* を無視する。
- キャラクター・アクション：動議において、自票を1票ではなく3票使用する。議会 *Congreso* の動議アクション *Motion Action* のすべてのルールに従うこと。



### 紛争 - Conflict (トークン)

紛争はプレイヤーに対する障害であるとともに、ゲーム終了のトリガーとなる。あるプレイヤーが自身にとって4個目の紛争トークン *Conflict Token* を受け取った場合、彼は大統領レース脱落 *Out of the Presidential Race* となるとともに、ヘリコプター *Helicopter* を受け取る。このプレイヤーは所持する支持ポイント *Support Points* を永久に失う（該当の支持トークン *support Tokens* はそのまま保持される）。

紛争 Conflict	エンティティ色 Entity Color	エンティティ種類 Entity Type
抗議者 Protest	青	<i>CGT</i>
資本流出 Capital Leakage	オレンジ	欧州企業 <i>European Companies</i>
ロックアウト Lockout	緑	農業生産者
悪評 Bad Image	黄色	マスコミ <i>Press &amp; Media</i>
略奪 Looting, ピケ Piquetes, カセロラゾ Cacerolazo	なし	N/A



### 紛争カード - Conflict Cards (アクション・カード)

紛争カードはある紛争トークン *Conflict Token* を他のプレイヤーに与えるため、カード・フェイズ *Card Phase* にプレイされる。このアクションを実施するプレイヤーは、紛争カード1枚と（使用する紛争カードのエンティティに対応する）ロビー・カード *Lobby Card* 1枚を組み合わせる必要がある。標的のプレイヤーには、このプレイされたロビー・カードに対応する与えられる紛争トークンが与えられる（上図を参照）。



注意：欧州ロビー *Lobby European* のカードをプレイした場合、このカードは捨札パイル *Discard pile* ではなくカヴァロ *Cavallo* に返却される。



## 議会 - Congreso (ボード & アクション)

提議アクション Motion Action はボード・フェイズ Board Phase に議会 Congreso で使用できるアクションで、法案提出 Law Proposals が実施される。これは以下の手順で実施される：

1. 手番プレイヤーは、議会に配置された 3 個の有効な提議からひとつを選択する。

右図：点線内が有効な法案提出。右端が法案提出デッキ Law Proposal Deck



2. 手番プレイヤーからプレイ順に、すべてのプレイヤーはこの提議に対する賛否を自分の前に**賛成 Si/反対 No 投票トークン**

**Vote Tokens** を公開して配置することで示す。すべてのプレイヤーはこの提議について議論することを推奨する。

3. すべてのプレイヤーは（訳注：先の投票トークンの下に）秘密裏に資金を積む。これは上院で買収した票数をあらわしている（\$1M=1 票）。
4. すべてのプレイヤーは、同時に買収票を公開する。Si 票と No 票をそれぞれ合計して比較し、この提議が可決したか否かを判定する。同票の場合、この提議は否決される。上院議員 **Senator** のキャラクターとカヴァロ **Cavallo** の追加票に注意。



5. 提議が可決された場合、この提議を官報ボード **Official Bulletin Board** に移動し、必要であればこれを実施する。これが「賛成に 1 票以上」**at least 1 vote in favor** を投じたプレイヤーに報酬を与えるものである場合、この報酬を受け取るには**賛成 Si** に対し、票を買収したか、キャラクターかカヴァロ **Cavallo** の追加票を投じた必要がある。この提議が否決された場合、法案提出デッキの底に送られる。これは以降に再度評決にかけられる可能性がある。
6. 票の買収に使用された資金はサプライ **Supply** に戻される。
7. 新たな定義を 1 枚引き、表面で議会に配置する。



### 労働改革 - Labor Reform

この提議を取り上げたプレイヤーは **IMF 支持トークン Support Token** を 1 個獲得。賛成に 1 票以上を投じたすべてのプレイヤー：**IMF ロビー Lobby** のカードを 1 枚（この提議を取り上げたプレイヤーは、これに代えて先の **IMF 支持トークン** 1 個を獲得）、**反 CGT トークン Against the CGT Token** を 1 個、抗議者 **Protest** の紛争トークン **Conflict Token** を 1 個獲得。すでに **IMF 支持トークン** を所持しているプレイヤーは、これを重複して獲得することはない。すべての該当プレイヤーに **IMF ロビー** のカードが配分できない場合、プレイ順に 1 枚ずつ配布する。**反 CGT トークン** を受け取った各プレイヤーは、所有する **CGT 支持トークン** を破棄する必要がある。最後に、デッキから 20 枚のカードを捨札 **Discard** にする。

### 金融応急措置法 - Financial Emergency Law

この提議を取り上げたプレイヤーは 1 点の支持トークン **Support Token** を獲得。債務支払トークン **Debt Paid Token** 1 個を国内債務トラック **Domestic Debt Track** の一番上の空きスペースに配置。これによりプレイヤーが **CGT ロビー・カード Lobby Card** を獲得することはない。

## 脱税防止 - Prevention of Tax Evasion

この提議を取り上げたプレイヤーは1点の支持トークン *Support Token* を獲得。プレイヤーはマーケット Market で\$4M以上を支払う毎に、追加の\$1Mをサプライ Supply に支払わねばならない。

## 競争法 - Competitiveness Law

この提議を取り上げたプレイヤーは1点の支持トークン *Support Token* を獲得。すべてのマーケット価格トークン Market Value Tokens を価格の高い面に裏返す（これによりマーケット Market の各カードの価格が\$1M値上げされる）。次に債務支払トークン Debt Paid Token 1個を国内債務トラック Domestic Debt Track の一番上の空きスペースに配置。これによりプレイヤーがCGT ロビー・カード *Lobby Card* を獲得することはない。

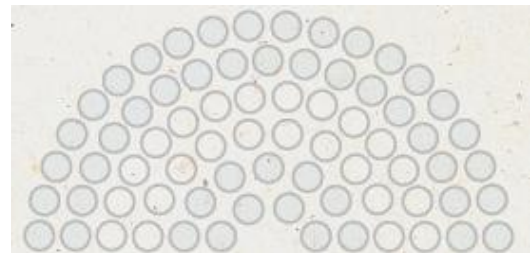
## 首相優越法 - Superpowers Law

この提議を取り上げたプレイヤーは1点の支持トークン *Support Token* を獲得。大統領は議会フェイズ・アクション Board Phase Action として、債務支払トークン Debt Paid Token の1個を現在の満期債務トラック Debt Maturity Track から反対側の債務満期トラックに移動できる（訳注：外国<>国内で置き換える）。

この法令 Law は官報 *Official Bulletin* に配置する。

## 赤字解消法 - Zero Deficit Law

IMF ロビー・カード *Lobby Card* を1枚と反CGTトークン *Token* を獲得。国内債務トラック Domestic Debt Track のすべての債務支払トークン Debt Paid Token を外国債務トラック International Debt Track に移動。外国債務のスペースに空きが存在しない場合、配置できない分のトークンは除去する。



## コンバーシビリティ廃止 – End of Convertibility

すべてのプレイヤーはサプライ Supply から\$8Mと1点のカセロラゾ紛争トークン *Cacerolazo Conflict Token* を獲得。この提議に1票以上の賛成票を投じたすべてのプレイヤーは、平価切下げトークン *Devaluator Token* を獲得し、すべての欧州企業支持トークン *European Companies Support Tokens* を除去する。最後に取り付け騒ぎトークン *Bank Run Token* を箱に戻し、以後にカヴァロ Cavallo が大臣 Minister に就任した場合には取り付け騒ぎの処理を無視する。

## デッキ - Deck

これはマーケット Market の近くに配置され、カードを引く山札やマーケットの更新に使用される。

デッキが尽きた場合、各プレイヤーは1点のピケ紛争トークン *Piquete Conflict Token* を獲得する。その後捨札パイル Discard pile をシャッフルし、新たなデッキを作成する。これにより他の手順が中断された場合、上記の手順を実施したのちに中断されていた手順を再開する。



## 法令 - Decrees

### ルコック債発行 - Issue Lecop Bonds

大統領 President はサプライ Supply から\$7M と 1 点のカセロラゾ紛争トークン *Cacerolazo Conflict Token* を獲得。他のすべてのプレイヤーはサプライから\$2M を獲得。その後この法令トークンを裏返し、カサ・ロサダ Casa Rosada に配置する。

### 銀行休業日 - Bank Holiday

いずれのプレイヤーも次のカード・フェイズ Card Phase の終了まで資金カード Funding Cards をプレイできない。取り付け騒ぎトークン *Bank Run Token* が官報 *Official Bulletin* に配置されている場合、この法令で同トークンを隠す。次のカード・フェイズの終了時に、この法令を裏返してカサ・ロサダ Casa Rosada に配置する。この時点で取り付け騒ぎが存在する場合、この効果が再び有効となる。

### 戒厳令 - Martial Law

すべてのプレイヤーは、カセロラゾ *Cacerolazo* と抗議者 *Protest* の各紛争トークン *Conflict Token* を、所持しているのであればそれぞれ 1 点ずつ失う。次にデッキから 10 枚のカードを捨札 Discard にする。

### コラリート - Corralito

取り付け騒ぎトークン *Bank Run Token* が官報 *Official Bulletin* に配置されている場合、この法令で同トークンを隠す。いずれのプレイヤーも、理由に関わらず、ターン Turn 毎に\$3M を超える資金をサプライ Supply から獲得できない。この法令は大統領 President がボードフェイズ・アクション Board Phase Action として「コラリート廃止」Deactivate Corralito を実施するまで有効となり、同アクションを実施した場合は「コラリート」の法案をカサ・ロサダ Casa Rosada に戻して 1 点の支持トークン *Support Token* を獲得する。次にすべてのプレイヤーは、それぞれ 1 点のカセロラゾ紛争トークン *Cacerolazo Conflict Token* を失う。この時点で取り付け騒ぎが存在する場合、この効果が再び有効となる。

## 平価切下げ - Devaluator (トークン)

このトークンは「コンバーシビリティ政策」Convertibility Plan と対決姿勢にあることを表しており、このため欧州企業 European Companies の支持を得ることができなくなる。

このトークンを獲得したプレイヤーは、ゲーム終了までこのトークンを保持する。所持するすべての欧州企業支持トークン *European Companies Support Tokens* を捨札 Discard にする。さらに以後は（いかなる理由でも）欧州企業支持トークンを獲得することも、欧州企業ロビー・カード *Lobby Cards* を使用することもできなくなる。



## エンティティ - Entity

あるエンティティの種類 (CGT, IMF, 欧州企業 European Companies, 農業生産者 Agricultural Producers, マスコミ Press & Media) と色 (青、紫、オレンジ、緑、黄色) は、支持トークン Support Tokens の上側に記載されている。これらのエンティティの種類と色は、ロビー・カード *Lobby Cards*, 紛争カード *Conflict Tokens*, およびいくつかの紛争トークン *Conflict Tokens* とも対応している。またゲームにはエンティティや色を持たない (灰色の) 支持トークン





も存在し、エンティティ紛争 *Entitiy Conflict* を無視する能力を持つドゥハルデ *Duhalde* は、ゲーム中に（悪評紛争トークン *Bad Image Conflict Token* を除けば）この種類のみを獲得できる。

## イベント - Events (カード)

各ターン *Turn* の開始時に、マーケット *Market* に解決が必要なイベントカード *Event Cards* が存在するかを確認する。これが存在する場合、更新 *Refresh* により新たに登場したイベントを含め、マーケットにイベントが存在しなくなるまでイベントの実施を繰り返す。複数のイベントカードが同時に登場している場合、低い値から高い値の順に解決を実施する。対象カードに持続的な効果が記載されている場合、*官報 Official Bulletin* に配置してこれを示す。解決されたイベントカードは箱に戻され、ゲームから除外される。続けてマーケットを更新し、同様に新たに登場したイベントカードを解決する。

### 副大統領辞任 - Vice President Resigns

大統領 *President* は所持する支持トークン *Support Token* から任意の 1 枚を除去する。必要であればこの結果を反映して大統領トークン *President Token* を移動する。いずれのプレイヤーも支持トークンを所持していない場合、大統領トークンをカマーニョ・ボード *Camaño Board* に配置する。

### レーシングチャンピオン - Racing Champion

1 ラウンド *Round* の間、すべてのプレイヤーは紛争カード *Conflict Cards* をプレイできない。次のカード・フェイズ *Card Phase* の終了まで、このカードを官報に掲載する。



### クリスマス休暇 - Christmas Holiday

1 ラウンド *Round* の間、すべてのプレイヤーは資金カード *Founding Cards* をプレイできない。次のカード・フェイズ *Card Phase* の終了まで、このカードを官報に掲載する。



### 水害 - Floods

1 ラウンド *Round* の間、すべてのプレイヤーは農業ロビー・カード *Lobby Agricultural Cards* をプレイできない。次のカード・フェイズ *Card Phase* の終了まで、このカードを官報に掲載する。



### 略奪 - Lootings

ラッカウフ *Ruckauf* を除くすべてのプレイヤーは、それぞれ略奪紛争トークン *Looting Conflict Token* を 1 個獲得する。この紛争トークンは通常の紛争トークン 1 個分としてカウントされるが、いかなる方法でも捨札 *Disard* にできない。



### ブラジルの平価切下げ - Brazilian Devaluation

マーケットのすべてのカードを捨札 *Discard* にし、マーケットの更新を実施する。



### ブッシュ大統領の電話 - Bush's call

すべての *IMF* 支持トークン *Support Tokens* を 4 点の面に裏返す。



### サイン入りスニーカー - Signed sneakers

この特別なイベントカードは、ゲーム開始時にラッカウフ *Ruckauf* が所持している。ラッカウフの担当プレイヤーが存在しない場合、ゲームから取り除いておく。





ラッカウフのキャラクター・アクション *Character Action* としてこれを使用した場合、1点の支持トークン *Support Token* を受け取り、このイベントカードをデッキ *Deck* に入れてシャッフルする。このサイン入りスニーカーのイベントがマーケット *Market* で解決された場合、ラッカウフは1点の悪評紛争トークン *Bad Image Conflict Token* を獲得する。

### 資金カード - Funding Cards (アクション・カード)

任意の枚数の資金カードをプレイし、使用した枚数に対応した資金を獲得する。5枚を超える資金カードを一度にプレイする場合、5枚を超える1枚につき追加の\$5Mを獲得できる。



### 支持の獲得 - Gaining Support

ある支持トークン *Support Token* を獲得した場合、該当のエンティティ *Entity* と紛争 *Conflicts* するすべての支持トークンを返却する。

- **CGT (労働総同盟) 支持トークン**：該当プレイヤーが最も多いCGT支持トークンを確保している場合を除き、1点の面で配置される。最多の地位となった場合は2点面に裏返すが、この地位を失った場合は元に戻される。
- **IMF (国際通貨基金) 支持トークン**：「ブッシュ大統領の電話」*Bush's Call* がプレイされている場合を除き、このトークンは3点の面で配置される。プレイヤーは一度に1個のみIMF支持トークンを保持できる。

### ヘリコプター - Helicopter (トークン)

4個目の紛争トークン *Conflict Token* を獲得したプレイヤーは、大統領レース脱落 *Out of the Presidential Race* となり、ヘリコプター *Helicopter* を受け取る。



- 1-3人ゲーム：1人目のプレイヤーが大統領レース脱落となった場合、同ターンの終了時に最も支持ポイント *Support Points* の多いプレイヤーが勝者となる。同点の場合は同点判定表 *Tiebreaker table* を参照。
- 4-5人ゲーム：2人目のプレイヤーが大統領レース脱落となった場合、同ターンの終了時に最も支持ポイント *Support Points* の多いプレイヤーが勝者となる。勝者が最初にヘリコプターを受け取ったプレイヤーと共同している場合、この両者による共同勝利となる。

該当プレイヤーは、他のプレイヤーにヘリコプターが移動した場合を含め、以後のゲームでは以下の制限が適用される（訳注：4-5人プレイでは2人目の脱落者にヘリコプターが移動するが、これで1人目の大統領レース脱落の状態が解除されるわけではない）：

- すべての支持ポイント *Support Points* を失う。このプレイヤーは支持ポイントを獲得できなくなるが、支持トークン *Support Tokens* は保持し、新たに獲得することもできる。対応する支持アクション *Support Actions* を実施することもできる。
- 日陰者になる。各ボード *Bords* に記載されたすべてのアクションが実施できなくなる。
- 最下位プレイヤーとの同盟。このプレイヤーは最も支持ポイント *Support Points* が低いプレイヤーと同盟し、このプレイヤーが大統領 *President* となることを支援することになる。これに成功すれば共同勝者となる。ただし支持トークン *Support Tokens* を他のプレイヤーに譲渡することはできない。
- 交換と交渉。このプレイヤーは（カード・フェイズ *Card Phase* だけでなく）ボード・フェイズ *Board Phase* にも他のプレイヤーとカードを交換 *Trade* できる。

## ロビー・カード - Lobby Cards (アクション・カード)

ロビー・カードを3枚セットでプレイすることで、支持トークン *Support Token* を1個獲得する。プレイヤーはこのセット内で最も多いエンティティ *Entity* (カードの上端の色で区別する) に対応した支持トークンを獲得する。該当するエンティティの支持トークンが残されていない場合、プレイされた他のエンティティを使用する。

プレイしたカードのエンティティがすべて異なる場合、このプレイヤーはプレイしたセットの3種のエンティティのいずれかひとつに対応する支持トークンを1個獲得する。

この支持トークンを獲得したのちに、このプレイヤーは該当エンティティに対応するすべての紛争トークン *Conflict Token* を返却しなければならない。

注意：あなたが最も多くの支持ポイント *Support Points* を持つプレイヤーとなった場合、あなたが大統領 *President* となる。

IMF と欧州企業 *European Companies* のロビー・カードは捨札 *Discarded* にできない。

これに代えて、これらがプレイされた場合、それぞれ経済省 *Ministerio de Economía* またはカヴァロ *Cavallo* の各ボードに戻される。ファミリー版 **Family Version** : プレイされたすべてのロビー・カードは、捨札パイルに送られる。



## 経済省 - Ministerio De Economia (ボード&アクション)

経済省ボードでは、プレイヤーのボードフェイズ・アクション *Board Phase Action* として、ふたつの満期債務トラック *Debt Maturities Tracks* のひとつで「債務支払」*Make a Debt payment* を実施できる。

あるトラックのすべてのスロットが埋められている場合、該当する債務 *Debt* の支払いは実施できない。

満期債務トラックの6か所のスロットがすべて埋められた場合、このゲームはこの時点で大統領 *President* の勝利で終了となる。

- **外国債務支払 *International Debt Payment*** : 外国債務支払を実施する場合、該当トラックで埋められていない最上段スロットに記載された資金をサプライ *Supply* に支払い、経済省から IMF のロビー・カード *Lobby Card* を1枚引き、このスロットに債務支払トークン *Debt Paid Token* を配置する。IMF ロビー・カードが残されていない場合、この支払でカードを得ることはできない。
- **国内債務支払 *Domestic Debt Payment*** : 国内債務支払を実施する場合、該当トラックで埋められていない最上段スロットに記載された資金をサプライ *Supply* に支払い、経済省から CGT のロビー・カード *Lobby Card* を1枚引き、このスロットに債務支払トークン *Debt Paid Token* を配置する。CGT ロビー・カードが残されていない場合、この支払でカードを得ることはできない。

## オペレーション・カード - Operation Cards (アクション・カード)

任意の枚数のオペレーション・カードをプレイし、各カードに記載された効果を得る。

プレイヤーは使用した各オペレーション・カードについて、効果を適用する順番を宣言する。

### 諜報活動 - Intelligence Service

他のプレイヤーひとりのハンド Hand の内容を確認する。実施プレイヤーは、ここで確認した内容を他のプレイヤーに教えることもできる（もちろん嘘をつくこともできる）。複数の「諜報活動」を使用する場合、それぞれ別のプレイヤーに対して使用できる。



### ブンテロ - Punteros

実施プレイヤーはデッキ Deck から 3 枚のカードを引いてハンド Hand に加える。イベントカード *Event Card* を引いた場合、これを捨札にして代わりにカードを引くことができる。その後、自身のハンドから 3 枚のカードを取り出し、これを任意の順番でデッキの上に配置する。複数の「ブンテロ」をプレイする場合はすべてを一度に使用し、使用した「ブンテロ」毎にデッキから 3 枚のカードを引き、引いたカードと同枚数のカードをデッキの上に戻す。



### デマの流布 - False Rumors

実施プレイヤーはマーケット Market から 1 枚のカードを無料でハンド Hand に加える、その後にマーケットに残されているカードにデッキの一番上のカードを加えてシャッフルする。最後にこのシャッフルされたカードでマーケットを更新 Refresh する。複数の「デマの流布」を使用する場合、1 枚ではなく 2 枚のカードを引く。



### 脅迫状 - Blackmail

実施プレイヤーは、他のプレイヤーから双方が合意した何か（資金、カード、または今後のアクションの約束、等。ただし支持トークン *Support Token* はこの対象には指定できない）を獲得し、合意が得られない場合はハンド Hand からランダムに 2 枚のカードを捨札 Discard にさせる。今後のアクションの約束は強制されない。注意：各プレイヤーは自身のハンド内のカードを自発的に公開できない。複数の「脅迫状」をプレイする場合、それぞれ別のプレイヤーに対して使用する必要がある。



## 大統領レース脱落 - Out of the Presidential Race

ゲーム終了以前に以下の事態が発生した場合、まず下記の手順を実施する。

あるプレイヤーが 4 個目の紛争トークン *Conflict Token* を受け取った場合、このプレイヤーはヘリコプター *Helicopter* を受け取る。このプレイヤーはすべての支持ポイント *Support Points* を永久的に失う（すべて 0 点とみなす）。次に：

- 1-3 人ゲーム：このターン Turn の終了時にゲームは終了となる。その時点の大統領 *President* が勝者となる。
- 4-5 人ゲーム：最も支持ポイントの少ないプレイヤー（必要に応じて同点判定表 *Tiebreaker Table* を確認する）は、ヘリコプターを所持してゲームに参加する。ヘリコプターを所持するプレイヤーは、各ボード Boards に記載されたアクションを実施できず、支持トークンを獲得、所持、アクションでの使用することはできるが、すべての支持トークンは 0 点とみなされる制限下でゲームに参加する。同盟相手のプレイヤーがゲームに勝利した場合、この両者の共同勝利となる。

4 個目の紛争トークンを受け取る 2 人目のプレイヤーが登場した場合、このプレイヤーも所持する支持ポイントを手放す（すべて 0 点とみなされる）。その時点の大統領 **President** が勝者となる。

## 得点 - Points

すべての支持トークン Support Tokens には支持ポイント Support Points が記載されている。これらはゲームの終了と勝敗の判定に関係する。大統領レース脱落 *Out of the Presidential Race* となったプレイヤーも自身の支持トークンを保持するが、これらの支持ポイントは失われる。



## 大統領 - President (状態&トークン)

他のいずれのプレイヤーよりも多い支持ポイント Support Points を持つプレイヤーは、大統領トークン President Token を受け取り大統領となる。（他のプレイヤーの支持ポイントが現在の大統領と同数となった場合は、そのプレイヤーが同点で勝利するロドリゲス・サア Rodriguez Saa である場合を除き、現在の大統領が留任する。）大統領トークンに記載されているように、大統領は以下のような特典と制限が課せられる：

- 上院議員スキル **Senator Skill** は失われる。
- ボードフェイズ・アクション **Board Phase Action** として、法令 **Decrees** をプレイできる：カサ・ロサダ Casa Rosada を参照。
- 紛争カード **Conflict Cards** をプレイできない。
- あらゆる紛争 **Conflicts** に対して脆弱となる：キャラクター・スキル **Character Skills** に関わりなく（大統領の任期中は上院議員スキル **Senator Skill** は無効化されている）、このプレイヤーはキャラクターすべての種類の紛争トークン Conflict Tokens を受け取る可能性がある。

## 大統領のターンの開始時 (ボード Board とカード Card の各フェイズ)

経済省 *Ministerio de Economía* の債務満期トラック Debt Maturities Tracks が均衡しているかを確認する。均衡状態にない場合は経済省を参照。（訳注：経済省の項目には必要な手順が掲載されていない。次の「大統領のターン」を参照）

## 大統領のターンの終了時 (ボード Board とカード Card の各フェイズ)

取り付け騒ぎ **Bank Run** が有効である場合、大統領は各ターンの終了時に \$2M を支払わなければならない。

**大臣任命 Minister Appointment**：カヴァロ Cavallo と連帯中のプレイヤーが大統領となった場合や、任期中の大統領がカヴァロを招聘した場合、カヴァロが大臣となる。カヴァロを参照。

## 大統領のターン - President's Turn

手番プレイヤーが大統領トークン **President Token** を所持している場合、このターンの最初に債務満期トラック Debt Maturities Tracks の均衡状態を確認する。国内 Domestic より外国債務トラック International Debt Track の方が埋められたスロットが多い場合、支払済スロットの差分毎にデッキ Deck から 10 枚のカードを捨札 Discard にする。この作業中にデッキのカードが尽きた場合、すべてのプレイヤーにピケ Piquete の紛争トークン **Conflict Token** を 1 個ずつ配布したのちに、捨札パイルをシャッフルして新たなデッキを作成し、必要な残りのカードの捨札を実施する。外国より国内の埋められたスロットが多い場合、支払済スロットの差分毎に捨札パイルからデッキに 10 枚のカードを戻し、その後にデッキのシャッフルを実施する。



## 公約カード - Promise Cards (アクション・カード)

公約カードを3枚セットでプレイすることで、他のプレイヤーから支持トークン *Support Token* を1個奪い取る。この対象は該当プレイヤーの持つ支持トークンのうち、最低値のものでなければならない。また奪い取るトークンは、ルールに違反しないものである必要がある（例：すでに IMF 支持トークンを1個所持している場合、追加で奪い取ってくることはできない）。この支持トークンを獲得したのちに、対象の支持トークンのエンティティ *Entity* に対応したすべての紛争トークン *Conflict Tokens* を捨札 Discard にしなければならない。

注意：この実施プレイヤーの支持ポイント *Support Points* が最多となった場合、このプレイヤーが大統領 *President* となる。

## 公式行事カード - Public Appearance Cards (アクション・カード)

プレイヤーは各ターンのカード・フェイズ *Card Phase* において、公式行事カードを1枚のみ使用できる。該当カードの効果を実用し、捨札 Discard にする。

### TV 出演 - TV Nightshow



2点の支持トークン *Support Token* (エンティティ *Entity* なし) 1個と悪評 *Bad Image* の紛争トークン *Conflict Token* 1

個を用意し、このいずれかをランダムに獲得する。支持と紛争に関するすべてのルールが適用される。



### 演説 - Persuasive Speech

デッキ Deck から4枚のカードを獲得する。イベントカード *Event Card* が含まれていた場合、これらを捨札 Discard にして代わりにカードを引く。通常通り、このプレイヤーも自身のターン終了時に1枚のカードを引くことができる（このターンには合計5枚のカードを獲得することになる！）。



## 支持 - Support (トークン：エンティティ、アクション、得点)

支持および支持トークン *Support Tokens* には、それらに対応する情報が記載されている：エンティティ *Entity* の種類と色、アクション *Actions*、得点 *Points*。他のいずれのプレイヤーよりも多くの支持ポイント *Support Points* を持つプレイヤーが大統領 *President* となり、大統領トークン *President Token* を受け取る。



## 同点判定表 - TieBreaker Table

1. 大統領トークン *President Token* を持つプレイヤー。
2. 紛争トークン *Conflict Tokens* の少ないプレイヤー
3. 所持する支持トークン *Support Token* の種類 (エンティティ *Entities*) が多いプレイヤー
4. 価値の高い支持トークン *Support Token* を持つプレイヤー。
5. 資金の多いプレイヤー。
6. 手札 *Hand* のカードが多いプレイヤー。



## 交換と交渉 - Trade & Negotiation

カード・フェイズ **Card Phase** のアクションとして、政治的な同盟者とカードを交換することができる。

各プレイヤーはこの約束を守る必要はなく、またこの交換に受け渡すカードの内容についても真実を告げる必要はない。

各プレイヤーは最低 1 枚のカードを交換する必要がある。これに加えて、カード、資金、今後のアクションの約束を追加することができる。紛争 **Conflict** や支持 **Support** の各トークンを交換することはできない。交換の合意が成立したら、裏面にしたカードとその他の（支持を除く）トークンや資金をテーブルに置き、同時に交換を実施する。



## 和訳付録

### ボード・フェイズのアクション – Board Phase Actions

- キャラクター **Character** (ゲーム中 **1 回**のみ) : キャラクターの固有アクションを実施。
- カヴァロの招聘 **Call on Cavallo** : カヴァロのカードを受け取る。
- コラリート廃止 **Deactivate Corralito** (コラリート法令有効時の大統領のみ) : 法令を参照。
- 資金横領 **Embezzle Funds** : 悪評 **Bad image** の紛争トークン **Conflict token** を 1 個とサプライ **Supply** から \$5M を獲得。
- 法令発布 **Issue a Decrees** (大統領のみ) : 法令のひとつを有効化。
- 債務支払 **Make a Debt Payment** : 経済省 **Ministerio de Economia** の外国 **international** または国内 **domestic** のいずれかの満期債務トラック **Debt Maturity Track** の最上段の空きスロットに記載された \$XM を支払う。ここで選択した空きスロットに、支払済トークン **Paid Token** を配置する。対応するロビー・カード **Lobby Card** を手札 **Hand** に獲得。
- 預金 **Make a Deposit** : 中央銀行に \$XM の資金を支払い、デッキから対応する枚数のカードを引く。
- 提議 **Motion** : ひとつの法案提出 **Law Proposals** について議決を実施。
- 準備金 **Reserved Funds** : 中央銀行に配置されたすべての資金を獲得。
- 支持トークン **Support Token** : 支持トークンのひとつのアクションを実施。
- 何もしない。

### 支持トークンのアクション – Support Token Actions

- 共通 **Common** : \$2M を支払い、紛争トークン **Conflict Token** (エンティティの種類により指定されたもの) を 1 枚除去する。これは他のプレイヤーとの交渉 **Negotiated** の対象となる。
- 農業生産者 **Agricultural Producers** の支持 : 「体制側」 **Establishment** の紛争カード **Conflict Card** がマーケットに配置されている場合、このうち 1 枚をマーケット内の位置を他のカードと交換できる。
- **CGT** の支持 (枚数最大のプレイヤーは裏面) : 「大衆」 **Popular** の紛争カード **Conflict Card** がマーケットに配置されている場合、このうちの 1 枚をマーケット内の位置を他のカードと交換できる。
- 欧州企業 **European Companies** の支持 : マーケット **Market** から 2 枚のカードを捨札にし、マーケットの更新 **Refresh** を実施する。新たに公開された各イベントカードの解決も実施する。
- **IMF** の支持 (プレイヤー毎に **1 枚のみ所持可能**) : 2 種のアクションから選択 :
  - ✓ マーケット内の 2 枚のカードの位置を交換する。
  - ✓ 融資要請 **Ask for Loan** : サプライから \$3M を受け取り、経済省 **Ministerio de Economía** の外国債務トラック **International Debt Maturities Track** の一番下に置かれたトークンを除去する。外国債務スロットにトークンが配置されていない場合、国家財政はデフォルト状態とみなされ「融資要請」のアクションは実施できない。
- マスコミ **Press & Media** の支持 : サプライに \$7M を支払い、悪評 **Bad image** の紛争トークン **Conflict token** 1 枚を他のプレイヤーに与える。


### 公式行事カード - Public Appearance Cards


- テレビ出演 **TV Nightshow** : 2 点の支持トークン **Support Token** (エンティティ **Entity** なし) 1 個と悪評 **Bad Image** の紛争トークン **Conflict Token** 1 個を用意し、このいずれかをランダムに獲得する。
- 演説 **Persuasive Speech** : デッキから 4 枚のカードを獲得する。イベントカードが含まれていた場合、これらを捨札にして代わりにカードを引く。通常通り、自身のターン終了時に 1 枚のカードを引くことができる。





## オペレーション・カード - Operation Cards

- 脅迫状 Blackmail** : 実施プレイヤーは、他のプレイヤーから双方が合意した何か（資金、カード、または今後のアクションの約束、等。ただし支持トークン *Support Token* はこの対象には指定できない）を獲得し、合意が得られない場合はハンドからランダムに2枚のカードを捨札にさせる。今後のアクションの約束は強制されない。注意：各プレイヤーは自身のハンド内のカードを自発的に公開できない。複数の「脅迫状」をプレイする場合、それぞれ別のプレイヤーに対して使用する必要がある。


- デマの流布 False Rumors** : 実施プレイヤーはマーケットから1枚のカードを無料でハンドに加える、その後にマーケットに残されているカードにデッキの一番上のカードを加えてシャッフルする。最後にこのシャッフルされたカードでマーケットを更新する。複数の「デマの流布」を使用する場合、1枚ではなく2枚のカードを引く。


- 諜報活動 Intelligence Service** : 他のプレイヤーひとりのハンドの内容を確認する。実施プレイヤーは、ここで確認した内容を他のプレイヤーに教えることもできる（もちろん嘘をつくこともできる）。複数の「諜報活動」を使用する場合、それぞれ別のプレイヤーに対して使用できる。


- プンテロ Punteros** : 実施プレイヤーはデッキから3枚のカードを引いてハンドに加える。イベントカードを引いた場合、これを捨札にして代わりにカードを引くことができる。その後、自身のハンドから3枚のカードを取り出し、これを任意の順番でデッキの上に配置する。複数の「プンテロ」をプレイする場合はすべてを一度に使用し、使用した「プンテロ」毎にデッキから3枚のカードを引き、引いたカードと同枚数のカードをデッキの上に戻す。



## 法令 - Decrees

- 銀行休業日 Bank Holiday** : いずれのプレイヤーも次のカード・フェイズの終了まで資金カード *Funding Cards* をプレイできない。取り付け騒ぎトークン *Bank Run Token* が官報 *Official Bulletin* に配置されている場合、この法令で同トークンを隠す。次のカード・フェイズの終了時に、この法令を裏返してカサ・ロサダ *Casa Rosada* に配置する。この時点で取り付け騒ぎが存在する場合、この効果が再び有効となる。
- コラリート Corralito** : 取り付け騒ぎトークン *Bank Run Token* が官報 *Official Bulletin* に配置されている場合、この法令で同トークンを隠す。いずれのプレイヤーも理由に関わらず、ターン毎に\$3Mを超える資金をサプライから獲得できない。この法令は大統領がボードフェイズ・アクションとして「コラリート廃止」 *Deactivate Corralito* を実施するまで有効となり、同アクションを実施した場合は「コラリート」の法案をカサ・ロサダ *Casa Rosada* に戻して1点の支持トークン *Support Token* を獲得する。続けてすべてのプレイヤーは、それぞれ1点のカセロラゾ紛争トークン *Cacerolazo Conflict Token* を失う。この時点で取り付け騒ぎが存在する場合、この効果が再び有効となる。
- ルロック債発行 Issue Lecop Bonds** : 大統領はサプライから\$7Mと1点のカセロラゾ紛争トークン *Cacerolazo Conflict Token* を獲得。他のすべてのプレイヤーはサプライから\$2Mを獲得。その後この法令トークンを裏返し、カサ・ロサダ *Casa Rosada* に配置する。
- 戒厳令 Martial Law** : すべてのプレイヤーは、カセロラゾ *Cacerolazo* と抗議者 *Protest* の各紛争トークン *Conflict Token* を、所持しているのであればそれぞれ1点ずつ失う。次にデッキから10枚のカードを捨札にする。



## 法案提出 - Law Proposals

- 競争法 Competitiveness Law** : この提議を取り上げたプレイヤーは1点の支持トークン *Support Token* を獲得。すべてのマーケット価格トークンを価格の高い面に裏返す。次に債務支払トークン *Debt Paid Token* 1個を国内債務トラック *Domestic Debt Track* の一番上の空きスペースに配置。これによりプレイヤーが *CGT ロビー・カード* を獲得することはない。
- コンバーシビリティ廃止 End of Convertibility** : すべてのプレイヤーはサプライから\$8Mと1点の *カセロラゾ紛争トークン Cacerolazo Conflict Token* を獲得。この提議に1票以上の賛成票を投じたすべてのプレイヤーは、平価切下げトークン *Devaluator Token* を獲得し、すべての *欧州企業支持トークン European Companies Support Tokens* を除去する。最後に取り付け騒ぎトークン *Bank Run Token* を箱に戻し、以後にカヴァロ *Cavallo* が大臣に就任した場合には取り付け騒ぎの処理を無視する。
- 金融応急措置法 Financial Emergency Law** : この提議を取り上げたプレイヤーは1点の支持トークン *Support Token* を獲得。債務支払トークン *Debt Paid Token* 1個を国内債務トラック *Domestic Debt Track* の一番上の空きスペースに配置。これによりプレイヤーが *CGT ロビー・カード* を獲得することはない。
- 労働改革 Labor Reform** : この提議を取り上げたプレイヤーは *IMF 支持トークン Support Token* を1個獲得。賛成に1票以上を投じたすべてのプレイヤー : *IMF ロビーのカード* を1枚 (この提議を取り上げたプレイヤーは、これに代えて先の *IMF 支持トークン* 1個を獲得)、反 *CGT トークン Against the CGT Token* を1個、抗議者 *Protest* の *紛争トークン Conflict Token* を1個獲得。すでに *IMF 支持トークン* を所持しているプレイヤーは、これを重複して獲得することはない。すべての該当プレイヤーに *IMF ロビーのカード* が配分できない場合、プレイ順に1枚ずつ配布する。反 *CGT トークン* を受け取った各プレイヤーは、所有する *CGT 支持トークン* を破棄する必要がある。最後に、デッキから20枚のカードを捨札 *Discard* にする。
- 脱税防止 Prevention of Tax Evasion** : この提議を取り上げたプレイヤーは1点の支持トークン *Support Token* を獲得。プレイヤーはマーケット *Market* で\$4M以上を支払う毎に、追加の\$1Mをサプライに支払わねばならない。
- 首相優越法 Superpowers Law** : この提議を取り上げたプレイヤーは1点の支持トークン *Support Token* を獲得。大統領はボードフェイズ・アクション *Board Phase Action* として、債務支払トークン *Debt Paid Token* の1個を現在の満期債務トラック *Debt Maturity Track* から反対側の債務満期トラックに移動できる (訳注: 外国<>国内で置き換える)。この法令は *官報 Official Bulletin* に配置する。
- 赤字解消法 Zero Deficit Law** : *IMF ロビー・カード* 1枚と反 *CGT トークン* を獲得。国内債務トラック *Domestic Debt Track* のすべての債務支払トークン *Debt Paid Token* を外国債務トラック *International Debt Track* に移動。外国債務のスペースに空きが存在しない場合、配置できない分のトークンは除去する。

## イベント - Events

- ブラジルの平価切下げ Brazilian Devaluation** : マーケットのすべてのカードを捨札にし、マーケットの更新を実施する。
- ブッシュ大統領の電話 Bush's call** : すべての *IMF 支持トークン Support Tokens* を4点の面に裏返す。
- クリスマス休暇 Christmas Holiday** : 1ラウンド *Round* の間、すべてのプレイヤーは資金カード *Founding Cards* をプレイできない。次のカード・フェイズの終了まで、このカードを *官報* に掲載する。



- 水害 **Floods** : 1 ラウンドの間、すべてのプレイヤーは農業ロビー・カード *Lobby Agricultural Cards* をプレイできない。次のカード・フェイズの終了まで、このカードを官報に掲載する。
 
- 略奪 **Lootings** : ラッカウフ Ruckauf を除くすべてのプレイヤーは、それぞれ略奪紛争トークン *Looting Conflict Token* を 1 個獲得する。この紛争トークンは通常の紛争トークン 1 個分としてカウントされるが、いかなる方法でも捨札にできない。
 
- レーシングチャンピオン **Racing Champion** : 1 ラウンドの間、すべてのプレイヤーは紛争カード *Conflict Cards* をプレイできない。次のカード・フェイズの終了まで、このカードを官報に掲載する。
 
- サイン入りスニーカー **Signed sneakers** : ゲーム開始時にラッカウフ Ruckauf が所持（不在時はゲームから除去）。キャラクター・アクションとして使用した場合、1 点の支持トークン *Support Token* を受け取り、このカードをデッキに入れてシャッフルする。このイベントがマーケットで解決された場合、ラッカウフは 1 点の悪評紛争トークン *Bad Image Conflict Token* を獲得する。
 

- 副大統領辞任 **Vice President Resigns** : 大統領は所持する支持トークン *Support Token* から任意の 1 枚を除去する。必要であればこの結果を反映して大統領トークン *President Token* を移動する。いずれのプレイヤーも支持トークンを所持していない場合、大統領トークンをカマーニョ・ボード *Camaño Board* に配置する。

## キャラクターの初期配置、スキルとアクション – Character Setup, Skills and Actions

- デ・ラ・ルーア **De La Rúa** : 大統領トークン、支持トークン（無色 1 点）。
- ロドリゲス・サア **Rodriguez Saa** : 悪評 *Bad image* の紛争トークン 1 枚。
  - ✓ スキル：支持ポイント同数で勝利。
  - ✓ アクション：任意のプレイヤーからピケ *Piquete* の紛争トークン 1 枚を除去。
- デ・ラ・ソタ **De La Sota** : 農業生産者 *Agriculture Producer* のロビー・カード 1 枚（初期カード）。
  - ✓ アクション：サプライから \$5M を獲得。
- ラッカウフ **Ruckauf** : 「サイン入りスニーカー」 *Signed Sneakers* イベントカード。
  - ✓ スキル：「略奪」 *Looting* イベントの効果を見逃す。
  - ✓ アクション A：サプライから \$5M を獲得。
  - ✓ アクション B：1 点の支持トークンを 1 個受け取り「サイン入りスニーカー」イベントカードをデッキに入れてシャッフルする。
- ドゥハルデ **Duhalde** : IMF ロビー・カード 1 枚、CGT ロビー・カード 1 枚（初期カード）、停止マーカー 2 枚。
  - ✓ スキル：大統領が交代する毎に停止マーカーを 1 枚除去。停止マーカーが無くなるまで大統領に就任できない；提議 *Motions* で追加票 1 票；悪評 *Bad Image* を除くエンティティ紛争 *Entity Conflicts* を見逃す。
  - ✓ アクション：捨札から任意のロビー・カード 1 枚を手に獲得。
- プエルタ **Puerta** : なし
  - ✓ スキル：大統領トークンを失った場合、ヘリコプターを受け取る（紛争数に関わらず大統領レース脱落扱い）；提議 *Motions* で追加票 1 票；悪評 *Bad Image* を除くエンティティ紛争 *Entity Conflicts* を見逃す。
  - ✓ アクション：提議 *Motions* を実施し、この評決では自身の 1 票に代えて 3 票を使用する。