

DerrocAr - *13 Days, 5 Presidents, 1 Big Mess*

Learn to Play

CREDITES

Bruss Brussco

LIVING RULE & JAPANESE VERSION

Original Living Rule (2022/05/25) →

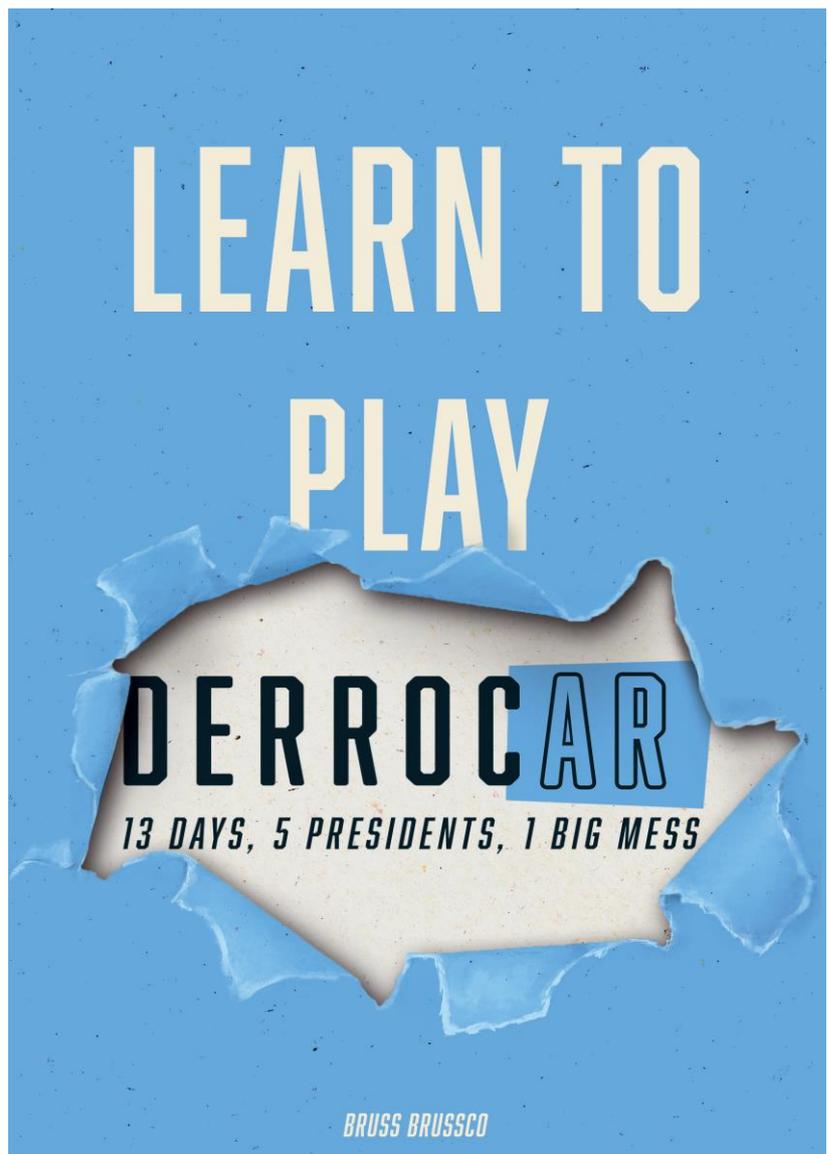
Japanese Ver. 1.0 (2024/01/16)

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
アルゼンチン、2001年12月 – Argentine, december 2000.....	4
はじめに - DERROCAR INTRONUCTION	4
ゲームの目的 – GOAL OF GAME.....	4
ゲームの準備 – GAME SETUP.....	5
初期イベント - INITIAL EVENTS	6
マーケット更新 Refresh the Market	6
イベント - Events	6
ゲームのプレイ Gameplay.....	7
ボード・フェイズ Board Phase.....	7
カード・フェイズ Card Phase	7
最初のボード・フェイズ - first Board's Phase Turn.....	8
カード・フェイズ - Card Phase	9
アクション・カードのプレイ - Playin Actions Cards	9
交換と交渉 – Trade & Negotiation	11
2回目のボード・フェイズのプレイ - your second Board Phase.....	12
以後のカード・フェイズ - Remaining Card Phases	12
3回目のボード・フェイズのプレイ - your third Board phase	13
新アクション3種の追加 – Adding 3 New Actions	14
法令発布 - Issue a Decrees	14
支持アクション - Support Actions.....	14
キャラクター・アクション - Character Actions	14
4回目のボード・フェイズ - your fourth Board phase.....	15
カヴァロの招聘 - Call on Cavallo	15
最初のゲームの以後のプレイ - rest of your 1st game.....	16
大統領レース脱落 - Out of the Presidential Race.....	16
ゲームの終了と勝者 - Game End and Winning	16
2回目のゲーム - Playing your 2nd Game.....	17
提議 アクション – Motion Action	17
ファミリー版 - FAMILY VERSION	18
準備の変更点 – Changes to Setup.....	18

ゲームの修正点 – Gameplay Difference.....	18
ソリティア版 – SOLITAIRE VERSION	19
準備 – Setup.....	19
ゲームの修正点 - Gameplay Differences	19
ボード・フェイズ - Board Phase	19
カード・フェイズ - Card Phase	21
歴史解説 – Historical Appendix.....	23
同点判定表 TieBreaker Table	24

アルゼンチン、2001年12月 – ARGANTINE, DECEMBER 2000

90年代初頭にドミンゴ・カバロ Domingo Cavallo により制定された「兌換法」Ley de Convertibilidad という経済的爆弾は、デ・ラ・ルーア Fernando De La Rúa 大統領の辞任につながる危機を引き起こした。2000年にチャチョ・アルバレス Chacho Alvarez 副大統領が辞任していたため、これに次ぐ大統領継承者は野党のラモン・プルエタ Ramón Puerta 上院議長となっていた。プルエタの権力基盤は脆弱だったため、彼は新たな大統領を選出するための暫定大統領に就任し、議会に州知事たちを招集した。

はじめに - DERROCAR INTRONUCTION

本冊子では最初に DerrocAr を対戦する際のプレイ方法について解説する。解説ではゲームの進行に従ってボードを追加してゆき、ゲームに慣れるに従い選択肢が増えてゆくように書かれている。途中で疑問が生じた場合は「Constitution of DerrocAr」の冊子を確認すること。最初のプレイを終えたのちは、この Constitution of DerrocAr がゲーム中の参照やゲームの全要素の学習に利用できるようになる。

また本冊子の最後には、本ゲームのファミリー向け **Family Version** とソリティア **Solitaire Version** の両拡張が収録されている。

すべての DerrocAr のルールにおいて、重要な用語は**太字**で記載されている。また Constitution of DerrocAr の用語集 *Glossary of Key Terms* に収録された用語は斜体で記載されている。また各用語の最初の文字は大文字で記載されている（例：デッキ Deck）。

（訳注：他のコンポーネントを参照する際の便宜をはかるため、和訳では定義された大文字 Capitalized の用語については、各節で最初に登場した際に原語を併記した）

ゲームの目的 – GOAL OF GAME

プレイヤーは上院議員や州知事となり、アルゼンチン共和国の次期大統領となることを目論む。あるいはこの歴史的な危機のなかで、自ら大統領であると宣言することもできる。

プレイヤーは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！

支持トークン *Support Tokens* :

支持トークンは3種すべての勝利条件に関係するため、これを獲得することが重要である。



紛争トークン *Conflict Tokens* :

対して紛争トークンは自陣営に不利な影響を与えるため、これを受けることは避ける必要がある。



4個の紛争トークンを獲得したプレイヤーは、大統領レース脱落 Out of the Presidential Race となる。

「総辞職！」 *Que se vayan todos*

政治不信に満ちた国で自分が最悪の選択肢ではないことを示すためには、他の知事たちの州が問題を抱えていることを言い立てる必要がある。対立候補が自分の州をまとめられないのであれば、この国を治めることもできないに違いない。

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」 *Game End and Winning* を参照。



ゲームの準備 – GAME SETUP

各プレイヤーはランダムに **1 人** のキャラクター

Character を選択し、各シートの「開始特典」 *Start with* に記載された備品を受け取る。最初のプレイでは、

プレイヤーの人数に応じて以下の順番で使用するキャラクターを選択する：デ・ラ・ルーア *De La Rua*, ロドリゲス・サア *Rodriguez Saa*, デ・ラ・ソタ *De La Sota*, ラッカウフ *Ruckauf*. 最初のゲームではドゥハルデ *Duhalde*. は使用しない。



テーブルの中央に **中央銀行と官報** *Banco Central and Official Bulletin* のボードを配置する。

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。

カードの準備。最初のゲームでは「欧州ロビー」 *Lobby European* 3 枚、「IMF ロビー」 *Lobby IMF* 3 枚、「CGT ロビー」 *Lobby CGT* 3 枚をそれぞれ取り除く。残るカードがデッキ **Deck** となる。

伏せたデッキをシャッフルし、各プレイヤーに手札として **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、同数の代わりにのカードを受け取る。自発的に他のプレイヤーに手札 **Hand** の内容を見せることはできないので注意。

カードを **7 枚** 引いて表面で一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。ゲーム中に捨て札となったカードは、表面でこのデッキの右側の捨て札パイル **Discard pile** に保管される。

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、デッキからもっとも遠いカード上に最安値のものを、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。

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。



初期イベント - INITIAL EVENTS

初期配置 Setup のマーケット Market にイベント *Events* が含まれていた場合、それらはすべてこの手順で解決する。マーケット価格 Market Value の低いものから高い方への順番で、各イベントの解決を実施する。これを実施したのちに、マーケットの更新 Refresh を実施する。

クリスマス休暇、略奪、ブッシュ大統領からの電話、40年間無冠の5大サッカークラブの優勝！そのほかたくさんの出来事がわずか10日に発生した！



マーケット更新 Refresh the Market

マーケットを更新とは、各カードをマーケット価格の低い（左）方向へスライドさせ、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作業である。次にこの更新でマーケット列に登場した新たなイベント *Event* を同様の手順で解決し、マーケットにイベントカードがなくなるまでこの手順を繰り返す。

解決されたイベントカードは捨札パイル Discard pile には送られず、ゲームから取り除かれる。デッキのカードが尽きた場合、捨札パイルのカード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枚ずつ渡す。

イベント - EVENTS

イベントカード Event cards は「管理できない」出来事を再現したものである。これらは手札 Hand からプレイすることができず、マーケット Market に登場した際にのみ効果を発揮する。プレイヤーがゲーム中にイベントカードを引いて手札に獲得した場合、直ちにこれ



を捨て札にして、新たなカードを 1 枚引くことができる。プレイヤーはこれを手札に入れることもできるが、このカードをプレイすることはできず、手札に残され続ける。イベントカードがマーケットに登場するたびに、記載されたテキストに従って効果を解決しなければならない。その後このイベントカードはゲームから取り除かれ、マーケット更新 **Market Refresh** が実施される。

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）からなるラウンド **Rounds** を何度も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。次に各フェイズの開始時に、第 1 プレイヤーがフェイズ・マーカ-Phase maker の表示をプレイが実施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-の反転 >> カード・フェイズ >> フェイズ・マーカ-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** から任意の枚数の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て札にする。
- 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。

最初のボード・フェイズ - FIRST BOARD'S PHASE TURN

フェイズ・トークンをボード面 Board-side にする。ボード・フェイズでは、さまざまなボード、シート、トークンに記載されたアクションを実施する。プレイヤーは自分の順番に以下の B1-B4 の手順を実施したのちに、時計回りで次のプレイヤーに手番を渡す。自分の順番を実施しているプレイヤーを「手番プレイヤー」 active player と呼ぶ。

B1. 初めてプレイする場合、ボード・フェイズで実施できるフェイズ・アクション **Phase Actions** を解説しやすくするため、**中央銀行 Banco Central** の以下の **3種** のアクションのいずれかひとつを選択すること：預金 Make a Deposit, 準備金 Reserved Funds, 資金横領 Embezzle Funds.

➤ **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。

\$1M - カード 1 枚

\$3M - カード 2 枚

\$6M - カード 3 枚

\$10M - カード 4 枚

\$15M - カード 5 枚



➤ **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.** 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 を獲得する。

B2. アクションを実施したのちに、マーケット Market から購入制限の範囲内で**カード購入 bay cards** を実施できる。マーケットから任意の枚数のカードを購入できる。対象の各カードを手札 Hand に獲得し、それぞれのカードの位置のマーケット価格トークン Market value tokens の値に対応した資金をサプライ Supply に支払う。

B3. 自身の手札が **5 枚以下**になるまで、手札からカードを捨て札 discard にする。

B4. 最後に**マーケット更新 Refresh Market** を実施する。

すべてのプレイヤーがこの最初のボード・フェイズを完了したら、続いてカード・フェイズ Card phase を開始するため、第 1 プレイヤーはフェイズ・トークン **Phase token** を反転させガード・フェイズ面にする。

カード・フェイズ - CARD PHASE

このフェイズでは、手札 Hand からカードを使用するアクションを実施する。最初のプレイの場合でも、カード・フェイズは通常の手順でプレイする。

C1. 以下の 4 つのフェイズ・アクション **Phase Action** からひとつを選択する：

- 自身の手札からアクション・カード *Action Cards* を使用する（詳細は後述）。
- 他のプレイヤーとカード（複数可）を交換する。
- 自身の手札から 2 枚のカードを捨札にし、デッキ Deck からカードを 1 枚引く。
- 何もしない。

C2. 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ことに注意。

C3. 最後に自身の手札が 5 枚になるまで、手札からカードを捨て札 *Discard* にする。

デッキが尽きた場合、捨札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 枚ずつ配る。



コンバーシビリティ法 *Convertibility Law* による失業と貧困の増大は、組合に依らない民衆運動である「ピケテロ」 *Piqueteros* の誕生につながった。彼らは抗議のために街路封鎖（ピケ）と暴動を引き起こした。

アクション・カードのプレイ - Playin Actions Cards

手札からアクション・カード *Action Cards* をプレイする場合、アクションの種類ごとにプレイされるカードの組み合わせに条件が存在する。プレイされたカードは、表面で捨札となる。カードの効果を解決したのちに、該当カードは捨札パイルに送られる。

ロビー・カード - Lobby Cards

ロビー・カードを（訳注：任意の組み合わせで）3 枚セットでプレイし、支持トークン *Support Token* を 1 個獲得する。獲得する支持トークンは、プレイしたロビー・カードの



セットの過半数を占めるエンティティ *Entity*（カード上部の色で判別する）に対応したものとなる。プレイされたカードのエンティティがすべて異なる場合、この 3 種のエンティティのいずれかひとつを選択し、対応する支持トークンを 1 個獲得する。

ある支持トークンを獲得した場合、これに対応するエンティティのすべての紛争トークン *Conflict tokens* を捨て札 *Discard* にしなければならない。

これで支持ポイント *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（詳細は後述）。

さまざまな集団からの支持を得るためには、対応するロビーを作成する必要がある。あるエンティティがプレイヤーへの支持を確約すると、そのエンティティとの紛争は終了する。

公約カード - Promises Cards

公約カードを3枚セットでプレイし、他のプレイヤーから支持トークン *Support Token* を1個獲得する。この対象となるトークンは、該当プレイヤーの支持トークンのうち最低値のものでなければならない。



誰かを他の候補者から自分に乗り換えさせる最良の手段は公約である。

ある支持トークンを獲得した場合、これに対応するエンティティ *Entity* のすべての紛争トークン *Conflict tokens* を捨て札 Discard にしなければならない。

これで支持ポイント *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。

紛争カード - Conflict Cards

紛争カード1枚とこれに対応するエンティティ *Entities* を持つロビー・カード *Lobby card* 1枚をプレイし、他のプレイヤーに紛争トークン *Conflict token* を1個与える。

この紛争トークンは、使用したロビー・カードに対応したものとなる。



他のプレイヤーに紛争を引き起こすためには、ひとつのエンティティに対応したロビーを作成し、これを犠牲者へと啖る必要がある。

資金カード Funds Cards

任意の資金カード（複数可）をプレイし、プレイしたカードの枚数に対応した資金を獲得する。

カードの枚数 - 獲得資金

- 1枚 - \$1M
- 2枚 - \$3M
- 3枚 - \$6M
- 4枚 - \$10M
- 5枚 - \$15M



金は世論を動かし、すべての選挙の原動力となる。

オペレーション・カード - Operations Cards

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。プレイヤーは任意の順番で各オペレーションを実施する順番を決定できる。

プンテロ *Punteros* とは、ある地域においてその「支持者」により社会制度の仲介や認可の役割を果たす首長である。

プレイヤーは1回のターン中に同じプレイヤーに対して「脅迫状」Blackmail Operationを複数回使用できない。ただし異なるプレイヤーに対して、それぞれカードを使用することは可能である。



アルゼンチンでは、対立陣営をスパイするために諜報機関が使われている。

公式行事 - Public Appearances

プレイヤーはカード・フェイズ Card Phase 毎に1枚のみ、公式行事のカードを使用できる。

効果を解決したのちに、該当カードを捨札 Discard にする。

- **演説カード Persuasive Speech Card** : 演説カードを1枚プレイするごとに、デッキ Deck から4枚のカードを引く。
- **TV 出演カード TV Shownight card** : TV 出演カードを1枚プレイするごとに、2点の支持トークン Support Token と悪評トークン Bad Image Token のいずれかをランダムに獲得する。(別のプレイヤーに各トークンを両手に握ってもらい、一方を選択するなどの方法で決定する)



公式行事で想定通りに振舞うのは困難である。

交換と交渉 – Trade & Negotiation

交換交渉 Negotiate a trade. 交渉に参加する各プレイヤーは、最低1枚のカードに加えて、望むなら追加のカード、資金、将来のアクションの約束を交換できる。**紛争 Conflict**と**支持 Support**の各トークンは交換できない。

交渉が終了したら、実際に交換するカードを裏面でトークンや資金とともにテーブルに置き、同時に交換を実施する。プレイヤーは約束を守る必要はなく、またこの交換対象としてどのカードを使用するか、真実を告げる必要もない。

すべてのプレイヤーがカード・フェイズを終了したら、第1プレイヤーがマーケット内で有効なイベントカード **Event Cards** をそれぞれ解決し、ゲームから除去する。最後にフェイズ・トークン **Phase Token** を裏返してボード・フェイズ **Board Phase** を開始する。

2 回目のボード・フェイズのプレイ - YOUR SECOND BOARD PHASE

2 回目のボード・フェイズは最初とほぼ同様だが、これを開始する前に中央銀行 Banco Central の隣に**経済省 Ministerio de Economia** のボードを追加し、さらにこの**経済省**に初期配置に加えて各**3 枚の IMF と CGT のロビー・カード Lobby Cards** を配置する。これにより利用可能なアクション(B1)が変更される。

これによりプレイヤーは、中央銀行のアクションに加えて「債務支払」*Make a Debt payment* のアクションが実施可能となる。しかし引き続きボード・フェイズに実施できるのは**1 アクションのみ**である。

ドゥハルデ *Duhalde* が大統領に就任したとき、彼は「ドルを預けた人はドルを受け取ることができる」と語った。数週間後、彼はドル口座をペソ口座に移行させた。



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* に獲得する。

プレイヤーは同じターン中に複数回の債務支払を実施できない。債務支払いではカードの獲得のほかに法案提出 *Law Proposals* などの追加効果（この導入ゲームでは使用しない。この「提議」*Motion Action* については後述）が発生する。

IMF 政策協議は常に存在していた。2001 年には外貨決済を補うため国内決済を無効にする措置が取られた。これによる失業者の増加はピケの発生につながった。

この追加要素を除き、2 回目のボード・フェイズは**1 回目と同様にプレイされる**。

以後のカード・フェイズ - Remaining Card Phases

この導入ゲームでは以降のカード・フェイズには変更がなく、最初のターンと同様に実施される。

以降は解説しないので、カード・フェイズの実施を忘れないように。

3 回目のボード・フェイズのプレイ - YOUR THIRD BOARD PHASE

このラウンド Round の開始時に *カサ・ロサダ Casa Rosada* のボードと、その上に 4 枚の法令 Decree (青面) を追加する。さらに最も支持ポイント *Support Points* が多いプレイヤーは大統領トークン *President Token* を獲得する。このトークンを保持しているプレイヤーが大統領 *President* となる。

大統領 – President

あるプレイヤーがその時点の他のすべてのプレイヤーより多くの支持ポイントを得た場合、ただちにこのプレイヤーが大統領トークン *President Token* を獲得し、新たな大統領に就任する。(現在の大統領以外のプレイヤーが現大統領と同数の支持ポイントを獲得した場合、現大統領が留任する。この例外として、ロドリゲス・サア *Rodriguez Saa* は支持が同数の場合でも勝利する)

2001 年 12 月 20 日から 2002 年 1 月 2 日までの間に、アルゼンチンは 5 人の大統領を持つこととなった。

大統領トークンの所有者が変更された場合、*カサ・ロサダ* のボード上のすべての有効な法令 *Decrees* は無効な面に裏返される。これらは新たな大統領が使用できるようになる。*官報 Official Bulletin* に移動されているすべての法令の効果は残される。詳細は「法令発布」*Issue Decree* を参照。

大統領には以下のルールが追加される：

- + 法令 *Decrees* をプレイできる。
- 紛争カード *Conflict Cards* をプレイできない。
- 担当しているキャラクター *Character* の特殊能力にかかわらず、すべての紛争 *Conflict* の効果が適用される。

大統領は自身のターンの開始時に、*経済省 Ministerio de Economia* ボード上の満期債務トラック *Debt Maturity Track* の均衡状態を確認しなければならない。(訳注：外国債務と国内債務の双方の支払済みトークン数の差を確認する)

- 外国債務トラック *International Debt Track* の支払済が多い場合：債務超過毎に、デッキの上から 10 枚のカードを引き、これらを表面で捨札 *Discard* にする
- 国内債務トラック *Domestic Debt Track* の支払済が多い場合：債務超過毎に、捨札の上から 10 枚のカードを引き、これらをデッキに戻してシャッフルする。
- トラックが均衡状態にある場合、なにも発生しない。

債務支払は、実施したプレイヤー自身にはカードをもたらず以上の効果はない。しかしこの経済省に対する効果により、各プレイヤーが紛争トークン *Conflict Token* を獲得する早さが変動する。

デッキはこの政変から取り残された人々の緊張感の高まりを反映している。

いずれかのプレイヤーが 6 か所の債務の最後の返済を実施した場合、その時点の大統領がただちに勝者となる。

新アクション 3 種の追加 – ADDING 3 NEW ACTIONS

3 回目のボード・フェイズからは、大統領 *Presidency* とカサ・ロサダ *Casa Rosada* のボードに加えていくつかの新要素が追加される。

- 法令発布 **Issue a Decrees** (大統領のみ実施可能)
- 支持アクション **Support Actions** (該当するエンティティ *Entity* の支持トークン *Support Token* を持つプレイヤーのみ実施可能)
- キャラクター・アクション **Character Actions** (デ・ラ・ルーア *De La Rua* を除く)。

法令発布 - Issue a Decrees

このアクションは大統領 *President* のみ実施できる。

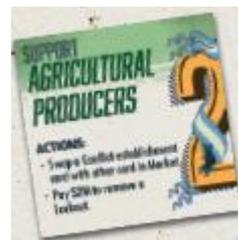
即座に効果が発生する場合はそれを適用する。その他の場合、対象の法令 *Decree* を官報 *Official Bulletin* のボード配置し、この効果がすべてのプレイヤーに適用されることを示す。

実施された法令は、現在の大統領の任期中はこの法令をカサ・ロサダ *Casa Rosada* のボード上に裏返して配置しておく。



支持アクション - Support Actions

支持アクションを実施するためには、実施プレイヤーが該当する種類 (色) のエンティティの支持トークン *Supports Token* を最低 1 個所持しているか、そのようなプレイヤーとの交渉によりアクションを実施してもらう必要がある。自分または交渉により他のプレイヤーに実施してもらったかにかかわらず、このアクションは手番プレイヤーのこのターンのアクションであるとみなされる。支持アクションの詳細は対応するトークンに記載されている。



キャラクター・アクション - Character Actions

自身のキャラクターのシートに記載されたアクションを実施する。これらはゲーム中に 1 回のみ実施できる。実施した場合、このゲーム中はキャラクター・アクションを再度実施できないことを示すため、キャラクターシートを裏返しておく。



この 5 人の大統領たちは、国家財政を安定させ破産を防ぐためにいくつかの政策を実施した。当時の私たちは、市民の預金引き出しを制限する「コラリート」*Corralito* の導入、「パタコニー・レコップ」と呼ばれる債権による給与支払い計画案、戒厳令の施行などを経験した。

4 回目のボード・フェイズ - YOUR FOURTH BOARD PHASE

ここで本ゲームの最も危険な要素である「連帯」 Ally が導入される：カヴァロ *Cavallo* のボードに 3 枚の欧州ロビー *Lobby European* のカードを配置してテーブルに追加する。これによりすべてのプレイヤーが「カヴァロの招聘」 *Call on Cavallo* のアクションを実施可能となる。

カヴァロの招聘 - Call on Cavallo

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、カヴァロのボードを受け取る。カヴァロと連帯したプレイヤーには、以下の 3 つの特典（見方によっては呪い）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**：議会ボード *Congreso board*（「2 回目のゲーム」に登場する）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] 大臣任命の効果 – Minister Appointment Effects

反労働総同盟 - Against the CGT

最初に、自身のキャラクター *Character* の隣に反 *CGT* トークン *Against the CGT Token* を配置し、ロビー *CGT* カード *Lobby CGT Cards* が使用できず、*CGT* 支持トークン *Support Tokens*

も所持できないことを示す。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] カード 10 枚を捨てる - Discard 10 cards

次に、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

最後に、官報ボード *Official Bulletin Board* に取り付け騒ぎトークン *Bank Run Token* を配置する。これにより取り付け騒ぎが有効となる。これが有効である場合、（両フェイズ *Phase* の）ターン *Turn* の最後毎に、大統領 *President* 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。他のキャラクター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でも、取り付け騒ぎは有効のまま残される。

これは銀行休業日 *Bank Holiday* であるか、大統領がコラリート令 *Corralito Decree* を使用して取り付け騒ぎトークンをコラリート令で塞いだ場合には無効となり、\$2M の支払いは停止される。取り付け騒ぎトークンからこの法令が除去された場合は再び有効となる。また議会ボード *Congreso Board*（「2 回目のゲーム」に登場する）は、取り付け騒ぎに影響を与える場合がある。

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、カヴァロと連帯し続ける。他のプレイヤーに招聘された場合、該当者にカヴァロのボードを手渡すこと。

最初のゲームの後のプレイ - REST OF YOUR 1ST GAME

最初のゲームのこれ以降は、勝者が決定するまでプレイを継続する（「ゲームの終了と勝者」 Game End and Winning を参照）。

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

ゲームが終了する前に以下のいずれかの事態が発生した場合、以下の処理を実施する。

4 個目の紛争トークン Conflict token を受け取ったプレイヤーは、これと共にヘリコプター・トークン Helicopter Token も受け取る。このプレイヤーはすべての支持ポイント Support Points が失われる（すべての支持トークンが 0 点となるが、各アクションは実施できる）。これに続けて：

1-3 人ゲーム：ゲームはこのターン Turn の終了時に終了する。大統領 President が勝者となる。

4-5 人ゲーム：ヘリコプター・トークンを持つプレイヤーは、支持ポイントが最も少ないプレイヤーと共同する陣営となる（必要に応じて同点判定を実施する）。ヘリコプターを持つプレイヤーも引き続きゲームに残るが、各建物ボードに記載されたアクションを実施できず（他のアクションは実施できる）、その原因に関わらず支持 Support や紛争 Conflict のトークンを受け取ることはない。共同するプレイヤーが勝利した場合、この両プレイヤーの**共同勝利**となる。

4 個目の紛争トークンを受け取った 2 人目のプレイヤーが現れた場合、このプレイヤーの支持ポイント Support Points も失われる（すべて 0 点となる）。ゲームはこのターン Turn の終了時に終了する。大統領 President が勝者となる。

デ・ラ・ルーア De La Rúa はカサ・ロサダ Casa Rosada（大統領官邸）が暴徒に包囲されたことを理由に辞任の署名をしたのち、ヘリコプターで官邸を去った。このアイコンはこれを反映したものである。

現在ではこれを引き合いに「ヘリが待っているぞ」が国民が大統領の退陣を要求する際の慣用句となっている。

ゲームの終了と勝者 - GAME END AND WINNING

本ゲームは以下の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。このプレイヤーの勝利となる。
- 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 の多いプレイヤーの勝利。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。同点の場合、*同点判定表 Tibreaker Table* を参照。

- ✓ プレイヤーは複数の IMF 支持トークン Support Token を所持できない。
- ✓ プレイヤーは 1 回のラウンド Round に同じプレイヤーに対して複数の脅迫状 Blackmail を使用できない。
- ✓ プレイヤーは自身の手札を自発的に公開できない。

2 回目のゲーム - PLAYING YOUR 2ND GAME

2 回目のゲームも最初のゲームと同様のセットアップを使用するが、以下の変更を追加する：

最初のゲームではボード・フェイズ Board Phase で導入されたすべての要素を最初から使用する。これには中央銀行 Banco Central、カサ・ロサダ Casa Rosada、支持アクション Support Actions、キャラクター・アクション Character Actions、経済省 Ministerio de Economia、カヴァロ Cavallo の各アクションと効果が含まれる。

まだ解説されていないゲームの要素は**議会ボード**

Congreso Boardのみとなる。このボードもゲームに追加される。法案 Law Proposals をシャッフルしたデッキを作り、裏面で議会ボードの近くに配置する。ここから **3 枚の法案**を引き、議会ボード上に表面で配置する。

提議 アクション – Motion Action

提議アクションはボード・フェイズ Board Phase 中に議会ボードで実施できるアクションで、法案を議会に提出するものである。これは以下の手順で実施される：

1. 手番プレイヤーは、議会ボードに配置された提議のひとつを選択する。
2. すべてのプレイヤーは、手番プレイヤーから順番に「**Si/No**」の投票トークン **Vote Token** を自分の前に見えるように示し、この提議に賛成か反対かを表明する。この投票の間、すべてのプレイヤーがこの提議について討議することを推奨する。
3. すべてのプレイヤーは自身の手の中に資金を握る。この提議について議会で「**YES/NO**」の票決を買収したい票数に応じた資金を用意する（**1M\$=1 票 Vote**）。
4. すべてのプレイヤーが同時に、買収した票数を公表する。**Si** と **No** の合計票を比較し、この提議が採択されたか判定する。同数の場合、この提議は棄却される。上院議員 **Senators** のキャラクターと、カヴァロ **Cavallo** の票を追加することを忘れずに。
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、可能であればこれを解決する。該当の法令 **Laws** が「最低 1 票を賛成に投じた」**at least 1 vote in favor** となっている場合、**Si** 票と買収票のいずれかを投じたプレイヤーか、追加票の特殊能力を持つキャラクター／カヴァロを有しているプレイヤーがこれに該当する。定義が棄却された場合、この提議は法案の一番下に送られる。
6. 買収に支払われた資金は捨て札 **Discarded** となりサプライ **Supply** に送られる。
7. 新たな定義を 1 枚引き、表面で議会ボードに配置する。



2000 年 4 月の労働改革法の提議では、デ・ラ・ルーア De La Rúa 政権による野党上院議員票の買収スキャンダルが発覚した。モヤノ Moyano（労働組合のリーダー）は、フラマリク Flamarique 労働大臣が彼に「私には上院議員のための ATM カードがある」と語ったと証言した。

この法案は可決されたが、与党アリアンザ Alianza の分裂を引き起こし、アルバレス Alvarez 副大統領の辞任と続く政治危機の発端となった。

ファミリー版 - FAMILY VERSION

準備の変更点 – Changes to Setup

マーケットカード Market cards、支持トークン Support Tokens、紛争トークン Conflict Tokens、資金のみ使用する。すべてカード（IMF ロビー Lobby, 欧州企業 European Companies, CGT の各カードを含む）を集めたデッキをシャッフルする。

ゲームの修正点 – Gameplay Difference

各ラウンド Rounds ともカード・フェイズ Card Phase のみを実施し、ボード・フェイズ Board Phase は実施しない。

各ターンの終了時：

- デッキからカードを 1 枚引く。
- マーケット Market からカードを購入する。
- 自身の手札が 5 枚になるまで捨て札 Discard を実施する。
- マーケットを更新 Refresh する。

ソリティア版 – SOLITAIRE VERSION

プレイヤーはデ・ラ・ルーア De La Rua として、ルカウフ Ruckauf をプレイする BOT と対戦する。プレイヤーとこの BOT は、同じ手札 Hand のカードを共有する。BOT は独自の資金を持ち、また支持トークン support Tokens と紛争トークン Conflict Tokens の双方を獲得する可能性がある。

準備 – Setup

2人プレイのゲームを準備する。「諜報活動」Intelligence Services のオペレーション・カード Operation Cards は使用しないため、箱に戻す。このゲームはボード・フェイズ Board Phase のデ・ラ・ルーア（プレイヤー）のターン Turn から開始される。BOT 難易度のハード **Hard** またはノーマル **Normal** を選択すること（後述）。

ゲームの修正点 - Gameplay Differences

ルールと勝利条件は通常のゲームを使用するが、以下の点が異なる：

- **大統領レース脱落 Out of the Presidential Race.** プレイヤーまたは BOT が 5 個の紛争トークンを獲得した場合、該当プレイヤーはゲームに敗北する。
- **手札上限 Hand Limit.** BOT のターンの終了時に、共有手札に 5 枚を超えるカードが存在する場合、5 枚になるまでランダムなカードを捨て札 Discard にする。
- **イベント EVENT：副大統領辞任 Vice President Resigns.** このイベントが発生した時点で BOT が大統領 President である場合、BOT は最も小さな値の支持トークンを失う。同値の場合はランダムに決定する。

ボード・フェイズ - Board Phase

プレイヤー You – デ・ラ・ルーア De La Rua

1. プレイヤーは通常のルールでボード・フェイズのアクションを実施するが、「パンテロス」Punteros, 「虚偽の風説」False Rumors, 「雄弁な演説」Persuasive Speech の各カードは、ボード・フェイズのアクションの代わりにプレイされる。
2. マーケット Market からカードを購入する。
3. 手札上限 hand Limit の 5 枚まで捨て札 Discard する。
4. マーケットの更新 Refresh.

ボット BOT – ルカウフ Ruckauf

- **BOT ボード・フェイズ表 Board Phase Table**（後述）に従って 1 回のアクションを実施する。
- マーケット Market から最安価のカードを捨て札 Discard にする。
- マーケットの更新 Refresh.
- 手札に 5 枚を超えるカードが存在する場合、5 枚になるまでランダムなカードを捨て札 Discard にする。
- フェイズ・トークン Phase Token を裏返し、カード・フェイズ Card Phase に進む。

BOT ボード・フェイズ表 - Bot Board phase Table

BOT のボード・フェイズを実行するため、最初に「IF...」列で現状に該当する行を見つける。次に BOT の持つ紛争トークンの数に対応した列を確認する。最後に、この両者に該当するアクションを実施する。

BOT が指示されたアクションを実施できない場合や、該当欄に矢印が記載されている場合、その下の行のアクションを実施する。BOT が法令 Law Proposal をプレイする場合については後述。

If...	紛争 2 個以上	紛争 1 個	紛争 0 個
BOT が支持 9 点以上	「サイン入りスニーカー」 Signed Sneakers をプレイして勝利		
BOT がエンティティが同じ支持と紛争トークンを持つ	\$2M を支払い、BOT の該当エンティティの紛争トークン 1 個を除去		↓
満期債務が不均衡かつ外国債務が多い	国内債務 1 個を支払う		↓
BOT が大統領	5 個の債務支払が支払済		
	↓		「ルロック」 Lecop の法令をプレイ
	カセロラゾ Cacerolazo の紛争を持つ	「サイトステータス」 Site Status の法令をプレイ	
	プロテスト Protest の紛争を持つ	「サイトステータス」 Site Status の法令をプレイ	
	「銀行休業日」 Bank Holiday の法令をプレイ		
BOT がマスコミ Press & Media の支持を持つ	サプライに \$7M を支払い、デ・ラ・ルーア De La Rua に悪評 Bad Image トークンを与える		
中央銀行に資金がある	準備金 Reserved Funds をプレイ		
	↓	↓	資金横領 Embezzle Funds をプレイ
BOT が資金を持つ	最初（紛争を追加するものであればその次）の法案をプレイ		↓
	キャラクター・アクションの「パタコン債の発行」 Issue Patacones Bonds をプレイ		
	パス		

BOT による法令のプレイ - Bot Plays a law proposal

1. 議会ボード Congreso Board の最も左側の法令を選択する。
2. デ・ラ・ルーア De La Rua（プレイヤー）が投票の Si/No を決定する。
3. プレイヤーが買収する票数を決定する（1 票 Vote = \$1M）。
4. D6 をロールし、BOT が買収する票数を決定する。ロール結果が BOT の資金を上回る場合、買収可能な上限を購入する。
5. 法令に対する賛成票と反対票を比較する。
 - 法案が可決された場合：法案の内容を適用する。
 - 法案が否決された場合：議会ボードの隣に置き、後でデッキに追加してシャッフルする。

忘れるな：結果にかかわらず、買収分の支払いは実施される。

カード・フェイズ - Card Phase

忘れるな：プレイヤーと BOT は手札 Hand を共有している。

プレイヤー You - デ・ラ・ルーア De La Rua

1. 通常のルールでカード・フェイズをプレイする。

BOT – ルカウフ Ruckauf

1. デッキ Deck または捨て札 Discard から、手札が 5 枚になるまでカードを引く。
1. BOT カード・フェイズ表 Card Phase Table（後述。難易度別）に従い、1 回のアクションを実施する。
2. デッキからカードを 1 枚引く。
3. 手札が 5 枚以上となった場合、5 枚になるまでランダムなカードを捨て札にする。
4. フェイズ・トークン Phase Token を裏返し、ボード・フェイズ Board Phase に進む。

BOT に対する脅迫状 - Blackmail Against the Bot

プレイヤーが BOT に対して「脅迫状」Blackmail のオペレーション・カード Operation Card を使用した場合、以下の手順に従う：

1. D6 をロールして結果 X を求める。
2. BOT はプレイヤーに対して、この結果に対応した \$XM を支払う。

BOT の資金がこの支払額に満たない場合、すべての資金をプレイヤーに支払う。

プレイヤーに対する脅迫状 - Blackmail Against You

BOT がプレイヤーに対して「脅迫状」Blackmail のオペレーション・カード Operation Card を使用した場合、以下の手順に従う：

1. D6 をロールして結果 X を求める。
2. BOT に対して \$XM を支払うか、手札からランダムに 2 枚のカードを捨て札にする。

BOT の資金がこの支払額に満たない場合、すべての資金をプレイヤーに支払う。（訳注：本文は誤記と思われる）

BOT カード・フェイズ表 - Bot Card Phase Table

今回のソリティアの難易度設定に合わせた表を使用する。

上から順に「手札」の内容に現状に該当する最初の行を探し、この行のアクション Action を実施する。

通常版 Normal bot version	
手札 In Hand	アクション Action
ロビー・カード 2 枚	支持トークン 1 個を獲得（可能であれば最も多くの紛争を除去可能なもの）。紛争が存在しない場合、マスコミ Press & Media を獲得。
公約カード 2 枚	デ・ラ・ルーア De La Rua から最も支持ポイントの低いトークンを奪う。
紛争 1 枚とロビー 1 枚	デ・ラ・ルーア De La Rua に紛争トークン 1 個を与える。
「脅迫状」Blackmail のオペレーション・カード 1 枚	前述の「プレイヤーに対する脅迫状」Blackmail Against You を参照。
資金カード X 枚	BOT は（すべての該当カードを使用し）サプライから資金を獲得。
TV ナイトショー Nightshow 1 枚	該当カードをプレイ（BOT が 2 個以上の紛争を持つ場合は次へ）
上記すべて該当なし	手札からランダムに 2 枚のカードを捨札にする。

ハード版 Hard bot version	
手札 In Hand	アクション Action
ロビー・カード 1 枚	支持トークン 1 個を獲得（可能であれば最も多くの紛争を除去可能なもの）。紛争が存在しない場合、マスコミ Press & Media を獲得。
公約カード 1 枚	デ・ラ・ルーア De La Rua から最も支持ポイントの低いトークンを奪う。
紛争 1 枚とロビー 1 枚	デ・ラ・ルーア De La Rua に紛争トークン 1 個を与える。
エンティティが同じ紛争 1 枚と支持トークン 1 枚	デ・ラ・ルーア De La Rua に紛争トークン 1 個を与える。
「脅迫状」Blackmail のオペレーション・カード Operation Card 1 枚	前述の「プレイヤーに対する脅迫状」Blackmail Against You を参照。
任意の枚数の資金カード	BOT は（すべての該当カードを使用し）サプライから資金を獲得。
TV ナイトショー Nightshow 1 枚	該当カードをプレイ（BOT が 2 個以上の紛争を持つ場合は次へ）
上記すべて該当なし	手札からランダムに 2 枚のカードを捨札にする。

歴史解説 – HISTORICAL APPENDIX

2001年12月19日と20日の悲劇から長い年月が経った。これらの日々は私たちの思い出に刻まれており、その影響は現在の政治論争にまで影響を残している。この年末の危機（そして不幸にも近年再発を続けている）は、この国にとって大きな課題である。12月が到来すると、社会には緊張感が漂ってくる。暑さ、インフレ、ドル相場、失業、停電……またすべてがぶち壊されてしまうのだろうか？依然としてアナリストたちは大混乱を（時には希望的観測を）予想して大騒ぎ繰り広げているが、実際には現在の社会は当時とは大きく異なっている。もちろん現在も非常に困難な状況が続いてはいるが、20年前には存在しなかった社会を安定させ、困窮した人々を支援する手立ては増えている。とはいえ決して安心はできない。アルゼンチン人であることは、それなりの冒険なのだ！（もちろん退屈とは無縁である）

とはいえ2001年の当時に戻るとしよう。政治、社会、経済のシステム全体がほんの数日で崩壊するなどということが、なぜ引き起こされてしまったのだろうか？もちろん問題はその数日間だけにあったのではない。そもそもの原因は1990年代、カルロス・サウル・メネム Carlos Saul Menem が大統領だった時代までさかのぼる（実際には危機の種は独裁政権の最後までさかのぼることができるが、きりがないのでここでは90年代から話を始める）。ペロン派（訳注：ポピュリズムを伝統とする）であり、選挙公約として「サラリアゾ」 salarizado（給与の大幅アップ）を掲げたにもかかわらず、メネム、通称「トルコ人」 the turk は、当時の世界を席卷していた新自由主義の波に迎合した。

メネム大統領の経済政策の中心は、1アルゼンチン・ペソを1米ドルに固定する固定相場制だった。この政策の発案者は、ハーバードで学び1991年から1996年まで経済大臣を務めたドミンゴ・フェリペ・カヴァロ Domingo Felipe Cavallo だった。この新自由主義的な改革を進めるため、ほとんどの公営企業が売却され、輸出税が撤廃され、関税が引き下げられた。さらに財政赤字の解消のため、公共支出は削減され、公務員の一時解雇や給与、年金の削減が推し進められた。これらの政策は、兌換性により外国からの投資を呼び込むための餌となったのである。すべてが順調に進み「先進国」の一員と見なされるようになったかと思われたが、それは見せかけにすぎなかった。1996年には、こうした新自由主義政策の結果が明らかとなった。上記の問題に加えて、輸入の完全開放は国内産業を死に追いやり、何千人もの人々が職を失った。1998年には不況は深刻化し、将来の見通しは厳しいものとなっていた。

デ・ラ・ルーア De La Rúa は、この政策を転換することを期待され1999年に当選した。彼は新風と透明性、汚職の糾弾、「少数者のための政党の終了」を公約としていた。彼はアリアンザ Alianza（訳注：労働、正義、教育のための同盟 Alianza para el Trabajo, la Justicia y la Educación）と呼ばれる急進派と連携し、63.78%の得票率で選挙に勝利した。しかし兌換法の廃止は、政治的なビジョンや単純な善悪で片付く問題ではなかった。ペソの切り下げのコストはあまりにも膨大であり、誰もこれを負担しなかった。アルゼンチンには「舞踏会にいるのなら踊るべきだ」という有名な格言がある。彼らはタイタニック号の船上で踊っていたのである。

政府は兌換法を維持しつつIMFの監督に従うため、債務の満期支払いを進めながら「赤字ゼロ」の指導に従って支出を削減した。この時点で労働運動と失業者たちは、政府の政策の根本的な転換を求め、街頭で絶え間ないストライキを繰り広げる「ピケテロ」 piqueteros と化していた。

毎度のことだが、下層階級の存在は無視されていた。そして経済大臣に返り咲いたカヴァロが「コラリート」 Corralito（現金預金の引き出し制限）を実施し、中産階級がフライパンを手街頭に繰り出したことで、事態は最高潮となった。「ピケとフライパン、我々は共に戦う」 Piquete y cacerola, la lucha es una sola とは、当時のデモに広まったスローガンである。

皆、失うものは何もなかった。彼らは「総辞職！みんな出ていけ！」 ¡Que se vayan todos! ¡Que no quede ni uno solo! と氣勢を上げた。

この抗議運動と鎮圧する警官隊の暴力は、何人もの死者と数百人におよぶ負傷者を生み出し、デ・ラ・ルーアは辞任を余儀なくされた。この騒乱を収集できる政治家の選出は困難を極め、この国はわずか一週間の間に5人の大統領を戴く事態となった。法律による次の候補者は上院議長のラモン・プルエタ **Ramón Puerta** であった（チャチョ・アルバレス **Chacho Alvarez** が辞任して以降、この国の副大統領は空席となっていた）。しかし立法議会が（訳注：大統領選挙がおこなわれるまでの暫定大統領として）選出したのはロドリゲス・サア **Rodríguez Saa** だった。彼は大統領選挙に向けて独自の政治構想を推し進めるべく精力的に動いたが、支持母体のペロン派を味方に付けられず、辞任に追い込まれた。ふたたび大統領の座がプルエタに回ってきたが、またも彼が辞退したため決断は下院議長のカマーニョ **Camaño** に委ねられた。最終的に主要各派の意見が一致し、議会がドゥハルデ **Duhalde**（1999年の大統領選挙でのペロン派候補）を選出したことで、デ・ラ・ルーアの任期はようやく終了した。この激しく騒然とした12月の日々は、悲しみと苦痛に満ちていた。そこには個人的な利益のため、多くの人々の苦しめる人々が存在した。しかしこの騒乱は、人々が共通の目的のために団結した時の力を示した。これはあの苦難に満ちた時代から人々が得た、唯一の宝物だったのかもしれない。

- Aldana Fernandez Walker

より詳しい歴史背景は[<https://iongamedesign.com/>]ダウンロードできる。



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。

