

Pax Emancipation

The Global Struggle for Freedom: 1776-1917

A cooperative-competitive card game for 1 to 3 players. Living Rules: Updated **Nov 4, 2018**

Copyright © 2017, Sierra Madre Games, SMG41

DESIGN: Phil Eklund phileklund@gmail.com (Splay, Market, Finance Board, Barrier, & Syndication ideas taken from Matt Eklund's *Pax Transhumanity*)

RULES: José Cunha, Philipp Klarmann, Rob McVie, Rafał Kruczek, Sebastian Radu, Martina Wolff

COVER ART & CARDS: Johanna Pettersson, GRAPHIC DESIGN: Karim Chakroun

赤字は出版されたバージョンからの変更点を示す。

LIVING RULE & JAPANESE VERSION

Original English Rule v0.8 (2021/01/14) →

Japanese Ver. 3.0 (2021/01/15)

<https://boardgamegeek.com/filepage/170506>

Japanese Translation: NAKAMURA Masahiro

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

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

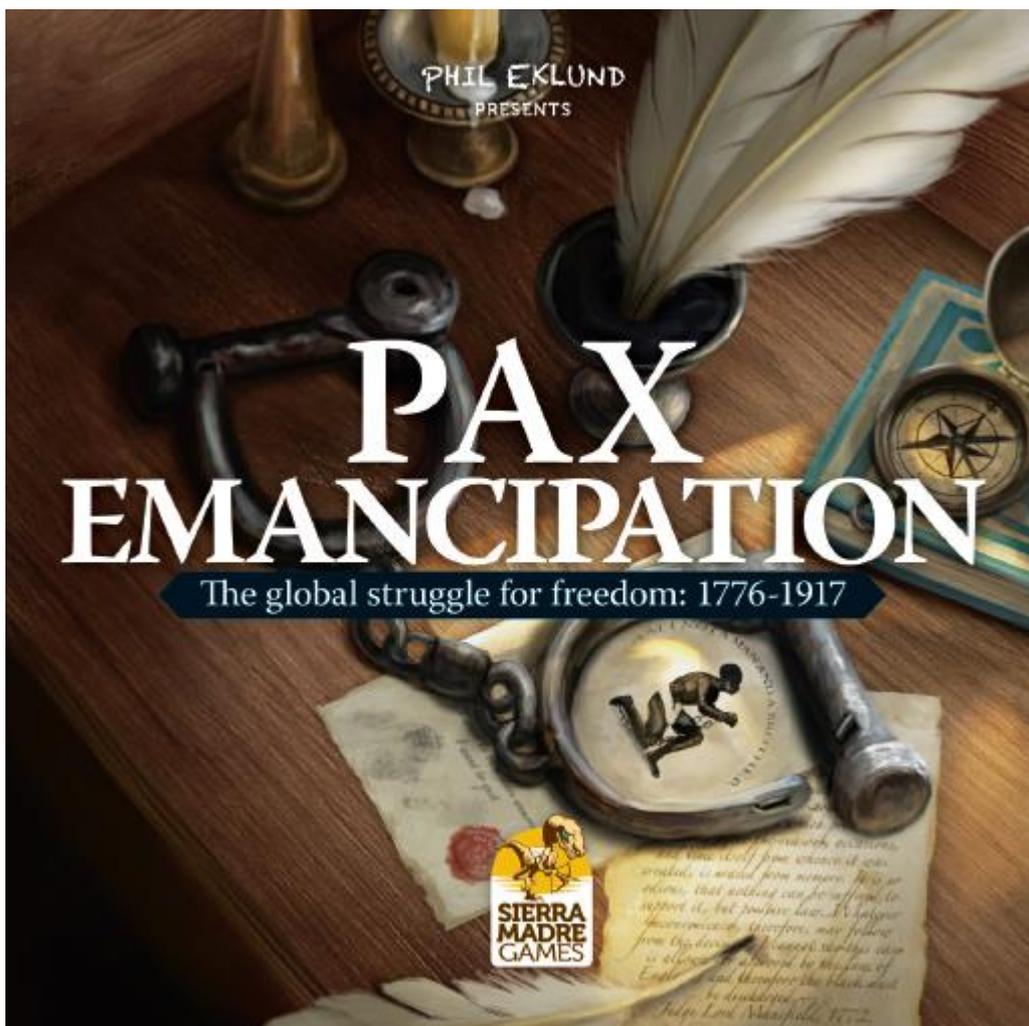


TABLE OF CONTENTS

| | |
|---|----|
| Living Rule & Japanese Version | 1 |
| Table of Contents | 2 |
| BOOK 1 - Basic Game. | 3 |
| A. これは何のゲームなのか？ What's the Game about? | 3 |
| B. コンポーネント Component..... | 8 |
| C. 初期配置 Setup (ルール本編はここから) | 14 |
| D. プレイの手順 Sequence of Play..... | 18 |
| E. 金融と砲艦外交 Finances & Gunboat Diplomacy (巻末参照) | 20 |
| F. アクションフェイズ Action Phase | 23 |
| G. オペレーションフェイズ OPS Phase | 29 |
| H. 象フェイズ Elephant Phase | 34 |
| I. ヘイトとポグロムロールフェイズ Hate & Pogrom Roll Phase..... | 36 |
| J. マーケットの更新とゲームの終了 Market Refresh & End of Game..... | 40 |
| BOOK 2 – Advanced Game, Tips, Glossary. | 44 |
| K. 革命フェイズ Revolution Phase..... | 44 |
| L. ボーナス訴状 Bonus Petitions..... | 49 |
| M. インパクト Impacts..... | 50 |
| N. 戦略ガイド Strategy Overview (Cooperative & Competitive Games)..... | 51 |
| O. 3人協力ゲームの例 Example Game Advanced 3-Player Coop-Competitive (1776-1836)..... | 55 |
| 用語集 Glossary (太字のゲーム用語は本章で定義されている) | 61 |
| オペレーション&アクション早見表 Ops & Actions Cheat Sheet..... | 72 |
| 自由と奴隷制度とは何か？ What is Freedom and Slavery? (未訳) | 73 |
| 和訳版付録：Advanced Game プレイヤーエイド v3.0..... | 74 |

BOOK 1 - BASIC GAME.

「奴隷制と奴隷貿易の普遍的な消滅、英国領内における投票権を奪われた人々の権利と利益の保護、そして奴隷として捕らえられたすべての人物」¹

A. これは何のゲームなのか？ WHAT'S THE GAME ABOUT?

A1. 歴史的背景 HISTORICAL BACKGROUND.

自分が18世紀の典型的な農奴であると想像してほしい。あなたは**経済的奴隷 Economic Slavery**の地位で苦しめられている：あなたの仕事は法的にもその地方の君主の支配下に置かれ、その土地とともに売買され、非農業産業に従事することは法律で禁じられている。おそらくあなたは僅かばかりの経済的自由を楽しむことだろう：週に1日程度の自分のための仕事や、僅かな賃金を得るようなことである。しかし仮に都市で仕事を見つけることができたとしても本当の自由を手にすることはできず、捕まれば鎖につながれ焼印を押されて連れ戻されてしまうのである。そしてあなたはまた**知的奴隷 Intellectual slavery**の地位にも置かれており、貴方の主人の望むように礼拝し、意見を表明し、戦い、そして結婚や性交渉を強要されるのである。² 今度は**啓蒙思想 Enlightenment**³の時代に生きているイングランドのジェントルマンであると想像してほしい。あなたはおそらく「侵略者に正当な報復をなす場合を除いては、他人の生命、あるいはその生命の維持に役立つもの、すなわち自由、健康、四肢あるいは財貨を奪ったり、損ねたりしてはならないのである」と述べているジョン・ロックの論文⁴を読み、また1689年の名誉革命⁵においてロック派の人々により制定された権

-
- ¹ 1840年の世界反奴隷制条約の目標である**Global Emancipation**は、歴史上最大の政治成果となるだろう。このような崇高な目標は、奴隷が社会の醜悪な副産物だったとしても、社会を成り立たせるために奴隷制を必要としていた初期の時代には、決して考えられないものだった。事実、すべての人々は絶対的な君主を頂点とした階層構造の中で、他人のための労働に障害を費やしてきたのである。すべての個人が法の下に自己決定権を獲得することは、月に行くよりもはるかに野心的で多くの代償を必要としたのである。
- ² 経済的奴隷**Economic Slavery**と知的奴隷**Intellectual Slavery**。動産としての奴隷は、肉体と精神の双方を奴隷化されている。彼女の信仰、投票、そして意見の表明は、知的奴隷制の下で行われる。また経済的奴隷制度の下では、肉体、財産、そして人生など、彼女の生み出すすべてがその主人に属している。いずれの奴隷制度も、銃口により執行される：知的奴隷制では抗議権への検閲、強制改宗、発禁本、兵役など、経済的奴隷制では「永久奉仕」、強制労働、土地への隷属、移民障壁、資産の国有化などである。
- ³ 啓蒙思想**Enlightenment**は、自由は人間が基本的に持つ美德であるという政治的発見である。これは産業革命と奴隷制廃止という、歴史上で最も重要なふたつの革命を生み出した。理性の時代の思想家たちは、あらゆる人間が根本的な性質として共通の理性をもっており、世界の根本法則はこの理性と科学によって認知可能であり、またこの自然性質は強制を受けない政治的自由の下で繁栄すると考えた。**Montesquieu (#41), Voltaire (#43), Rousseau (#110), Diderot (#46), Smith (#49), Condorcet (#50)**らは、強制された従属関係の正当性に最初に挑戦した人々である。しかし冷静に考えた場合、幸福を追求するために他者を奴隷化することは合理的な判断ではないだろうか？ 否。個人の権利を損なうことは、人類の繁栄を求めるというその大前提を否定することになる。これは思索と生産の動機を否定する。自由の原則に対する様々な妥協は、完全な専制政治への移行を食い止めている唯一の障壁を侵食するのである。加えて奴隷は不名誉な寄生者であり、すべての寄生者はその暗い心の奥底に生産者がその過剰な生産を取りやめた時が、彼の運命の終わりであることを知っているのである。
- ⁴ **John Lock (#109)**. 「自然状態はそれを支配する自然法を持ち、すべての人間がそれに拘束される。そして、その自然法たる理性は、それに耳を傾けようとさえすれば、全人類に対して、すべての人間は平等で独立しているのだから、何人も他人の生命、健康、自由、あるいは所有物を侵害すべきではないということを教えるのである。(中略) 自分自身の保全が脅かされない限り、できるだけ人類の他の人々をも保存すべきであり、また、侵略者に正当な報復をなす場合を除いて

利章典について聞いたことがあるだろう。そこであなたは、彼の哲学が聖書の黄金律とも通じていることに気づくだろう。⁶ あなたが奴隷制の倫理面に疑問を抱くほどにインスパイアされていたなら、歴史上で最初にこれに取り組んだ一人となるだろう。武力を携えた君主がより弱い隣人を隷属させてきた何千年もの間、この問題に取り組んだ有力な政治的、宗教的思想家は存在しなかった。王族と庶民との間で、文明が強制労働に依存していることについて対話がもたれたこともなかった。時折、寛容さを示すために暴君が奴隷を開放することもあったが、人々に一方的に服従や奉仕を求める権威を放棄することはなかった。

この惑星上の 1/4 を統べていた大英帝国においては、**奴隷制廃止論 Abolitionism** などとても考えられないことであった。にもかかわらず、草の根の努力に啓発された何千もの署名を受けた議会への奴隷制度反対の訴状により、英国は 1808 年に歴史的な奴隷取引禁止令を発布した。英国は 1833 年から 1843 年にかけて奴隷制を廃止し、これに続いて勇氣ある活動家たちは、必要であれば武力を用いてでも、世界の奴隷制を終わらせることを決断した。ナポレオン戦争の最中でさえ、英国海軍は大きな犠牲を払って世界中の国々に対する奴隷廃止のための封鎖、政治的強制、経済的収賄、砲艦外交を繰り返した。英国は何十年にも渡り単独でこうした活動を続けていたが、反奴隷制運動が西洋文明の道徳意識を席卷したことにより、1888 年には最後の西欧国家（ブラジル）が奴隷を解放した。非西欧諸国においては、この戦いはその後も続けられた。21 世紀の今日において、最後まで残された国々も奴隷を犯罪化した。本ゲームは、自由⁷と個人の権利⁸のためのこの世界規模の奮闘を扱うものである。

A2. プレイヤーの立場 THE PLAYER IDENTITIES.

Pax Emancipation は、各プレイヤーが 18 世紀に始まる 3 つの世界的な奴隷廃止派のうちのひとつを担当するカードゲームである：

は、他人の生命、あるいはその生命の維持に役立つもの、すなわち自由、健康、四肢あるいは財貨を奪ったり、損ねたりしてはならないのである。」 - 『統治二論』 *Two Treatises of Government*, 1689. (加藤節 (訳), 岩波書店, 2010.)

- ⁵ 名誉革命 **Glorious Revolution**. 「法によって支配された支配階級は、法的形式の平等と普遍性に依拠した正当性を求めることに莫大な努力を費やしていた。また支配階級は、自らがこうしたレトリックに囚われていることを意識的にせよ否定的にせよ心得ていた。彼らは可能な限りルールに則った権力闘争を繰り返して、ルールを破ることはできなかったし、仮にそうした場合は試合自体を失うことになった。」 - E.P. Thompson, *Whigs and Hunters*, 1975.
- ⁶ ゴールデンルール **The Golden Rule** 「何事でも人々からしてほしいと望むことは、人々にもそのとおりにせよ」マタイによる福音書 7:12. この聖書の一節を人種、肌の色、信条を問わない平等な権利の前では、奴隷制度は根本的に不道徳であるととらえた啓蒙思想的再解釈は、知られている限りでは 1688 年の嘆願書に初めて影響を与えた。これは **Francis Daniel Pastorius** により草稿が著され、ペンシルベニア州ジャーマンタウンのクエーカーの月例会で発表された。しかし聖書には、古代イスラエルにおける奴隷の法的区分、経済的役割、その主人の責任など、奴隷の地位を詳細に記述した一節も存在する。聖書には奴隷制度自体を非難する文言は存在しない。奴隷制度は社会と密接に絡んでいたため、これが存在しない社会は理性の時代まで考慮されることがなかったのである。
- ⁷ 本ゲームにおける自由 **Freedom** とは、他者の物理的な強制力からの自由のような、政治的自由を意味している。これは自然力からの自由を意味しているわけではない。あなたは重力の法則に従わなければならないし、メルセデスを買う余裕がないから、アルファ・ケンタウリに飛んでゆく必要があるからといって、奴隷制を認めるわけにはいかないのである。すべての企業家に政治的自由が与えられ、安価な輸送手段と宇宙船が実現したらどうなるかというテーマは、私のゲームである **High Frontier** で追求されている。
- ⁸ 個人の権利 **Individual Rights** は、社会的関係の中で個人に行動の自由を認める道徳的原則である。これはいかなる武力による強制を受けずに、自らの判断により、自らの目的のため、自らの自発的な選択を行う自由である。それは彼女の生きるうえでの権利であり、この基本的な権利を奪おうとする者には法的な処罰が与えられる。John Locke によって確立された権利の源は「神または自然」であり、自由意志を有する生物として人間の本質に根ざすものである。

- 英国議会 **The British parliament** (赤プレイヤー) とそのエージェント、植民地帝国主義者。⁹ 彼らはその独占的なシーパワーにより、奴隷船や無政府状態、密貿易と戦う海兵隊 **Marines** を投入する。
- 福音派 **Evangelicals** (白プレイヤー) とそのエージェント、宣教師たち。¹⁰ 他のプレイヤーのエージェントと異なり、宣教師はバリアコストを無視してインストールされる。
- 博愛主義者 **Philanthropists** (緑プレイヤー) とそのエージェント、ロンドンの貿易商と探検家たち。彼らは自身のボードから (組織 **Syndication** や就任 **Posting** など) エージェントを配置する際に、経済的な利点を持っている。¹¹

忘れるな:本ゲームにおいては3人のプレイヤーすべてが奴隷制度反対のヒーローである。「これでもくられ！」
take that のカードは存在しない。

A3. メタルール **METARULES** (ルールに関するルール) .

本ルールはふたつのパートに分かれている: シークエンス順 **sequential prosses** とアルファベット順用語集 **alphabetical glossary**. シークエンス順は典型的なゲームにおいて発生する手順で構成されている: 初期配置 *setup(C)*, プレイ手順 *sequence of play(D)*, 一般則 *general processes(E)*, アクション *actions(E)*, オペレーション *ops(F)*, 象の動向 *elephant's walk(H)*, ヘイト *hate(I)*, マーケット初期化 *market refresh/victory(J)*. ゲーム用語と手順外の処理については、ゲーム中の参照のしやすさと手順ルールの煩雑化を避けるため、用語集にアルファベット順に記載されている。こちらに記載された用語も、ゲームの処理を理解するために必要となる。

- 大文字用語 **Capitalized terms** (例: 有効 **Viable**, 解放 **Liberated**) は用語集に定義されている。太文字はこの用語が定義されていることを示している。¹²
- 代名詞 **Pronouns**. 脚注では、奴隷に対しては女性代名詞を、奴隷の主人に対しては男性代名詞を使用している。歴史的には男性が (例えば性奴隷取引など) 強制的な取引に従事する侵略者である可能性が高いため、まったく根拠がないわけではない。とはいえ、この代名詞は分かりやすさを重視してのことであり、

⁹ 政府 **Government** とは、ある地理的領域において独占的に軍隊を使用する組織である。こうした組織は、帝国から町中のギャングまで幅広く存在する。こうした定義から、政府はある地域に対して奴隷制を含む社会的行為のルールを強制する独占的な権力を持っている。**Pax Emancipation** のプレイヤー達の目標は、世界中の政府が奴隷制度を違法とするよう強制または説得することである。違法化により逃亡した奴隷が元の奴隷所有者に対して証言を突きつけることが可能となり、奴隷制度を維持することが不可能となるのである。

¹⁰ 福音派 **Evangelicals**. 「ユーラシアのどこにも西方教会のようなものは存在しなかった—これは政治的に自立しており、権力者が強権を持ちすぎないような組織により運営される宗教だった」 - Philip Hoffman, *Why Did Europe Conquer The World?*, 2015, p. 133.

¹¹ 博愛主義的反奴隷制企業 **Philanthropist Abolitionist Companies** には、クエーカー教徒が所有する船舶会社や銀行など、奴隷取引から大きな利益を得ていた企業も含まれている。しかし彼らも 1758 年には奴隷貿易に関与することから撤退したのである。

¹² 定義 **Definitions**. ゲームをプレイ可能とするためには、明確な規則と定義が必要となることは自明である。しかし残念ながら、政治家たちはその持てる力を増やすためにはあらゆる権力を振るうことを正当化するため、「自由」や「奴隷」といった言葉の意味を曖昧しておくほうが有利であると知っている。自由意志の論者である **Rousseau (#110)** の「一般意思」**General Will** は、社会に協力し服従するという正反対の形で **Orwell** により予見された。**Rousseau** は、国家は個人の真の自己を本人より熟知していると主張していたため、「自由への強制」を矛盾するものとは考えていなかった。

「**Rousseau** 自身は正当化のためにこの怪物のパラドックスを使用しなかったが、その後の西洋の独裁者でこの論理を使わなかった者はいない」 - Isaiah Berlin, *Liberty*, 1969.

政治的声明としての選択ではない。主人と奴隷は性別ではなく、物理的な力関係により定義されるものである。¹³

- **カード番号 Card Numbers.** ルール中の[#]の記号は、1-120のカード番号を表している。
- **ゴールデンルール Golden Rule.** カード記載のテキストがルールと矛盾している場合、該当カードの内容が優先される。プレイエイド記載のテキストがルールと矛盾している場合、ルールの内容が優先される。
- **拡張ゲーム Advanced Game.** 青文字で記載されているテキストは拡張ゲームで使用され、**スプレー Splays**, **風土病 Disease**, **産業革命 Industrial Revolution**, **Freedom Pairs**, **立法 legislation**, **訴訟 lawsuits**, **国民投票 plebiscites**, **インパクト impacts**, **革命 Revolutions**, **近代国家 Modern States**などの要素が追加される。**Book 2**を参照。

A4.5 か所のアリーナ THE FIVE ARENAS OF PLAY

1. **ファイナンスボード Finance Board.** ファイナンスエージェントを下方向に移動し、各アクションに必要なコストを支払いゴールドを生み出す。資金調達者アクションが使用された場合、この移動方向を上向きにリセットする。**破棄 Divesting**により、エージェントが他のアリーナからファイナンスボードに移動される(例:資金調達者)。インストール **Installing**により、エージェントがファイナンスボードから他のアリーナへ移動される(例:組織 **Syndication**, 就任 **Posts**, 海兵隊 **Marines**)。
2. **マーケット Market.** マーケットに2列に並べられた東洋と西洋のアイデア **Idea** からカードを選択し、これを反奴隷制組織として組織してこの **Ops** を獲得する。
3. **マップ Map.** 10枚のカードで構成された世界地図で、各スクエアが200万人の奴隷に相当する。各スクエアを解放 **Liberate** する毎に、そこに自由民 **Freedman** (ミーブル) を1個配置する。各サークルはアドミン用のスポットであり、西欧化、参政権、**教育**をそれぞれもたらす植民地、宣教師、交易商の各エージェントが配置される。
4. **勝利パイル Victory Pile.** プレイヤーの勝利パイル内のすべてのチットとディスクが、ゲーム終了時のVPとなる。これらは参政権 **suffrage**, **立法インパクト legislation impacts**, **革命法 revolutionary laws**, **軍艦 Warships**により獲得される。これらは汚職 **Corruption**によりマップ上に退行 **Regress** される場合がある。
5. **スプレー Splays.**¹⁴ 重なり合うカードで構成されたふたつの公共タブローは、**スプレー**と呼ばれる。ひとつは**権利章典 Bill of Right**¹⁵であり、もうひとつが一般意思 **General Will** である。スプレー内で隣り合うア

¹³ 奴隷 **Slave** の定義は、他者の利益のために何らかの強制または拘束を受けている人物とされる。最も悲惨な奴隷では、すべての自由(生存権、行動の自由、財産、幸福の追求など)が力により奪われている。この「力」とは、(武器、拳、集団暴行など)物理的に行使された強制を意味している。力は紛争を解決するための手段としては説得の対局にある。

Initiatory という用語は、他者に対して物理的な力の行使を開始することを意味している。犠牲者に対して力を振るうことは、彼女から自身の判断力を奪い奴隷へと変えてしまう。力を振るう者は自分自身が(戦時捕虜や有罪判決により)拘束されうるが、この正義は **non-initiatory** であるため奴隷制度とは見なされない。

¹⁴ **コモン・ロー Common Law** は国家の創生原則に基づいて蓄積された前例であり、時々の事件に適用するためにコモン・ロー裁判所により審理される。コモン・ローは中世のイングランドに起源を持ち、何世紀にもわたって発展してきた。こうした前例がなければ、最高法の判断は原則ではなく時々の裁判官や独裁者の気まぐれで決まってしまう。本ゲームでは世代を超えて作られた「権利章典」タブローとしてコモン・ローを再現するのである。

¹⁵ 英国の権利章典 **The English Bill of Right** は、1689年に英国君主の **William** と **Mary** により署名され、名誉革命を終結させた。この重要な意義は、司法が完全に独立したことである。「裁判官の任命は、違法行為を除いてもはや取り消すことができなかつた—これが行えるのは国会議員だけである。(中略)同様の精神から、検閲なしでの出版の自由が1695年に制定された。英国における進歩的な人々がこれらの制定に携わっていたため、このような流れは必然のことだった」 - **Thomas Sowell** 『征服と文化の世界史』 *Conquests and Cultures*, 1998. p.89.

アイコンのペアはフリーダムペア **Freedom Pairs** と呼ばれ、あるアイデア **Idea** や革命 **Revolution** が有効 **Viable** であるかを示している（例：スプレーに制定される資格があるか）。

A5. 圧政から近代に至る 4 種のトークンサイクル **FROM TYRANNY TO MODERN USING THE FOUR TOKEN CYCLES.**

10 個のスフィア **Sphere** は、それぞれ圧政の下の何百万もの農奴を表してゲームを開始する。これらのうち 4 か所は 5 個のバリアー **Barrier**（規制）チットを持っており、こうした規制により「禁じられていないすべてのことは義務である」という圧政 **Tyrannies** が生み出されている。誰もが惨めであり、また停滞していた。あなたの任務は、解放 **Liberation**、教育 **literacy**、革命 **Revolution** を通じて、これらのバリアーを崩壊させることである。

1. **エージェントサイクル The Agent Cycle.** ポーンのトークンはエージェント **Agents** を表している。これらはゴールドを生み出すためにプレイヤーのファイナンスボードを移動するか、組織 **Syndications** または革命派 **Revolutionaries** としてマーケット **Market** にインストールされるか、マップ上にアドミン **Admin** としてインストールされる。これらが失われた場合、破棄 **Divested** され資産としてファイナンスに戻される。マップ上で失われた場合、同色の反体制派ミープル **Dissident meeple** を 1 個登場させる。また造船所により新たなエージェントがゲームに追加される。
2. **ミープルサイクル The Meeple Cycle.** ミープルは自由民の人口を表している。ミープルが配置されていないスクエアは奴隷/農奴である。解放運動 **Liberation** により、自由労働者を表すミープルが 1 個配置される。あるミープルがヘイトにより殺された場合、これは反体制派 **Dissident** となる。これらを配置するスポットより多い反体制派が存在する場合、無政府状態 **Anarchy** が発生する。
3. **無政府状態サイクル The Anarchy Cycle.** 無政府状態はフラストレーション、ポグロム、反体制派 **Dissidents** の超過により発生する。配置されている無政府状態ディスクが超過した場合、余分なディスクは隣接スフィア **Adjacent Sphere** に難民 **Refugees** として移動する。上限である 2 枚の無政府状態が配置されているすべてのスフィアは、ポグロムロールを実施しなければならない（これが発生しないよう努めること）。
4. **国家サイクル The Nation Cycle.** あるスフィアに無政府状態 **Anarchy** と反体制派 **Dissidents** の両方が配置されている場合、革命 **Revolution** が発生する。ある革命に十分な革命派エージェントが配置されており、その哲学が有効 **Viable** である場合、革命は成功し、対象のスフィアカードは近代面に裏返される。新たな国家の法により、バリアー **Barriers**、奴隷、無政府状態 **Anarchy** は減少される。

A6. 競争と協力ゲームの得点概要 **COMPETITIVE & COOPERATIVE SCORING OVERVIEW**（多人数ゲーム）。

競争と協力のゲームは 2 つの時代 **eras** にわたってプレイされる：最初は協力ゲーム（1776-1841 年頃までの 7-10 ラウンド）として、続いてオプションの競技ゲーム（-1877 年頃までの 4-5 ラウンド）が実施される。いずれの時代も同じルールが適用される。協力の時代は両方のデッキが尽きるか、反啓蒙思想判定 **counter-enlightment check (J4)** の結果により終了する。一人以上のプレイヤーが自身の反啓蒙思想判定を回避できなかった、ゲームはそこで終了となり、失敗しなかったプレイヤー達の **VP** を合計し、彼らが共同でどの程度の成果を達成したかを判定する (**J4**)。しかしすべてのプレイヤーが各自の反啓蒙思想判定を回避した場合、新たなデッキを用意し、競争の時代のゲームが開始される。この新たなデッキが尽きた場合、各プレイヤーは個別に最終的な **VP** を集計し、最終勝利者を決定する。

- **反啓蒙思想 counter-enlightments.** 赤エージェント（基本アドミン **default admin (K8)** を含む）より奴隷のほうが多い場合、赤プレイヤーは **VP** を得ることができない。自由民が 15 個未満である場合、白プレイ

ヤーは VP を得ることができない。全スフィア Spheres 合計で 26 個以上のバリアー Barriers が残されている場合、緑プレイヤーは VP を得ることができない。¹⁶

- プレイヤーの協力 **Your Cooperative VP** は、マップ上の白色トークン数に加えて、自身の勝利パイル Victory Pile 内のチップとディスクの数となる。
- プレイヤーの最終 **Your Final VP** は、自身の協力 VP に加えて、該当プレイヤーの政治姿勢となっているスフィア Sphere に配置されているトークン毎に 1VP、スプレー Splay 上で有効となっている同プレイヤー色の革命 Revolutions の数となる。
- 悪の本性 **The Nature of Evil**.¹⁷ 協力と競争のゲームの協力の時代において、プレイヤーは計画的な汚職、虐殺、ポグロム、国有化により優位を得ることができる。このようなプレイは反啓蒙思想判定(J3)において自身の目標を妨げ、また競争の時代は開始されず、協力の時代の勝利者も存在しなくなるだろう。しかし勝敗を競うためではなく、単にゲームを勝利者なしにするためにこの悪行を実施することもできる。惨めに打ち捨てられた奴隷たちのためにも、私は貴方がこうした行為を慎み、苦難の結末に向けて戦い続けることを願っている。

B. コンポーネント COMPONENT

B1. ゲームの内容物 GAME CONTENTS.

- カードボード製箱：127x127x60mm
- 冊子 2 冊：115x115mm
- ファイナンスボード Finance Board 3 枚, 115x115x300mm, 片面：各プレイヤー 1 枚。
- カード 120 枚, 57x87mm: アイデア Idea 98 枚、マップ Map 10 枚、革命 Revolution 10 枚、スプレー初期 starting Splay 2 枚。
- カードボードカウンター 48 個 (20mm 角、片面、2mm 厚)、協力&競争ゲームにおける VP となるバリアー Barriers と奴隷商 Slaver を表す。



- ポーン(9mm) 45 個 (赤 15 個、白 15 個、緑 15 個)、エージェント Agents と投資を表す。
- ミープル(15mm)。赤 16 個 (教養ある市民)、緑 16 個 (起業する自由民)、白 16 個 (キリスト教徒の自由民) を表す。



- 象 Elephant, 黒(24x14x9mm)。この象は、世界規模の通信網を情報源とした新聞が生まれた時代における、メディアの注目を表している。

- 船トークン 9 個 (紫 4mm)。反奴隷任務部隊や商船を表し、海境界に配置される。



- ディスク 21 枚 (15mm 径、3mm 厚)：黒 18 枚 (無政府状態)、黄緑 3 枚 (風土病)。

¹⁶ 英国の圧力 **British Pressure**. 「英国の圧力がなければ (中略) 「国際的な」奴隷貿易が終了したとは考え難い。このような圧力は、英国が最初に自国の奴隷貿易規制を実施しなければ生まれなかったかもしれない」 — *Eltis, "Was Abolition of the US and British Slave Trade Significant in the Broader Atlantic Context?", 2009.*(→)

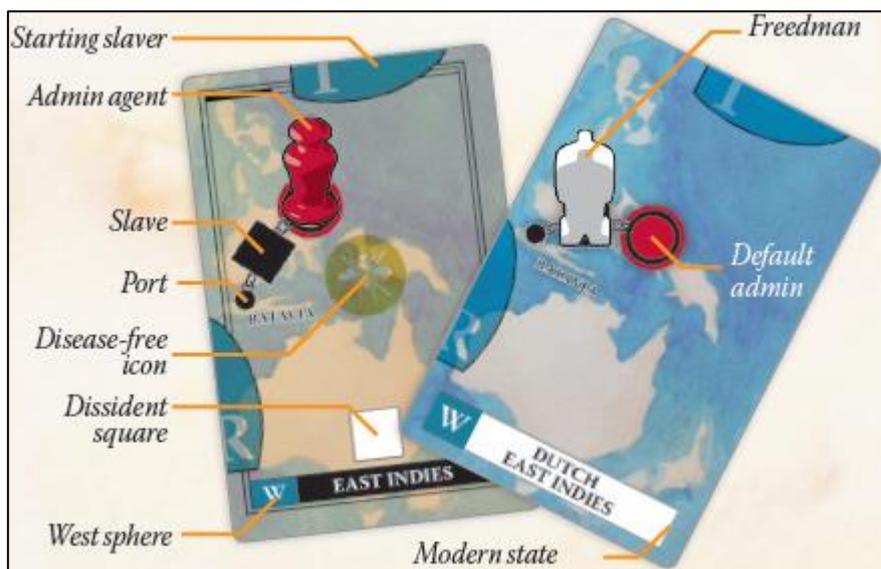
¹⁷ 陳腐な悪 **Evil as Banal**. 本ゲームではすべてのプレイヤーが、私の描く世俗的かつ官僚的な「悪」に対して良心のために戦うことになる。自由なきところに奴隷制が起こると同じように、善良な人々がなにも行動しなかった場合には何が起こるだろうか。私は典型的なホラー映画で描かれているような、全能の悪という存在には同意しない。良識を持たない人物は道義に従う人物より自由なふるまえるように見えるかもしれないが、目的に従って長期的な幸福を追求できるのは後者だけなのである。「全体主義的支配の本質、またおそらくすべての官僚制の性格は、人間を官吏に、行政装置の中の単なる歯車に変え、そのようにして非人間化することであるということである」 - *Hannah Arendt 『エルサレムのアイヒマン：悪の陳腐さについての報告』 Eichmann in Jerusalem: A Report on the Banality of Evil, 1963.* (大久保和郎 (訳), みすず書房, 1969)

- キューブ(9mm) 3個 (赤 1個、白 1個、緑 1個)。拡張ゲームの工場 **Factories** を表す。
- ダイス(12mm) 4個 (6面、白)。密貿易、ヘイト、ポグロムの各ロールに使用する。

B2. マップカードの詳細 MAP CARD ANATOMY (10枚) .

本ゲームでは世界を分割した 10 か所のスフィア **Spheres** に対応する 10 枚の両面カードが収録されている。片面 (農奴制) は初期配置面で、これが裏返されると近代面 (西欧化) となる。

a. **名称 Name.** 各スフィアの名称バンドは、初期の農奴面 (黒) と近代面 (白) を示している。この角には該当のスフィアが東洋(E)と西洋(W)のいずれに属するかを示している。



- b. **蚊の駆除 No Mosquitos.** アドバンスゲームでは、該当するスフィアの中央の斜線付き蚊のアイコンに、それぞれ黄緑ディスク 1 枚を配置してゲームを開始する。
- c. **境界 Borders** は 2 枚のマップカード間の間隙である。「船」のアイコンが記載されているいくつかの境界は海境界 **Sea Border** であり、ここに奴隷商チップと船トークンを配置することができる。船トークンは軍艦 **Warships** と商船のいずれかを表しており、これは海兵隊 **Marine** の有無により判別される。
- d. **港 Ports.** 各スフィアには名前 (London 等) の記載された点で表された、1 または 2 か所の港が記載されている。各港には 1 個以上の奴隷 **slaves** (黒スクエア) と、1 か所のアドミンスポット **admin spot** (丸) が併記されている。
- e. **奴隷 Slaves.** 黒スクエアは奴隷と呼ばれる。これはそれぞれ 200 万人分の動産奴隷¹⁸または農奴¹⁹に相当する (加えてほぼ同数の奴隷所有者と非奴隷が存在する)。このスクエアにミープルが配置されてい

¹⁸ 動産奴隷 **Chattel Slavery** は、法的にも商品として扱われ売買される形態の奴隷制度である。動産奴隷という境遇は、彼女がどのような悲惨な境遇であるかとは関係がない: 非動産奴隷は、しばしば動産奴隷より奴隷的な地位に置かれている。土地とともに売買され、そこから逃げるのが違法であるという点では、農奴もまた動産奴隷の一形態である。社会コストをほとんど投下しない気まぐれで残忍な軍閥が集まったような、無秩序に封建領主の下では、他の動産奴隷と比べても農奴はひどい境遇に置かれることが多い。16 世紀から 18 世紀にかけて西欧で動産農奴制が終焉を迎えるまで、この制度は世界中に広がっていた。しかし自由民となってもまだ、それらの土地で生まれた人々は領主への納税や労働義務により苦しめられていたのである。

¹⁹ 農奴 **Serfs** も奴隷なのか? イエスである。農奴は多くの場合は農場労働者であり、彼女の農業生産物の一部またはほとんどすべてを法的に定められた支配者に取めなければならない隷属的な地位に置かれている。動産奴隷が市場で売買されるのに対し、農奴は土地の付属物として取引される点が異なっている。彼女がどのような経済奴隷の地位にあるかは、どれだけの割合で生産物を支配者に上納しなければならないかに依る。仮に賃金や略奪者からの庇護といった補償を受けられる立場であったとしても、逃亡や反抗の自由を持たないため、彼女は奴隷であると見なされる。また多くの場合、彼女は両親や発言の自由も与えられていない知的奴隷でもある。彼女の主人が民間の企業家であるか社会主義的な公共団体であるか、その仕事が利己的な目的か「よりよい社会のため」であるかは、彼女にとって重要ではない。彼女にとって重要なことは、自身の人生と仕事は自分のためのものではなく、また他者の下で生きることを強いられているということである。

る場合、対象の奴隷は解放 **Liberated** され自由民 **Freedman** となる。赤い自由民は市民 **citizens** と呼ばれる。

- f. **アドミン Admin.** このエージェント **Agent** が配置されるスポットはアドミンと呼ばれ、それぞれ植民地支配者（赤エージェント）、伝道師（白エージェント）、正規の交易商（緑エージェント）に相当する。
~~プレイヤーは「エージェント」Agencyを記載されたアクションActionsやOpsを実施するために自身のアドミンが必要となり、これらはポストアクションや立法インパクト²⁰によりインストールされる。~~
 スポットの枠の色は、カードが近代国家 **Modern State** となった場合の**基本アドミン default admin(K8)**を表している。またドットの色は**初期アドミン starting Admin(C6)**を表している。
- g. **反体制派 Dissent.** カード名の下段に記載された白スクエアは**反体制派**と呼ばれる。このスクエアのすべてにミープルが配置されており、さらに反体制派ミープルが追加される場合、このミープルは無政府状態ディスク **Anarchy disk** に変換される。無政府状態ディスクが超過した場合、隣接スフィア **Adjacent Spheres** へと拡散する。
- h. **トークン上限 Toke Limits.** 各サークルにはエージェント **Agent** 1 個、各スクエアにはミープル 1 個のみ配置できる。港にトークンを配置することはできない。各海境界には船 1 個と奴隷商 1 個のみ配置できる。各スフィアには何個でもチップを配置することができるが、黒の無政府状態ディスクは 2 個まで、バリアー **Barriers** は 5 個まで、該当カードの北側（北半球の場合）か南側（南半球）に配置できる。

²⁰ 自由のための苦しい第一歩としての西欧植民地主義 **Western Colonialism as the Painful First Step for Freedom**. 植民地主義に批判だけを浴びせることは、植民地化により追い払われた無教養、部族的な奴隷制度、軍閥による無政府状態を無視することにもなる。その土地で独自の読み書きや啓蒙思想が発展するまで、何世紀もわたって奴隷状態が続いていたのである。西欧帝国主義の下でどんな悪癖や虐待が行われたとしても、これは自由へ向けての唯一の曲がりくねった道筋だった。「(前略) 非西欧世界の奴隷制度を破壊したのは西欧植民地主義だった。(中略) 世界の奴隷制を破壊したのは、商人、熱心な宗教者たち、そして西洋帝国主義者とその相互作用であったという事実は、現代の知識人の世界観を動揺させている。そして彼らの世界観にとって好ましくないこうした事実は、彼らの中では無かったものとして無視されているのである」 - Thomas Sowell, *On the Real History of Slavery & Racism*, 2005. (訳注: *Black Rednecks & White Liberals*, 2005. 収録)



B3. ファイナンスボードの詳細 FINANCE BOARD ANATOMY (3枚) ²¹

プレイヤーの担当色のエージェント Agents は、このプレイヤーのファイナンスボード上の 3 か所のボックスのひとつに配置されてゲームを開始する。これらのボックスは上から順に**資本 capital**, **富 wealth**, **負債 debt**を表している。プレイヤーはこのボード上でエージェントを 1 個下の段に移動させる毎に 1 ゴールドを獲得する（資本から富へ、または富から負債へ）。

²¹ 経済学 Economics は Smith, Ricardo, Mill のような啓蒙者らによって、科学として確立された。彼らは限られた資源の労働社会の一部門が、富を生み出すための資源分配の研究として経済学を確立した。これには 3 つの段階が存在する：負債（富を消費させる義務）、富（食料から自由まで、人間にとってのあらゆる価値）、資本（富の生産のために使用される富）である。資本は富を生み出すために消費される。そして富は負債を生み出すために消費されるのである。

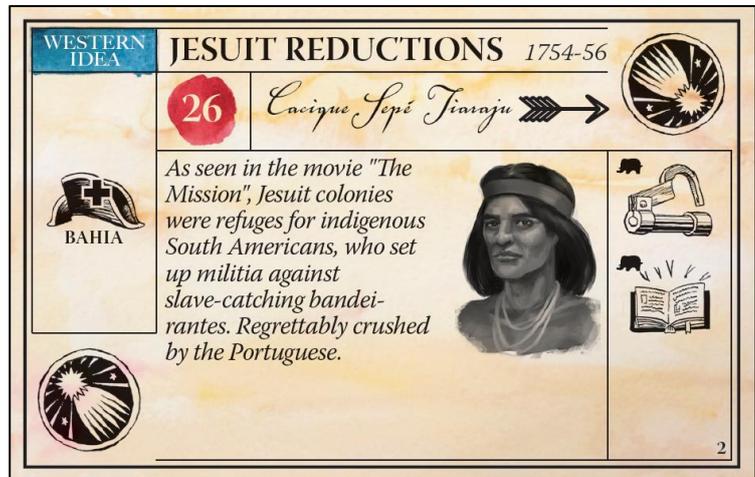
- a. 富の管理 **Managing wealth.** 資金調達者 *fundraiser* (F1)アクションにより実施される破棄と資本蓄積は極めて重要であり、プレイヤーは自身のターンのおよそ **40%**をこの資金調達者に費やすだろう。また拡張ゲームにおいては、立法のインパクト *impacts* (M1-4) と英雄 *people's hero* (K1)によるエージェントの追加が、財政的に重要となる。
- b. エージェント自体はゴールドではなく、これらが移動することでゴールドを生み出す。ゴールドはターンをまたいで、またアクションをまたいで保持しておくことはできない。ゴールドの生成 **Gold Generation**(用語集参照)は、コストを必要とするアクション **Action** や **Op** を実施する時点で実行する。

| PARLIAMENT | | | |
|----------------------|--|---|---|
| ACTIONS (2) | | Prerequisite | Cost Effects |
| fundraiser (F1) | | | divest, collateral, capital accumulation + some maritime action |
| syndicate (F2) | | Market + Agent | + Syndication |
| shipbuilding (F3) | | 3 gold | +1 ship +1 debt Agent |
| post (F4) | | Barrier | Market incumbent, +Admin |
| legislate (F5) | | Might & Ideology | + impacts, add Idea to a viable Splay |
| join revolution (F6) | | Revolution in Market Cpt. courage=success | Agent +Revolutionary Flip Revolution |
| OPS | | Prerequisite | Cost Effects |
| wartime (G0) | | Slave & Warship in same border | + Marrow in move any (all Marrow to any ship (against diplomacy)) Claim silver if roll > #slaves in all Sphers, 1 corruption |
| manumission (G2) | | Barrier | +Freedman |
| westernize (G3) | | Red Agent or no red barrier | +Freedman |
| suffrage (G4) | | Red Agent, Majority, or no white barrier | Slave Claim or Suppress Barrier |
| literacy (G5) | | Red Agent | +Dissident |
| lawsuit (G6) | | +1 Idea to Bill of Rights | Barrow +Rationalize +Legislation +Innovation |
| plebiscite (G7) | | +1 Idea to General Will | Agent |
| ELEPHANT PHASE (H0) | | Roll 3d6 | walk rightmost (if it hasn't moved) colored dots/area (if no agent) |
| HATE ROLL (H1) | | In Elephant #Dice = empty spaces | 100% → 10% EIL +10% → 10% gold |
| POGROM ROLL (H2) | | Spines with 7 Roll 1d6/2x | 1, 2, 3, 4, 5, 6 +10% → 10% gold |
| REVOLUTION (K) | | Launch, Acquire, + Dissident, Success + Viable + Full | Evolve lowest Freeboard (F.W.) Flip spheres to unlock |
| MARKET REFRESH (J) | | Ends if a Market Gap can't be refreshed | |

- c. 破棄 **Divest.** ある資金調達者の開始時に、マップまたはマーケット **Market** 上に分散した自身のエージェント **Agents** たちを自発的に破棄 *divest* (F1.1)し、この破棄されたエージェントたちを自身のフィナンスボードの富の位置に戻して (資金調達者として) 他の目的に使用することができる。

B4. アイデアカードの詳細 **IDEA CARD ANATOMY (98 枚)**

山札から引かれたすべてのマーケットカード **Market Cards** は**アイデア Ideas** と呼ばれ、カードの右上と左下の**2**か所にそれぞれ**フリーダム Freedom** アイコンが記載されている。このアイコンのペアは、対象の**アイデア**が**有効 Viable**であるか (これを立法 *legislated* できる政治的環境が整っているか) を判定するために用いられる。²²



- a. 東方 **East** と西方 **West.** アイデアカードの裏面には、このカードが西洋と東洋のいずれに属するかが示されている。これは初期配置でのみ区別される。
- b. 文化拡散矢印 **Cultural Diffusion Arrow.** この矢印は文化拡散 **cultural diffusion** (H3)の後に、該当カードがどちら側にシフトするかを表している。
- c. **Ops.** この右端コラムのアイコンは、このアイデアの **Ops** と革命 **Revolution** を表している。
- d. インパクト **impacts.** この左端コラムのアイコンは、このアイデアが立法された際のインパクト *impacts* (M)を表している。

²² フリーダムアイデア **Freedom Ideas** は、私のゲームである **High Frontier** で技術のアイデアを再構成して使用したのと同じように、新たなアイデアを生み出すために再編することができる。モラルは理性に基づくことも、超自然に基づくことも、それが存在しないことも有り得る。行動主義は心の自由や仕事の自由を生み出す。これらは異なる方法で組み合わせることもでき、啓発者たちはこのすべてを試みたのである。

- e. フリーダム **Freedom**. 各アイデアと革命 **Revolution** には 2 個のフリーダム **Freedom** が記載されており、有効 **Viability** を判定するために用いられる。

アイデアカードの詳細（西方アイデア）。（訳注：右図）

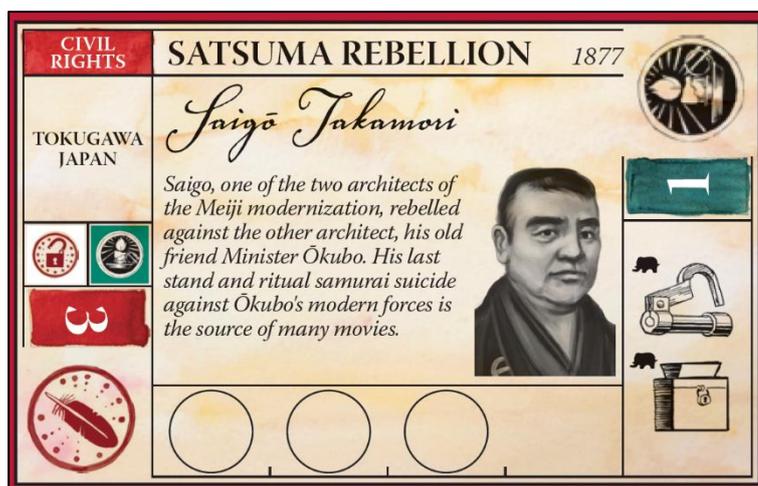
フリーダムアイコン：彗星 *comets* 2 か所。 **Ops**: 奴隷解放 *Manumission*, 教育 *Literacy*, インパクト: +Bahia への配属。ファイアブランド **Firebrand**: 26, 文化拡散矢印。

B5. 革命カードの詳細 **REVOLUTION CARD ANATOMY** (10 枚)

これらのカードは近代に繋がる革命を表している。このカードは各スフィア **Sphere** に 1 枚ずつ存在している。これらのカードはアイデアにはない二つの特徴が存在する。

交戦スポット Engagement Spots. 各革命には、革命派 **Revolutionaries (F6,K1)** を配置するための 1-4 個のサークルが記載されている。

スフィア Sphere とプレビュー Preview. カードの左端はこの革命が対応するスフィアが記載されており、その下のプレビューには同カードを裏返した場合の 2 個のフリーダムアイコン **Freedom icon** が記載されている。

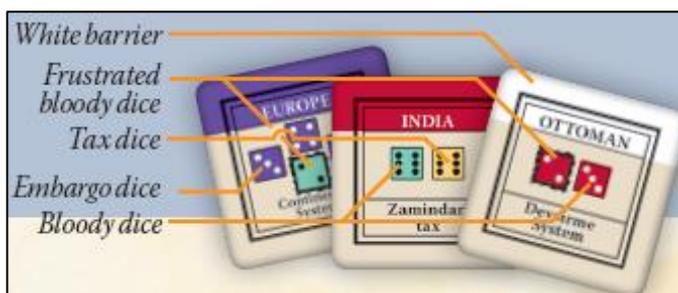


革命カードの詳細（日本の市民権革命）。（訳注：右図）

フリーダムアイコン：キャンドル *candle* と羽根 *feather*（プレビューはキャンドルのアンロック）。 **Ops**: 奴隷解放 *Manumission*, 参政権 *suffrage*, **VP**: 緑 1VP または赤 3VP, **革命派**: 交戦スポット 3 個。

B6. バリアーチットの詳細 **BARRIER CHIT ANATOMY** (ヘイトロール, 39 枚)

これらのチットはバリアー **Barriers** と呼ばれ、ゲーム終了時に所持していれば各 1VP となる。これらには初期配置 *setup* (C5), ヘイトロール *hate rolls* (I1), 密貿易ロール *piracy rolls* (E6) の各情報が記載されている。



- スフィア Sphere**. 各バリアーには対応するスフィアが記載されている。 **America, Europe, Ottoman, China, Japan, Brazil, W. Africa, E. Africa, India, East Indies**. これは初期配置 *setup* (C5) と退行 *Regression* の際に配置される場所を示している。
- 傾向 Leaning**. バリアーの上端のカラーバンドは以下に対応している：赤=左派的,²³ 白=右派的,²⁴ 紫=禁輸。

²³ 極左社会主義 **Leftist socialism** は、個人の人生と仕事は自己のためではなく、社会のためであるという主張である。「各自はその能力に応じて」とは **Marx (#65)** の言葉である。これは主人が君主ではなく社会であるという点だけが動産奴隷と異なっている。

²⁴ 極右保守主義 **Rightist Conservatism** は、物質的な領域での自由を優先し、政府による所有や個人の人生と仕事への介入には反対するが、社会の統一のためには思想の統一は辞さないという主張である。

- c. **流血ダイス Bloody Dice.** 色付きのダイスは対応する色のトークンを殺害 **Killed** することを示している（用語集参照）。赤ダイスは赤トークン 1 個を、白ダイスは白トークン 1 個を、緑ダイスは緑トークン 1 個をそれぞれ殺害し、黄色ダイスは 1 ゴールドの損失、紫ダイスは商船を 1 個沈め、黒ダイスはバリアー 1 個を退行 **Regresses** させる（汚職 *corruption*, F7）。
- d. **フラストレーション Frustration.** 黒い縁取りのあるダイスアイコンは、ヘイトによるフラストレーション *frustrated hate* (I3) を表している。
- e. **裏面 Reverse Side.** このバリアーが初期配置 *setup* (C5) や汚職 *corruption* (E7) の際に配置されるスフィアに対応した番号が記載されている。

バリアーチップの詳細（禁輸バリアー）。（訳注：右図）

スフィアは *Europa*（*Europa* が近代であればフランス第一帝政 *First French Empire*）。流血ダイス（緑）（訳注：2）、禁輸ダイス（紫）（訳注：3,4,5）、フラストレーション（黒縁）（訳注：流血ダイス 2 の縁取り）。



C. 初期配置 **SETUP**（ルール本編はここから）

C1. ゲームバリエーションの選択 **CHOOSE GAME VARIANT.**

プレイヤーはこれからプレイするゲームのバリエーションを決定する。いずれのバリエーションも、基本ゲームでプレイする際は青色のフォントを無視する。2人でゲームをプレイする場合、プレイヤーの一方は赤プレイヤーである必要がある。

- a. **協力と競争のゲーム Cooperative-Competitive Game.** すべてのプレイヤーが反啓蒙思想 *counter-enlightenment* (J3) を回避し、ゲームの継続に同意した場合は、続けて競争の時代をプレイする。一人以上が判定に失敗していた場合、失敗しなかったプレイヤーたちの得点は J4 に従う。
- b. **協力ゲーム Cooperative Game.** 協力の時代 *cooperative era* (J3) が終了した時点で、すべてのプレイヤーがゲームの終了に同意した場合、ゲームはここで終了となる。（訳注：反啓蒙思想判定に）失敗しなかったプレイヤーたちの得点は J4 に従う。このゲームは圧政 *Tyrannies* (I3b) なしでプレイされる。
- c. **ソリティアゲーム Solitaire Game.** 1人のプレイヤーがプレイヤー赤と白、またはプレイヤー赤と緑を使用し、協力の時代 *cooperative era* (J3) が終了した時点でゲームを終了する。²⁵ 基本ゲームでも拡張ゲームでもプレイできる。圧政 *Tyrannies* (I3b) は使用しない。勝利判定は J4 に従う。
- d. **1865-1917 年バリエーション。** このゲームは西方が近代、東方が封建制の状態ゲームを開始する。C1a, C1b, C1c からバリエーションを選択すること。マップ配置 *map formation* (C4) の手順において、13 colonies, Europa, India は各トークンを残した状態で近代面に裏返す。Europa のすべてのバリアー Barriers と、USA の逃亡奴隷法 *fugitive slave law* は除去する。象 *Elephant* は Edo からスタートする。
- e. **マルサス主義バリエーション The Malthusian Variant.**²⁶ これは完全な競争ゲームである。協力の時代が終了した時点でゲームは終了となり、すべてのプレイヤーが J4 に従って得点を計算する。反啓蒙思想 *counter-enlightenment* (J3) を無視して、すべてのプレイヤーが得点を計算する。

²⁵ 封建制 *Feudalism* は、政府の役割を果たす貴族の軍隊と、構成員のほとんどを占める農奴かならなる、強制労働による農業システムである。農奴は法的にも農作業のみに従事することを強いられ、特定の土地に縛られていた。封建制は何世紀にもわたってユーラシア全土に蔓延しており、またアジアやアフリカにも同様の農業従事階層が存在していた。封建主義は欧州ではルネサンス時代に衰退したが、東欧では「再版農奴制」*second serfdom* が復興した。本ゲームの開始時点までに、農奴制はイングランド、フランス、スペイン、オーストリア、ギリシャ、イタリア、スイス、スカンジナビアでは廃れていたが、依然としてその他の農業世界では支配的な農業形態だった。

C2. 各プレイヤーの役割 ASSIGN PLAYER ROLES.

各プレイヤーはランダムに担当色を決定する。本ゲームは 3 人までプレイできる：

- **議会急進派 Parliament Left (赤)**。²⁷ 反奴隷制急進派の下院議員、等。史実の例は Lord Palmerston (#84). (訳注：ヘンリー・ジョン・テンプル)
- **福音派右派 Evangelical Right (白)**。²⁸ 反奴隷主義の熱狂的宗教家。史実の例は David Livingstone (#25). (訳注：リヴィングストン博士)
- **博愛主義者 Philanthropists (緑)**。裕福な反奴隷主義の商人。史実の例は William Wilberforce (#9).

C3. ファイナンスボードの初期配置 STARTING FINANCE BOARDS.

各プレイヤーはファイナンスボードと担当色のエージェント Agents 6 個を受け取る。

- **ファイナンスエージェント Financial Agents**. 3 個のエージェントを**資本 capital**(上段のボックス)に、3 個を**富 wealth** (中段のボックス) に配置する。この各スポットはゴールドの点で示されている。
- **プール Pool**. 残りのエージェントとミープルは、残プレイヤーの未使用トークンを保管するプールに入れておく。

C4. マップの配置 FORM THE MAP.

10 枚のマップカード Map Cards を農奴面で 2x5 の配列で配置する。各カードにはマップ上の 10 個の帝国のうちひとつが記載されている：13 Colonies, Europe, Ottoman, Qing China (訳注：清帝国), Tokugawa Japan, Brazil, Congo, Zululand, India, East Indies.

- **境界 Borders**. 各カードは少し間隙 (10mm 程度) を開けて配置する。

C5. バリアーと奴隷商の配置 PLACE BARRIER & SLAVER CHITS.

各バリアーを該当チットに記載されている場所の隣に表面で配置する。

²⁶ Malthus(#57)は行動主義者であり、人間は自由意志を持っておらず、資源が不足している場合でも人口増加を妨げることができないと考えていた。こうした Malthus の理論は、すべてにおいて間違いだったことが証明されている。

²⁷ 英国は最初の反奴隷制国家だったのか？ ポローニャにおける **1256 年の Liber Paradisus** (訳注：ポローニャが布告した農奴解放令) を例外として、歴史的にはアジアとアフリカにおける奴隷制度の廃止は、欧州やアメリカと同様に「資本主義の拡大による生産と国際関係、植民地国家における懸念の認識、非欧州のエリート層による自国文化の近代化などに後押しされた、欧州の反奴隷制運動の圧力によるものである。(中略) 18 世紀以前では、世界のどの地域でも奴隷制度が危機にさらされたという証拠はないのである」 - Martin A. Klein, *Breaking the Chains*, 1993.

²⁸ クエーカー-Quakers (フレンド派 Society of Friends) は、1650 年に英国で設立されたプロテスタントの一派である(#20)。キリスト教徒の世俗派のなかでも、彼らは自然資本の個人主義者だった。クエーカーは Lloyds of London, Barclays, Friends Provident などの銀行や金融機関を設立し、こうした団体が世界中の奴隷取引に投資していたのである。1705 年の時点において、フィラデルフィアのクエーカー指導者の大半は奴隷所有者だった。彼らもまた過去 2,000 年にわたり奴隷制度を放置してきたキリスト教徒と同じだったのである。しかし因習の打破の歴史を持つクエーカーは、普遍的な啓蒙主義的精神が広がりを見せた時代の気風を反映し、奴隷制が彼らの求める永遠の救済の妨げとなることを最初に理解した一団となった。彼らは奴隷所有を禁止した最初のグループであり(Philadelphia, 1758)、また初めて英国議会 (1783 年) とアメリカ議会 (1790 年) に奴隷制廃止を訴状した組織となった。クエーカーは合法的に議会に関与することができなかったため、Granville Sharp, Thomas Clarkson (#10), William Wilberforce (#9) などの裕福な英国国教会の伝道者を説得してこの運動を進めた。キリスト教の各派は徐々に奴隷制度は反道徳的であるという考えに傾き、こうした宗教界が奴隷制廃止を導く存在となっていったのである。

- 北半球 **Northern Hemisphere**. America 3 枚、Europe 3 枚、Ottoman 5 枚、China 5 枚、Japan 5 枚。
- 南半球 **Southern Hemisphere**. Brazil 3 枚、W. Africa 3 枚、E. Africa 4 枚、India 5 枚、East Indies 3 枚。
- 奴隷商 **Slavers**. 血の商品 **blood product**²⁹の印（綿花、砂糖、ゴム、等）が記載された 9 か所の海境界 Sea Border に、それぞれ 1 個の船型チップを配置する。

C6. マップ上の初期配置トークン **PLACE STARTING MAP TOKENS.**

- **象 Elephant**. 象トークンは、鼻先を London に向けて配置する。
- **無政府状態 Anarchy**. 残る 18 枚の黒ディスクは各プレイヤーに均等に配られ、プレイヤーはこれを勝利パイル **Victory Pile** に入れておく（ここに入れられたディスクとチップは、ゲーム終了時に各 1VP となる）。
- **初期アドミン Starting Admin**. 色付きの点で示された各位置に、該当色のエージェント **Agent** を 1 個配置する（London の英国議会、Virginia の英国植民地、Brazil のイエズス会の伝道所、Mugal の英国東インド会社）。これらは該当色がゲームに登場しない場合でも配置する。
- **自由民 Freedmen**. Europe の色付きの各スクエアに、該当色のミープルを 1 個配置する（赤 1 個、白 1 個、緑 2 個の各ミープル）。³⁰
- **風土病 Disease（拡張ゲーム）**. Kongo, Zululand, East Indies のそれぞれ指定された位置に、黄色ディスク 1 枚を配置する。B2 参照。これらのディスクは、該当スフィアが風土病状態にあることを示している。
- **プール Pool**. 残りのすべてのトークンは、共用プールに保管される。

C7. デッキの作成 **PREPARE THE DECK.**

- **協力の時代デッキ Cooperative Era Draw Decks**. いずれのバリエーション(C1a,b,c)の場合でも、西方アイデア **West Ideas** をシャッフルし、このうちの 16 枚（2 人ゲーム）または 22 枚（3 人ゲーム）でひとつの

²⁹ 血の商品 **Blood Products** とは、奴隷労働により生産され、自由市場で不正に販売される商品である。この歴史は、アフリカを征服した **Bantu** 族による文盲の王国であり、奴隷制度に経済が依存していたコンゴ王国まで遡る。コンゴ国王はポルトガルを歓迎してキリスト教に改宗し、輸出用の奴隷強奪を拡大した。ここではヨーロッパ人はいくつかの奴隷交易港に逼塞していたが、現地の **Imbangala** 傭兵団（訳注：17 世紀アンゴラの傭兵部族集団）が奴隷誘拐のための戦闘や襲撃を担当した。これによりコンゴの東部辺境とアンゴラの村々は荒廃した。奴隷貿易の爆発的増大に伴い、国内の民衆も奴隷化され、国の法律自体が奴隷制度を中心としたものになっていった：どんな犯罪の場合でも、刑罰は奴隷化となった。330 年にわたる悲惨な歴史の後、奴隷輸出貿易は 1839 年に英国の圧力により突然の終焉を迎えた。国王が集めた何千もの奴隷は、もはや何の商品価値もなく残された。この奴隷たちは、今度は輸出用の「合法的な」血の商品を生産する作業に従事させられた：コーラの実、銅、象牙、後にはゴムなどである。最終的に 1890 年にコンゴが独立を失った際には、こうした王室の独占権益はベルギーの **Leopold II** 世により接収された。**Joseph Conrad** は「闇の奥」**Heart of Darkness** の中で、テロや残虐行為により違法な奴隷行為が蔓延したコンゴ自由国の悲惨な状況を記録している（この小説は設定をベトナムに変更され、悪名高い映画「地獄の黙示録」**Apocalypse Now** が作られた）。国王の退位後に写真記者が取材したときには、植民地は民主化され、国内は正気を取り戻していた。何十万もの庶民と解放された自由民が沿岸の港に物資を持ち寄り、新たな裕福な商人階級を生み出した。しかし残念ながら、1960 年の独立直後から、コンゴは再び今日まで続く小独裁者たちと内戦、無政府状態に陥ったのである。"The horror!"

³⁰ ロンドンの交易商 **London Merchants**. 「こうした活動を統括管理するような組織が存在しなかったにもかかわらず、彼女（ロンドン）という都市の気風はこの街の開業医たちによる自然研究を後押しした。（中略）彼らはその挑戦を財政的に支援する市民や有力者を探した。（中略）通りからは市場の喧騒が、窮屈な裏庭からは工場の高炉が覗き、王立取引所と他の商人たちが営業する中で、さまざまな国籍の何百人もの男女がロンドンで科学と医学、そして技術の研究を繰り返していたのである」 - **Deborah E. Harkness, The Jewel House, 2007, 8–9.**

デッキを作成する。³¹ **Basic game** のバリエーション(C1a,b,c)を使用する場合、各デッキから **3枚のカード** を取り除き、**13枚 (1-2人ゲーム)** または **19枚 (3人ゲーム)** となる。次に同様に東方アイデア **East Ideas** もシャッフルし、西方アイデアと同枚数でひとつのデッキを作成する。残りのカードは今回のゲームでは使用されない。

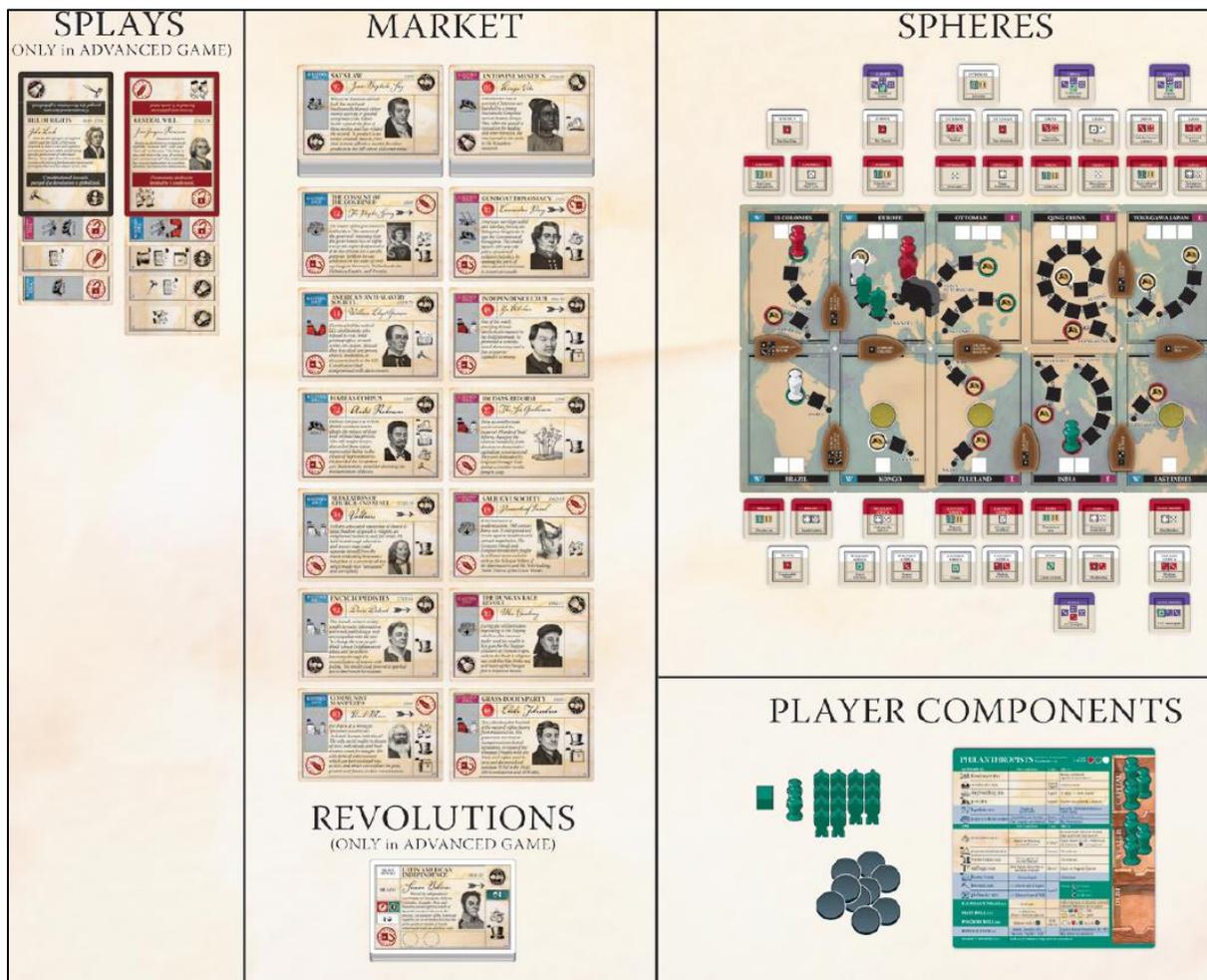
- 「占星術」 **Astrology** 初期配置 (強制)。両デッキは裏向きではなく表向きに配置され、プレイヤーは1枚だけ「未来の」カードを確認することができる。
- 初期スプレー **Starting Splays**. 2枚の初期スプレーカード(権利章典 **Bill of Right** と一般意思 **General Will**) を隣同士に配置し、この下に追加のスプレーが並べられるよう余裕をもって配置する。各行の建国の父 **Founding Father** により向きは決定されるため、この時点ではこれらカードの向きは重要ではない。
- 共用スタック **Public Stack**. 10枚の両面カードが革命 **Revolutions** である。片面には白縁取りが、もう片面には赤縁取りが記載されている。これらを表面で集めて共用スタックを作成する。プレイヤーはゲーム中にこの共用スタックの中身を確認することができる。

C8. マーケットの作成 **DEAL OUT THE MARKET.**

西方デッキから **6枚のカード** を引き、この **6枚** を表面でデッキの下に一列に並べる。同様に西方列の右側に、東方デッキから引いたカードを並べる。

- 方向 **Orient**. すべてのカードは同じ向き(西方列のカードの文化拡散矢印 **Cultural Diffusion Arrow(H3a)** が右側の東方列を指す方向)に並べる。
- 最初のラウンドの開始 **Start the first round**. 赤プレイヤーからゲームを開始する(プレイヤーのプラカードの上段中央を参照)。

³¹ 西方のアイデアは、現代の世界全体の価値基準の基となった。西方アイデアカードを覗いてみよう一言論の自由、陪審裁判、人権、政教分離、代議員制、被統治者の同意、人身保護令状—すべて今日では当然の権利である。例えば拷問は、これを残忍かつ異常な刑罰 **cruel and unusual punishment (#8)** であるとして啓蒙思想の論文で論じられる前は、合法的に受け入れられた慣習だった。こうした啓蒙主義の時代の後、こうした思想をもたらした原則が軽視され忘れられ、政治的な進歩は停滞しつつある。まさに「原則」という概念が再定義されようとしているのである。文化から独立した客観的な真実ではなく、文化的に偏った意見が幅を利かせているのである。



D. プレイの手順 SEQUENCE OF PLAY

(初回を含む) 各ラウンド **round** において、各プレイヤーは以下の順番で自身のターンを実施する：議会（赤プレイヤー）、博愛主義的商人（緑プレイヤー）、福音派（白プレイヤー）。全員のターンが終了したら、次のラウンドが開始される。

D1. プレイヤーターンの概要 OVERVIEW OF A PLAYER TURN.

各ゲームラウンドは歴史上の約 8 年を表している。プレイヤーのターンは、5つのステップで構成されている：

1. **アクションフェイズ Action Phase(F)**. 各ターン 2 回まで。プレイヤーは同一のアクションを複数回実施することもできる。アクションは以下のリストから選択する：
 - **資金調達者 Fundraiser** は、マップやマーケット上のエージェント Agents を破棄し、プレイヤーのファイナンスボード上の資本を増加させる。
 - **組織 Syndicate** (要コスト) は、ファイナンス側のひとつのエージェントをマーケット内のカードへと移動させる。例えば、特殊 Ops を持つ反奴隷制組織を設立する。
 - **造船 Shipbuilding** (要コスト) は、3 ゴールドで船トークン 1 個を建造する。アクション毎に 1 個のみ建造できる。

- **就任 Post** (要コスト、象) は、アドミン Admin 1 個をマップ上にインストールする。これは現地民の教育や西欧化に必要となる。³²
 - **立法 Legislate** (象) は、マーケット Market から有効 Viable かつ組織された 1 または 2 個のスプレー Splays を世界に広める (これにより他のアイデアを有効にできる)。これによりプレイヤーに有利なインパクト Impact(M)が発生する。
 - **革命介入 Join Revolution** (要コスト、象) により、時代遅れの封建国家を近代的な西欧国家に変貌させる(K)。
2. **オペレーションフェイズ Ops Phase(G)**. プレイヤーは組織 Syndication または革命派 Revolutionary のエージェント Agent 毎に 1 回の Op を実施できる。オペレーションは以下のリストのうち該当する組織カードに記載されているものを選択する：
- **海事 Maritime** により、海兵隊 Marines をあるひとつの船から別の船へ移動し、砲艦外交 gunboat diplomacy(E5)を実施する。
 - **奴隷解放 Manumissions** (要コスト、象) により奴隷を解放 Liberate する。
 - **西欧化 Westrnize** (象) により、合法的な宗教または共和国下で奴隷を解放 Liberate する。
 - **参政権 Suffrage** (要コスト、象) により、英国植民地か合法的民主国家であれば、バリアー Barriers をクレイム Claim する。
 - **教育 Literacy** (象) により反体制派 Dissidents を作る。³³
 - **訴訟 Lawsuits と国民投票 Plebiscite** (要コスト) により、マーケット Market を変動させ、スプレー Splay に新たに有利なアイデア Idea を作成する。これによりボーナス訴状 bonus petitions (L)が与えられる。
- 注意：**「象」Elephant と記されているアクションと Ops は、象の港 Elephant's Port で実施しなくてはならない。「要コスト」costly と記されているアクションと Ops は、実施にゴルドの支払いが必要となる。
3. **象フェイズ Elephant Phase(H)**. 象の歩み walk (H2)と、捨札となるマーケットカード(H3)を決定するため 1d6 をロールする。
4. **ヘイトとポグロムロールフェイズ Hate & Pogrom Rolls Phase (I)**.
- **ヘイトロール Hate Roll**. 象の港 Elephant's Port において、消耗のダイスをロールする(I2)。

³² John Company は Cole Wehrle によりデザインされ 2017 年に弊社から出版されたボードゲームである。これは 1611 年にインドにおける取引所として設立された合資会社である東インド会社 East India Company の物語である。これは英国海軍による海洋支配に支援されており、純粋な民間企業というわけではなかった。しかしこの会社は陸上では 100 人程度の守備隊を有するだけであり、地域を統治する能力はほとんどなかった。しかしフランスとの 7 年戦争を通じて会社は軍隊を配備し、1757 年には亜大陸の一部を統治するまでに変化していた。武力により統治する組織はもはや商社というより政府であり、これは 1765 年に Robert Clive がディーワーニー *diwani* (Bengal と Bihar における兵権を持つ財務官) の地位に就任したことで決定的となった。1793 年にザミンダーリー *zamindars* らと結ばれた永代定額制度 Permanent Settlement により、ムガル皇帝から徴税権を授けられていた彼ら地主貴族は、同様の税金を John Company に収めることとなった。この奴隷所有者のザミンダーリーに依存した会社の体制は、1833 年の英国の奴隷制度廃止により危機に陥った。この混乱はインドにおける奴隷廃止法の制定を 10 年延期させ、不可触民制度の下で奴隷化されたすべての人々を湾曲に「同意労働者」agrestic labourers と規定することとなった。「裸同然で生活に苦しむ自由民に対して、(中略) 奴隷たちが主人から家族のような良い扱いを受け、賃金の支払いを受けているとしても、彼らが本当に幸せであるようには思えない」 - インドで奴隷廃止が制定されたから 40 年が経過した 1843 年。タンジャーヴェールの徴税官の手記。

³³ 自由には教養ある有権者が必要。Thomas Jefferson は「政府の貴族的精神」を維持するためには「啓発された人々と活発な世論」が必要であると記している。Benjamin Franklin のような出版社は、新しい共和国が生き残るため、新聞を通じて民衆に道徳の精神を広めようとした。

- **ポグロムロール Pogrom Roll.** 各スフィア Sphere について、無政府状態 Anarchy のディスク 2 枚につき 1d6 をロールする。
5. **革命フェイズ Revolution Phase (K).** あるスフィアに無政府状態 Anarchy と反体制派 Dissidents の両方が存在する場合、既に蜂起が発生している場合を除き、マーケットに対して**革命の蜂起 Launch a Revolution (K1)**が発生する。革命が有効 **Viabile** かつこれに必要なすべての革命派 **Revolutionaries** が存在する場合、この蜂起は**成功 succeeds (K4)**となる。
 6. **マーケットの更新 Market Refresh.** マーケット内のすべての空白を整理し(J1), すべてのマーケットエージェント Market Agents をリセットする(J2)。ゲームの終了を確認する(J3,J5)。

E. 金融と砲艦外交 FINANCES & GUNBOAT DIPLOMACY (巻末参照)

プレイヤーのファイナンスボード **finance board** は、コストを要するアクションや ops に伴う、同プレイヤーの資金の動きを記録する。**砲艦外交 Gunbort diplomacy** は、海兵隊 Marines の関与したアクションや Ops によって生じるボーナスアクションである。

E1. コストを要するアクションと Ops のプレイ PLAYING FOR COSTLY ACTIONS OR OPS.

プレイヤーは自身のターンにおいて、自身のファイナンスボード上のエージェント Agents を必要なゴールドを生み出すように移動させることで、**要コスト costly** のアクション Actions や Ops を実施する。1 個のエージェントを**任意の順番で**資本 capital から富 wealth に移動するか、富から負債 debt に移動することにより、1 ゴールドが生み出される。³⁴

- **ファイナンストークン Finance Tokens.** プレイヤーのファイナンスボードにはエージェントを配置することができるが、ミープルや他のトークンを配置することはできない。
- **資金調達**の**透明性 Transparent Funding.** プレイヤーのファイナンスボードは公開情報である。

例: プレイヤーは資本に 2 個、富に 2 個、負債に 4 個のファイナンスエージェントを配置していた。このプレイヤーが**コスト 5 ゴールドの組織アクション**を実施する。彼は**資本の 2 個を富に移動し (2 ゴールドが発生)**、**続けて富の 3 個を負債に移動した (3 ゴールド発生)**。プレイヤーはこの時点で**富 1 個と負債 7 個を抱えている**。これにより**実際のアクションが実施され**、プレイヤーは最後に残った富をこの組織 **Syndication** の効果としてインストールしなければならない。

E2. エージェントの国有化 NATIONALIZED AGENTS.³⁵

グローバル化 Globalization の訴訟や国民投票に続く **ボーナス訴状 bonus petition (L)**を使用し、赤プレイヤーは他色のエージェント Agent 1 個を捕獲し、これを自身のファイナンスボード上で (**資金調達者とし**

³⁴ 労働者 Labor は富を生産する前提条件ではあるが、それ自体は富ではない。奴隷の所有権には市場価値があるが、奴隷自体を富と見なすことは誤りである。奴隷制度は人々から生産意欲を奪い、富の生産を根本から減少させるものである。すべての奴隷所有者は、究極的には奴隷を働かせるより自由民と働いたほうが良い結果を得られるのである。南北戦争における北部と南部の経済格差は、南部のプランテーション農場主たちが、奴隷を富や資本と誤解したことにも一因がある。かれらが単に労働者を抱えていることで裕福になっていると思込んでいたのであれば、本物の資本を蓄積したり所有したりする必要を感じないだろう。対して北部の産業界は、所有する工場と機械、そして原材料とその完成品の在庫が資本であると考えていたのである。 - George Reisman, *Capitalism*, 1998.

³⁵ 国有化 Nationalize は官僚による合法的な財産の窃盗である。1857 年のセポイの叛乱を受けて、EIC は国有化され、英国のラジ Raj がインドの直接統治を引き継いだのである。

ての利用を含み) 使用することができる。この捕獲されたエージェントは**国有化エージェント Nationalized Agent** と呼ばれ、組織 **Syndication** されたグローバル化したアイデア **Idea** から、赤プレイヤーの富に移動する。

- **インストール不可 No Installation.** 国有化エージェントをインストール *installed*(E3)に使用することはできない。
- **債務の民営化 Privatized Debt.** 赤プレイヤーが国有化エージェントを負債に移動させた場合、これは破棄 **Divest** され元の所有者のファイナンスボード (の富) に配置される。
- **民営化 Privatization.** ボーナス訴状 *bonus petition* (L)を使用し、プレイヤーは赤プレイヤーの下にある自身の国有化エージェントを破棄することができる。

例: 国民投票 *op* を使用し、赤プレイヤーは以前に白プレイヤーにより組織されていたカードのグローバル化 **Globalize** を実施した。プレイヤーはボーナス訴状により、**白の組織エージェント**を国有化し、自身の富へと配置した。プレイヤーは自身のターンの他の *op* において、支払いのためこの国有化エージェントを負債へと送った。これによりこのエージェントは白プレイヤーのファイナンスボードの富へと返却された。

E3. プレイヤーのファイナンスボードからのエージェントのインストール **INSTALLING AGENTS FROM YOUR FINANCE BOARD.**

いくつかのアクション **Actions** や **Ops** (例: 組織) により、ファイナンスエージェントはマーケットカード (組織 **Syndication** や革命派 **Revolutionary** のエージェントとして) やマップ上 (アドミン **Admin** や海兵隊 **Marines** として) にインストール **install** される。この **Op** やアクションにコストが必要である場合、最初に支払いのゴールドを生み出すためのエージェント移動を実施し、その後にエージェントのインストールを実施する。

- インストール順 Installation Hierarchy,** 赤・白プレイヤー。自身のボードからマップやマーケットにエージェントをインストールする場合、ボード上で上から順にエージェントを使用する。言い換えると、最初に資本をインストールし、これ以上は資本が存在しない場合には富を、最後に負債を使用する。
- インストール順 Installation Hierarchy,** 緑プレイヤー。緑プレイヤーは上記を無視できる財務上の優位があり、自身のファイナンスボードのいずれの場所からでも、インストールするエージェントを選択することができる。

E4. プレイヤーのファイナンスボードへの破棄エージェントの配置 **DIVESTING AGENTS TO YOUR FINANCE BOARD.**

プレイヤーのファイナンスボードに返却されたエージェントは、いかなる理由によるものでも富ボックスに配置される。³⁶ この行為を**破棄 Divest** と呼ぶ。

- **発生状況 Circumstances.** 富への返却は、破棄 **Divest** (F1.1) やアドミン **Admin** が**叛乱 coup** (F4) やヘイトキル **hate kill** (I2) を被った際に発生する。
- **拡張ゲーム Advanced Game.** 富への返却は、プレイヤーの革命派 **Revolutionaries** の成功(K4)や、国有化エージェント **Nationalized Agent** の**民営化 privatise** (L1.1)によっても発生する。

E5. 砲艦外交 **GUNBOAT DIPLOMACY.**³⁷

³⁶ 富 **Wealth** は人間の価値を高めるために必要な有形財である。反奴隷派にとっては、獲得された政治的自由がこの価値に相当する。この富を生み出すための資本が、奴隷制度を推し進める君主と奴隷船を封鎖することのできる軍艦と武装、心の自由と身体の自由、そして自由貿易の価値を広めることのできる植民地、宣教師、交易港なのである。

プレイヤーがある海兵隊 **Marine** のインストール **install (F3)** や船トークンへの移動 **move (G1)** や実施するたびに、このプレイヤーは直ちに **1 回の砲艦外交 gunboat diplomacy** を実施することができる。赤のエージェントである海兵隊は赤プレイヤーのみがインストールや破棄を実施することができるが、いったんインストールされたのちはすべてのプレイヤーがこの移動を実施することができる。砲艦外交が発生する毎に、プレイヤーは以下の 3 つの選択肢を得る：

1. **無政府状態のクレーム Claim an Anarchy.** 2 か所の隣接スフィア **Adjacent Spheres** の一方を選択し、そこから無政府状態 1 枚をクレームする。この無政府状態は該当プレイヤーの勝利パイル **Victory Pile** に送られる。
2. **禁輸のクレーム Claim an Embargo.** 2 か所の隣接スフィア **Adjacent Spheres** の一方を選択し、そこから禁輸（紫バリアー）1 枚をクレームする。
3. **密貿易ロール Piracy Roll（要コスト）。** E6 参照。

注意：造船 **shipbuilding (F3)** や商船 **merchantman (M5)** で海兵隊のインストールや移動を実施した場合、対象の海兵隊が砲艦外交を実施できる。対して海事 **maritime op (G1)** で任意の数の海兵隊を活性化させた場合、マップ上の各海兵隊で砲艦外交を実施できる

E6. 密貿易ロール **PIRACY ROLL（要コスト）。**

砲艦外交において密貿易ロールを選択した場合、以下の手順を実施する。

1. **ダイス 2 乗コスト Dice-squared Cost.** 1-4 個まで、ロールに使用するダイスの数を選択し、このダイス 2 乗コスト（用語集参照）を支払う。
2. **ロール Roll.** これらのダイスをロールし、結果を合計する。
3. **奴隷商除去 Sink Slaver.** このロール結果がこの境界の両隣接スフィア **Sphere Adjacent** の奴隷の数より大きかった場合、対応する奴隷商をクレーム **Claim** し、自身の勝利パイル **Victory Pile** に送る。
4. **汚職 Corruption.** プレイヤーがダイス 1 個のみをロールしており、この目が奴隷商に記載された黒ダイスの目に該当する場合、さらに汚職 **Corruption (E7)** が発生する。³⁸

Tip: 参政権に要するコスト削減の他に、密貿易ロールにはふたつの目的がある：汚職により政治的に介入したい場合、そして奴隷船を沈めることで誰も政治的に介入できないようにしたい場合である。

例: プレイヤーは太平洋の茶密輸 **The Pacific tea traffickers** の存在する海境界 **Sea Border** の船に海兵隊 **Marine 1** 個を移動した。ここには 2 個の日本人自由民 **Freemsn** に加えて、**Edo, Korea, Batavia** に各 1 個の奴隷が配置

³⁷ 砲艦外交 **Gunboat Diplomacy** は、自由貿易の門戸をひらくことを強いるため、バーバリー戦争 **Barbary Wars(#80)**, アヘン戦争 **Opium Wars(#82)**, Perry 准将の江戸の黒船 **(#85)** などでも用いられた。ここで定義されている砲艦外交は、自国商人の自由な取引を妨げている外国政府に対する力の行使であり、帝国主義の善意の一側面でもある。

³⁸ 西アフリカ戦隊 **West Africa Squadron** は、1807 年に議会が奴隷貿易法 **Slave Trade Act** を制定したのちに、かなりの予算を費やして設立された。英国海軍のこの戦隊によるアフリカの奴隷三角貿易に対する封鎖は、1808 年から 1860 年の間に 1,600 隻の奴隷船を拿捕し、15 万人ものアフリカ人を解放した。ほとんどの奴隷は再び奴隷とされることを恐れてシエラレオネの居留地で解放され、この街は西アフリカにおける英国最初の植民地となった。英国がこれに要した出費は海軍や再定住の費用、海兵隊の再雇用費だけでなく、スペインやポルトガルの協力を得るための工作費、そしてフランスや米国との軋轢による戦費なども含まれている。太平洋、インド洋、公開、ベルシャ湾などにも戦隊が設立されたが、喫水の浅い奴隷船を浅瀬まで追跡することは困難だった。こうした多額の費用を要し、英国にとって何ら財政的な利益を生まない事業であったにも関わらず、この十字軍的活動は最終的な成功を収めるまで継続されたのである。 - David Brion Davis, *The Problem of Slavery in the Age of Revolution, 1770-1823*, pp. 68-69; —R.W. Beachy, *The Slave Trade of Eastern Africa*, pp. 87, 100-101; —W.E.B. Du Bois, *The Suppression of the African Slave Trade to the United States of America, 1638-1870*, p. 141.

されていた。³⁹このため奴隷船を沈めるためには、ダイス 1 個で 3 より大きな目を出さなくてはならない。しかしプレイヤーのロール結果は 1 で失敗となった。さらにこの奴隷船は黒 1 のダイス目を持っていたため、汚職が発生してしまった (E7 へ続く)。

E7. 汚職 CORRUPTION. ⁴⁰

汚職は (可能であれば) 1 個のバリアー **Barrier** を勝利パイル **Victory Pile** から取り戻し、これを対応するスフィア **Sphere** に差し戻す退行 **Regresses** を引き起こす。この勝利パイルは、該当するチットが存在するものであればどれを対象としてもよい。

- **1d6 密貿易ロール Piracy Roll** による汚職。密貿易ロールの 1d6 の目が奴隷商チットの黒ダイスの目と一致した場合に、汚職が発生する。対象となる両スフィアに割り当て一杯のバリアーが配置されており (バリアーの割当先は該当チットの裏面に記載されている)、退行の対象となるバリアーが存在しない場合、これに代えて無政府状態 **Anarchy 1** 枚の退行を実施する。この対象となるスフィアは、密貿易の抗争が実施された海境界 **Sea Border** の両側に隣接 **Adjacent** するスフィアでなければならない。

注意: 海賊が沈んだ場合でも、汚職が発生する可能性はある。

- **革命法 Revolutionary Law #4** による汚職。K6 参照。

例: E6 の 1d6 密貿易ロールの例において、プレイヤーは汚職の被害を被った。この赤プレイヤーは、可能であれば赤の左派バリアーを再インストールしたいところだった。しかし残念ながら対象となるのは 2 個の白右派バリアーのみであり、このプレイヤーは尊王攘夷浪人 **Sonno joi ronin** (流浪の侍) を **Japan** に戻した。

F. アクションフェイズ ACTION PHASE

実施するアクション **Actions** を 2 個まで選択する。

- **順番 Order.** プレイヤーは任意の順番で自身のアクションを実施でき、また同じアクションを 2 回実施することもできる。
- **象アクション Elephant Action.** プレイヤーターンの象港 **Elephant's Port** の設定。このプレイヤーがまだ今ターンの象アクションを実施していない場合、これにより象は現在の配置場所を問わず移動してくる。

³⁹ オランダ東インド会社の奴隷貿易 **VOC Slave Trade**。オランダ東インド会社は、バタヴィアから欧州へのスパイス輸出により繁栄し、西インド諸島に植民地を築いた。この欧州への航路は、オランダが入植したアフリカのケープ植民地 **Cape of Africa** を経由していた。地元の **Khoi** 族から労働者を集められず、慢性的な労働者不足に悩むケープ総督は、寄港する船舶の水夫と兵士から徴用をおこなっていた。ケープ植民地への奴隷輸入は 1685 年から始まり、ほとんどはインドとセイロンからだったが、東アフリカのマダガスカルやキルワ、東インドからも輸入されていた。東インド会社と西インド会社との間の協定により、大西洋側の奴隷貿易は利用されず、また後年には西アフリカ戦隊 **West Africa Squadron** もこの障害となった。最終的に 1792 年の議会決議により奴隷貿易は廃止され、オランダは徐々に奴隷の解放すすめたものの、オランダ領東インドでは 1862 年までプランテーションの奴隷は合法だった。

⁴⁰ 汚職 **Corruption** は、生計を立てる自由を得るために、この事業を仕切る個人に対して行われる支払いである。これは常に政府が加害者となり、商人が被害者となる強制的な取引の形をとる。この上下関係は「政府」の定義であるところの、武力を独占した組織の意向により定められる。マルクス主義者の主張にも関わらず、売買権は基本的な権利であるが、銃口を向けられての「贈賄」は違法な課税である。しかしインドにおける **John Company** (訳注: 英国東インド会社) や現代コロンビアの麻薬王のように、十分な銃や傭兵を集めれば政府となることも可能である。このような状態となれば、もはやビジネスは成立しない。

- ~~エージェントアクション Agency Action.~~ プレイヤーが **Admin** を持つ港に象 **Elephant** が配置されている場合のみ、このアクションを実施できる。
- **要コストアクション Costly Action.** 該当するアクションを実施する前に、ゴールド作成 **Generating Gold** (用語集参照) を実行して支払いを行わなければならない。

F1. 資金調達者アクション FUNDRAISER ACTION.



以下の3段階の手順により、プレイヤーのファイナンスボード上で資本を増大させる：

1. **破棄 Divest.** プレイヤーはプレイに登場(組織 **Syndication**, 革命派 **Revolutionaries**, 海兵隊 **Marines**, アドミン **Admin**) している任意の数の自色エージェント **Agents** (ミープルは不可) を、自身の富ボックスに戻すことができる。
2. **担保 Collateral.**⁴¹ プレイヤーが負債と資本の双方にエージェント **Agents** を配置している場合、資本エージェント 1 個を支払って富に送ると同時に対応する負債エージェントも富に送ることができ、これを資本か負債がなくなるまで繰り返すことができる。
3. **資本蓄積 Capital Accumulation.**⁴² 自身の富ボックスに配置されているすべてのエージェント **Agents** を資本に送る。
4. **赤プレイヤーボーナス手順 Player Red Bonus Step.** このプレイヤーが F1.1 の手順でいずれの海兵隊も破棄 **Divest** していない場合、無料で 1 回の **海事 maritime op(G1)** を実施することができる。⁴³

例：プレイヤーは 5 個のファイナンスエージェントを所有していた：資本 2 個、富 0 個、負債 3 個。破棄の手順において、このプレイヤーはマーケット **Market** の組織 1 個を富に送った。担保の手順において、資本エージェント 2 個と負債エージェント 2 個をそれぞれ富に送った。資本蓄積では、富に配置された 5 個のエージェントを資本に送った。最終的にこのプレイヤーには、資本 5 個と負債 1 個が残された。

F2. 組織アクション SYNDICATE ACTION (要コスト) .



自身のファイナンスボードから最も上段のエージェント **Agents** を 1 個取り出し(E3), これをアイデア **Idea** の 1 枚にインストール *install* 配置する。このエージェントを組織 **Syndication** と呼ぶ。このエージェントは各ターンの **op フェイズ(G)** において、このプレイヤーが同カードに列挙された **Ops** のひとつを選択して実施することを可能とする。このエージェントは同カードを立法 *legislating (F5)* するための最初のステップともなる。

- a. **マーケットコスト Market Costs.** 組織化に必要な価格は、該当のアイデアカードがマーケットの下段から上段まで、どの段に位置しているかによって決定される最下段のアイデアのコストは 0 ゴールド、その上段が 1 ゴールド、以下 2,3,4 ゴールドと続き、最もデッキに近いカードが高価な 5 ゴールドとなる。

⁴¹ 担保 **Collateral** は、債権者に対する返済能力を証明する資本の所有権である。

⁴² 資本蓄積 **Capital Accumulation** は、経済システムが資本財の生産を、消耗または消費された資本財を単に置き換える **以上** に実施した場合に発生する。こうした例のひとつが、種を生産し、これを後の生産のための資本源とする自給自足の農家である。彼が 1 ブッシェルの種で 2 ブッシェルの作物しか生産できなかった場合、生産物のうち半分を次回の作物の種にしなければならない。そしてこの一家は、残る半分を生産に回さずに消費するのである。しかし仮に農具を用いて効率を上げ、1 ブッシェルの種から 3 ブッシェルの作物を作ることができれば、資本を蓄積しながら自給自足するだけでなく、作物を出荷する農家となることができる。

⁴³ ブリタニアは大海原を統治せよ **Britannia Rules the Waves**. 政府とはある地域における武力行使を独占する機関であり、海上貿易航路においてこの力を持つのは英国議会だった(また **EIC** の官僚機構もこのひとつである)。こうした理由から、海事においては赤プレイヤーが反奴隷制作戦を指揮し、他のプレイヤーはこの下部機関またはアドバイザーの立場となる。

例： Jhon Brown が最下段から 2 段目に配置されていた。このアイデアの組織化に必要なマーケットコストは 1 ゴールドとなる。

- b. エージェント 2 乗コスト **Agent-squared Costs**. マーケットコストに加えて、この時点で対象のアイデアに配置されている（白色を含むすべての色の）エージェントの数の 2 乗 (0,1,4,9) に等しいゴールドが組織化のために必要となる。
- c. **Ops 共有 Sharing**. 同じアイデアを複数のプレイヤーが組織している場合、該当するすべてのプレイヤーが同カードの Ops 効果（組織ごとに 1 個の Op）を得ることができる。

例：先の例の Jhon Brown において、すでに異なるプレイヤーの 2 個のエージェントが配置されていた。この場合、（訳注：3 人目の）組織化のコストは $1+4=5$ ゴールドとなる。これで 3 名のプレイヤー全員が同カードの奴隷解放 *manumission op* を使用できるようになった。

F3. 造船アクション SHIPBUILDING ACTION (要コスト) .⁴⁴



このアクションは 3 ゴールドのコストで新たな船トークン 1 個を作り、これを船トークンが配置されていない任意の海境界 *Sea Border* に配置する。このアクションはさらにプールから 1 個のファイナンスエージェントを獲得し、これを実施プレイヤーの負債に配置する（これはこの造船によりプレイヤーの資本容量が増大したことを反映している）。赤プレイヤーの場合、このアクションにより追加で 1 個の海兵隊 *Mrine* を任意の船にインストールし、さらに砲艦外交 *Ggunboat diplomacy (E5)* を実施することができる。⁴⁵

Tip: 赤プレイヤーは海兵隊のインストールの鍵となっており、また奴隷船を沈める (E6) ためには海兵隊の移動が重要である。海兵隊の移動は海事 *op(G1)* により実施される。

- a. **地下鉄道 Underground Railroad**. 造船により、一方に象 *Elephant* を含む 2 つのスフィア *Spheres* の間に、直ちに地下鉄道（用語集参照）が設置される。⁴⁶

⁴⁴ 封鎖 *Blockade*. 「1849 年と 1850 年において（中略）英国政府はブラジル政府が反奴隷貿易法を可決させ、これを執行することを確認するという名目で、ブラジル領海内の奴隷船に対してブラジルの領有権を完全に無視した劇的な行動をとった。帝国諸港への英軍の侵入、ブラジル領海か否かを問わないブラジル籍の奴隷船に対する接収と破壊、合法的な船荷に対する臨検、軍事的な衝突、そしてブラジル港湾の封鎖により、徹底的な恥辱を受けた帝国政府は、英国海軍による攻撃を停止するという約束と引き換えに、英国の要請に同意することを強いられた」 - Robert Conrad, *The Destruction of Brazilian Slavery: 1850-1888*, 1972.

⁴⁵ パックスブリタニカ *Pax Britannica* は、大英帝国がその比類なきシーパワーを背景にした警察力により、海洋を支配した平和の時代だった。これによる奴隷制と海賊行為の制圧と、1840 年以降の自由貿易体制は、文明社会に多くの利益をもたらした。さらに *Harvard University* の社会学者である Steven Pinker がその 832 ページもの著書で論じたように、パックスブリタニカは世界中で繰り返されてきた君主たちの侵略や継承戦争と、暴力と戦禍を抑制したのである。「平均的には、戦時の非国家社会はその人口の 15% が殺害されるが、現在の国家ではこれが数百分の 1 パーセントとなっている」このような植民地における部族間戦争の減少の一因は、Thomas Hobbes が説くところである自然状態の人間の野蛮な本質が、国家の支配によりトップダウン式に抑え込まれた結果ではある。しかし啓蒙主義は究極のボトムアップ式プロセスである：「11,12 世紀から 17,18 世紀にかけて、衝動を抑え、長期的な結果を考え、他人の感覚に気を配るようになった。復讐が掟である名誉の文化、感情をコントロールする威厳の文化へと移行した。こうした理想は貴族のような文化の担い手により示され、悪漢や腐敗者と区別された。しかしこれらは第二の天性として、若者や子供たちの社会に吸収されたのである」 - Steven Pinker, 『暴力の人類史』 *The Better Angels of Our Nature: Why Violence Has Declined*, Viking, 2011.

⁴⁶ 地下鉄道 *Underground Railroads* は、逃亡者を逃亡奴隷の聖域となっている地域へと運び出す組織である。こうした避難所は、ジャマイカ、リベリア、アルゼンチン、ブラジル、そして 1834 年に奴隷解放が実施された英国の植民地に存在していた。アメリカの奴隷は秘密のルートからカナダへと逃れ、オランダ領ボルネオの奴隷は奴隷廃止派の白人王 *white Rajahs (#83)* が統治するサラワクへ逃れ、オランダ領スリナムのコーヒー、タバコ農園の奴隷は英領ガイアナに逃れた。

- b. **産業革命時のコスト Costs with Industrial Revolution.** プレイヤーがいずれかのスフィア Sphere に産業革命工場 *Industrial Revolution Factory* (K6.7)を所有している場合、造船のコストは3ではなく2ゴールドとなる。⁴⁷

例：赤プレイヤーが、Pacific に3ゴールドで軍艦を建造した。このプレイヤーは追加の負債エージェントを受け取る。彼は Japan に対して砲艦外交を実施し、鎖国政策 *Sakoku seclusion* (紫禁輸チット) を除去した。

F4. 就任アクション POST ACTION (要コスト、象)⁴⁸



このアクションは、象 Elephant の配置されているスフィア Sphere のアドミンスポット  に、アドミン Admin を追加するものである。このエージェントは該当プレイヤーのファイナンスボードから、インストール順 *installation hierarchy* (E3)に従って選択される。

- **コスト Cost.** 緑と赤のプレイヤーは、バリアーコスト **Barrier Cost** (用語集参照) のゴールドを支払う。白プレイヤーは、コストとしてゴールドを支払う必要はない(宣教師は節制なのである)。
- **クーデター Coup.** 対象スポットに既に(白色、他色を問わず)アドミンが配置されている場合、殉死 **Martyrdom** (用語集参照) が発生する。

注意：アドミンを追加する方法は、就任アクションと一部のインパクトのみである。

F5. 立法アクション LEGISLATE ACTION⁴⁹



このアクションは、(1) 対象の **Idea** をマーケットから取り除き、(2) 対象アイデアのインパクト(カードの左側に記載されている)のトリガーとなり、(3) これに配置されているすべての組織 **Syndications** を破棄 **Divests** し、(4) 対象アイデアをグローバル化 **Globalizes** してこのアイデアを有効 **Viable** としているスプレー **Splay** に配置する。⁵⁰ 用語集のグローバリゼーションを参照。

⁴⁷ 清の統治方針 **Qing Conquest Theory** は、欧州が啓蒙主義と産業革命を遂げている間の中国の停滞の説明ともなっている。満州族による中国征服による商業と産業の規制と、非正統思想への迫害は、この国を西洋の後塵に拝することにつながった。満州族は、(1) 外国貿易を広東港のみでの国の独占事業に制限し、(2) 広大な農地を接収し何百万もの小作農を農奴の地位に落とし、(3) 征服に伴う奴隷市場を開設し、(4) 新たな文化の審問基準を制定して何百人もの知識人を断罪するとともに、何千もの古典を焚書し、(5) 商品作物や鉱業への投資を含む明代以前の自由放任政策を廃止したのである。これにより企業的資本主義の芽生えは打ち砕かれたのである。- Zhang & Mao, 2008.

⁴⁸ 植民地主義 **Colonialism** (しばしば帝国主義とも呼ばれる) は、ある政府の権力独占状態を誰も占領していない地域や無政府状態国家(例えば戦争状態にある部族や国家群)まで(多くの場合は海上を経由して)拡張したものである。従って、露土戦争 **Russian-Ottoman wars (#84)** やナポレオン体制のフランス **Napoleonic France (#101)** のような、国家間の領土戦争とは区別される。多くの場合、思い浮かべるのは16世紀に始まったアジア、アフリカ、太平洋、アメリカにおける欧州諸国の植民地だが、この時代には海軍力により他の弱体な部族を植民地化した **Maori** 族のような例もある。初期には各国政府は、その植民地を本国政府とのみ交易を認める重商主義に従っていた。しかし19世紀半ばには、英国政府は重商主義を放棄し、交易の制限や関税をほとんど設けない、スミス派の自由貿易主義を取り入れたのである。

⁴⁹ 自然権 **Natural Rights** とは、実定法により撤廃や強要することのできない、普遍的かつ不可侵の自由である。これらは自然状態の人間の性質と社会に根ざした客観的な権威であり、科学によって導かれた。これらは法的権利とは異なり、文化に起因した法制度により、個人に与えられたものである。啓蒙思想家たちは、法の唯一正当な根拠を王の権威から自然権へと置き換えることに挑戦した、最初の人々なのである。

⁵⁰ 混合経済 **Mixed Economy** は、権利請求と民主主義との妥協点である。しかし自由や奴隷のような道徳的な問題について妥協することは、**Common Law** がその基本的な根拠を失い、国家がますます資本主義から国家統制主義へと傾くことを意味する。全体主義的な組織がその権力を手放すことはないため、ほとんどの場合においてこの偏りは一方

- **前提条件 Preconditions.** (1) 実施プレイヤーは対象アイデアに組織 *Syndication* (F2) を配置しており、(2) 対象アイデアが有効 **Viable** でなくてはならない。有効となるためには、対象のアイデアにスプレー中の対応する 2 枚のカードからなる 2 個のフリーダムの組み合わせと一致する、フリーダムペア *Freedom Pair* が存在しなければならない（キャンドルと羽根、羽根と彗星、等）。
- **アイデア Idea** と革命 **Revolution** は、スプレー *Splays* に存在するいずれか 2 枚の隣接カード *Adjacent cards* による、ひとつのフリーダムペア **Freedom Pair**⁵¹ に対応する 2 個のアイコンが含まれている場合に有効 **Viable** となる。スプレーに新たなアイデアが（立法、訴訟 *Lawsuit*, 国民投票 *Plebiscite* により）追加されるたびに、新たなフリーダムペアが形成され、これによりマーケット *Market* の他のアイデアが有効となる可能性がある。⁵²



注意：ゲームの開始時点では、各スプレーのカードは 1 枚のみであるため、有効は存在しない。訴訟か国民投票でのみスプレーは拡張される。

- **インパクト Impacts.** 立法はインパクト(M)のトリガーとなり、上から順に解決される。
- **立法のグローバル化 Globalized Legislation.** グローバル化してスプレーに配置する際に、プレイヤーはどちらの；フリーダム *Freedom* を有効化するか（カードの向きを）選択する。立法化したアイデアを対象となったスプレー（権利章典 *Bill of Right* か一般意思 *General Will*）の一番下に移動し、有効となったフリーダムのみが見える状態にカードを重ねる。これにより新たなフリーダムペアが形成される。⁵³

通行となる。現代の米国の混合経済におけるこの「小さな暴君」の例は、「アルファベット機関」に見られる：SEC, EPA, FCC, EEOC. これらの機関はほとんど憲法上の制約を受けておらず、毎年議会よりはるかに多くの何万もの細目を制定している。労働安全衛生局 *Occupational Health and Safety Administration (OSHA)* はこうした暴君の典型例であり、(1) 法的に独占状態にあり、(2) 失敗に対するコストを支払わず、(3) 辺境の裁判官のように罰金を操作し、(4) OSHA の訴訟費用は納税者が負担するのに対し、罰金や無意味な規制を訴える法的費用は被害者が負担させられ、(5) OSHA は損失なしで延滞や取り付けの費用など、あらゆるものを得ることができ、(6) OSHA は行政、立法、司法の役割を併せ持ち、憲法（および啓蒙主義）の権力分離に違反しており、(7) 人的被害、職歴の毀損、そして技術と発展に対する莫大な停滞に比例して、OSHA の経済的損失が発生しているのである。

⁵¹「自由 *Freedom* は、未だに多くの人々にとっては明白で追及すべき目標とはなっていなかった。他の価値観や理想の方が、はるかに重要な問題だった—栄光、名誉、自身や家族と一族の権力、ナショナリズムと帝国の栄光、軍国主義と戦下の勇氣、孝行、天と地の調和、「真の信仰」の布教、涅槃、快樂主義、利他主義、正義、平等、物質的な進歩—リストは無限である。しかしほとんどの場合、西欧文化のコンテクストの外側とその影響下には、自由の概念が含まれている。しかし非西欧の人々は、西欧との接触の前にはほとんどの言語にこうした概念が含まれていなかったほど、自由について考えることがほとんど無かったのである」 - Orlando Patterson, *Freedom, Vol. I*, p. 8, 1991.

⁵² アイデアがセックスを持つとき *When Ideas Have Sex*. 斬新な方法で組み合わせられた一対のアイデアは、遺伝子の代わりにアイデアを選択する、一種のダーウィンの自然選択の対象となる。他の動物は「アイデアのセックス」や遺伝子となるミームを持たない。これは人間の本質や道徳に関わりなく、人間の文化に革命をもたらした。 - Matt Ridley 『繁栄：明日を切り拓くための人類 10 万年史』 *The Rational Optimist*, 2010.

⁵³ 権利 *Rights* は、生命、自由、財産を侵害することが無いよう、適切に定義されている。こうした *Locke* 派の原則に反して、政治家はしばしば専門的なサービスを作り上げる約束を通じて、政治的な利益を得ることがある。無担保貸付、住宅、医療、教育などを一方的に押し付けるこうした行為は、いかなる人物も銃口により他人のサービスを要求することはできないという原則を無視している。誰かがあなたのための食料を生産せねばならず、それは中世の君主のように農奴を使役せねばならないため、あなたは食糧を得る権利は持っていない。その代り、交易の原則を使用して、食糧を交渉または交換して入手する権利がある。（私と妻のような）医療関係者は奴隷ではなく、互いに同意した条件で他人を処置するものであり、あなたにはオンデマンドで望みの医療を受ける権利はないのである。

- 数の暴力 **Tyranny of the Majority**. 立法により一般意思 **General Will** に 5 番目のカードが追加された場合、対象スプレーの最初のアイデアが捨て札となる（用語集の「数の暴力」を参照）。

Tip: 立法はバリアー **Barriers** を除去して自身の勝利パイル **Victory Pile** に追加するか、マップかマーケットに自色のエージェントを追加するインパクトのトリガーとなる。一方、一旦スプレーに配置されたアイデアは公的な法となり、このプレイヤーはアイデアに配置されていた組織の **Ops** を失うのである。

例: プレイヤーは「キャンドルとアンロック」 **Candle-unlock** アイコンを持つ自由党 **Liberty Party** を組織化していた。これは権利章典と一致するフリーダムペアを持っていた (**G6** の例を参照)。このプレイヤーは立法アクションを実施し、自由党をアンロックの側を有効にして権利章典に配置した。これにより「アンロックとアンロック」のフリーダムペアが形成された。自由党のインパクトは「赤バリアーのクレイム」 **Claim Red Barrier** で、また象 **Elephant** が **West Africa** に配置されていたため、このプレイヤーはインバンガラ奴隷商 **Imbangala slaver** をクレイムした。またこのプレイヤーの組織は破棄された。⁵⁴⁵⁵

F6. 革命介入アクション **JOIN REVOLUTION ACTION** (要コスト) ⁵⁶



このアクションは、実施プレイヤーのファイナンスボード上で最も上段のエージェント **Agent 1** 個を、革命マーケットカード **Revolution Market Card** の 1 枚に革命派 **Revolutionary** としてインストール **installs(E3)** する。

- 交戦スポット **Engagement Spots**. 各革命には 1-4 個の交戦スポットが記載されている。革命派は最も左側の空白サークルに配置される。これらのスポットがすべて埋められている場合でも、プレイヤーはこれに対する介入を実施することができる。
- エージェントコスト **Agent Costs**. 革命介入コストは、この時点で対象の革命に配置されている（自色を含むすべての色の）エージェントの数の 2乗(0,1,4,9) に等しいゴールドが必要となる。

⁵⁴ アフリカ産 **Out of Africa**. なぜアフリカ? 部族から国家へと世界の統合が進むと、奴隷商人たちは無防備な獲物を刈り取れる地域を見つけることが難しくなっていった。ロシアがコーカサスとバルカンを影響下に置いたことで、イスラム世界と西の西欧世界は、最後の奴隷供給源としてアフリカに目を付けた。アフリカには既に奴隷制度が広まっており、東部では **Zulu**, 西部では **Asante** がそれぞれ奴隷制帝国を打ち立てていた。サハラを横断してのオスマン帝国への奴隷輸出は、すぐに年間 **7,000** 人にも達し、また紅海とスワヒリの沿岸からも年間 **6,000** 人の奴隷が流入した。また悪名高い西方への大西洋奴隷貿易による輸出は、年間 **24,700** 人に達した。 **Ralph Austin** による推定では、東方へ輸出された奴隷の総数は **1,700** 万人、西方へは **1,150** 万人にも達した（東方が大きな値となっているが、これは西方への輸出は **1450-1870** 年の期間であるのに対し、東方では **650** 年から **1920** 年の長期にわたって行われていたためである）。

⁵⁵ アフリカの奴隷制廃止は、通常は植民地が設立された直後に植民地主義により合法的に達成された。チュニジアはこの例外で、植民地となる前の **1841** 年に、 **Ahmed I** と彼の英国人顧問である **Thomas Reade** の共同で部分的な奴隷解放が実施された。イスラム世界では前例のない反奴隷制のファトワが、 **Bach-mufti** の **Sidi Brahim Riahi** により布告された。しかしチュニジアの大部分はベドウィンの奴隷商人に支配されていたため、完全な法的な奴隷制の廃止はフランス植民地の下での **1890** 年の判決を待たなければならなかった。アフリカだけでなく全世界において、奴隷制度廃絶のほとんどの事例には西洋の介入を必要とした。

⁵⁶ 西欧の自由思想に賛同し、農奴制や奴隷制度を（部分的にせよ）克服した革命 **Revolutions** としては、**1765-83** 年のアメリカ独立革命 **American Revolution (#102)**, **1789-99** 年のフランス革命 **French Revolution (#101)**, **1862-65** 年のアメリカ南北戦争 **U.S. Civil War (#102)**, **1868-69** 年の日本の明治維新 **Japanese Meiji Restoration (#108)**, **1911** 年の中国の辛亥革命 **Chinese Xinhai Revolution (#107)**, **1917-22** 年のロシア革命 **Russian Revolution (#106)** などが含まれる。これらは新たな君主や後継者による無意味な恒例の権力闘争ではなく、長きにわたる自由を求める哲学の進歩のクライマックスであり、膨大な人々を解放することにつながったのである。

- **反革命 Counter-Revolution.** ある革命に介入する際に、プレイヤーはすべてのエージェントの配置を維持したままで、該当カードを反対面に裏返すこともできる。これを実施するためには、他派の反体制派 **Dissidents** の数を合計し、この反体制派 2 乗コスト **Dissident-Squared Cost** (用語集参照) が追加で必要となる(白プレイヤー以外の場合、白の反体制派が 2 個存在していれば、追加のコストは 4 ゴールド)。

例: プレイヤーは既に自身の革命派 1 個を配置している西南戦争 *Satsuma Rebellion* への介入を決めた。今回 2 個目の革命派を追加するためのコストは 1 ゴールドとなる。このプレイヤーが反革命の実施を決めた場合、このカードを反対の賤民廃止令 *Senmin Haishirei Edict* に裏返す。日本には 2 個の他色の反体制派が配置されていたため、これには追加で 4 ゴールドのコストが必要となる。

G. オペレーションフェイズ OPS PHASE

プレイヤーは自身の組織 **Syndications** の数までの **Ops** を実施できる。各エージェント **Agents** および革命派エージェント **Revolutionary Agents** は、該当カードに記載されている **Ops** のうち 1 個のみを実施できる。Op を活性化して使用済みとなった組織および革命派エージェントの各トークンは、該当する Op のアイコンを隠すように配置し、このエージェントが今ターンの **Ops** を実施済みであることを示す。これらは該当プレイヤーターンの最後にリセットされる(J2)。

注意: あるプレイヤーがアイデア **Idea** や革命 **Revolution** の各カードに複数の組織(訳注: や革命派)を配置している場合、ある Op を複数回実施することもできる。

- **順番 Order.** プレイヤーは任意の順番で自身の **Ops** を実施できる。
- **象 Elephant Op.** プレイヤーターン中の象港 **Elephant's Port** を設定する。
- ~~エージェント **Agency Op.** プレイヤーが **Admin** を持つ港に象 **Elephant** が配置されている場合のみ、この Op を実施できる。~~
- **要コスト Costly Op.** 該当するアクション(訳注: Op の誤記か)を実施する前に、ゴールド作成 **Generating Gold** (用語集参照) を実行して支払いを行わなければならない。

G1. 海事 MARITIME OP.



この Op は任意の数の海兵隊 **Marines** を活性化し、このそれぞれをある船から別の船へ、またある船から同じ船へと移動し、またそれぞれの目的地において、各 1 回の砲艦外交 *gunboat diplomacy*(E5)を実施することができる。

- **海兵隊のインストール Install Marine.** 赤プレイヤーはこの Op により、自身のファイナンスボード上の最も上段(訳注: のエージェント)から海兵隊 1 個を既存の船にインストールするために使用することもできる。この場合も砲艦外交(E5)を実施することができる。

忘れるな: この Op は同一の船内で海兵隊を「移動」させることにより、位置を変えずに砲艦外交を実施することができる。

例: このプレイヤーはバーバリー戦争 *Barbary Wars* を組織化していた。彼は海事 op を使用し、*North Atlantic* の軍艦 *Warship* に配置されていた海兵隊 1 個を *Pacific* の商船に、また *Mediterranean* の別の海兵隊を *Sea of Japan* に移動させた。このプレイヤーは最初の砲艦外交により、*VOC* 奴隷商を沈めるための密貿易ロール *piracy roll*(E6)を試み、二番目では *China* の無政府状態 *Anarcy* をクレームした。

G2. 奴隷解放 MANUMISSION OP (要コスト、象) .57



この Op はプールから自色ミープル 1 個を取り出して奴隷 1 個を解放 Liberates する（用語集の「解放」参照）。⁵⁷ 象 Elephant の位置に解放可能な奴隷が存在しない場合、プレイヤーは解放を実施することができない。

- **バリアーコスト Barrier Cost.** 対象となるスフィア Sphere に残されているバリアーの数に等しいゴールドが必要となる。用語集参照。

例：赤プレイヤーの手番において、象が Luanda の港に位置しており、Kongo には 3 個のバリアーが配置されていた。このプレイヤーは奴隷解放のために 3 ゴールドを使用し、赤ミープル 1 個を Luanda の奴隷スクエアに配置した。

G3. 西欧化 WESTERNIZE OP (象、~~エージェンシー~~) .59



この Op はプールから自色ミープル 1 個を取り出して奴隷 1 個を解放 Liberates する。象 Elephant の位置に解放可能な奴隷が存在しない場合、プレイヤーは解放を実施することができない。

- **前提条件 Precondition:** この象港は、(1) 実施プレイヤー色のアドミン Admin が配置されているか、(2) 赤（左派）のバリアー Barriers が配置されていない必要がある。(2)の条件を満たすためには、地下鉄道 Underground Railroad を適用することができる。⁶⁰

Tip: 西欧化は奴隷解放より安価に解放を実施できるが、より多くの前提条件が設定されている。

⁵⁷ マヌミッション Manumission は、奴隷のその主人からの解放することである。英国での奴隷解放では、奴隷は合法的な財産であったため、その所有者には解放された奴隷に相当する補償が必要となった。この費用は £2,000 万におよび、これは 1833 年の英国の GDP の 5% に相当した。これは膨大な金額ではあったが、アメリカもこれを模倣することが賢明だった。米南北戦争 Civil War の戦費は、南部のすべての奴隷を購入しても（さらに 40 エーカーの土地と驢馬一頭を与えても）十分な金額に達したのである。コロンビアにおいては、奴隷解放の費用が政府の財政を圧迫し、奴隷制廃止が 10 年以上にわたり延期され、内戦まで発展したのである。

⁵⁸ 自由民 Freeman. 「奴隷」と「奴隷に近い」の間には大きな隔りがある。「アメリカで南北戦争後に解放された黒人より立場の弱い労働者はなかった。彼らは極貧状態で、全く教育を受けておらず、組織化もされておらず、市場経済にも通じていなかった。南部の白人の雇用者と地主は結束し、分益小作制度の中で彼らの賃金を抑え込もうとしたが、市場制度前に瓦解していった。白人雇用者は、賃金水準が黒人労働者の年間生産性以下であれば、他の雇用者より多くの賃金を支払った雇用者が利益を上げることになった。農業労働者であれば、特に作付けの時期が近づくにつれて各雇用者の負担は大きなものとなっていった…」 - Thomas Sowell 『入門経済学』 *Basic Economics*, 2015.

⁵⁹ 本ゲームにおける西欧 West は、個人の自由に関する啓蒙思想の原則を支持するすべての人物、アイデア、そして政府を意味している。それが西方世界か非西欧世界の組織が実施したかに関わらず、個人の自由の乱用はこの定義からすれば西欧風ではない（例えばボーア戦争 Boer War における強制収容所、等）。西欧のアイデアは、奴隷制度廃止を含め、現代における行動と制度の判断基準を制定した。自由民/奴隷の妥協案（訳注：5 分の 3 妥協案）を含むアメリカ憲法は、啓蒙思想の原則に基づいて制定された世界初の（そして最後の）憲法である。ここでは奴隷制度は、独立宣言の最初の草案から思想的な論争の的である明白な矛盾となっていた。歴史的には、ほとんどの北部州が独立後ただちに奴隷制を禁止したのである。

⁶⁰ 居住移転の自由 Migration Freedom は、Michael Clemens によればこうした人の流れから 1 兆ドルの利益を得ることに匹敵するという。「労働者の移動障壁のわずかな緩和は、貿易に関する政策障壁と資本移動に関する障壁のすべてを撤廃する以上の効果を生み出すだろう」この 1 兆ドルを生み出した人の流れには、ベルリンの壁や中国の戸籍制度の撤廃が含まれている。残された壁は、北朝鮮とアメリカ＝メキシコ国境の障壁である。 - Brad Gardner, *China's Great Migration - How the Poor Built a Prosperous Nation*, 2017.

例：象がオスマン帝国 *Ottoman Empire* のスフィアに配置されていた。このスフィアには赤の障壁（ティマール制封建制度 *timar feudalism*）が残されていたが、赤障壁のないズールーランド *Zululand* 方向の南側（紅海 *Red Sea*）には商船が配置されていた。このプレイヤーはここに組織を配置していたため、西欧化の条件を満たすことができた。彼は1個のミーブルをオスマン奴隷 *Ottoman slave* に配置し、解放を実施した。

G4. 参政権 **SUFFRAGE OP**（要コスト、象）⁶¹



この Op は、象 *Elephant* の配置されているスフィア *Sphere* に存在するチットの中から、1個のバリアー *Barrier* を選択してクレイムする。これに代えて、退行 *Regress* により1個のバリアーを該当する象スフィアに戻すこともできる。

- **前提条件 Preconditions.** (1) 実施プレイヤーが多数派 **Majority** である。例：対象象港において、自色トークンの数が奴隷と他色トークンの数を上回っている、または (2) 象のアドミンに赤のエージェント *Agent* が配置されている、⁶² または (3)（訳注：対象スフィアに）白バリアー（左派）が存在しない。⁶³ (3)の条件を満たすためには、地下鉄道 *Underground Railroad* を適用することができる。
- **奴隷商 2 乗コスト *Slaver-squared Cost*.** この Op のコストは、この時点で対象の象スフィアに隣接 *Adjacent* する奴隷商 *Slavers* の数の 2 乗 に等しいゴールドが必要となる。

Tip: 血の商品の出荷を止めることは、密貿易ルール (*E6*) により奴隷商が除去されることで表されており、これは参政権によるバリアー除去が容易になることにつながるのである。

Tip: 参政権の実施は多大なコストを必要とするため、通常は砲艦外交 (*E5*) により禁輸（紫バリアー）を除去するほうが容易である。

例：白プレイヤーは *Edo* に象を移動し、参政権の実施を試みる。*Edo* には宣教師 1 個と赤自由民 1 個が配置されていた。残念ながらここには日本の右派バリアーも 1 個存在していた。ここで南側に船が配置されていれば、彼はこれをバリアーの存在しない *East Indies* への地下鉄道として使用することができた。しかしそのよ

⁶¹ 市民権 *Citizenship* と参政権 *Suffrage* は民主主義の特徴ではあるが、共和制においても存在していた。市民権は政治家によって与えられた特権であり、社会に階層がなくすべての人々が流動的で平等な権利を持つような共和制の国では体制との関わりは薄い。共和制においても参政権は公務員を選出するために使用されているが、こうした役人は指導者ではなく（民衆の自己指導の下にあるのである）、権限も高度に規制されているため、その出自は重要視されないのである。事実、スイスのような国では有権者の投票率は非常に低く、大半の人々は誰が首相であるかを知らないのである。これは自由主義国の兆候である。共和制における投票は、民主主義とは対照的に、自由とは権力を排除するものと定義され、票決されるべきものではないとされているため、権力を得るためや隣人への便宜を図るために投票を使用することはできないのである。

⁶² 最優先指令 *Prime Directive* は、*Star Trek* 世界における異星文明の自発的発展に対する干渉を禁じた規則である。19世紀のアフリカにおいては、「リヴィングストン博士でいらっしゃいますか？」という慣用句で知られた *Stanley*（新聞記者）と *Livingston*（宣教師）の2人が、この最優先指令に違反する「カーク船長」の役目を果たした。彼らが直面した問題は、アフリカでは何千年にもわたって奴隷制度が定着しており、植民地化は現地人に教育と啓蒙思想の価値を理解させる唯一の方策であると思えたことだった。アフリカで奴隷制廃止を進めるため、*Livingston* 博士は（白プレイヤーに相当する）平和部隊 *Peace Corps*（訳注：アメリカ政府の途上国支援ボランティア組織）スタイルの伝道を推し進め、また *Stanley* はベルギー国王に協力してコンゴ自由国 *Congo Free State* の文明化に間接的に関わることになったが（赤プレイヤー的な活動である）、これは既存の奴隷と血の商品の輸出を促進する悲劇へとつながったのである。

⁶³ 本ゲームにおける民主主義 *Democracy* は、検閲や国家宗教のような右派的な障壁のない国家を想定している。しかし商業主義（保護貿易主義的な価格と賃金の規制）のような少数派に対する左派的障壁は、しばしば多数派の好むところである。民主主義には、多数派がそれを求めた場合、個人の権利は保護されないという暗黒面が存在するのである。

うな船は存在しなかったため、このプレイヤーは参政権を実施する前に、奴隷解放を1個実施して、多数派となる必要がある。

G5. 教育 LITERACY OP (象、エージェント) .64



この Op は、対象となる象スフィア **Elephant's Sphere** に、プールから白色の反体制派 **Dissident** を1個配置する。該当する反体制派スクエアが一杯である場合、この Op は無政府状態1枚を配置する退行 **Regresses** となる。

a. **前提条件 Preconditions.** 象アドミンとして白色のエージェントが配置されていなければならない。

例: プレイヤー白が、教育を用いて革命を開始するため、象を **Brazil** へと移動した。ここには既に2個の白反体制派が配置されていたため、このプレイヤーは自身の勝利パイル **Victory Pile** から無政府状態1枚を取り出し、**Brazil** に配置しなければならない。

G6. 訴訟 LAWSUIT OP (要コスト) .65



この Op により、プレイヤーはアイデア **Idea** の1個をグローバル化 **Globalize** (用語集参照) して権利章典スプレー **Bill of Rights Splay** に配置する。これは有効 **Viability** の判定を無視してカードを権利章典に送る唯一の方法である。このグローバル化されるアイデアは、実施プレイヤーの組織化された訴訟カードと同じマーケット **Market** の縦列内で、それより下側 (安価な位置に) に配置されているものでなければならない。これは奴隷制廃止派の試訴による法廷闘争を表している。⁶⁶

⁶⁴ 識字能力 **Literacy** は、「力こそが正義」よりも洗練された政治的アイデアを理解するために必要な能力である。しかしアメリカ、太平洋、オーストラリア、アフリカの非文字部族社会が文字を持つためには、西欧の帝国主義がなければ何世紀もの時間を必要としただろう。英国が世界を政治と産業のアイデアで導いたことも偶然ではなく、この国は最も識字率の高い国だったのである (1650年の時点で53%。他の世界の国々は数%の時代である)。読み書きができるということは、歴史、そして **Aristotle** 以降の西洋文化が見出したすべてを学ぶことに繋がるのである。ほとんどの奴隷所有者が読むことができなかった時代、読み書きできる奴隷もまた稀だった。宣教師から教育を受けた奴隷たちが多くの叛乱 (#02, #12, #13, #14, #16, #19, #21, #23, #28, #33) を指導したため、奴隷所有者たちは奴隷に読み書きを教えようとする宣教師たちを迫害した。読み書きのできる奴隷だった **Joseph Knight** は、サマーセット事件 **Somerset Case** (脚注の「奴隷たちが主人を訴えた?」**Slaves Suing Their Master?**を参照) に関する記録を読み、自分自身を解放するための裁判を勝ち取った (**Knight v. Wedderburn, 1778**)。最も急速に読み書きのできる市民となった解放奴隷はアメリカの人々であり、奴隷解放宣言 **Emancipation Proclamation** の50年後にはその半数以上が識字能力を持っていたのである。これは1915年においてはほとんどの国々よりも高く、世界の平均値である26%を大きく上回る値である。**Robert Higgs** はこれを「人類史上稀な成果」と称した。

⁶⁵ 奴隷たちが主人を訴えた **Slaves Suing Their Master?** コモン・ローの長い歴史と啓蒙思想の発見の双方があったのは英国のみである。**Somerset v Stewart** の事件は奴隷制廃止主義者の **Granville Sharp** が支援した試訴であり、被告人の **James Somerset** は英国に逃亡してきたジャマイカの奴隷だった。彼の擁護者は、植民地法では奴隷制が認められているが、議会法とコモン・ローのいずれも奴隷制について言及されていないことから、英国においては違法であると主張した。反対派は財産権が優先され、また英国のすべての奴隷を解放する危険につながると主張した。裁判官は **Somerset** が自由を得る判決を下した「奴隷制度というものは、いかなる道徳的、政治的な理由からも認めるべきではないが、実定法はそれが制定された理由や出来事が時間をかけて消え去るまでは。私はこの判決を支持することに吝かではないが、実定法は厄介な問題である。このような不都合が存在するが、私はこの事案が英国法により認められ、承認されたと述べることはできない。従ってこの黒人は釈放されなければならない」 - **Lord Mansfield** 判事, **Somerset v Stewart, 1772**.

⁶⁶ 英国の法慣習 **British Legal Tradition**. 「英国の土地所有貴族は、ロシアのようないくつかの欧州諸国とは異なり、経済的にも政治的にもその領地を拠点としていた。これは特に領内のエリート層自身が治安維持などの統治権力を行使し、土地貴族もその権力の分権化を後押ししていたためである。これとは対照的に、ロシアの貴族階級は中央政府の軍事と民生面

- a. エージェント 2 乗コスト **Agent-squared Cost**. 訴訟のコストは、この時点でグローバル化の対象となったカードに配置されている（すべての色の）エージェント **Agents** の数の 2 乗(0,1,4,9) に等しいゴールドが必要となる。
- b. 判決 **Court's Decision**. スプレーに配置する際に、有効としたいフリーダム **Freedom**（の方向）を選択する。この立法化されたアイデアを権利章典スプレーの一番下に、選択した有効となるフリーダムのみが見える状態にして重ねて配置する。これにより新たなフリーダムペア **Freedom Pair** が作成される。⁶⁷
- c. 建国の父 **Founding Father**. このプレイヤーが権利章典に最初にグローバル化を実施するプレイヤーである場合、このプレイヤーが建国の父（用語集参照）となる。
- d. インパクトなし **No Impact**. 訴訟または国民投票によりグローバル化されたアイデアは、インパクト *impact* (M) を発生させない。
- e. 破棄 **Divest**. 対象となったグローバル化カードに配置されていたすべての組織（すべての色）は破棄 **Divested**（用語集参照）される。実施したのが赤プレイヤーである場合、この他色の組織を国有化 **Nationize** することができる。（次項目参照）
- f. ボーナス訴状 **Bonus Petition**. 訴訟または国民投票を実施した直後に、1 回のボーナス訴状 **Bonus Petition** (L) を実施する。判決が赤である場合（赤アイコンが有効となった(G6b)）、1 回の赤(L1.1)または赤-黒(L1.3)のボーナスを実施する。これが黒だった場合、1 回の黒(L1.2)または赤-黒のボーナスを実施する。

G7. 国民投票 **PLEBISCITE OP**（要コスト）⁶⁸



この Op は、グローバル化 **Globalizes** されたアイデアが権利章典 **Bill of Rights** ではなく一般意思スプレー **General Will Splay** に送られる点を除き、訴訟 **lawsuit op** (G6) と同一である。⁶⁹

の代理人としての役割を持つことから、その経済力と政治力の大部分を中央に依存しており、それゆえに独裁的な帝政を支持することに繋がっていたのである」 - Thomas Sowell『征服と文化の世界史』*Conquests and Cultures*, 1998. p. 88. 前作 John Company の脚注 1 も参照。

⁶⁷ 訴訟 **Lawsuits** は啓蒙思想の原則である司法の独立の成果であり、君主の意志ではなく法体系による体制となることを期待されたものである。権利章典 **Bill of Rights** は体制の哲学の基礎を体系化したものである（黒アイコン）。一般意思 **General Will** は民衆の特定の主題に対する積極的な活動を反映している（赤アイコン）。こうした活動は基本原則から外れてはならない。東方において最もこれに近い行為は、ある行為が聖典に反しているという宗教界からの異議申し立てである。しかし東方の宗教勢力は国家と宗教の分離する経験を積んでこなかったため、国家への隷属を抑制する手段としては限定されたものだった。

⁶⁸ 宣教師 **Missionary** には、単身非武装で異国の文化に入り込み、奴隷制度のような何世紀もの伝統を悪であると説くことができる根気が必要とされた。もっとも偉大な奴隷制廃止派の宣教師である **Dr. Livingstone (#25)** は、その奴隷制度に対する不寛容さで何人ものアフリカの君主との間にトラブルを引き起こした。彼は人々が奴隷制度を必要としない生き方を学ぶことができる、キリスト教化した人々が暮らす非営利の西欧植民地を設立する基金を求めて英国政府にロビー活動をおこなった。彼のアイデアは現代では土着文化を否定する行為ととらえられているが、当時の主な障害は、アフリカの経済的な見通しを理解していた財務官僚たちだった。それにも関わらず、キリスト教の宣教師たちは植民地の文化を変容させることで驚くべき成功を収めたのである（これは聖 **Thomas Aquinas** から連なる数世紀に及ぶキリスト教の神学者たちが、自然と超自然の世界の統合を進めていたことが役立ったのではないかと私は推測している）。聖書の下への改宗を進める傍ら、彼らはしばしば現地語を取得し、現地語の表記システムを考案し、文盲の現地文化の飛躍的な発展を生み出した。新たに宣教師としての訓練を受けた現地地の知識層からは、ハイチの指導者である **Louverture** のように、啓蒙思想に基づいた革命を率いるものも現れたのである。しかしすでに進んだ東洋文化と接触した宣教師たちは、僅かな成功と引き換えに、しばしば義和団の乱 **Boxer Rebellion** のような大規模な反動を引き起こしたのである。

- 数の暴力 **Tyranny of the Majority**.⁷⁰ この op により一般意思に 6 番目のアイデアが追加された場合、対象スプレアの最初のアイデアが捨て札となる（用語集の「数の暴力」を参照）。

例 (国民投票と続くボーナス訴状)。西方列は (下から順に) 次のような状態となっている：自由党 *Liberty Party* (赤組織あり)、自由主義 *Liberalism* (緑組織と赤組織)、血を流すカンザス *Bleeding Kansas*, 大覚醒 *Great Awakening* (赤組織)、アンクルトムの小屋 *Uncle Tom's Cabin*, 共産党宣言 *Communist Manifesto*。このプレイヤーの *Ops* において、赤プレイヤーである彼は *大覚醒* (訳注：に配置された赤組織) を使用した国民投票 *op* を、その下側の自由主義に対して実施した。このコストは (2 の 2 乗の) 4 ゴールドとなり、配置されていた 2 個のエージェントが破棄された。自由主義にはキャンドル/羽根のアイコンが記載されており、彼はこれをキャンドルの側でグローバル化した。これは一般意思に追加された最初のカードであったため、建国の父 *Founding Father* となったこのプレイヤーが最初のフリーダムペア *Freedom Pair* を「キャンドル/羽」とすることを決定した。続く黒のボーナス訴状において、このプレイヤーは特別立法 *extraordinary legislation* (L1.2) として、一般意思の建国の父として選択した最初のフリーダムペアである「キャンドル/羽根」と一致しており、自身が組織を配置している自由党に対し、フリーのグローバル化を実施した。

H. 象フェイズ ELEPHANT PHASE

象トークン **Elephant token** (用語集参照) は、奴隷制度廃止派の取り組みのうち、メディアが注目している地点を表している。1d6 の象歩きロール **elephant's walk roll** を実施し、この値を象の移動数と、マーケットカード *Market Card* を文化拡散 **cultural diffusion** により捨札にするカードを決定するために使用する。象フェイズの手順が終了したら、J 章の手順を実施する。

H1. 象アクション ELEPHANT ACTIONS, OPS, インパクト IMPACTS.



小さな象アイコン **elephant icon** が記載されているのが象アクション/op/インパクトである。あるプレイヤーが象アクション/op/インパクトを実施する場合、(この港に既に配置されていない場合は) 直ちにこの対象の港 *Port* に象が移動してくる。この象は、このプレイヤーのターンがリセットされるまで対象の港に留まらなければならない。言い換えると、あるプレイヤーのすべての象アクション/op/インパクトは、同じ港で実施されなければならない。

- 象アクション **Elephant Action** は就任 *post* (F4) のみである。

⁶⁹ 共和政対民主制 **Republic versus Democracy**。共和制の憲法における権利章典 **Bill of Rights** は、社会の本質についての明白な真理と科学的な知見を体系化したものである。権利章典が客観的事実に基づいているということは、これを破ろうとするいかなる試みも、人間ではなく自然の摂理による反動を受けることを意味している。このような権利章典は、支配者、選挙結果、また世論調査に関わらずその本質が保持される；たとえ多数派が望んだとしても、少数派を奴隷にすることはできない。共和制においては、強制力の行使は強制力に対してのみに許されているこれに対して民主制においては、客観的な自然法則ではなく、有権者の主観的な意思を反映する。民主主義は、銃口を背景に生み出した公私の財産を保護するなど、誰かの自由を犠牲にして道徳的規制が暴走する傾向がある。多数派のルールにより最初に失われるのは、少数派の権利である。少数派の極端な例が個人であることを鑑みれば、この失われる権利には個人の権利も含まれているのである。このような少数意見の抑圧は、民主主義が変化に際して保守的であり、(進化論的に表現すれば) 有益な突然変異が自然選択的に採用される事がないということを意味している。

⁷⁰ 数の暴力 **Tyranny of the Majority**。本ゲームにおいては、赤アイコンは行動主義を、黒アイコンは(啓蒙思想または宗教的な)道徳に基づいた行動主義を表している。本ゲームの論点は、民主主義から道徳を排除すべきであり、さもないれば数の暴力により少数派は多数派の道徳的基準を強要されてしまう、という事である。またその一方で、共和国の権利章典からは国家創立時の理念のみを残して行動主義を排除すべきである。

- 象 **Elephant ops** には奴隷解放 *manumission* (G2), 西欧化 *westernize* (G3), 参政権 *suffrage* (G4), 教育 *literacy* (G5)が存在する。
- 象インパクト **Elephant Impact** はバリアーのクレーム *claim barrier* (M6)のみである。
- キニーネ **Quinine**. 該当プレイヤーが工場 **Factory** を持たない場合、象を黄緑の風土病ディスク **Disease disk** の配置されたスフィア **Sphere** に移動させることはできない。⁷¹ これが可能である場合（訳注：工場を所有している）、該当する風土病ディスクを自身の勝利パイル **Victory Pile** に獲得する。

H2. 象歩きロール **ELEPHANT'S WALK ROLL.**

あるプレイヤーが自身のターン中に象アクション/op/インパクト (H1)をいずれも実施していない場合、象歩きロール(H)の結果の値に相当するスフィア **Sphere** だけ象を移動させる。それ以外の場合、象は現在の位置に留まる。

- **時計回り歩行 Clockwise walk.** 象はスフィアからスフィアへと、マップを時計回りの方向に移動する。
- **バイパス Bypass.** 移動する象は、(実施プレイヤーが産業革命工場 **Industrial Revolution factory** を所有している場合でも) 風土病 **Disease** と近代国家 **Modern** のスフィアをスキップして移動する。ただし他に選択肢がない場合、象は風土病スフィアに進入する。
- **港 Port.** この移動の目的地に到着したら、象は自由民 **Freemen** とアドミン **Admin** の合計が最も多い港に向けられる。同数の場合は実施プレイヤーが選択する。

例：象が **Europe** に配置されており、象歩ロール結果が **4** となった。この象は **Ottoman-China-Japan-East Indies** の順に移動する。拡張ゲームをプレイしており、**East Indies** にまだ風土病が残されていた場合、象はここをスキップして **India** まで移動する。同値には **2** か所の港が存在しているが、**Mughal** の方がより多くの自由民が配置されていたため、この象は **Mughal** に向けて配置される (**H3** に続く)。

H3. 文化拡散 **CULTURAL DIFFUSION.**⁷²

マーケット **Market** に (拡張ゲームのグローバル化 **Globalizations** や革命インパクト **Revolutionary Impact** (M4) による革命 **Revolutions** の成功が発生していないため) ギャップ **Gaps** が存在しない場合、**1** 枚のマーケットカード **Market Card** がゲームから捨札にされる。象歩きロールの結果は、コスト **0** から上に向かってデッキに向かう順番で、これにより捨札となるカードを示している。従ってロール結果が **1** である場合、最も下段のマーケットカードが捨札となる。これに配置されていたすべてのエージェント **Agents** は破棄 **Diversted** され、革命派 **Revolutionaries** であれば虐殺 **massacred** となる。この効果は常にマーケットの西方 **West** 列に適用される。⁷³

⁷¹ 工場労働者は奴隷なのか？ **Are Factory Workers Slave?** いいえ。ルネサンス以来、焼印を含む懲罰にもかかわらず許可なく荘園から逃げ出した逃亡奴隷たちは、働き口を求めて都市へと逃れた。"Stadtluft macht frei" (都市の空気は自由にする) とはこの時代の諺である (訳注：都市へ逃れた奴隷が、一定期間を過ぎると自由身分を得られた慣習法に因む)。労働者が都市の工場で過酷な環境に苦しんでいることは記録されているが、その労働者たちがより過酷な社会環境から逃れて自発的にそこにいたのだという事は語られない。貧困や工場の悪環境により、労働者が奴隷となるのではない。こうした労働者は、銃や鞭が向けられ、より有利な条件を求めて辞職することができない場合に奴隷となるのである。労働者は工場と農場のどちらで働くほうが良かったのだろうか？多くの研究から、労働者自身が足を使って確かめた答えが確認されている。

⁷² 文化拡散 **Cultural Diffusion** とは、個人間で、また通常はひとつの文化から他の文化へと、文化的スタイル、宗教、技術、言語、その他のアイデアが広がることを意味している。本ゲームにおいては、これらは (強いられた結婚、改宗、侵略などの) 強制ではなく説得によるものを想定している。

⁷³ 西方 **The West**. 「自由というアイデアは、西欧特有の思想である」 - Ludwig Von Mises, *The Anti-Capitalistic Mentality*, 1956.

注意：基本ゲームではギャップが発生することがなく、また象歩きルールにより常に西方にギャップが発生するため、新たなカードは常に西方デッキから登場する。

- a. 西方から東方への文化拡散 **West to East Cultural Diffusion**.⁷⁴ 象歩きロールの対象となったカードに文化拡散矢印 **cultural diffusion arrow** () が記載されていた場合、該当カードは捨て札ではなく（矢印方向の）東方列 **East column** にシフトされる。このカードは配置されていたすべてのエージェントを乗せたまま東方列の同段に移動し、元の位置にはギャップが残される。この時点で該当する東方列に配置されていたカードは捨札となり、これに配置されていたすべての組織 **Syndications** は破棄され、配置されていたすべての革命派は虐殺される。これは西方から東方へのアイデアの拡散が混乱を引き起こしたことを表している。

例：前述の例より、象歩きロールは 4 となった。これにより西方列の下から 4 段目のカードが捨て札となる。しかし対象となった「表現の自由」 **Freedom of Speech** カードには文化拡散矢印が記載されていたため、同カードは東方列の下から 4 段目のカードの位置へと移動した。この位置には 1 個の革命派が乗せられたロシア革命 **Russian Revolution** のカードが配置されていたため、このカードは革命スタック **Revolution stack** に失敗 **failure (K2)** として戻され、配置されていた革命派は除去されプールに戻される。

I. ヘイトとポグロムロールフェイズ **HATE & POGROM ROLL PHASE**

象港 **Elephant's Port** を対象に強制的なヘイトロール **hate roll** を実施し、植民者、交易商、宣教師などが生き残れるかを判定する。⁷⁵ 続いて各スフィア **Sphere** の無政府状態 **Anarchy 2** 枚毎に 1 回、1d6 のポグロムロールを実施する。

II. ヘイトロールのダイス数 **NUMBER OF DICE, HATE ROLL.**

あるヘイトロールに使用するダイス数は、対応する象港でカバーされていないスペース数に等しく、最大で 4 個となる。このカバーされていないスペースには、対応するアドミン **Admin**、港 **Port**（これは常にカバーされていない！）、奴隷の各スペースが含まれる。

例：香港 **Hong Kong**⁷⁶（訳注：港+アドミン+奴隷 1）に象が配置された状態である。香港には自由民が 1 個配置されているが、アドミンは存在しなかった。従ってヘイトダイスはカバーされていないアドミンに港を加

⁷⁴ 東方/西方の分裂 **East/West Schism**. 「1346 年の時点では、政治・経済制度に関して西欧と東欧の違いはほとんどなかったにもかかわらず、1600 年までに両者は別世界になっていた。西欧では、労働者は封建的な税金、貢納金、法規から解放され、成長する市場系税の鍵を握る存在になりつつあった。東欧の労働者もそうした経済にかかわってはいたが、抑圧された農奴として西欧で必要とされる食物や農産物を育てていたにすぎなかった」 - **Acemoglu & Robinson** 『国家はなぜ衰退するのか』 **Why Nations Fail**, 2013. (鬼澤忍 (訳), 早川書房, 2013.)

⁷⁵ 憎悪（ヘイト） **Hatred** とは何か？私は **Bios: Megafauna** において、ある種の爬虫類の脳辺縁系に生じた、初期の意思決定機能として感情を表現した。縄張りや性的な嫉妬による憎悪も存在しているが、宗教、人種、社会的地位などの集団に対する憎悪は純粋に人間的なアイデアのようである。本ゲームにおけるヘイトは、自由民や西欧の奴隷廃止主義者に対する暴力を指喚する法的または宗教的な集団を反映したものである。「1855 年にメッカとジェダでスルタンの勅令（奴隷取引の非合法化）が布告されると、これは叛乱を引き起こした。勅令を布告したカーディー（訳注：イスラム教における裁判官）を含むトルコの役人は殺害され、守備隊も制圧され、大宰相府が秩序を回復するまでメッカは叛乱者が統治する状態となった（中略）また 1860 年 2 月 25 日にヒジャーズ **Hedjaz** 総督が紅海のトルコ領のすべての港で奴隷取引を禁止する旨を布告した際には、同地では 1855 年の騒乱に匹敵する動揺に見舞われた。紅海にはこれを取り締まる能力を持つオスマン帝国の巡洋艦は配備されておらず、トルコの役人たちは同法を執行できるか不安に襲われたのである」 - **R.W. Beachy**, **The Slave Trade of Eastern Africa**, 1976.

えた2個となる。ここでエージェント *Agent* が香港に就任していた場合、このヘイトダイスは1個に減らされる。

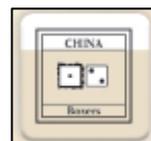
12. ヘイトキル HATE KILLS.⁷⁷

ヘイトロールが発生した場合、各ダイスの出目を確認する。あるダイスの目が配置されているあるバリアーに記載されているダイス目と一致している場合、対応するダイス目の色と一致するトークン1個が失われる。複数の効果を被った場合、実施プレイヤーがこれを適用する順番を選択する。対応する色のトークンが存在しない場合、フレストレーションのヘイト *frustrated hate* (I3)以外の効果は発生しない。

- a. 赤、白、緑の流血ダイス **Bloody Dice** (自由へのバリアー **Freedom Barriers**)。バリアーに記載された赤ダイスアイコンは、赤自由民 **Feedman** 1個のキル **Kill** (用語集参照)、または赤エージェント **Agent** 1個の殉死 **Martyrdom** のいずれか (実施プレイヤーが選択) を発生させる。白と緑のダイスアイコンの場合も同様に適用する。すべてのキルは象港内で発生し、これにより発生した反体制派は象の配置されたスフィア **Sphere** に送られる。対応する反体制派スロットが一杯になっている場合、余分な各ミープルはそれぞれ無政府状態 **Anarchy** に変換される。無政府状態が一杯になっている場合、該当の無政府状態は難民 **Refugee** として流出する。

例外: 非圧政の状態において、ダイス目でフレストレーションのキルが指定された色のトークンが存在しない場合、無政府状態が発生する。I3 参照。

例: プレイヤーは北京 *Beijing* の義和団 *the boxers*⁷⁸において3個の1の目を得てしまい、3個のキリスト教徒 (訳注: 白プレイヤー) のトークンをキルすることになった。ここに白自由民2個と白アドミンが配置されていた場合、両ミープルはキルされ反体制派スクエアに送られ、エージェントは殉死し3番目の反体制派に追加される。しかしここで反体制派スクエアの空きが1個しか存在しなかった場合、今回の犠牲者のうち2個は無政府状態ディスクに変換される。



⁷⁶ 香港 *Hong Kong* は清朝がアヘン戦争 *Opium Wars* に敗れたのちに、1842年から英国に租借された荒涼とした小島である。これは全アジアに対して多大な影響を与えることになった。同地には人的資源をのぞくあらゆる資源が存在せず、20世紀後半まで貧困を抱えていたが、その後は世界でもっとも急速な経済成長を遂げたのである。現在、同地は世界有数の一人当たりの国民所得と、最高でも15%の個人税を持つようになった。カナダのフレイザー研究所 *Fraser Institute* は、香港を世界の自由経済に与える影響の最上位に格付けしている。英国の旧植民地は、世界の自由経済を支配しているのである: シンガポール (2位)、ニュージーランド (3位)、アイルランド (5位)、英国 (6位)、モーリシャス (7位)、オーストラリア (9位)、USA とカナダ (同 11位)。(社会主義の失敗例であるベネズエラは最下位となっている) - *Fraser Institute, Economic Freedom of the World Report, 2017.*

⁷⁷ 消えろ、呪わしいしみ! *Out Dammed Spot!* (訳注: 「マクベス」第五幕第一場、マクベス夫人の台詞より) 奪うことのできない権利を無視することは、何を意味するだろうか? 自然法則を無視することはできない: 例えば秒速30万キロメートルは好ましい上限ではないが、法則は法則なのである! 人権もまた自然法則であり、これを (例えば奴隷制度や報復殺人により) 無視することもまた、あなたの理性的な地位を失わせるという重大な侵害をもたらすのである。人間性の深刻な喪失であり、あなたの自己同一性を致命的に損ない、あなたの生きる理由にも影響を及ぼすのである。もちろん悪をなすことは様々な社会的地位や神に対する裏切りを伴うが、これらは理性的な人生を放棄することに比べれば重要ではない。そしてあなたが小銭を盗み小さな罪を犯すことは、莫大な金額を不正に稼ぎ、社会の寄生虫として嫉妬深い人生を送る人々を止める役には立たない泥棒であることも意味している。

⁷⁸ 義和団 *Boxers* (義和拳 *Righteous and Harmonious Fists*) とは、「扶清滅洋」のスローガンのもとに団結した反西洋国粋主義者の暴徒たちである。西洋の銃弾を防ぐ神秘的な力を得ていると信じた彼らは、32,000人の中国人キリスト教徒と、200人の宣教師を殺害し、北京の公使館区域を数千人が包囲した。中国政府は義和団を支援する西太后 *Empress Dowager Cixi* 派と、多数派で和解派の慶親王奕劻 *Prince Qing* 派に分裂した。八か国連合軍は中国軍と義和団を破り、55日にわたる攻囲を解放した。

- b. 紫ダイス **Purple dice** (禁輸 **embargoes**)。⁷⁹ 各紫ダイスの目につき、隣接 **Adjacent** する商船 1 個が沈められる (複数が該当する場合は実施プレイヤーが選択)。
- c. 黄ダイス **Yellow dice** (課税 **Taxes**)。⁸⁰ 各黄ダイスの目につき、実施プレイヤーは 1 ゴールドを支払う (すべて負債にある場合は無視する)。

例：釐金 **Likin tax** には 2 個のダイス目が記載されている：緑 6 と黄 6。プレイヤーが **Beijing** でのロールで 6 の目を出した場合、この課税チットは緑自由民 1 個のキルと、同プレイヤーの 1 ゴールドの支払いの双方を発生させる。

13. 非圧政地域でのフラストレーションによるヘイト **FRUSTRATED HATE IN NON-TYRANNIES.**⁸¹



圧政 **Tyranny** は、ゲーム開始時に 5 個のバリアー **Barriers** が配置されているすべてのスフィア (鉄の腕のアイコンが記載されている) である。これはいかなる抗議も無秩序も押さえつける剛腕の君主を表している。⁸² 圧制の下でもヘイトとボグロムのロールは実施されるが、民衆のフラストレーションは発生しない。

- a. 民衆のフラストレーション **Frustrated Mobs**. 対象のスフィア **Sphere** が圧政ではない場合 (バリアーが 4 個以下)、フラストレーションアイコン **frustration icon** (黒縁取り) のダイス目のすべての結果は、指定された目標が存在せずキルを適用できなかった場合、1 個の無政府状態 **Anarchy** を発生させる。言い換えると、非圧政のスフィアにおいては、ロール結果が配置されているバリアーの「フラストレーション」の結果となり、これでキルを指定された色のトークンが存在しない場合、不満を蓄積させた民衆は無政府状態を引き起こすのである！
- b. ソリティアと協力ゲーム **The Solitaire or Coop Game**. 完全な協力ゲーム (C1b, C1c) をプレイしている場合、配置されているバリアーの数に関わらず、すべてのスフィアは非圧政の状態にあるものと見なされる。これにより世界の安定度は低下し、より無秩序な状態が発生しやすくなる。

例：象は **Istanbul** に配置されている。**Ottoman Empire** には 5 個すべてのバリアーが配置されており、これによりスルタンの鉄の腕の統治下にある。ここではヘイトロールにおいて 6 の目が (人頭税 **Jizya tax** による) フ

⁷⁹ 禁輸 **Embargoes** は、ある個人が他者と取引することを強権により妨げるものである。**Adam Smith** によって見出され、産業革命の前夜に **Robert Peel** によって促進された自由貿易は、経済的自由の啓蒙主義的原則の一面である。自由貿易は歴史上かつてないほどに定着している：穀物法と航海条例の廃止、すべての関税の撤廃、そしてすべての貿易相手国との平等な自由貿易の適用、などである。

⁸⁰ 代表なしの課税 **Taxation without Representation** とは、あなたの生産物の一部を強制的に押収し、当人の同意しない用途に使用することである。極端な例：ユダヤ人銀行家への課税は、**アウシュビッツ** のガス室の運営を助けた。税金の唯一正当な用途は、個人の権利を直接守ることに使われることである。このような正当な支出としては、個人間の論争を調停するための司法費、個人間の武力闘争を抑止する警察費、侵略を防ぐための常備軍、奴隷取引を阻止するための艦隊などが該当する。

⁸¹ 残忍性 **Cruelty**. **Cesare Beccaria** (#8) は「残忍で珍しい刑罰」に対して法的な認可を求めることを提案した、前例のない論文を著した。19 世紀の西欧は、児童労働、スポーツ興行のごとき刑執行、拷問や虐殺を伴う刑罰に対する道徳的側面を問題視した最初の世界だった。**Voltaire** (#43), **Hume** (#45), **Diderot** (#46), そして近年では **Matt Ridley** らは、強制のない信用に依存した商業的行動こそが、人々をより良い方向に向かわせると主張している。奴隷制廃止運動に資金を援助したのは、**Wedgwood** や **Wilberforce** のような裕福な新興の商人層だった。**Charles Darwin** の一番の支援者は、彼の未婚の叔母である **Sarah Wedgwood** だった。

⁸² 圧政 **Tyranny** は個人の権利を尊重しない政府を表している。本ゲームにおいては、東方 5 スフィアのうち **East Africa** を除く地域が圧制の状態ゲームを開始する。

ラストレーションに指定されている。この帝国が既に「ドボリャーネ」*dvoryane*⁸³のバリアーを失っていた場合、鉄の腕が緩められているため民衆のラストレーションによる無政府状態が有効となる。ヘイトロールの結果が1,1,2,2だった場合、4個の市民（赤自由民）が汎イスラム主義 *Pan-Islamism* とデヴシルメ制度 *Devshirme system* によりキルされる。しかしここでキルの対象となる市民が存在しなかった場合、これに代えて4個の無政府状態が生み出される。*Ottomans* に配置できる無政府状態は2個までであるため、余分な無政府状態は難民として *China* と *Europe* へと流出した。

14. ポグロムロール POGROM ROLLS.⁸⁴



無政府状態 *Anarchy* (経済的動機による大量虐殺を表している) が2個配置された各スフィア *Spheres*

について、該当スフィアにおける虐殺 *Massacred* の結果を判定するため、1d6 (6面ダイス1個) のロールを実施する。虐殺により除去されたトークンは、殉死 *Martyred* や反体制派 *Dissidents* を発生させずにプールに戻される。対象の適用順は実施プレイヤーが選択する。

- **犠牲者の色 *Vivtim Color*.** ロール結果が1の場合、白トークン1個が虐殺される (対象が存在しない場合は無効となる)。ロール結果が2の場合、赤トークン1個が虐殺される (対象が存在しない場合は無効となる)。ロール結果が3の場合、緑トークン1個が虐殺される (対象が存在しない場合は無効となる)。除去の対象となるトークンは、実施プレイヤーが自由民 *Freeman*, 反体制派 *Dissident*, アドミン *Admin*, 工場 *Factory* の中から選択する。
- **難民 *Refugees*.** ロール結果が4,5,6である場合、無政府状態1個を難民として配置する。対象スフィアは既に無政府状態が上限である2枚配置されているため、この無政府状態は難民として隣接 *Adjacent* するスフィアに割り当てられる。これにより (訳注: 難民が流入したスフィアで) 新たにポグロムの条件が満たされた場合、同様にポグロムの1d6ロールを実施する。⁸⁵

⁸³ ロシアの農奴 *Russian Serfs* は1658年に動産となり、家族や家財ごと他の領地に売却することが可能となった。1719年の人口調査によると、人口のおよそ4/5が奴隷となっており、ツアーとドボリャーネ (貴族) たちがその半数ずつを所有していた。逃亡した奴隷たち地下鉄道により南方へと逃れ、ドボリャーネたちは政府が彼らを逮捕する責任を負うよう常に要求していた。

⁸⁴ ポグロム *Pogroms* は、標的となった集団に対する公に容認された攻撃である。民族虐殺は、しばしば西欧の植民地主義から独立したのちに再燃した。こうした例には、インドにおけるヒンズー教徒対イスラム教徒、チトー亡き後のユーゴスラビアにおけるセルビア人によるクロアチア人とアルバニア人の虐殺、ナイジェリアにおけるイスラム教徒によるイボ族 *Ibos* の虐殺、ルアンダとブルンジにおけるフチ族 *Hutus* によるツチ族 *Tutis* の殺害、*Idi Amin* によるウガンダの少数民族虐殺、アルジェリアにおけるイスラム教徒によるピエ・ノワール *Pied-Noirs* 他に対する殺害行為、ジンバブエにおけるマタベレ族 *Mtabele* によるショナ族 *Shona* の絶滅、そして現在のミャンマーにおけるロヒンギャ *Rohingya* の虐殺、などが含まれる。こうした犠牲者は多くの場合比較的裕福な少数民族であり、侵略者たちはこのような犠牲者たちが不当に富を得ているという「シャイロック症候群」の経済的嫉妬心から行動に及んでいる。人種差別と宗教は、こうした場所では表面的な役割しか果たしていない。ナチスによるホロコーストは、ユダヤ人の銀行家や中産階級を標的とした現代における虐殺行為の一例である。

⁸⁵ アジアの再版農奴制 *Asian Second Serfdom* は、毛沢東 *Mao Zedong* の大躍進政策と *Pol Pot* のキリングフィールドが民営農業を禁止することによりもたらされた。彼らはより良い社会を築くためには個人の自由を犠牲にすることが必要であるという社会主義の理論に基づき、集団農業への転換を強制した。この新たな農奴制は清朝の封建制に戻ったかのように、不動産の所有、売却、賃貸、割り当てられた土地の転用、農業以外の労働を禁止し、抗議行動や飢餓からの逃亡も許されなかった。数千万人が飢餓や人食い、民兵、拷問、自殺などにより命を落としたのである。農業を農奴による共同農業に転換するために破壊された民家は、第二次世界大戦において欧州を襲った戦略爆撃による被害を上回る規模に及んだ。

注意：ヘイトとは異なり、ポグロムの効果は圧政によるフラストレーションや象の位置に関わらず、すべてのスフィアで影響を發揮する。

例：India に 2 個の無政府状態が配置されており、同地のポグロムロールでは赤トークン 1 個を虐殺する 1 (訳注：2 の誤記か?) の結果が得られた。これに該当する India に配置されている赤トークンは、英国の植民地エージェントのみであったため、これがプールに送られた。別のプレイヤーのターンにおいて、引き続きここでポグロムロールが派生し、再び 1 (訳注：同上) の結果が得られた。しかし既に対象となるトークンが存在しないため、影響なしとなった。ここで結果が 5 である場合、実施プレイヤーの勝利パイル *Victory Pile* から無政府状態トークン 1 個を追加する。India は既に一杯であるため、溢れたこのトークンは隣接スフィアに流出する。このプレイヤーは流出先として既に 2 個の無政府状態が配置されている China を選択した。これにより China でもまた、ポグロムロールが引き起こされる。

J. マーケットの更新とゲームの終了 MARKET REFRESH & END OF GAME

プレイヤーのターンが終了する際に、マーケットのカードを 6x2 列に再編する。これによりデッキのカードが尽きた場合、J3 に従って協力の時代が終了し、これでゲームが終了となる場合は J4 に従って得点計算を実施する。これでゲームが終了しない場合、J5 に従って競争の時代を続行する。

- **暗黒時代 Dark Age.** このフェイズが終了した時点で、すべての無政府状態 Anarchy がマップ上に配置されている場合、敗北となりゲームは終了する。
- **近代世界 Modern World.** すべてのスフィアが近代国家 Modern States となった場合も、ゲームは終了となる。

J1. マーケットの更新 MARKET REFRESH

プレイヤーのターンが終了した際に、マーケット内のギャップ Gaps を埋めるため以下の手順を実施する：

1. **カードのスライド降下 Slide Cards Down.** 最も下段のギャップから順に、対象列の各カード（およびそれに配置されているすべてのエージェント Agents）を下方向に移動させ、各ギャップを埋める。
2. **新たなカード引き Draw New Cards.** 東方と西方の各デッキからカードを引き、それぞれ最下段の空白スロットから順にカードを埋める。（東方か西方の）一方のデッキが尽きた場合、もう一方のデッキから残るカードを引く。このギャップ埋めは東方から実施する。これにより西方カードが東方マーケットに配置されることも、その逆も発生する。⁸⁶

重要：両デッキの枯渇によりマーケットの更新が完了できない場合、協力ゲーム(J3)と競争ゲーム(J5)のいずれの場合も直ちにゲームは終了となり、得点集計が実施される。

J2. マーケットエージェントの更新 RESET MARKET AGENTS.

マーケットカードの ops アイコン(G)に配置されている全てのエージェントを、同カードの別の場所に移動する。

- **マーケット内の革命派 Revolutions in the Market.** 使用済となっていた革命派を元の交戦スポット *engagement spot* (F6)に戻す。対応するスロットを見失わないように配置すること。

⁸⁶ 東方神秘主義からの逆流 Eastern Mysticism Counterflow. 本ゲームにおいて西方アイデアの枯渇により東方アイデアが西方マーケットに流入するという状況は、Swedenborg, Mesmer, およびその他の精神主義者たちによるオカルトの流行のような現象である。Mesmer は「催眠術をかける」mesmerize という用語にその名を残したが、彼の降霊会は Benjamin Franklin (#44)が率いた委員会により否定された。

J3. 協力の時代の終了と反啓蒙思想 END OF COOPERATIVE ERA & COUNTER-ENLIGHTENMENT. 87

協力の時代は、マーケット更新フェイズ *Market Refresh Phase (J1)*において、東方と西方の双方のデッキが枯渇していることによりマーケットカードの更新が実施できなかった場合に終了となる。ゲームに参加している各プレイヤーは、自身が反啓蒙思想 **counter-enlightment**⁸⁸に該当していないかを確認する。これに該当しない場合、J4に従って勝利得点の集計を実施する。

- **赤プレイヤーの反啓蒙思想条件。** 協力ゲームのゲーム終了時において、赤プレイヤーはゲーム終了時に奴隷商 **Slavers** が赤のエージェント **Agents**（英国の植民地と海兵隊 **Marines** の合計）と赤の**基本アドミン *Default Admin (K8)***より多い場合、いかなる **VP** も得ることができない。
- **白プレイヤーの反啓蒙思想条件。** 協力ゲームのゲーム終了時において、白プレイヤーはゲーム終了時に自由民 **Freemen**（反体制派 **Dissident** は計上しない）が **15** 個未満である場合、いかなる **VP** も得ることができない。
- **緑プレイヤーの反啓蒙思想条件。** 協力ゲームのゲーム終了時において、緑プレイヤーはゲーム終了時にバリアー **Barriers** が **25** 個より多く残されている場合、いかなる **VP** も得ることができない。

J4. 協力とソリティアの得点と勝利 COOPERATIVE OR SOLO SCORING/VICTORY.

ゲームが終了した時点で（競争の時代がプレイされなかったか、全プレイヤーが協力ゲームで終了することを了解しているか、全員が反啓蒙思想を回避できなかった場合）、すべてのプレイヤーは自身の勝利得点を集計する。

- **得点 Scoring.** プレイヤーの勝利パイル **Victory Pile** 内の各チップとディスクにつき **1VP**、**風土病ディスク *Disease disks*** のみ各 **3VP**。マップ上に配置されている白色の各トークン（自由民 **Freemen**、アドミン

⁸⁷ 奴隷制度廃止は必然だったのか？ **Was Abolition Inevitable?** 奴隷制度廃止派は、彼らにタイムリミットが存在していたことを知らなかった。奴隷解放は、道徳が他の自然法則と同様に絶対的なものとして掲げられていた理性の時代にのみ、道徳的根拠に基づいて達成することができたのである。これは客観的な基準よりも現地文化に基づいて個人の意思と行動を決定する、現代の「文化相対主義」の下では起こりえなかった事である。**アメリカ人類学協会による「人権に関する宣言」 *Statement on Human Rights*** から国連では「人権」が生命、自由、財産に対する不可侵の権利としての「定義」されているにも関わらず、「人は自身の属する社会が認める自由の範囲でのみ自由」なのである。言葉を変えれば、地域の有力者は様々な奴隷制度を巧妙に「自由」として再定義することができるのである！（曖昧に変化することは定義とは反対の概念である！）奴隷制度（これも緩く定義されている）は現代世界においては違法となっているが、それ以外の強制的な取引（カースト制度、女兒殺し、強制的な出産管理、性器切除、妻の虐待、国有化、等）は未だ盛んに行われている。かつてこうした悪行と戦っていた宣教師たちの活動は、「ヨーロッパ中心主義」や「ネイティブ文化の尊重」を唱える知識人により後退を余儀なくされている。産業革命が起らず、奴隷制度廃止派の熱意がこれほどでもなかったのなら、奴隷制度は「特異な制度」 **peculiar institution**（訳注：Kenneth M. Stampp『アメリカ南部の奴隷制』1956の原題）ではなく支配的な生き方となっていただろう。

⁸⁸ 反啓蒙思想 **counter-enlightenment** とは、理性の時代 **Age of Reason** の哲学を放棄し、ロマン主義の時代 **Age of Romanticism** と現代の主観主義の時代 **Age of Subjectivism** に傾倒したことを意味している。**Isaiah Berlin** は反啓蒙思想を相対主義者、反合理主義者、行動主義者と総括し、理性を拒絶した知識と道徳の権威者である **Kant** と **Hegel** のようなドイツの思想家たちにその責任を課している。**Everdell** や **Melzer** といった他の歴史家たちは、フランス革命における反啓蒙思想とテロリズムの哲学の双方の源流として **Rousseau** を位置づけた。いずれの立場にせよ、私は知識人らが人権解放という最も壮大な成功の瞬間に啓蒙思想を放棄したことについて、納得のゆく理由を見つることができなかった。「それだから私は、信仰を容れる場所を得るために知識を除かねばならなかった」 - **Immanuel Kant**『純粋理性批判』 *Critique of Pure Reason*, 1781.（篠田英雄（訳）、岩波書店、1961.）

Admin, 工場 Factory, 海兵隊 Marine, 基本アドミン default admin (K8) につき 1VP. 色に関係なくすべての反体制派は白プレイヤーの得点となる（彼らは殉死者 Martyrs を尊敬している）。

- **勝利 Victory.** 競争の時代(J5)まで継続する場合を除き、ゲームはここで終了となる。「啓蒙思想」プレイヤーの VP を合計する：これが 50 点（2 陣営プレイ）または 75 点（3 陣営）以上の場合は辛勝、75 点（2 陣営）または 100 点（3 陣営）以上の場合は決定的勝利となる。

J5. 競争の時代のゲーム COMPETITIVE GAME ERA.

他人数ゲームにおいてすべてのプレイヤーが反啓蒙思想を回避した場合、ゲームは**競争の時代 competitive era**として数ターン継続する。この時代が終了した時点で、最も VP の大きな一人が単独で勝利者となる（彼は彼の政策こそが奴隷制度を終焉させたと誇ることができる）。

- **デッキ Decks.** 未使用と協力の時代に捨て札となったすべての西方アイデアを合わせてシャッフルし、表向きで 5 枚（2 人ゲーム）または 7 枚（3 人ゲーム）のデッキを作成する。同様に東方アイデアも作成する。準備ができれば、中断した時点からゲームを再開する。

J6. 競争の時代の最終得点 COMPETITIVE FINAL SCORING.

競争の時代は協力の時代(J3)と同様の条件で終了する：東方と西方の双方のデッキが尽きたことにより、マーケットカードが更新できなかった場合。各プレイヤーは以下の手順で個別に最終的な得点を集計し、これが最も大きなプレイヤーが最終勝利者となる。同点の場合は共同勝利となる。

注意：協力の時代(J4)の終了時に集計した VP は、最終的な勝敗には計上しない！

- 勝利パイル Victory Pile.** プレイヤーの勝利パイル Victory Pile 内の各チップとディスクにつき 1VP, 風土病ディスク Disease disks のみ各 3VP.
- マップ上トークン Map Tokens.** マップ上に配置されている白色の各トークン（自由民 Freeman, 海兵隊 Marines, アドミン Admin, 工場 Factory, 基本アドミン default admin (K8)）につき 1VP. 色に関係なくすべての反体制派は白プレイヤーの得点となる。ただし各工場キューブ Factory cube (K6.7)は、隣接する船トークンの数に等しい VP を獲得する。
- 民主主義 Democracies.** 赤プレイヤーは、民主主義国 democracy（最低 1 個の赤バリアーが存在し、白バリアーが存在しないスフィア）に配置されたすべてのトークン（自由民 Freeman, アドミン Admins, 基本アドミン default Admins, 工場 Factories を含み、反体制派 Dissidents と海兵隊 Marinesを除く）について、各 1VP を獲得する。⁸⁹
- 神権政治 Theocracies.** 白プレイヤーは、神権主義国 theocratic monarchy（最低 1 個の白バリアーが存在し、赤バリアーが存在しないスフィア）に配置されたすべてのトークン（自由民 Freeman, アドミン Admins, 基本アドミン default Admins, 工場 Factories を含み、反体制派 Dissidentsを除く）について、各 1VP を獲得する。⁹⁰

⁸⁹ 「しばしば混同されるが、自由と民主主義は区別される必要がある。参英国の民衆は政権を得て政治に関与できるようになるはるか以前から、西欧の大半や世界の他の地域の人々が持たない多くの権利を保持していた。1832 年の改革法以前では、一般大衆の投票により選出される議会の議員はごく少数だった。しかしそれ以前の英国においても、言論の自由、権力分立、陪審裁判の権利、その他の自由な社会を生み出す特質が存在していたのである」 - Thomas Sowell 『征服と文化の世界史』 *Conquests and Cultures*, 1998. p.91.

⁹⁰ イスラム圏の奴隷 Slavery under Islam. 本ゲームが扱う期間において、オスマン帝国ほど奴隷制が浸透していた地域は存在しなかった。コーランも非イスラム教徒に対する奴隷制は是認している。さまざまな場所に奴隷が存在していた：チェルケシア、シリア、ヌビアからの性奴隷、ガレー船奴隷（バーバリー海賊の襲撃により攫われた欧州人を含む）、ザンジ

- e. **共和主義 Republics.** 緑プレイヤーは、共和主義国 **republic** (バリアーが存在しないスフィア) に配置されたすべてのトークン (自由民 **Freemen**, アドミン **Admins**, 基本アドミン **default Admins**, 工場 **Factories** を含み、反体制派 **Dissidents** を除く) について、各 1VP を獲得する。

忘れるな: 封建制、近代国家のいずれの場合でも民主主義国、神権主義国、共和主義国は存在しうる。また禁輸バリアーが存在するが、赤または白のバリアーが存在しない場合は民主主義、神権政治、共和主義のいずれでもないことになる。

- f. **革命のグローバル化 **Globalized Revolutions.**** スプレー **Splay** に配置されている革命 **Revolutions** は、それぞれ有効となっている **VP** を指定されたプレイヤーの得点として計上する。

例: 白プレイヤーは自身の勝利パイルにバリアー5枚、奴隷商1枚、ディスク7枚を所持していた。マップ上には、白自由民8個、反体制派4個 (各色合計)、加えて **Europe** (船2個が隣接) に工場キューブ1個が配置されていた。また神権政治が1か所存在し、ミープル3個が配置されていた。さらにスプレーには太平天国の乱 **The Taiping Rebellion** がこのプレイヤーに **4VP** の向きで配置されていた。彼の最終 **VP** は、 $13+16+3+4=36$ となった。

族 **Zanji** の家庭内やプランテーションの奴隷、マムルークの奴隷兵士、スルタンのためのアフリカ人宦官とキリスト教徒のハレム、そしてトルコのデヴシルメ制度の下では国家に奉仕させるべく少年が徴用された。下層階級の場合でも、トリポリ、エジプト、アラビア、ベルシャ湾地域などの近隣の奴隷市場から供給される奴隷を所有できる場合もあった。1857年に英国が奴隷取引を制限した後でも、小規模な悪徳商人たち (メッカ巡礼者、帰還する士官、トリポリの植民地官僚、アフリカからイスタンブールを訪れた観光客、等の場合もあった) は、しばしば売却して旅費の足しにするために数の奴隷を連れ帰ってきたのである。 - Ehud R. Toledano, *The Ottoman Slave Trade and Its Suppression*, 1983.

BOOK 2 – ADVANCED GAME, TIPS, GLOSSARY.

「統治の下における人間の自由とは、その社会におけるすべての人間に共通で、そこにおいて樹立された立法権力が制定した恒常的な規則に従って生きることであり、その規則が何も定めていない場合は、あらゆることがらにおいて自分自身の意思に従い、恒常性を欠き、不確かで、測り難い他人の恣意的な意思には従属しない自由のことである」 - John Lock 『統治二論』 Two Treatises of Government, 1689. (加藤節 (訳), 岩波書店, 2010.)

Advanced Game では、革命フェイズ Revolution Phase (K), ボーナス訴状 Bonus Petitions (L), インパクト Impacts (M), 戦略 Strategy (N), ゲーム例 Example Game (O)を解説し、用語集 glossary が含まれる

K. 革命フェイズ REVOLUTION PHASE

共用スタック *public stack* (C7)には 10 枚の革命 *Revolutions* が保管されており、これらはそれぞれ 10 か所のスフィア *Sphere* に対応している。あるスフィアの革命に反体制派 *Dissidents* と無政府状態 *Anarchy* が蓄積されると、このフェイズにおいて対応する革命が蜂起 *launch* (K1)してマーケット *Market* に投入される。以降のターンにおいて、この革命はマーケットの更新(J1)に従ってマーケット内を移動する。この移動中の段階で、各プレイヤーは革命介入アクション *join revolution action* (F6)を実施するか、インパクト *impacts* (M4)を発生させることにより、この革命に介入することができる。西方列に配置されている革命カードは、自身の文化拡散 *culturally diffused* (H3)により東方列に移動する場合もある。東方列で文化拡散の衝突を受けた場合、この革命は失敗 *failure* (K2)として捨札となる。このフェイズに有効 *Viable* かつ必要なエージェント *Agents* が参加していた場合、この革命は成功 *succeeds* となる(K4)。

- **順番 Order.** あるプレイヤーのターン中に複数の革命が蜂起や成功となった場合、そのプレイヤーがこれらを解決する順番を選択する。

K1. 革命の蜂起 LAUNCHING A REVOLUTION

このフェイズにおいて、対応するスフィアに最低 1 個の無政府状態と最低 1 個の反体制派の双方が配置されている革命が蜂起 *launched* される。また蜂起はインパクト *impact* (M4)によっても発生する。蜂起する革命はマーケットに配置されるが、既にマーケットに配置されている革命が蜂起することはない。各革命には裏面の両面が存在するが、どちらが表となるかは奴隷革命 *slave revolt* か民衆革命 *civil right revolt* のいずれであるかによって決定される。

- ファイアブランド値による置き換え Firebrand Replacement.** 東方スフィアの革命カードはマーケットの東方列のカードと置き換えられ、西方スフィアの革命カードはマーケットの西方列のカードと置き換えられる。置き換えの対象となるマーケットカードは、マーケットの該当列内でファイアブランドの値が最も小さいものとなる。このファイアブランド値が最小のカードは捨札となる。ゲームから除去される。
- 民衆の英雄 People's Hero.** 対象となったスフィアのすべての反体制派スクエアに反体制派が配置されており、これがすべて同色で占められていた場合、実施プレイヤーはプールから該当色の革命派を 1 個取り出し、この革命に追加しなければならない。
- 最初の革命派 First Revolutionaries.** 民衆の英雄に加えて、対象となったファイアブランド値最小のカードに配置されていたすべての組織 *Syndications* は、交戦スポット *engagement spots* の左端から (コスト不要で) 配置する。配置する順番は実施プレイヤーが選択する。

- d. **市民権対奴隷革命 Civil Rights vs. Slave Revolt.**⁹¹ 対応するスフィアに赤反体制派が白反体制派より多く配置されていた場合、対象の革命は左派の「市民権」面を表にして配置される。この面は赤い縁取りがされている。同様に白反体制派が赤反体制派より多く配置されていた場合、対象の革命は右派の「奴隷革命」面を表にして配置される。この面は白い縁取りがされている。同数の場合は実施プレイヤーが選択する。
- e. **即時勝利 Instant Victory.** ある革命が有効かつ、最初の革命派 *First Revolutionaries (K1c)* または *インパクト impacts (M4)* による革命派により、すべての交戦スポットが埋められた（またはあふれた）場合、この革命は即座に成功 *successful (K4)* となる。すべての組織は革命派となり、K6 に従いこの革命の勝利による法律 *laws* が制定される。

例：革命フェイズにおいて、13 Colonies に赤反体制派 1 個と無政府状態 1 枚が配置されており、左派によるアメリカ独立革命 *American Revolution* が蜂起した。⁹² 西方列で最小のファイアブランド値は *William Lloyd Garrison* の 11 で、同カードには赤組織 1 個が配置されていた。このプレイヤーは *Garrison* を捨札とし、彼に配置されていた組織を最初の革命派に転用した。

K2. 革命の失敗 REVOLUTION FAILURE.

革命は有効かつすべての革命派が埋められている場合でも、マーケット内で文化拡散 *cultural diffusion (H3)* により除去されると即座に失敗 *fail* となる。このような革命カードは、共用デッキに戻される。該当カードに配置されていたすべての革命派と、マップ上で対応するスフィアに配置されているアドミン *Admin* と反体制派 *Dissidents* は、すべて（殉死 *Martyred* や破棄 *Divested* ではなく）虐殺 *Massacred* される。該当スフィアに初期配置されていたすべてのチット（バリアー *Barriers* と隣接する奴隷商 *Slavers*）は退行 *Regressed* により再配置される。自由民 *Freedmen* と無政府状態はスフィアに残される。

K3. マニフェスト立案 WRITE MANIFESTO.

⁹¹ 奴隷革命 *Slave Revolt* は、実質的には参政権運動の一種である：中国やカリブ諸国のような奴隷が大多数を占める地域においては、その人数だけで多数派となることが可能である。しかし啓蒙思想が広まる以前においては、奴隷には絶望が宿命であり、その人生をより良くできるとは考えることもできなかった。しかし宣教師から読み書きの訓練を受け、啓蒙思想を学んだ奴隷には、叛乱の原因となる可能性が生まれた。奴隷に率いられた奴隷革命の史上初の成功例は、1804 年のハイチ共和国 *Republic of Haiti (#12)* の独立である。この事実はジャマイカの *Sam Sharpe (#16)* のような他の奴隷たちを勇気づけた。彼は議会が奴隷解放を検討しているという知らせを読み、1832 年に平和的なゼネストを指揮した。彼の最後の言葉は「私は奴隷として生きるより、あの絞首台の上で死ぬことを選ぶ」であった。彼の死は奴隷廃止法 *Slavery Abolition Act* の議会通過を早める結果となり、同法は翌年に成立した。

⁹² アメリカ独立革命 *American Revolution* は、その知的自由を支持してはいたが経済的には動産奴隷制度に適応した憲法から、左派に分類されている。（本ゲームにおける左派は、精神の自由はあるが、労働の成果は社会や党に帰する制度と定義されている）その憲法上の矛盾は、妥協を許さぬ奴隷制廃止論者である *William Lloyd Garrison (#16)* により「地獄との合意書である」と糾弾されることとなった。しかし公平を期すると、啓蒙思想は芽生えたばかりであり、奴隷制度廃止論者も「すべての人間は平等に創られた」という明白なコンセンサスを著していなかったのである。奴隷制度に対する初期の最初の公式な非難のひとつは、*George III* 国王がアフリカ人を奴隷化し、奴隷制度を禁止したヴァージニアの試みを覆したことを非難した、*Jefferson* による独立宣言 *Declaration of Independence (#52)* の草案である。*Jefferson* による 1776 年のヴァージニア州憲法草案は奴隷の輸入を禁止しており、また 1783 年には奴隷の段階的解放を提案したのである。彼のこの試みは、いずれも失敗に終わった、この翌年、*Jefferson* はアラバマとミシシッピを含むすべての西部地域で奴隷制度を違法と宣言する法律を起草した。この法案は病気により投票を欠席した議員の分である 1 票差で廃案となった。「ひとりの人間の舌先に、何百万人も未来の人々がぶら下がっている。天も沈黙する酷い瞬間だ！」 - *Thomas Jefferson, 1786.*

これまでは有効ではなかった場合でも、プレイヤーが立法 *legislation* (F5), 訴訟 *lawsuit* (G6), 国民投票 *plebiscite* (G7)のグローバル化 *Globalization* を実施したことにより、マーケット内の革命が有効となった場合、革命派エージェント 1 個を（プレイヤーのファイナンスボードではなく！）プールからこれに追加する必要がある。この実施にはゴールドもアクションも必要とされない。

- **進行中の革命 Current Revolution.** このマニフェストの効果は、革命の有効となっている側にも影響を与える。
- **優れた革命派 Supreme Revolutionary.** 対象の革命の交戦スポットがすべて埋められている場合でも、実施プレイヤーはこの革命に介入することができる。
- **世界革命 World-wide Revolution.** ひとつのマニフェストで複数の革命にそれぞれエージェントを追加することもできる。

例：白プレイヤーが K1 例のアメリカ独立革命 *American Revolution* への介入 *join* (F6)を決めた。アメリカ独立革命には既に 1 個のエージェントが配置されているため、彼が白革命派を配置するコストは 1 ゴールドとなる。彼は反革命 *counter-revolution* (F6)を仕掛け、このアメリカ独立革命を南北戦争 *U.S. Civil War* に裏返させた。この革命は有効ではない：この時点で権利章典 *Bill of Rights* にも一般意思 *General will* のいずれにも、（訳注：南北戦争を有効とする）「キャンドルとアンロック」 *candle-uloock* のフリーダムペアが存在していなかった。緑プレイヤーのターンにおいて、彼は既に最後のカードにキャンドルが配置されている一般意思に対して、国民投票によりアンロック方向のカードを追加した。このマニフェストにより「キャンドルとアンロック」のフリーダムペアが作成された。これにより彼は 3 番目の最後の交戦スポットに対して緑エージェントを追加し、これで（最初から順に）赤、白、緑の革命派が配置されたことで革命は連邦 *Union* の勝利に終わった。

K4. 革命の成功 **REVOLUTION SUCCESS.**

このフェイズにおいて、ある革命が有効かつすべての交戦スポットが埋められている場合、この革命は**成功 *succeeded***となる。対応するスフィアを近代化 *Modernize* (K5)し、法律 *law* (K6)を通過させたのちに、法律 8 (K6.8)が採択されておらず、法律 5 により革命派が就任することがない場合、この革命カードを捨札にする。

K5. 近代化 **MODERNIZATION.**

対象の革命に対応するマップカード *Map Card* を近代面 *modern side* に裏返す。配置されていた自由民 *Freedmen* のミープル、アドミンエージェント *Admin Agents*、無政府状態ディスク *Anarchy disks* は、それぞれ元のスポットを維持する。⁹³

- **反体制派 *Dissidents*** は、手番プレイヤーが対応する近代国家の任意の奴隷スポットに移動される。配置可能な空きが存在しない場合、これらは移住 *emigrate*（次項目）を実施する。
- **移住 *Emigrants*.** 奴隷スポットが埋められており配置場所が存在しなかった反体制派は、他のスフィアへ移動して自由民となる。**風土病 *deseased*** が存在せず、最低 1 個の奴隷が存在するスフィアの中から、最もバリアーの数が少ないスフィアを選択する。⁹⁴ 同数の場合は手番プレイヤーが選択する。

⁹³ ビクトリア朝英国の外交政策は、一般的に立憲君主制を支持していた。この政策の一環としては、南アメリカの共和制諸国に対する *Canning*（訳注：外相の *George Canning*）の姿勢が挙げられるだろう。そこには英国の物理的なプレゼンスはほとんど見られなかった。この方針は、自由貿易が発展するにしたがってより重要となったのである。- *Dr. Marjie Bloy, 2002.* (→)

⁹⁴ 植民地主義からの独立 *Independence from Colonialism* は、壊滅的な影響を引き起こす場合もある。アフリカとインドで新たに独立した国々の指導者たちの多くは西欧式の教育を受けていたが、残念ながらこれらは啓蒙思想の時代ではなく、

- **象 Elephant.** 近代化されたスフィアに象が配置されている場合、時計回りにスフィア 1 個分だけ移動する（風土病 Diseased と近代化されたスフィアはスキップするが、用語集の象の進入に関する例外も参照）。

例：前例の 13 Colonies のスフィアが裏返され近代面の The United States of America となった：Virginia の植民地エージェントと市民は同地に留まる。

K6. 勝利した革命の法律 VICTORIOUS REVOLUTION LAWS.

最後に、革命派 Revolutionary を配置していた各プレイヤーは、そのエージェント毎に 1 個の法律 law を実施する。この選択順序は、直近に配置されたエージェントから、最初に配置されたエージェントの順番となる。プレイヤーは法律 1-6 までは複数回選択することができる。法律は以下の 8 件から選択する：

1. 革命スフィアからバリアー **Barrier** を 1 個クレイムする。
2. 革命スフィアから無政府状態 **Anarchy** を 1 個クレイムする。
3. 革命スフィアに隣接 **Adjacent** する奴隷商を 1 個クレイムする。
4. （任意の勝利パイル Victory Pile から革命スフィアに）バリアー 1 個を退行 **Regress** させる。これは汚職 **corruption (E7)** となる。
5. 近代 **Modern** と工場 **Factory** を持たない場合は風土病 **Diseased** を除く、任意のスフィアの空白のアドミンスポットに、自身の革命派エージェント 1 個をアドミン **Admin** として就任 **Post** させる。この就任に使用されなかった革命派は破棄され、所有者の富に戻る。これは就任 **Post Op** とはみなさない（象 **Elephant** の移動や風土病ディスクの獲得は発生しない）。
6. 革命スフィアの空白の奴隷スポットに、プールから（任意の色の）ミープル 1 個を配置する。
7. 自身の工場キューブ **Factory Cube** を建設する（まだ建設されていない場合）。⁹⁵ このようなマップ上のスフィア内に配置されたキューブは産業革命を表し、J6 と用語集に記載された特典を与える。一旦建設されたプレイヤーの工場は、**ポグロム Pogron (I4)**でのみ除去される。

それに続く実証を欠いた憶測の時代のものであったのである。かつて植民地法の下で繁栄していた自由は、啓蒙思想の個人の権利を踏みしめる新たな独立国家の社会民主主義と小独裁者の下で失われた。この新たに台頭した経済的、知的な奴隷制は、多くの場合新たな部族闘争を伴った。食糧生産量は急落し、アフリカは自給自足から食料の大量輸入に転じた。ウガンダ、タンザニア、チャド、ザンビア、ガーナ、セネガル、マダガスカル、ザイール、ニジェール、ベナン、中央アフリカ共和国、ブルンジ、ルワンダ、赤道ギニアは 1 人当たり生産量でマイナス成長を遂げ、独立後の世代のアフリカの人々は、帝国主義の統治下より貧困化することとなった(Alpine & Pickett, 1993)。さらに識字率も低下した。この問題の解決策は植民地主義の復活ではなく、啓蒙思想の時代に尊重された西欧の伝統への回帰である。米国、カナダ、オーストラリア、ニュージーランド、香港など、啓蒙思想の時代に形作られた英国のほとんどの植民地は、独立後の今日において自由と経済の強国となっている。南アフリカ、モーリシャス、ボツナワなどのアフリカの植民地でさえ、英国植民地時代の経験による恩恵が見られるのである。ボツナワは独立後 30 年間にわたって例外的にクーデター、内戦、独裁者を回避して財産権を守り、1 人当たりの GDP の 8% という驚異的な成長を見せたのである。これらの例は、所得格差による搾取の理論を否定するものである。

⁹⁵ 産業革命の原因としての自由 **Freedom as the Cause of the Industrial Revolution**. 私の調べた限りでは、産業革命の発生は何世紀も前後する可能性があった。同様に奴隷制度廃止の運動も、何世紀も前後する可能性があった。この両者が同時代に同じ小さな島で発生したのは偶然ではない！それにも拘らず、現代の知識人の多くは産業革命が奴隷制度を崩壊させたのではなく、奴隷制度を生んだ原因として捉えている。実際には、これらはいずれも啓蒙思想の生み出した結果なのである。産業革命はいかなる法律にも依らずに、奴隷制度を経済的に時代遅れにして何世紀にもわたるイングランドの農奴制を終焉させ、半世紀後の奴隷廃止運動に導いた。海外貿易の増大と啓蒙思想の自由主義は、都市の雇用を爆発的に増大させた。都市への移住者が増加し、賃金もまた上昇した。こうした賃金の高騰は、発明家たちに高価な労働者を安価な機械へと置き換える手段を模索することを促した。発明家の多くは、他の社会であれば奴隷であったような貧困層の出身で

注意: 1回の革命で各プレイヤーが法律7を選択することができるが、法律8は革命毎に1回のみ選択できる。

8. **グローバル化 Globalization と粛清 Purge.** 対象の革命をグローバル化し、裏返さずスプレー Splay に送って有効化 Viable する。ゲーム終了時にのどのプレイヤーの VP となるか、実施プレイヤーが選択した方向に配置する。これを権利章典 Bill of Rights に追加する場合、この配置による粛清 purges (K7)により対象スプレーから以前のすべてのアイデアをゲームから除去し、初期配置カードとこれに繋がる最初の建国の父 Founding Father, および以前の革命のみが残された状態となる。⁹⁶

注意: 法律8を選択した場合、この革命は捨札となりゲームから除去される。

Tip: ある革命を蜂起させたプレイヤーは最後に法律を選択することになる。これは多くの場合、新たな政府の方向性を決定づけることからゲームに重要な影響を及ぼす選択となる！以下の例を参照のこと。

例: 先例の南北戦争 Civil War の成功において、緑プレイヤーは法律8を選択し、この南北戦争を権利章典にキャンドルの方向で追加した。これにより権利章典の他のカードは粛清され、また彼はゲーム終了時に 3VP を獲得できる。プレイヤー白は法律1を選択した：赤チット (逃亡奴隷法 Fugitive Slave Law) をクレイムした。これで残るチットは白チット (クー・クラックス・クラン Ku Klux Klan) のみとなったため、新たな政府は右派に傾くこととなった。最後に赤プレイヤーは不本意ながら法律4を選択し、退行によりジム・クロー法 Jim Crow を配置し、これにより合衆国政府は左派と右派の双方のバリアーを持つことになった。⁹⁷

K7. 権利章典の粛清 BILL OF RIGHTS PURGE.

法律 Law 8 において、対象カードを (一般意思 General will ではなく) 権利章典 Bill of Rights に対してグローバル化 Globalize することを選択した場合、このスプレー Splay 内のカードは最初の建国の父 Founding Father と以前の革命を除き、すべて捨札となりゲームから除去される。これによりアイデア Ideas や革命 Revolutions が有効 Viable ではなくなる場合も発生する。

例: 南北戦争 U.S. Civil War における連邦の革命勝利において、プレイヤーは法律8の制定を選択した。権利章典には5枚のカードが配置されていた：彗星 (初期配置の John Lock #109) から、羽根、キャンドル、アンロック、アンロック。南北戦争には権利章典内で有効なキャンドルとアンロックのペアが記載されている。プレイヤーは南北戦争をこのスプレーに対してグローバル化し、白プレイヤーが 3VP を獲得するアンロックの方向を選択した。これにより初期配置(John Lock)とその次の羽根であるフィリピン独立革命 Philippine Revolution を除く全てのカードが粛清された。最終的に権利章典には、彗星 (建国の父)、羽根 (フィリピン)、アンロック (南北戦争) の3枚のカードが残された。

K8. 近代国家 MODERN STATE.

あり、分立した法制度の下で思考と経済の自由の恩恵を受けていた。彼らはまた英国の革新的なふたつの政治的自由であるコモン・ローと特許制度の恩恵も受けていた。そしてまた Newton の法則や微積分をはじめとする、啓蒙思想の科学と数学の成果も利用することができたのである。

⁹⁶ 建国の父たち Founding Fathers. 1620年にメイフラワー号は20人の奴隷を伴ってプリマスに上陸し、アメリカ植民地の不名誉な歴史が始まった。しかしアメリカ建国の理念の本質的な善良さと、その理念を奴隷には適用しないことについての偽善性は、元奴隷で長両派の牧師だった Henry Highland Garnet のような演説家たちにより糾弾された。彼は演説の中で、アメリカの黒人たちは最初から入植者と共にあり、荒野を開拓し、独立戦争や1812年戦争を戦い、宗教的な価値観を共有し、啓蒙主義の原則に従ってきたと説いたのである。 - Henry Highland Garnet, The Colored American, 1840.

⁹⁷ 1865年のアメリカ合衆国憲法修正第13条 The 13th Amendment は、奴隷制度の廃止と犯罪に対する処罰を除く自発的ではない隷属状態を禁じた、南北戦争終結以前の法律である。本ゲームにおいては、これは逃亡奴隷法 Fugitive Slave Law (左派バリアー) を除去することにより再現される。

象 Elephant と反体制派 Dissidents のいずれも、裏返された近代面には配置されない。⁹⁸

- **基本アドミン Default Admin.** 近代国家においては、各アドミン Admin は常に埋められているものと見なす。エージェント Agent が就任していない場合、勝利判定においては該当アドミンスポットの色の基本アドミン default admin が配置されているものと見なす。

注意：砲艦外交における汚職と、難民/移民は、近代国家に影響を及ぼす唯一の方法である。

例：前例の近代国家となった USA より、Caribbean の空白には赤アドミンが存在するものと見なされる。ゲーム終了時の集計(J6b)においては、ここには赤プレイヤーのトークンが配置されているものとして計上する。

L. ボーナス訴状 BONUS PETITIONS

L1. 赤、黒、赤-黒訴状 RED, BLACK, OR RED-BLACK PETITIONS. (赤点アイコン、黒点アイコン、赤-黒アイコン)

プレイヤーは訴訟 lawsuit (G6), 国民投票 plebiscite (G7)の直後に、議会に対する訴状 petition を提出できる。これは 3 種類が存在する：赤（このプレイヤーが有効 Visible な赤アイコンをグローバル化した場合）、黒（このプレイヤーが有効な黒アイコンをグローバル化した場合）、赤-黒（グローバル化したアイコンの色に関わりなく訴状を実施できる）。

1. **国有化 Nationalize/民営化 Privatize (赤アイコン)**。赤プレイヤーである場合、白か緑の組織エージェント Syndication Agent 1 個を国有化 nationalize (E2)する。この目標となるエージェントは、この訴状か国民投票の対象となったグローバル化カード上に組織されていたものでなくてはならない。緑か白のプレイヤーである場合、赤プレイヤーのファイナンスボード上の自色の国有化エージェント 1 個を民営化(E2)し、破棄 Divested させることができる。
2. **臨時立法 Extraordinary Legislation (黒アイコン)**。マーケット内で有効かつ自身の組織が配置されているアイデア Idea の 1 枚に対して、立法 legislate (F5)を実施する。次に未使用パイル（どちらを使用するかはダイスで決定する）からランダムに 1 枚のカードを取り出し、これを使用して今回発生したギャップを埋める（本ルールはゲームの早期終了を防ぐために設けられている）。
3. **資金調達者の救済措置 Bailout Fundraiser (赤-黒アイコン)**。1 回の追加資金調達者 fundraiser (F1)を実施する。

例：赤プレイヤーがバプテスト伝道会 Baptist Missionary Society (#76)に組織を配置しており、この訴訟 op を用いて白と緑プレイヤーが組織化している人身保護令状 Habeas Corpus のグローバル化を実施した。（このコストは 4 ゴールドとなる）このプレイヤーは人身保護令状を権利章典に赤アイコンが有効となる方向で配置し、白か赤のいずれかのエージェントを国有化できる。彼は緑を選択して自身の富に配置し、白エージェントは破棄されて白プレイヤーのボードに戻された。ここで人身保護条例を黒アイコンが有効となる方向に配置した場合、このプレイヤーは国有化を実施することができないが、ボーナスとして臨時立法を選択することができる。バプテスト伝道会が有効であれば、このプレイヤーは伝道会のスプレーへの立法とそれによるインパクトを選択することもできた（象の配置場所から赤と白のバリアー各 1 個を除去する）。

⁹⁸ もちろん現代国家においても反体制派 Dissidents は存在するが、現代国家では抗議する権利が法的に尊重されている。本ゲームには現代国家に対する英国の干渉は、植民地の衰退という史実から最小限に抑えられている。しかし限定的な啓蒙思想の理念のもとで近代化し、一部の奴隷を解放せずに留めた USA, ブラジル、インドなどの国々は、後に血の代償を払うことになるのである。

L2. 政教分離 SEPARATION OF CHURCH & STATE.⁹⁹ (赤-黒アイコン)

白プレイヤーは議会で赤と黒のいずれを提出した場合でも、任意のボーナス訴状（民営化、立法、資金調達者）を実施できる。

M. インパクト IMPACTS

インパクト **impact** は、立法 *legislation* (F5)の際に発生する追加のボーナスである。立法の手順の最初において、対象カードの左側に記載されたアイコンが、M1 から M6 の順番で実施される。これらは**インパクトアイコン impact icons**と呼ばれる。実施不可能なインパクトは無視される（何もクレームする対象がないスフィア Sphere で赤バリアーのクレームが発生した、等）。

- **新規エージェント New Agents.** M1-M4 のインパクトは、実施プレイヤー色の新たなエージェント 1 個をマップ、マーケット、ファイナンスボード等に追加する。これらは勢力の成長を表し、該当プレイヤーの（ファイナンスボードではなく）プールから取り出される。

M1. +組織 SYNDICATION.



プール Pool から新たな組織 1 個を、既に組織が配置されているものを含め任意のアイデア Idea に対し、ゴールドの支払いなしで配置する。実施プレイヤーはこの組織による Ops を現在の Ops フェイズから直ちに利用可能となる。

例：プレイヤーは新たな組織を追加する社会契約 *Social Contract* の立法を実施した。このプレイヤーは自身のプールからエージェント 1 個を取り出し、この時点で最も高額な東方列のアイデアに配置した。

M2. +就任 POST.



プールから新たなアドミンエージェント Admin Agent 1 個を取り出し、対象スフィア Sphere が風土病 Diseased か近代 Modern かを問わず、指定されたアドミンスポットに配置しなければならない。これにより象の移動は発生しない。

- **風土病 Disease.** 対象スフィアが風土病状態である場合、この黄緑ディスクをクレームし、（このプレイヤーが産業革命状態でない場合でも）実施プレイヤーの勝利パイルに追加する。
- **クーデター Coup.** 指定箇所に現職のエージェント（自身のものを含む）が存在する場合、このエージェントは殉死する。

M3. +富 WEALTH.



実施プレイヤーはプール Pool から新たなファイナンシャルエージェント *financial Agent* 1 個を取り出し、自身の富に配置する。

M4. +革命派 REVOLUTIONARY.



⁹⁹ 政教分離 *Separation of Church & State* は、John Lock が見出したもうひとつの原則である。彼は合理的な人物は自分の心を政府に委ねることはできないため、政府の権限は個人の良心の領域には及ばないと主張した。この原則は、少数派の宗教を多数派の国家宗教が廃止させるという懸念から解放した。この時代の主要な国家宗教は、最高位に権威者を置き、最下位に奴隷を配した服従の階層を促進しており、こうした例には西欧のキリスト教、インドのヒンズー教のカースト制度、日本の土着の神の神道と神秘的な仏教、清朝中国と朝鮮のより現実的な新儒教による官僚主義、オスマン帝国と北アフリカにおけるイスラム教などがある。

実施プレイヤーはプール **Pool** からアクションやゴールドの消費なしで、新たな革命派 **Revolutionary 1** 個を発生中の革命 **Revolution** に追加する。プレイヤーはこれによりある革命の革命派を一杯にすることもできる。またはプレイヤーは **K1** に従い、(他のすべての前提条件を無視して) プールからの革命派 **1** 個により新たな革命を蜂起 **launch** することもできる。これは疫病状態スフィア **Diseased Sphere** に対しても実施できる。これはまた革命フェイズ **Revolution Phase (K)** 以外でも該当する革命の即時勝利 **instant victory (K1e)** を発生させることができる。この場合はゲームを中断して対象の革命の解決を実施する。

例：赤プレイヤーが革命インパクトを持つあるカードの訴訟を実施し、**India** での革命を選択した。同地には緑反体制派 **3** 個が配置されており、またプレイヤーは実施面として赤側を選択した。プールから緑エージェント **1** 個が取り出され、民衆の英雄となった。実施プレイヤーは緑を最初の革命派として配置し、自身の赤エージェントを **2** 番目に配置した。

M5. +商船 **MERCHANTMAN.**



実施プレイヤーは新たな船トークン **ship token** を **1** 個、現在船が配置されていない任意の海境界 **Sea Border** に対し、ゴールドの支払いなしで商船として配置する。このマップ上に任意の赤アドミンが配置されている場合、実施プレイヤーはこのうちの **1** 個を任意の商船に移動して砲艦外交 **gunboat diplomacy (E5)** を実施することができる。

M6. 赤/白バリアーへのクレーム **CLAIM RED/WHITE BARRIER (象)**



象スフィア **Elephant's Sphere** から指定された色のバリアー **1** 枚をクレームし、実施プレイヤーの勝利パイル **Victory Pile** に追加する。赤バリアーは左派、白バリアーは右派である。¹⁰⁰ 赤白半々のバリアーはいずれの色でも除去することができる。¹⁰¹

- 象インパクト **Elephant Impact.** これは象インパクト **Elephant Impact (H1)** のひとつであり、実施プレイヤーが未だ象のアクションや **Op** を実施していない場合は、選択した港に対して象が移動してくる。

N. 戦略ガイド **STRATEGY OVERVIEW (COOPERATIVE & COMPETITIVE GAMES)**

N1. アクション **ACTIONS.**

- マーケットカードの組織 **Syndicate Market Cards.** あるマーケットカードはエージェント **Agent** が配置されている場合に組織化されている。プレイヤーは **ops** のボーナスを得るために、少なくとも **1** 枚のカードを組織化しておくことが望ましい。低いファイアブランド値 **Firebrand** のアイデアに置かれた組織は、次の革命 **Revolution** で最初の革命派となることができる。
- アドミンの就任 **Post Admin.** アドミンは西欧化 **westerize (G3)** と教育 **literacy (G5)** において重要となるほか、ヘイトを減少させ、多数派 **Majority** に寄与し、ゲーム終了時の追加 **VP** となる。赤アドミンは参

¹⁰⁰ 政治姿勢における右翼と左翼 **Left & Right Wing Politics** は、フランス革命における三部会 **Estates General** の座席位置を語源としている。左派政治の下では、あなたには社会のために働く義務があるが、思想には自由がある。右派政治の下では、あなたは自己の利益のために働くことができるが、思想は統制下に置かれている。

¹⁰¹ ポリティカルダイヤモンド **The Political Diamond.** 私のボードゲームの **High Frontier** のプレイヤーであれば、本ゲームのロゼット **rosette** が **High Frontier** のダイヤモンド型チャートと対応していることに気づくだろう。「右」 **right**, 「左」 **left**, 「上」 **up**, 「下」 **down** と表記された各方向は、それぞれ「右派の家族主義」 **right-wing family values**, 「左派の平等主義」 **left-wing equality**, 「自由主義的労働倫理」 **Libertarian Work Ethic**, 「権威主義的統制構造」 **Authoritarian Command Structure** に対応している。これはノーラン図 **Nolan Diagram** を元に、自由と奴隷制度の縦軸と右派左派の横軸で知的・経済的な奴隷化を表すよう翻案したものである。

政権 *suffrage* (G4)において重要となる。バリアー *Barriers* が除去されるまで、白プレイヤー以外にとって就任には出費が伴う。

- c. **象を飼いならす Taming The Elephant.** プレイヤーが自身のターンに象のアクションや *op* を実施しない場合、この象は自由にスフィアを歩き回り、ポグロムに向けてヘイトや無政府状態を生み出すことになる。
- d. **ヘイト管理 Hate Management.** 圧政がフラストレーションによるヘイト *frustrated hate* (I3)を抑え込むため、象を圧政下に送り込むことは安定につながる。一旦バリアー *Barriers* の数が 5 個を下回ると、フラストレーションによるヘイトが最初の無政府状態 *Anarchy* を生み出し、続けてポグロムが発生する。

N2. 財政改善 BOOST FINANCE.

- a. **短期財政 Short Term.** 資金調達者 *fundraiser* を使用する。負債の底に沈んでいる場合には、あなたの計画にとって必要不可欠ではないすべてのものは破棄 *Divest* する選択肢を思い出せ。すべてが負債となっている場合、最初に何らかのエージェント *Agent* を無料でどこかにインストールし、ただちに資金調達者の手順でこれを破棄する必要がある。
- b. **エージェントの追加 Adding Agents.** 通常、エージェント *Agent* トークンの数は固定されており、ファイナンスボードとマップまたはマーケットとの間を行き来している。ゲームにエージェントが追加されることは、そのプレイヤーの選択肢を大幅に広げることになる。*Basic Game* においては、この唯一の手段は造船 *shipbuilding* (F3)となる。プレイヤーは負債を抱える前に、速やかにこれを実施しておくこと。*Advance Game* においては、[立法インパクト *legislated impacts* \(F5\)](#)、[民衆の英雄 *people's hero* \(K1.2\)](#)、[マニフェスト *manifestos* \(K3\)](#)、[国有化 *nationalization/privatization* \(L1.1\)](#)を用いてエージェントを追加することができる。あなたの担当色のエージェントがマップ、ファイナンスボード、マーケットに追加されれば、勝利のチャンスは大幅に上昇するだろう。¹⁰²
- c. **国有化の回避 Avoid Nationalization.** 競争のゲームにおいては、あなたのすべての組織 *Syndication* が赤プレイヤーによる国有化 *Nationalized* の危険にさらされている。

N3. 勝利パイル VICTORY PILE.

- a. **参政権 Suffrage** はバリアー *Barriers* のクレーム *Claiming* と勝利の鍵ではあるが、象 *Elephant* が存在することに加えて、多数派 *Majority* (自色のトークン数 > 奴隷 + 他色トークン数) であるか、英国植民地 *British colony* であるか、白 (右派) バリアーが存在しないかのいずれかである必要がある。プレイヤーはこの条件を満たすため、立法により白バリアーを取り除くこともできるが、白バリアーの存在しないスフィア *Sphere* との間に地下鉄道 *Undergrand Railroad* による「橋」を架けるほうが容易かもしれない。

¹⁰² 各国のマネーサプライ *Money Supply* は、世界の生産と貿易の割合に依存している (1840 年の英国では約 50%)。マネーサプライは市場からの購入や支払いに必要とされる通貨の需要と結びついている。通貨量が一定である場合、産業革命 *Industrial Revolution* や奴隷制度廃止による生産性の向上に伴い、マネーサプライは増大のみが生じる。本ゲームにおいては、エージェント数の増加によりインフレを伴わないマネーサプライの増大を表現している。英国経済の急激な成長は、英国への金の流入を引き起こすとともに、中国やインドにおいては通貨需要の低下を引き起こした。重商主義とは対照的に、自由貿易のようなグローバリゼーションは、両国の人々にとって非常に有益な効果をもたらす。インドに輸出される工場生産による安価な織物の英国側受益者は、会社の利益の 80% (残りが資本設備と株主に回される) を給与として要求する英国の工場労働者たちである。インドの消費者の生活水準もまた、インドの人月に対して英国の工場の人時の工数で生産される安価な織物により利益を得ている。これにより節約されたインドの消費者の時間は、食糧やその他の輸出品の生産に充てることもできるようになったのである。

- b. 赤/白バリアーチット **Red/White Barrier Chits** のクレーム **Claim** は、立法 *legislation* (F5) が参政権 *suffrage* (G4) により実施される。立法には、訴訟、国民投票、または他の立法により生み出されるフリーダムペア *Freedom Pairs* が必要となる。
- c. 禁輸 **embargoes**, 無政府状態 **Anarchy**, 奴隷船 **Slave Ships** のクレーム **Claim** は、海兵隊 *Marines* の移動 (E5, F3, G1) により実施される。本ゲームでは船を移動させることはできないが、海兵隊は船から船へと移動することができる。赤プレイヤーのみが海兵隊を生み出すことができるが、一旦登場した海兵隊はいずれのプレイヤーでも移動することができる。赤プレイヤーはゲームが終了した時点で残る奴隷商 *Slavers* より赤エージェントの数が上回っていなければ **VP** を得ることができないため、海兵隊を登場させる強い動機を抱えている。

N4. 勝利得点 **VICTORY POINTS.**

- a. 奴隷解放 **Liberating slaves** で白色の自由民 *Freedmen* を増やすことにより、奴隷商 *Slavers* の撃沈 (E6) や、反啓蒙思想 *counter-enlightenment* (J3) の回避が容易となる。奴隷解放 *manumissions* と西欧化 *westernize* の *ops* を用いて、奴隷を解放し自由民 *ミープル* へと変換すること。
- b. 政治的姿勢 **Political Leaning**. スフィア *Shpere* 内の白や赤のバリアー *Barriers* をクレーム **Claim** するため、立法 *インパクト legislation impact* (F5), 参政権 *suffrage* (G4), 革命法 *revolutionary laws* (K6) を使用する。赤プレイヤーは赤バリアーが残っていることを、白プレイヤーは白バリアーが残っていることを、緑プレイヤーはバリアーが残されていないことがそれぞれ望ましい状態となる。
- c. 革命法 **Revolutionary Laws**. プレイヤーが有効な革命 *Viable Revolution* で勝利を得た場合、この新たな近代国家 *Modern State* で革命法 **Law 8 番 (K6.8)** を適用することにより、追加の **VP** を獲得できる。

N5. 反啓蒙思想の回避 **AVOID COUNTER-ENLIGHTENMENT.**¹⁰³

- a. 赤プレイヤー、海賊を沈めよ **Sink Prates**. あなたはゲーム終了時に、少なくとも奴隷商 *Slavers* に匹敵する数のエージェント *Agents* をマップ上に配置している必要があるため (J3), 船を建造し海賊と戦う必要がある。最優先事項は産業革命 *Industrial Revolution* の達成である。典型的なターン手順は、資金調達者の手順で海兵隊 *Marine* を破棄 *Divest* し、その後には砲艦外交を実施するために新たな軍艦 *Warship* を建造するというものである。最初の目標はバーバリー海賊 *barbary pirates* であり、ここであればあなたがポストを持っている *London* よりも容易に参政権を得ることができるのである。
- b. 白プレイヤー、東方を解放せよ **Emancipate the East**. あなたは反啓蒙思想 *counter-enlightenment* (J3) を回避するために、ゲーム終了時に 15 個の自由民 *Freedmen* を確保していなければならない。そして大半の奴隷は東方に存在するのである。最初のステップは、他のプレイヤーであれば 5 ゴールドを必要とする *Korea* か *Hong Kong* への就任となるだろう。これにより該当の港 *Port* の唯一の奴隷を西欧化する

¹⁰³ 本ゲームの趣旨 *This Game's Thesis*. 啓蒙思想は、反奴隷制運動にこれを可能とする理性に基づいたアイデアを与えた。しかし啓蒙思想の哲学者たち自身は活動家ではなく、奴隷制度に関する著作もさほど多くはなかった。(従って本ゲームではカードに記載された *ops* の数は、思想家は少なく、活動家に多く設定されている) むしろ奴隷制度廃止は、普遍的な個人の権利に基づく新たな道徳的規範により生み出された、意図せざる福音だったのである。1733年にジョージア州で道徳的観点から奴隷制度を禁止した *James Oglethorpe* は、初期の啓蒙思想的活動家のひとりである。彼は議会内の奴隷制度支持派に対抗するため、クラバム派 *Clapham Saints* (#9) の友人たちに奴隷制度廃止派による組織票を形成するよう促したのである。例えば *Locke* は「奴隷貿易から利益を得ていた」というように、啓蒙思想家の偽善を現代から糾弾する視点は的外れなものである。奴隷制度を「卑劣で悲惨なもの」と批判した最初期のひとりである *Locke* (#109) は、奴隷制度廃止論は未だに未来の理念であり、利益の上がる投資先はいずれも奴隷交易に関わる事業だった時代に生きていたのである。**Locke が奴隷廃止論者ではないと非難するのは、ニュートンがテレビを発明しなかったことを責めるようなものである。**

ことが可能となる。そしてこれによってあなたが多数派 **Majority** の地位を得るため、バリアー **Barriers** をクレーム **Claim** するために参政権を使用することが可能となる。**China** と **Ottoman** には奴隷商が 1 個しか存在しないため、参政権の実施に必要なのは 1 ゴールドのみである。注意点は、一旦バリアーの数が 4 個以下となると、現地政府が民衆の取り締まりを緩めることから、混乱やフラストレーションによるヘイト、そして革命へと動き出すことである。

- c. **緑プレイヤー、バリアーをクレームせよ Claim Barriers.** あなたはゲームが終了した時点で、残るバリアーの数が 25 個以下である必要がある。初期配置から参政権が実施可能なのは、あなたが多数派 **Majority** となっている **British colonies of Virginia, London, India, France** である。あなたがファイアブランド値 **Firebrand** の小さなカードを組織化しているのであれば、革命 **Revolutions** により彼らを蜂起させ、バリアーをクレームするための革命法 **Revolutionary Laws** を選択することもできる。

O.3 人協力ゲームの例 EXAMPLE GAME ADVANCED 3-PLAYER COOP-COMPETITIVE (1776-1836)

(訳注：エラータによりゲームの展開が修正されているため、いくつかのラウンドのサブタイトルは内容と一致していないことに注意)

西方マーケットの West Market 列の初期配置 (下から上へ) : #46, #12, #23, #59, #38, #42, #66 (デッキ上)

東方マーケットの East Market 列の初期配置 (下から上へ) : #92, #96, #71, #72, #70, #80, #76 (デッキ上)

O1. GAME ROUND 1 (1776-1782) フランス革命は王制に復古する

ヴァージニアの奴隷たちは自由の身となったが、未だクランによる虐殺は続いている。フランスには取引所が設立されているが、これによる反動がフランス革命を引き起こした。この革命は反西欧的組織によりもたらされた宣言に触発され、翌ターンには王政復古により終了したが、バーバリー海賊に対する戦役と税制改革が実施された。革命派の首領であるラファイエットは、ブラジルに参政権運動と混乱を焚き付けた。

a. 赤アクション(**Raimund**). #46 と #92 を組織する。これらのコストは 0 ゴールドである。Ops: 象を 13 colonies に移動し、西欧化を 2 回 (各組織 1 回ずつ) 実施する。象(6): #42 が文化拡散により捨札となる。ヘイト: クー・クラックス・クラン Ku Klux Klan (1)により 13 colonies の新たな自由民 Fredmen の 1 個かキルされ、赤の反体制派が 1 個誕生した。赤ファイナンス (資本/富/負債): 開始時=3/3/0 とポスト 2 個 (USA と UK)。終了時=1/3/0 とポスト 2 個、組織 2 個。

b. 緑アクション(**Phirax**). Nantes に就任し(コスト 3 ゴールドと象移動を実施)、1 ゴールドで #23(Frederick Douglass)を組織した。Ops: Frederick Douglass による教育は欧州に緑の反体制派 Dissident を 1 個生み出した。象(4): #59 が捨札となった。ヘイト(1): フランスの恐怖政治 The Terror in France は、Europa にフラストレーションによる無政府状態を生み出し、これは緑から配置された。革命: フランス革命 French Revolution の勃発により Louverture (#12)が除去された。緑プレイヤーは革命の白面(Lafayette)を選択した。緑ファイナンス: 開始時=3/3/0 とポスト 1 個(Mugal)。終了時=0/3/1 とポスト 2 個、組織



1 個。**Phirax** のコメント「緑プレイヤーは財政的に余裕があるので、これを生かしたオープニングムーブを目論んだ。しかし私は船を建造し、早い段階で資本を増やす必要があったと思う」

- c. **白アクション(Simon)**. 革命に 0 ゴールドで介入し、続いて#72 (反西欧運動 anti-west democracy) を 2 ゴールドで組織した。**Ops**: #72 の国民投票で#96 (独立協会 independence club) をグローバル化した。**マニフェスト**: #96 は一般意思 General Will に送られ、フランス革命 French Revolution のマニフェストであるアンロック-キャンドルのペアを生み出した。新たな白の革命派 1 個がプールからインストールされ、これによりフランス革命が達成された。**ボーナス訴状(国民投票による)**: 資金調達者。**Ops** (続き): **Lafayette** の革命派を参政権に使用し、象を **Brazil** に移動し、バンデイランテス bandeirantes (赤バリアー) をクレイムした。このコストは 4 ゴールドである。また別の革命派が **Brazil** で西欧化を実施した。**ヘイト(6)**: 十分の一税 dizimo taxes により 1 ゴールドを支払った。**革命**: フランス革命は白革命派 2 個により成功となった。**法律**: 塩税 Gabelle tax が廃止され、バーバリー海賊 Barbary pirates が沈められた。**Simon** のコメント「こちらではなく Atlantic の「キングコットン」King Cotton を沈めなかったのは大失敗だった」**移住**: 緑ミーブル 1 個が **Caribbean** に移住した。**Raimund** のコメント「当初 Simon は **Virginia** に移住するつもりだった。私はこれが協力ゲームであり、**Virginia** で参政権を実施するための私の多数派状態を崩すことは得策ではないと説明し、彼を翻意させた」**白ファイナンス**: 開始時=3/3/0 とポスト 1 個(**Bahia**). 終了時=0/5/1 とポスト 1 個、組織 1 個。

02. GAME ROUND 2 (1783-1788) アメリカ独立革命¹⁰⁴

この世界の歴史では「世界に轟く銃声」はバルバドスのマルーンのマスケットから放たれた。しかしアメリカ独立革命は内戦に突入し、未だ終わる気配を見せていない。

- a. **赤アクション**. 資金調達者により組織 1 個と **London** のエージェントを破棄。海兵隊 Marines が存在しないため、海事 op のボーナスは無駄となった。次に **North Atlantic** に軍艦を建造 (コスト 3)。**砲艦外交**: 密貿易ロール (コスト 1) の結果は(2)で、「キングコットン」の沈没が腐敗を引き起こし、塩税が復活する結果に終わった。**Raimund** のコメント「フランスに圧政が復活するより、正義のために汚職の法がましだろう」**Simon** の反論「Virginia の協定では、バリアーを除去すると約束したじゃないか。追加するのではなくて」**ヘイト**: 効果なし。**赤ファイナンス**: 1/4/0 とポスト 1 個(**Virginia**), 海兵隊 1 個、組織 1 個。
- b. **緑アクション**. 資金調達者、続いてコスト 3 で **Cibbean** に就任。**Ops**: **Frederick Douglass** の参政権を使用し、コスト 1 で **America** のジム・クロウ法 Jim Crow を終了させた。**ヘイト(5)**: 逃亡奴隷法 Fugitive slave law が無政府状態を生み出した。**革命**: アメリカ独立革命 American Revolution が勃発し、**Maroon (#3)** が捨札となった。緑プレイヤーは白面(**Washington**)を選択した。**緑ファイナンス**: 0/2/1 とポスト 3 個、組織 1 個。
- c. **白アクション**. 0 ゴールドで革命に介入し、これにより 1 ゴールドで反革命 (訳注: 南北戦争 Civil War となった) を実施し、さらに 1 ゴールドで 2 個目の革命派を追加した。**Ops**: 再び反西欧運動の国民投票を使用し、アイデアの 1 枚を一般意思に送り、現在のフリーダムペアはアンロック-キャンドル-彗星

¹⁰⁴ アメリカ独立革命 American Revolution は、国家主義者の観点からは成功したが、奴隷の視点では別の奴隷法に取って代わったにすぎなかった。もし革命が失敗したならば、奴隷はもっと早期に、おそらくは 1833 年にイギリスが支配下の植民地のすべての奴隷を解放した際に解放されていただろう。とはいえ合衆国憲法の理念は、奴隷制度を除けば「人はみな平等に創られている」とあるように啓蒙思想を反映していた。これらは本ゲーム上では「失敗した」アメリカ独立革命と、その「87 年」four score and seven years 後の南北戦争の成功として再現される。(訳注: 「87 年」はゲティスバーグ演説の冒頭部)

となった。Lincoln の 2 回の海事 ops は、ナポレオンの大陸封鎖令 Napoleonic continental system blockade を打ち破り、Europe の無政府状態を鎮圧した。ボーナス訴状：資金調達者（Bahia から破棄）。象(3)：Japan まで移動し、白プレイヤーは Korea を選択した。ヘイト(1,4,5)：この場所の圧政下で影響があるのは 6 だけであるため影響なし。白ファイナンス：2/0/3 と革命派 2 個、組織 1 個。

03. GAME ROUND 3 (1789-1794) リンカーン王の USA での産業革命

ヒンズー教徒がイギリス東インド会社の交易所を蹂躪したため、緑プレイヤーはインドの足場を喪失した。しかしフレデリック・ダグラス司祭は、アメリカを障壁のない農村共和主義に変貌させた。歴史的には、ジェファソンは奴隷の存在しない農村ユートピアを夢見ていたが、南部は奴隷制を維持し、北部は都市化した。にもかかわらず、1860 年代後半に至ってもアメリカ人の半数以上が農民だった。

- a. **緑と赤プレイヤーの交渉**：Phirax の提案「13 Colonies では、緑の基本アドミンの上に赤エージェントが、赤の基本アドミンの上に緑エージェントが置かれている。この双方のエージェントを破棄すれば、私たちの双方が利益を得る。この提案を受け入れるなら、先手の君が先に破棄を実施してくれ」
- b. **赤アクション**。資金調達者により、約束通りに Virginia で破棄を実施し、このボーナスの海事により 13 Colonies の無政府状態を除去。次に農民戦争 Peasants' War（訳注：フランス第一共和政に支配されたオランダ南部の叛乱）を組織化（2 ゴールド）。**Ops**：この農民戦争により反西欧運動によりグローバル化し、続くボーナス訴状で（訳注：配置されていた白組織を）国有化した！これで一般意思は、アンロックーキャンドルー彗星一羽根となった。**象**：Mughal に移動。**ヘイト(3)**：カースト制度 Caste system により緑アドミンが殉死した。**赤ファイナンス**：3/3+W/0、海兵隊 1 個、組織 1 個。この“W”は国有化された白エージェントである。
- c. **緑アクション**。資金調達者（こちらも協定通りに Caribbean を破棄した）に続き、コスト 1 で Douglass に 2 個目の組織を追加した。**Ops**：Frederick Douglass は参政権を 2 回使用し、コスト 2 で America のクラン Klan と逃亡奴隷法 Fugitive Slave Law を終了させた。**Phirax のコメント**「Douglass は偉大なアメリカ人で僕のヒーローだ！」**ヘイト**：適用なし（America にはバリアーが存在しない）。**緑ファイナンス**：1/3/0 とポスト 1 個、組織 2 個。
- d. **白アクション**。南北戦争 Civil War に 4 ゴールドで介入し、0 ゴールドで Edo に就任した。Japan で 3 回の西欧化を実施。**ヘイト**：幕府 shogunate により白ミープル 1 個が犠牲となった。**革命**：3 個の白革命派により南北戦争が成功した。**法律**：USA を工業化し、砂糖奴隷 slave-sugar を廃止した。しかしクラン Klan が復活したため、America では King Lincoln の神権政治が始まった。¹⁰⁵ **白ファイナンス**：0/3/3 とポスト 1 個。**Simon のコメント**「このターンの私の当初の目論見は、組織、国民投票、そして立法のボーナス訴状の革命派により、南北戦争に勝利することだった。しかし数の暴力により Lincoln が無効となったため、この目論見は失敗に終わった。相手プレイヤー達は幸運にも、私の計画を白紙化させることになった」

04. GAME ROUND 4 (1795-1800) 東洋の開国

英国艦隊の拡張は最高潮に達し（残り 2 隻）、江戸と北京が自由貿易港として開港したことにより、長きにわたる日本と中国の鎖国は終わりを告げた。また白色ロシアと赤色ロシアとの間で内戦が勃発した。（訳注：日本の革命の誤記と思われる）

¹⁰⁵ 偉大な独裁者 The Great Dictator, リンカーン Lincoln は、連邦からの離脱を逆行行為とみなす、議会に諮ることなく戒厳令を布告して南部に侵攻し、人身保護令状の停止、出版と電信の検閲、徴兵、彼の政策に同意しないすべての人々に実質的な禁錮を命じるなど、広範囲な違憲行為に及んだのである。—Thomas DiLorenzo, *The Real Lincoln*, 2002.

- a. **赤アクション/Ops.** 造船 (3 ゴールド) で Sea of Japan に配置し、資金調達者を実施。**砲艦外交**: China と Japan からそれぞれ禁輸をクレイム。**ヘイト**: Japan のバリアーが 4 枚となり圧政状態から解放されたため、フラストレーションによるヘイトが無政府状態を生み、革命 (白面) が勃発した。**赤ファイナンス**: 6+W/0/0 と海兵隊 2 個。
- b. **緑アクション/Ops.** Hon Kong に就任し、組織を実施 (0 ゴールド)。**Ops: China** で西欧化と参政権を実施 (1 ゴールド)。**ヘイト**: China にフラストレーションによる無政府状態が発生。**緑ファイナンス**: 4/0/0 とポスト 1 個、組織 2 個。
- c. **白アクション/Ops.** バプテスト会宣教師 Baptist Missionaries を組織し (1 ゴールド)、西南戦争 Satuma に反革命で革命介入 (1 ゴールド) を実施。**Ops**: バーバリー戦争 Barbary Wars に訴訟を実施し、権利章典にキャンドルーアンロックで配置。**訴状**: 国有化されていたエージェントの民営化を実施。**ヘイト (6)**: 課税に見舞われた。白ファイナンス: 0/1/4 と革命派 1 個、ポスト 1 個、組織 1 個。負債に沈んでいる。

05. GAME ROUND 5 (1801-1806) 日本の惨劇が大英帝国に恐慌をもたらす

日本の革命は失敗に終わり、エージェント 3 個が虐殺された。これにより生じた大恐慌は、残る 3 ラウンドの各プレイヤーを財政難に陥らせた。

- a. **赤アクション**。大覚醒 Great Awakening を組織し (1 ゴールド)、次に革命に介入した (1 ゴールド)。後者は革命が失敗するリスクがあるため、若干危険な賭けとなる。**Ops**: 先に緑が組織化したカードに対して国民投票を実施 (1 ゴールド)。**訴状**: +組織インパクトを持つカードを立法し、新たに創設された組織を国民投票に使用し、この訴状を資金調達者で使用した。これによる数の暴力の効果により、一般意思から 2 枚のカードが捨札となった。**赤ファイナンス**: 2/2/0 と海兵隊 2 個、組織 1 個、革命派 1 個。
- b. **緑アクション/Ops.** 造船(Mediterranean)し、資金調達者を実施。**Ops: Kongo** で Europe からの地下鉄道を利用して教育を実施。**象(3)**: 文化拡散の効果により日本の革命が失敗に終わった！赤と白の革命派、白のアドミンエージェントが虐殺された。**緑ファイナンス**: 4/0/0 とポスト 1 個、組織 2 個。**Phirax** のコメント「私は丁度 5 個のバリアーを確保して、将軍が切腹するはずだった。文化拡散が避けられていれば、私は国民投票か訴訟を試みるはずだった。これは今までのゲームで最悪の事態だ」
- c. 白の初期ファイナンス: 0/3/4 と組織 1 個。**白アクション**: Zululand に就任し (風土病をクレイム)、資金調達者ですべてを破棄した。白ファイナンス: 4/0/4。無料の就任とそれに続く破棄を使用し、Simon はいくばかの資本を確保した。

06. GAME ROUND 6 (1807-1812) (史実では 1807 年に大英帝国内での奴隷取引が禁止された)

- a. **赤アクション**。組織を実施し、続いて立法により一般意思に追加した。このインパクトにより China から白バリアー 1 枚が除去された。
- b. **緑アクション**。就任により多数派を達成した St. Petersburg で西欧化を実施。**緑 Ops. Ottomans** で 2 回の参政権を実施し、ここを民主主義国とした。
- c. **白アクション**。資金調達者を行い、次に Caribbean で造船を実施した。

07. GAME ROUND 7 (1813-1818) 東方神秘主義の西欧への逆流が始まる

- a. **赤アクション**。資金調達者 (ボーナス海兵隊が Japan の禁輸を除去) に続いて組織を実施。

- b. 緑アクション。リヴィングストン博士 Dr. Livingston を組織し、資金調達者を実施。緑 Ops. China で2回の参政権を実施。
- c. 白アクション。資金調達者に続いて、Landa に就任して風土病をクレイム。

08. GAME ROUND 8 (1819-1824) オスマン帝国の民主化

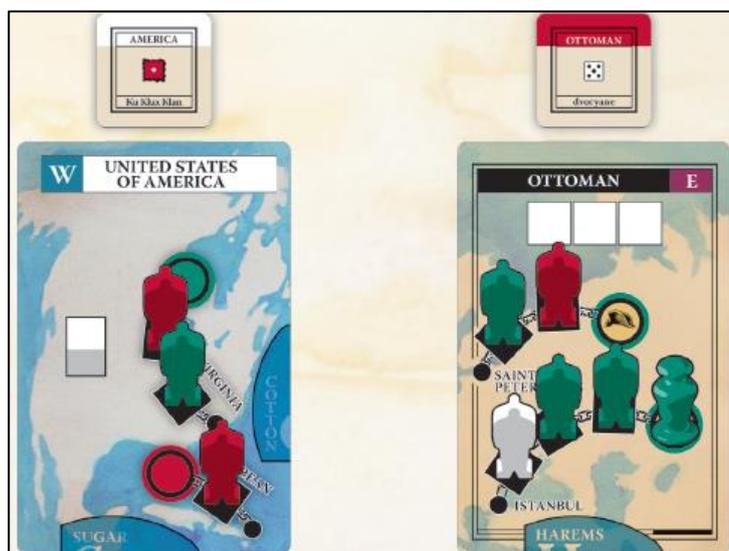
- a. 赤アクション。組織化ののち、人身保護令状 Habeas Corpus の立法を実施。インパクト：Bahia に就任。Ops: Brazil で参政権を実施し、これを民主主義国とした。
- b. 緑アクション。2個のアイデアで組織を実施。Ops: Kongo で2回の参政権を実施。反啓蒙思想：目標までバリアー10枚となった。
- c. 白アクション。草の根運動 Grass Roots を組織（4ゴールドものコストを要したが、参政権を持つカードの中で最も安価なのが草の根運動だった）。Ops: Kongo で西欧化と参政権を実施。反啓蒙思想：目標まで自由民4個。

09. GAME ROUND 9 (1825-1830) 協力の時代最後の3ターン

- a. 赤アクション。造船(Java Sea)と資金調達者。2回の砲艦外交により、East Indies と India の禁輸をそれぞれクレイムした。反啓蒙思想：奴隷商6枚に対してマップ上の駒は6個（海兵隊3個、ポスト1個、London と Caribbean の基本アドミン）となり、赤プレイヤーはこの回避を達成した。
- b. 緑アクション。資金調達者と草の根運動 Grass Roots の組織（5ゴールド）。Ops: Ottomans で3回の参政権と、教育を実施。反啓蒙思想：目標までバリアー4枚。
- c. 白アクション。組織化ののち、Marantha に就任。Ops: India で2回の西欧化と、教育を実施。Simon のコメント「私のターンの開始時点で、自分の反啓蒙思想を回避するために奴隷2個の解放、また緑の反啓蒙思想の回避のためにバリアー4枚の除去が必要だった。私はこの両方を達成することはできなかった」

010. 得点集計(1831-1836)（史実では1833年に大英帝国内の奴隷が解放された）

China, Japan, East Africa, East Indies に奴隷制度が残された状態でゲームは終了となった。27枚のバリアーが残されているため、（25枚以下が目標となっている）緑プレイヤーは失敗となった。奴隷商よりも多く赤エージェントが配置されており、自由民も15個配置されているため、赤と白のプレイヤーはそれぞれ目標達成に成功した。一人のプレイヤーが失敗したため、今回のゲームは競争の時代に突入せずに終了となる。その代り、目標達成に成功した各プレイヤーはそれぞれの得点を合計して共同得点を計上する：



- a. 勝利パイル。赤 15+白 16（6VP となる風土病2枚を含む）=31.
- b. マップトークン。赤 6+白 13（反体制派の 5VP と工場の 1VP を含む）=19.
- c. 最終共同得点。50VP（共同勝利にはギリギリの得点である）

USA は奴隷制度を廃止した工業化された神権君主国となっており、この内訳は以下：

近代国家の USA に、クー・クラックス・クラン Ku Klux Klan のバリアー、白の工場が配置。Virginia に赤ミープル 2 個、Caribbean に緑ミープル 1 個が配置。

Ottoman Empire は民主主義の農業国となっており、この内訳は以下：

農業国の Ottoman にドボリャーネ dvoryane (封建領主) のバリアー、St.Petersburg に緑エージェント 1 個、緑自由民 1 個が配置。

ゲーム終了時の権利章典と一般意思

ENDGAME BILL OF RIGHTS AND GENERAL WILL

Constitutional lawsuit,
purged if a Revolution is globalized.

BILL OF RIGHTS 1689-1704

John Locke

Both the Bill of Rights of England (1689) and the USA (1791) were inspired by John Locke and regulate government power while establishing specific protections of individual liberty. They differ from Democratic Law in articulating fundamental inalienable principles that are not subject to the vote.

Constitutional lawsuit,
purged if a Revolution is globalized.

EASTERN IDEA

WESTERN IDEA

Democratic plebiscite
limited to 5 cards total.

GENERAL WILL 1762-78

Jean-Jacques Rousseau

Rousseau redefined liberty as obedience to a supposedly infallible "General Will", with your "true self" as the state. "The State is you, and others like you, all seeking your common good!" This redefinition has excused oppression by countless dictators in totalitarian democracies.

Democratic plebiscite
limited to 5 cards total.

WESTERN IDEA

WESTERN IDEA

用語集 GLOSSARY (太字のゲーム用語は本章で定義されている)

アクション Action - 各ゲームターンのフェイズ F において、2 回実施されるゲーム手順。

隣接 Adjacent - 1 本の境界 Border を共有している 2 個のスフィア Spheres は隣接の関係にある。ある境界はそれが縁となっているスフィアと、その隣接スフィアに隣接している。あるアイデア Idea に記載されている有効なフリーダム Freedom は、同スプレー Splay 内でその上下に位置している他のアイデアと隣接の関係にある。

アドミン Admin (B2) - 各港 Port に対応したアドミンスポットに配置されているエージェント Agent。これらは英国植民地 (赤)、伝道所 (白)、貿易港 (緑) を表している。アドミンは就任 *post* (F4), インパクト *impact* (M2), 法律 *law* (K6.5) により配置され、クーデター *coups* (F4) かヘイトキル *hate kill* (I2) による殉死 *Martyrdom* で除去される。

~~エージェント Agency (F0,G0) - プレイヤーはエージェント Op またはアクション Action を実施する場合、対応する象港 Elephant's Port に白色のアドミン Admin を配置していなければならない。近代国家 Modern State においては、アドミントークンが配置されていない場合でも、勝利判定時においてのみは基本アドミン *default admin* (K8) が配置されているものと見なされる。~~

エージェント Agent (A5.1) - その配置場所により異なる機能を持つポイントトークン：ファイナンス (ファイナンスボードの資本、富、負債)、組織 (アイデア Idea カード)、革命派 (革命 Revolution カード)、アドミン Admin (マップ)、海兵隊 Marine (船)。

エージェント 2 乗コスト Agent-Squared Cost - 対象となるカードに現在配置されている (すべての色の) エージェントの数を 2 乗した (0,1,4,9 となる)、支払いに必要なゴールド。エージェント 2 乗コストは訴訟 *lawsuit* (G6a) と国民投票 *plebiscite* (G7), 組織 *syndicate* の配置 (F2), 革命介入 *join revolution* (F6) のアクションで使用される。

無政府状態 Anarchy (B2) - 市民暴動を表す黒ディスク。無政府状態を 2 枚配置されているスフィア Sphere は、フェイズ I4 の手順において 1d6 のポグロムロールを実施しなければならない。あるスフィアの無政府状態が上限を超えた場合、難民 Refugees が発生する。フェイズ K において、あるスフィアに無政府状態と反体制 Dissidents の双方が配置されている場合、革命 Revolution が蜂起する。

- **無政府状態ディスクの退行 Regressing Anarchy Disks.** 無政府状態は、キル *Kills* や殉死 *Martyrdoms* の対象となる反体制派が存在しない場合、汚職 *corruption* (E7), ポグロムロール *pogrom roll* (I4.6) によりマップ上に戻される。
- **無政府状態ディスクに対するクレーム Claiming Anarchy Disks.** マップ上の無政府状態は、砲艦外交 *gunboat diplomacy* (E5) と革命法 2 *revolutionary law 2* (K6.2) によりクレームされる。これは実施プレイヤーの勝利パイル *Victory Pile* に追加される。これらはゲーム終了時に各 1VP として計上される。
- **ディスクの管理 Disk Management.** 本ゲームに収録されている無政府状態の黒ディスクは 18 枚固定である。これらはプールに入れられることはない。このディスクが退行 *Regressed* によりマップ上に戻される場合、実施プレイヤーの勝利パイル *Victory Pile* から取り出すが、所持していない場合は (実施プレイヤーが選択する) 他のプレイヤーの勝利パイルのものを使用する。マップ上のディスクがクレーム *Claimed* された場合、実施プレイヤーの勝利パイルに追加される。
- **難民 Refugees.** 各スフィア Sphere には、無政府状態を 2 枚まで配置できる。3 枚目が追加された場合、これは隣接スフィア *Adjacent Sphere* に配置しなければならない。対象のスフィアも一杯である場合、これに代えて隣接スフィアに対する難民流出の連鎖が発生する。
- **暗黒時代 Dark Age.** すべての無政府状態がマップ上に配置された場合、ゲームは終了となる。

Tip: 時には革命を蜂起させるために無政府状態を必要とする場合もあるが、最終的な勝利のためにはマップ上の無政府状態を排除してゆく必要がある。

バリアーBarrier (B6) – 自由に対する政治的障壁を表した赤、白、紫の各チットで、各スフィア Sphere の上側か下側に配置される。最終集計 **final scoring (J6)** の手順において、クレイム **Claimed** された各バリアーは **1VP** となり、また残されたバリアーに対応した民主主義、神権政治、共和主義によりプレイヤー毎の追加 **VP** が発生する。

- **赤バリアーRed Barriers** は左派による経済的奴隷制度であり、奴隷や農奴からの生産物の強制徴収が含まれる。¹⁰⁶
- **白バリアーWhite Barriers** は右派による知的奴隷制度であり、思想や信念を強要するものである（国家宗教への改宗、徴兵、¹⁰⁷ 検閲、¹⁰⁸ 等）。
- **紫バリアーPurple Barriers** は自由貿易を妨げる重商主義による禁輸措置である。
- **奴隷商 Slavers** と**無政府状態 Anarchy** はバリアーとは見なされない。

バリアーコスト Barrier Cost – このコストは**就任アクション post action (F4)**や**奴隷解放 manumission op (G2)**でトークンを配置する際に必要となる。これに要するゴールドは、対象スフィア Sphere に存在するバリアー（赤、白、紫の各チット）の数に等しい。¹⁰⁹

境界 Border – 2枚のマップカード Map Cards間の間隙。例えばBrazilは東側と西側の2本の境界を有している。船型アイコンが記載されている場合、これは海境界 Sea Border である。

クレイム Claim (A4.4) – チットまたはディスクをプレイヤーの勝利パイル Victory Pile に追加する行為。これらはゲーム終了時にそれぞれ **1VP**（**風土病 Disease** は **3VP**）として計上される。

汚職 Corruption (E7) – 勝利パイル Victory Pile から（存在するのであれば）バリアーBarrierの1枚を対象のスフィア Sphere に戻す。

ダイス 2乗コスト Dice-Squared Cost – **密貿易ロール piracy roll (E6)**に要するコスト。ロールに使用したいダイスの個数を決定し、この2乗に等しいゴールドをコストとして支払う。例えばプレイヤーが2個のダイスをロールする場合、このコストは4ゴールドとなる。

¹⁰⁶ 奴隷狩り人 **Slave-Catchers** には、ブラジルの一攫千金を狙うポルトガル人バンデイランテス **Bandeirante**（訳注：奥地探検者）、アフリカのインバングラ族 **Imbangala** のコンゴ人狩り（風土病の危険があるため、西欧人がアフリカの奴隷狩りに従事した例はほとんどない）、オスマン帝国の奴隷専門交易商、アメリカのブラッドハウンド **Bloodhounds**（1850年の逃亡奴隷法に関わる追跡者）、クイーンズランドやフィジーの砂糖農場、オーストラリアの真珠採ダイバー、ペルーのグァノ鉱山などの産業に労働者を強制的に連行したブラックバーダー **Blackbirders** などが含まれる。1859年以降、ブラックバーダーによる海上取引は、英国の対奴隷船任務に従事したオーストラリア戦隊の妨害を受けた。しかしココナツ飢饉などによる家庭の貧困もあり、こうした島民のうち誰が自発的なのか、誘拐や詐欺かの判別は困難だった。

¹⁰⁷ 徴兵 **Conscription** は英国においては長らく違法だったが、王立海軍の員数調達のための「プレス・ギャング」**press gangs** は、エリザベス朝時代から合法とされており、ナポレオン戦争の後まで廃止されることはなかった。

¹⁰⁸ 出版の自由 **Freedom of the Press** もまたロック派の思想である。ロックは政府が出版を独占し検閲するという、1695年の免許法 **Licensing Act** に対する反対運動に成功を収めた。出版に免許が不要となったことにより、奴隷制廃止論に関する本や新聞を刊行することが可能となった。残念ながら西側世界においても、例えばテレビ放送の免許のように政府による免許制（そして検閲）は未だ続けられているのである。「人が自分の舌を自分のものだと言えないような惨めな国では、自分自身を何者であると名乗ることもできない。国家の自由を奪おうとする者は、手始めにスピーチの自由を奪おうとするだろう。（中略）思想の自由なくして知恵は存在せず、また万人の権利である言論の自由を欠いた公衆の自由もまた存在しないのである」 - Benjamin Franklin, 1722.（訳注：*The New-England Courant*, Issue 49.（→））

¹⁰⁹ バリアーコスト **Barrier Costs**. 「商業主義の拡大による経済成長（スミスの成長 **Smithian growth** として知られている）は、レントシーカー、徴税官、保護商業主義者、国営独占企業、さらには単なる掠奪者や収奪者と呼び込んだ。こうした寄生者は、しばしば金の卵を産むガチョウを殺してしまうのである」 - Joel Mokyr, *The Industrial Revolution and the Netherlands: Why Did it Not Happen?*, 2000.（→）

風土病 Disease – 黄緑のディスクで、初期配置では **Africa** と **East Indies** の双方の蚊アイコンを覆っている。

これが存在しない状態は、該当スフィア **Sphere** が風土病から解放されたことを表す。象 **Elephant** は黄緑ディスクの配置されたスフィアを移動しないが、実施プレイヤーがいずれかに工場 **Factory** を配置している場合には対象スフィアに進入できる。工場を所有しているプレイヤーは、自身が該当スフィアで何らかの象を伴うアクション *action, op*, インパクト *impact* (H1)を実施した際に、この黄緑ディスクをクレームして自身の勝利パイル **Victory Pile** に追加することができる。一旦クレームされた後は、このディスクが退行 **Regressed** の対象となることはない。¹¹⁰

反体制派 Dissident (I2,E7) – 各スフィア **Sphere** の白スクエアに配置されたミープル。白反体制派は蜂起した動産奴隷/農奴、赤反体制派は公民権を求める自由の闘士、緑反体制派は課税に対する蜂起を表している。反体制派は教育 *literacy op* (G5)により象スフィア **Elephant's Sphere** に登場する。またあるミープルがキル **Killed** された場合（ヘイトキル *hate kill* (I2), 等）や、エージェント **Agent** が殉死 **Martyred** した際（ヘイトキルやクーデター等）にも登場する。あるスフィアの反体制派スクエアが一杯だった場合や、近代国家 **Modern State** である場合、反体制派 1 個に代えて無政府状態が 1 枚配置される。すべての反体制派は、得点 *scoring* (J)ではその色を問わず白プレイヤーの得点となる。

反体制派 2 乗コスト Dissident-Squared Cost – ある革命 **Revolution** を反革命として介入 *joining* (F6)するために必要なコスト。これは対象となるスフィア **Sphere** に現在配置されている他派反体制派の数の 2 乗に等しいゴールドとなる (0,1,4,9 となる)。

破棄 Divest (A4.1) – あるエージェント **Agent** をマップまたはマーケット **Market** から所有プレイヤーのファイナンスボードに戻す行為で、対象となったトークンは中段（富）スロットに配置される。エージェントは資金調達者 *fundraiser* (F1.1), 殉死 **Martyrdom**, グローバル化 **Globalization**, 文化拡散 *cultural diffusion* (H3), 革命の成功 *Revolution success* (K4), 民営化 *privatization* (L1.1)の各手順により破棄される。

象 Elephant  – ビクトリア朝英国が外交的に重視している地域を示した港 **Port** に配置されるトークンで、一般的に立憲君主制と自由貿易を促進している。プレイヤーが自身のターン中に、ファイナンスボード上で象アイコンが記載されているアクションか *op* を実施する場合、このプレイヤーは実施対象の港に象を移動させなければならない。プレイヤーはターン中に 1 回のみ象を移動させることができ、同プレイヤーは自身のすべての就任、奴隷解放、西欧化、教育、参政権をこのスフィア **Sphere** で実施しなければならない。あるプレイヤーが象アイコンの記載されたアクション、*op*, インパクトをいずれも実施しなかった場合、象トークンは象歩き *walk* (H2)を実施する。この配置場所はインパクト *impacts* (M6)におけるバリアー **Barriers** に対するクレーム **Claim** の対象となるスフィア **Sphere** や、ヘイトロール *hate roll* (I2)による犠牲者のキル **Killed** が発生する港も決定する。¹¹¹ 象は風土病 **Disease** が存在するスフィアや、近代国家 **Modern** に移動することは

¹¹⁰ 蚊媒介病 **Mosquito-Borne diseases** は、オーストラリアとアメリカの先住民がユーラシアの疫病で抹殺されたように、アフリカの初期の西欧植民地に被害をもたらした。しかし産業革命の技術で開発された（キニーネのような）医薬品と蒸気航法は、1811年から1914年にかけての「アフリカ分割競争」**Race for Africa**を引き起こした。しかし今日においても、特にアフリカにおいてはマラリアが最も多くの人間を死に至らしめており、不幸にも DDT の使用が停止されてからは、この被害は年間数十万人にも及んでいるのである。

¹¹¹ 本ゲームにおいては奴隷制度とは無関係だった肌の色 **Skin Color** の要素は含まれていない。オスマン帝国や一部の西欧植民地においてのみ、こうした身体的特徴によって過去の奴隷状態を推測することができる。これは奴隷を簡単に入手できる最後の地域がアフリカだったという歴史的事実の結果である（脚注「なぜアフリカ」**Why Africa?**を参照）。朝鮮の皇帝は、彼の（中国への献上物となる）奴隷を朝鮮の人々とは身体的に区別がつかないにも関わらず「別の人種」と記していた。「我々は祖先から、この奴隷という生き物は我々とは別の人種であり、彼らが正しい人間になることはない」と教えられてきた。祖先の教えに反することは、我々の社会の秩序を危険にさらすことになる」 - 忠烈王, 1300年頃。

ない。¹¹² 例外として、すべての非近代スフィアが風土病 **Deseased** となっていた場合、象は風土病スフィアに進入できる。象が進入可能なスフィアが存在しなくなった場合、象はゲームから除去される。

移住 Emigrant – 近代化 *modernization* (K5)により拡散された反体制派 **Dissident**. これは他のスフィアに移動し、移動先で自由民 **Freedman** となる。風土病 **Deseased** が存在せず、最低 1 個の奴隷が存在するスフィアの中から、最もバリアー **Barriers** の数が少ないスフィアを選択する。¹¹³

啓蒙思想 Enlightenment  – 18 世紀の理性の時代 **Age of Reason** の西欧で主流となった哲学。啓蒙思想のアイデアは、社会の基礎単位¹¹⁴とその権威と正当性の根拠を、その社会の構成員個人に求めるものである。啓蒙思想の主流のアイデアは理神論 **Deism** であり、この宇宙が創造されたのちは神の支配を離れ、自然法が人間とその良心を形成していると考えられた。

工場 Factory – 産業革命 **Industrial Revolution** を参照。

ファイアブランド Firebrand  – 各アイデア **Idea** の左上に記載された番号。これは該当カードの行動主義的なレベルを、1 (原理主義的指導者) から 99 (臆病な理論家) までの値で評価したものである。**Advanced game** においては、このファイアブランドの値が最も小さなアイデアが、革命 **Revolution** の蜂起 *lanched* (K1)に繋がるものとなる。

最初の革命派 First Revolutionary – K1c 参照。

建国の父 Founding Fater – (例：訴訟による権利章典 **Bill of Rights** か、国民投票による一般意思 **General Will** の) 各スプレー **Splay** に最初のグローバル化 **Globalize** カードを配置するプレイヤーは、該当する初期スプレー **Starting Splay** (**Lock** または **Rousseau**) のカードの方向を決定しなければならず、これによる 2 個のアイコンが最初のフリーダムペア **Freedom Pair** となる。一旦設定されたなら、この方向は今回のゲーム中は固定されたままとなる。建国の父は肅清 *purges* (K7)と数の暴力 **Tyranny of the Majority** の影響を無視する。

¹¹² 象 **The Elephant** は、共和党のアイコンとして **Lincoln** の選挙運動に使用され、偉大な風刺画家、共和党员、奴隷制廃止論者である **Thomas Nast** によって広められた。またこの象は **Sierra Madre Games** では奇妙な伝統となっており、**Megafauna, Greenland, Neanderthal, Pax Renaissance, John Company** の各ゲームで名脇役として登場してきた。

¹¹³ 「我に与えたまえ、疲れ果て、貧しい、」**Give Me Your Tired, Your Poor..** (訳注: 自由の女神の台座に刻まれた **Emma Lazarus** の 14 行詩 “**The New Colossus**”の一節。「疲れ果て、貧しい、自由を求める群衆を、我に与えたまえ」と続く) 19 世紀において、移民たちが目指した目的地はアメリカ合衆国だった。また 1865 年に南部の奴隷制度が崩壊したのちも、アメリカ北部の黄金時代は続いていた。彼女の国境は完全に開放されており、誰もが歓迎された。急成長する経済はインフレとは無縁で、1820 年から 1850 年と 1865 年から 1900 年の 2 回の好景気を経て、物価は半減した。こうしたすべては、アメリカが共和主義から民主主義へと変貌した 20 世紀初頭に終焉を迎えた。この時期に最初の人種差別的移民法が可決され、また連邦政府は通貨供給量を抑制した。金本位制の終了により、恒常的なインフレと定期的な不況が始まった。

¹¹⁴ なぜ個人なのか? **Why the Individual?** 過去においては、社会の基礎単位 **base unit of society (BSU)**はそのカーストだった: 国王、貴族、そして奴隷/農奴。こうした階層はその出自により定められており、各個人の嗜好、能力、意思により変更することができないものだった。(驚くべきことに、こうした不変の人種差別的なカーストは、ハイチやインドのような地域では最高裁判所からも支持されているのである) 啓蒙思想家たちは、個人こそがその社会の意思を決定する基礎単位であると主張した。理神論の立場に立つ啓蒙思想家たちは、個人だけが魂を持ち、罪を犯し、またそれにより死後裁かれるのだと主張した。(例えば、奴隷はその地位ではなく、その意思による言葉と行動によって裁かれるのである) こうした考えから啓蒙思想の宗教家たちは、個人はその犯した罪、そして自身の言動によってのみ処罰されると主張した。反啓蒙思想の立場をとる集産主義 **Collectivist** の哲学者たちは、新たな **BSU** を提唱した。例えばマルクス主義 **Marxism** や連邦主義の下では、労働者階級のすべての個人は交換可能な単位であり、個々の功績や労力に関わらず同一の賃金が支払われる。これとは異なる別の集産主義的 **BSU** としては、社会 (社会主義)、支配民族 (ファシズム)、多数派 (民主主義)、そして人種 (優生学と社会的ダーウィン主義) などが挙げられる。あらゆる集産主義において、誰かがそれが集団の利益となると判断された場合、その個々の構成員は道徳的に犠牲とされることや、奴隷化される可能性が存在するのである。

自由民 **Freedman** – マップ上の奴隷スクエアに配置されたすべてのミープル：白=キリスト教徒、緑=企業家、赤=市民。¹¹⁵ 反体制スクエアに配置されたミープルは反体制派 **Dissident** であり、自由民とは見なさない。

フリーダムペア **Freedom Pair** – ふたつのスプレー **Splays** のうち一方内で、互いに有効かつ隣接 **Adjacent** するフリーダムアイコン **freedom icons**()のペア。これらは権利章典 **Billof rights** で「権利」**right** を、一般意思 **General Will** で「合法性」**legality** を形成する。またこれらには道徳 **Moralities** (黒アイコン) – キャンドルと彗星と、政治 **Politics** (赤アイコン) – 羽根とアンロックの 2 種類が存在する。10 種類のフリーダムペアが存在し、それぞれ以下のイデオロギーに対応している：

- **黒 Black-黒 Black.** 啓蒙思想の哲学で、それぞれ宗教的道徳 (彗星-彗星)、合理主義 (キャンドル-キャンドル)¹¹⁶、論理の実証主義 (彗星-キャンドル) に基づいている。この最後の例には、信仰と理性を調和させるため汎神論に近い立場をとった **Franklin** や **Newton** のような科学者が含まれる。¹¹⁷ 彼らは思想家であり、活動家ではなかった (このため **Ops** は少数にとどまっているのである)。
- **赤 Red-赤 Red.** 道徳とは無関係の活動家で、**実利主義 pragmatism** (原則や道徳に関係なく現実的であると思われる行動をとる)、**ポリロギズム polylogism** (理性と道徳の双方が主観的または文化的に偏っているという考え)、**行動主義 behaviorism** (自由意志は存在せず、動物的本能が人間の行動を促すという考え) などの賛同者。これには平等主義者¹¹⁸ (羽根-羽根)、理想主義者¹¹⁹ (羽根-アンロック)、民兵 (アンロック-アンロック) などが含まれる。
- **黒 Black-赤 Red.** 超自然 (彗星) または自然 (キャンドル) に基づき、知識 (羽根) または経済活動 (ロック解除) を促進する、原理に基づく活動家。(原理 **principle** とは客観的真実であり、人間の欲求や世論に関わらず、すべての時代、場所、文化に当てはまるものである) この (彗星-羽根) フリーダムペアは、社会的病理の感情的、人道的作品を生み出すアーティストを意味している。

ギャップ **Gap** – マーケット **Market** を構成する 6x2 の配列の空きスロット。

¹¹⁵ 「奴隷 **Slave** とは、自分の意思に反する労働を強いられている人である：これは鎖、鞭、銃など、他人からの物理的な力により強えられる。こうした強制力がなければ、彼は逃げ出してしまふことだろう。一方自由労働者は、自身が選んだ好ましい労働に就いている人であり、これを守ることができるのもまた物理的な力のみなのである」 - **George Reisman, Capitalism, 1998.**

¹¹⁶ 合理主義 **Rationalism** は、理性だけによりあらゆる事柄が推論できるというアイデアである。この問題は、感覚から与えられたような事実を除外する傾向にあるということである。このため運動についての合理主義的な仮定から構築された **Descarte** の物理学には大幅な間違いが含まれており、対して「(事実が存在しない事柄について) 私は仮説を作らない」というモットーに基づいて導かれた **Newton** の物理学は本質的に正しく、今日まで科学の基礎として残されたのである。 - **Shawn E. Klein, 2010.**

¹¹⁷ 倫理 **Ethics** は、啓蒙思想家たちにより人間性に科学的手法を適用して導かれた自然法則で、科学的探究の対象とはならない神聖で神から与えられたものと対置するものとされた。このため **Newton** 派の科学は道徳と奴隷制度廃止論に大きな影響を与え、その後の産業革命 **Industrial Revolution** を生み出したのである！ほとんどの啓蒙思想家(#27, #31, #37, #38, #39, #43, #44, #45, #46, #47, #49, #52, #54, #56, #60, #61, #63, #66, #102, #119, #120)は理神論者であり、彼らは奇跡や神の介在には異を唱えたが、自然法は神聖なものであると見なした。理神論は「神は自身の法に従わねばならないのか？」や「それが正しいのか、それとも神に委ねられた少数者しか知ることができないのか、論理的に知ることができるか？」といった疑問を回避しようとする試みでもある。

¹¹⁸ この平等主義 **Eglitarianism** は社会階級の上の平等主義を指しており、個人の能力と財産は国家に委ねられることを意味しているため、法の前の平等を求める啓蒙思想とは対照的な立場である。

¹¹⁹ 理想主義 **Idealism** は、意識こそが最重要であり、現実是从属的で究極的には非現実または不可知であるとする認識論である。**Matrix** や **Inception** のような人気映画は、客観的な世界を幻想として描き、主観的な意識により創られた世界を支配するという観点から理想主義的である。ドイツの理想主義者たちは、理性の時代の終焉を招いた反啓蒙思想の旗手であり、今日主流となっている主観主義哲学の基礎を築いたのである。

グローバル化 Globalize – あるアイデア Idea か革命 Revolution をマーケット Market からスプレー Splay の一方に移動させる行為で、立法 *legislate*, 訴訟 *lawsuit*, 国民投票 *plebiscite*, 革命法 *revolutionary laws* (K6.8) の各手順により発生する。グローバル化されたカードは公衆の知識となるため、これによる Ops は失われ、配置されていたすべての組織 Syndications と革命派 Revolutionaries は破棄 Divested される。破棄されたエージェント Agents は、さらに国有化 Nationalization (L1.1) される場合もある。

- 訴訟 **Lawsuit**, 国民投票 **Plebiscite** によるグローバル化(G6,G7). これらのグローバル化に有効 **Viability** の判定は不要で、ボーナス訴状 *bonus petition* (L) も発生する。
- 立法 **Legislation** によるグローバル化(F5). 実施には有効 **Viability** の判定が必要で、インパクト **impact** (M) も適用する。
- 建国の父 **Founding Father**. 対象のスプレーに対して最初にグローバル化を実施したプレイヤーは、対応する初期カード (Locke または Rousseau) の方向の固定を実施する。
- マニフェスト **Manifesto**. グローバル化を実施したのちに、マニフェスト *manifesto* (K3) が発生していないか、各革命を確認する。

ゴールドの生成 Gold Generation (B3) – ある Op やアクション Action が要コスト **costly** (ゴールドの支払いが必要) であった場合、プレイヤーは自身のファイナンスボード上でエージェント Agents を下方のボックスに移動することにより必要なゴールドを生成しなければならない。プレイヤーは各エージェントを自身のボード上で 1 段下 (資本から富へ、または富から負債へ) に移動させる毎に 1 ゴールドを生成する。¹²⁰ 例えばあるプレイヤーが資本 1 個、富 5 個を配置しており、4 ゴールドを必要とする場合、資本から富へ 1 個、続けて富から負債に 3 個移動させれば良い。すべて負債に配置されており、破棄できるものもない場合については(N2a)を参照。¹²¹

アイデア Idea (B4) – ファイアブランド値 **Firebrand Rating** の記載された各山札。革命 **Revolutions** と同様に、マーケットカード **Market Card** の一種である。¹²²

¹²⁰ 本ゲームではエージェントの移動により消費 **Consumption** を再現している。従って資本は富を生み出すために消費され、富は負債を生み出すために消費されるのである。啓蒙思想家の経済学者たちは、消費には非生産的と生産的の 2 種類の消費が存在することを認識した。パンは前者 (富から負債) であり、パンを焼く小麦粉の消費とオーブンの消耗は後者 (資本から富) に相当する。小麦粉とオーブンは資本の例であり、富 (この例ではパンであるが、富には食料から自由まで、人間のあらゆる価値が含まれる) を生み出すために生産的に消費されたものである。資本財を生産するための労働の割合が生産的な消費を相殺する以上に大きい場合、資本蓄積が発生する – 資本財自体の供給が増加するのである。

¹²¹ 金本位制 **Gold Standard**. 大英帝国は、1816 年に王立造幣局 **Royal Mint** が本位金貨として新たなソブリン金貨を導入した後、1821 年に初めて 100% の金貨との兌換が開始された。こうした基準制度は、通貨システムに対する政府の介入を妨げる役割も果たしていた。今日とは異なり、政府は単に紙幣を刷りさえすれば、銀行の預金者たちを犠牲に負債から逃れることができる、というわけにはいかないのである。

¹²² アイデアの古典理論は、観測された事象とそれらの自然界における関係を、ある意識の中で言葉の単位として操作する手法として **Lock (1690)** により導かれた。これらの言葉と定義は、あるアイデアや概念の本質を既知のものとは未知のもの双方を含めて包括したものとなる。「自由」のような有効なアイデアは自然法則に基づいているため、すべての文化に普遍的なものである。**Kant (#47)** はこれに対し、こうしたアイデアは客観的な世界とは関係なく、人工的な文化により創られたものであると主張した。従って「アイデア」や「概念」はその定義と同一であり、思考は言語と同一であり、何らかの現実により構成されたものではないとした。**Kant** に続くほとんどすべての現代哲学者らは、古典理論を否定した。これはウォーフ主義 **Whorfianism** (訳注: 言語的相対論) が他の文化や言語の人々とコミュニケーションをとることは不可能であり、宣教師の活動は無駄であり、奴隷制度に善悪などなく、外国人はシェイクスピアはもちろん、あなたが天気について話していることすら理解できないと主張したような、ポストモダンの誤謬である。

産業革命 Industrial Revolution (K6) – プレイヤーは自色の工場キューブを 1 個、近代化に伴う法律 *law* のオプション(K6.7)により建設し、マップ上に配置することができる。これはゲーム終了時(J6)に 1VP 以上の価値を持つことに加え、造船アクション *shipbuilding actions (F3b)* のコストを低下させ、任意の場所の風土病 *Disease* ディスクをクレーム *Claiming (H1)* することができる。これは急激な工業化に伴う生産性、富、健康、エネルギー獲得などの飛躍的な工場を反映したものである。¹²³

キル Kill – ヘイトロールにより、赤、白、緑の自由民 *Freedman* が該当スフィアで *Sphere* の反体制派スクエアに送られること。キルの対象となる色は、対応するバリアー *Barrier* に記載されたダイスアイコンの色として指定されている。該当色のアドミン *Admin* が存在している場合、実施プレイヤーは自由民のキルに代えてこれを殉死 *Martyr* させることができる。キルは象が配置されている港 *Port* (スフィア *Sphere* ではない) でのみ発生する。あるキルが「フラストレーション」 *frustration* のアイコンを指定しており、この対象色を適用できる相手が存在しない場合、(対象スフィアが圧政状態 *Tyranny* にある場合) 何も発生しないか、(圧政状態にない場合) 民衆のフラストレーション *frustrated mob (I3)* による退行 *Regresses* で無政府状態 *Anarchy* が 1 枚発生する。反体制派スクエアが一杯である場合 (または近代国家 *Modern State* であり存在しない場合)、死亡したミープルはプールに戻され、このターンプレイヤーは退行により無政府状態ディスク 1 枚を配置する。

解放 Liberte - 奴隷解放 *manumission* または西政化 *westernize op* の結果として、ミープル 1 個を該当マップの奴隷スクエアに配置する。このミープルは自由民 *Freedman* と呼ばれ、¹²⁴ プールから取り出される。

多数派 Majority (G4) – 象港 *Elephant's Port* において、自色トークン数が奴隷 (空白の奴隷スクエア) と他色トークンの合計数より多い場合に達成される。これは参政权 *suffrage (G4)* において重要となる。

TIP: 緑プレイヤーはゲーム開始時に *France* の *Nantes* で多数派を占めている。

海兵隊 Marine (F1,F3,G1) – 船の上に配置された赤のエージェント *Agent*。各船には 1 個まで海兵隊を配置することができる。海兵隊が配置された船は軍艦 *Warship* であり、配置されていない船は商船 *Merchantman* となる。赤プレイヤーが英国議会 *Brithsh Parliament* を代表しているため、このプレイヤーのみが海兵隊を登場させることができる。これらは資金調達者 *fundraiser (F1)* か造船 *ship-building (F3)* の各アクション、または海事 *maritime op (G1)* の手順により商船に配置される。この実施に必要な赤エージェントには、同プレイヤーの最上段のファイナンスエージェントが使用される。海兵隊はキル *killed*, 虐殺 *massacred*, 殉死 *martyred* の対象となることはない。

マーケット Market (A4.2) – 東方 *East* (左) と西方 *West* (右) の 2 列で構成される。各列には 6 枚の表面のアイデア *Idea cards* カードが存在し、2 枚ずつの 6 段に配置される。各列のカードはそれぞれ東方と西方のアイデアデッキから引かれる。格段はそれぞれ固有のマーケットコスト *Market Cost* を持つ。

¹²³ 「非常な長きにわたってすべてが悲惨な状態が続いていたが、そこに産業革命が起こったのである」 - Luke Muehlhauser, *Three Wild Speculations from Amateur Quantitative Macrohistory*, 2017.(→)

¹²⁴ 二分心の奴隷 *Bicameral Slaves*。我々と他の動物との一線を画しているものは何だろうか？他の動物たちは利己的遺伝子を唯一の受益者とする行動の奴隷となっているが、私たちは自分たちの道徳システムの受益者をどのように選択しているだろうか？なぜ私たちは道徳システムの認可を欲しているのだろうか？なぜ私たちは文化に関わらず、こうした権威を与える高位者を認知する能力を持って生まれてくるのだろうか？礼拝、服従、忠誠心、暗示、それともカリスマ？心理学者の *Julian Jaynes* による注目すべき理論によれば、意識と自由意志の双方が、(自然選択の産物ではなく) 言語技術の発達により生み出された技術的発明であると結論付けられている。人間の(前意識のような)二分心に存在する精神的階層により、服従と奴隷制は意識がどのように形作られるかにより生み出された産物なのである。この二分心論に関するさらなる考察は、私のゲームである *Bios: Origins* で見出すことができるだろう。- *Julian Jaynes*, 『神々の沈黙 - 意識の誕生と文明の興亡』 *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1990.

マーケットコスト **Market Cost** – 組織アクションにおいて、対象となるアイデア **Idea** のマーケット内の段に応じて支払われるコスト。最下段のコストが **0** ゴールド、その上段が **2** ゴールド、**3** ゴールド、**4** ゴールド、**5** ゴールドと、デッキに近づくにつれて高額となる。

殉死 **Martyrdom (I2)** – マップ上のアドミンエージェント **Admin Agent** が非自発的に除去される行為で、同エージェントは破棄 **Divestd** され所有者のファイナンスボードの富ボックスに送られる。殉死はクーデター **coups (F4,M2)** とヘイトキル **hate kills(I2)** により発生する。

- **反体制派 Dissident.** 殉死は常に対象エージェントと同色の反体制派 **1** 個を発生させ、これは**殉死の発生した**スフィアの反体制派スクエアに配置される。
- **無政府状態 Anarchy.** 対象となる反体制派スクエアが一杯であり反体制派を追加することができない場合、ターンプレイヤーはこれに代えて退行による無政府状態 **1** 枚を配置する。

虐殺 **Massacre (I4)** – 反体制派 **Dissidents** や無政府状態 **Anarchy** を発生させず、トークンを除去してプールに送る行為。これは**革命の失敗 failed revolutions (K2)**や**ポグロム pogroms (I4)**により発生する。

近代国家 **Modern State (K8)** – 近代面に裏返されたスフィア **Sphere**。これは**革命の成功 successful Revolution (K5)**により発生し、永続的な効果となる。象は近代国家には進入せず、近代国家となったのちは英国の干渉を受けることはない（そしてすべてのプレイヤーは英国の奴隷制廃止論者である）。近代国家は引き続き**就任インパクト post impact (M2)**, 移住 **Emigration**, 腐敗 **corruption**, 難民 **Refugees** の影響を被る。

道徳 **Morality** – 黒いフリーダムアイコンで、啓蒙思想 **Enlightenment**()と神秘主義 **Mysticism**()が存在する。道徳アイコンは赤アイコン（行動主義）の基盤となる自然または超自然的な思想を提供する。¹²⁵

国有化エージェント **Nationalized Agent (E2)** – グローバル化 **Globalization** の手順において、赤プレイヤーのファイナンスボードに捕らえられた白/緑プレイヤーのエージェント。この捕獲は訴訟または国民投票に伴う**ボーナス訴状 bonus petition (L1.1)**により実施できる。このエージェントは赤プレイヤーにより彼の色のエージェントと同様に操作されるが、**インストール installed (E3)**に使用することはできない。

オペレーション **Op (G)** – 多くのアイデアカード **Idea cards** には、そのカードが提供可能な **Ops** が同カード右端のコラムにアイコンとして記載されている。あるアイデアに配置されている各組織 **Syndication** や革命 **Revolution** は、該当カードの **Op** を各ターンに **1** 回まで使用できる。該当 **op** が使用済みであることを示すため、使用したエージェント **Agent** を対応する **op** アイコン上に配置すること。

政治 **Politics (B4)** – 赤いフリーダムアイコンで、左派()と右派()が存在する。¹²⁶羽根アイコンは知的自由 **intellectual freedom** を表している：思想の表明、良心に基づく宗教の選択、自己決定権、自身の幸福に従った婚姻、望む場所への移動、等の個人の権利である。知的自由は左派の政治姿勢と関連している。アン

¹²⁵ 道徳 **Morality** は伝統的には神から与えられた意思決定のための慣例である（本ゲームにおける彗星アイコン）。しかし超自然または神秘主義的な権威は、その定義上これを研究するために理性、科学、そして論理を適用することができないという欠点を抱えている；知られざる超越者からもたらされる聖典や啓示を待つ必要があるのである。啓蒙思想の哲学者たちは、物理学における理論に基づいた成果をもとに、論理学や社会学の分野でも理論による研究（本ゲームにおける蠟燭アイコン）を試み、世界規模の奴隷解放を含む人間社会に革命をもたらす素晴らしい成功を収めた。**Descartes (#35)**, **Newton (#39)**, **Locke (#109)**, **Franklin (#44)**, **Paley (#55)**, **Darwin (#66)**といった啓蒙主義思想家たちは、基本的に相容れないものである自然と超自然を結びつける試みとして、理神論を作り上げた。宇宙は高度な超自然的意識か、自然法のいずれかにより運営されている。しかしいずれも最高位にはなり得ないのである。**Spinoza (#37)**は論理の次の段階として、神学的/超自然的存在の関与のない完全な理性に基づいた、注目すべき論理システムを定義した。この業績は反啓蒙思想批評家のひとりから「悪魔自身の地獄でねつ造された本」と呼ばれ、彼はユダヤ教から追放されることとなった。

¹²⁶ 「政治 **Politics** とは、適切な社会システムにおける基本的自由を定義するための評価基準の哲学である」 – **Ayn Rand, Philosophy: Who Needs It?, 1982.**

ロックアイコンは、**経済的自由 economic freedoms** を表している：自己生産物の所有、自身で仕事や製品を契約し、自身で退職や転職を決める、個人の権利である。経済的自由は右派の政治姿勢と関連している。¹²⁷

プール Pool (C3) – すべてのプレイヤーの未使用トークンの保管場所（備品置き場）。プレイヤーが追加のトークンを必要としているが、プールに該当するトークンが存在しない場合については、トークン管理 **Token Management** を参照。

港 Port (B2) – マップカードに記載された黒い点で、都市名や国名で識別される。いかなるトークンも港に配置されることはない。

難民 Refugee (I4) – あるスフィア Sphere から隣接 Adjacent するスフィアへの無政府状態 Anarchy ディスクの移動。これは既に上限の 2 枚の無政府状態が配置されているスフィアで無政府状態が生み出された場合や、同スフィアへの無政府状態の移動により発生する。このような 3 番目の無政府状態が追加された場合、プレイヤーはこれに代えて隣接スフィアを選択し、該当スフィアに同ディスクを追加しなければならない。この対象となったスフィアも一杯である場合、難民の移動は隣接スフィアへと連鎖してゆく。¹²⁸

退行 Regress – 勝利パイル Victory Pile からチットまたは無政府状態 1 枚を取り出し、マップ上のあるスフィア Sphere に配置する。**無政府状態 Anarchy の手順**において、この対象となる勝利パイルは可能な限り実施プレイヤーのものを使用するが、対象が存在しない場合は任意のパイルを選択して使用する。退行は**汚職 corruption (E7)**と**革命の失敗 Revolution failure (K2)**の手順で発生し、対象のチットは元々配置されていたスフィアに配置しなければならない。無政府状態は**キル Kill**または**殉死 Martyrdoms**の手順において、反体制派が過剰に除去された場合に発生する。またこれは**汚職 corruption (E7)**と**ポグロムロール pogrom roll (I4)**の手順においても発生し、さらに 18 枚すべての無政府状態が退行されとゲームは敗北により終了となる。

革命 Revolution (K) – 2 個のフリーダムアイコンが記載された共有カードで、有効 Viability を確認して必要し、同カードにプレイヤーが革命派 Revolutionaries を配置するための 1-4 個の交戦スポットが記載されている。これは K1 に従って**蜂起 launched**し、K6 で介入 **joined**され、K2 で**失敗 fails**し、K4 で成功する。革命とアイデア Idea はマーケットカード Market Cards を構成する 2 種類のカードである。

革命派 Revolutionary (K1c) – ある革命 Revolution の交戦スポットに配置されたエージェント。この革命派が一杯になり、対象の革命が有効 Viable である場合、この革命は成功となる。

海境界 Sea Boarder (B2) – 船型アイコンの記載された 9 か所の境界 Boarder のひとつ。それぞれ奴隷商 Slaver を 1 個、これに加えて船トークンを 1 個まで配置することができる。

奴隷商 Slaver (E6) – 9 個の茶色い船型チットのひとつで、歴史上で行われていた奴隷の捕獲や交易、血の商品の取引を反映している。これらは**砲艦外交 gunboat diplomacy (E5)**の手順において、**密貿易ロール piracy roll (E6)**の結果により沈められる。

奴隷商 2 乗コスト Slaver-Squared Cost – **参政権 suffrage op (G4)**の手順において、ひとつのバリアー Barrier をクレイムするために必要なコスト。これは対象となる象スフィア Elephant's Sphere に隣接する奴隷商の数の 2 乗に等しいゴールドとなる (0,1,4 となる)。

スフィア Sphere (B2) – 2x5 枚の配置でマップ map を構成する 10 枚のカードの 1 枚。スフィアには北側に 13 植民地 13 Colonies, 欧州 Europe, オスマン帝国 Ottoman, 清帝国 Qing China, 徳川幕府 Tokugawa Japan, 南側にブラジル Brazil, コンゴ Congo, ズールーランド Zululand, インド India, 東インド諸島 East Indies がそ

¹²⁷ 奴隷制は経済的に優れている？ **Is Slavery Good for the Economy?** 否。これが正しいのであれば、19 世紀の経済と軍事における強国は、最も奴隷制度の進んだ国であったはずである：オスマン帝国、インド、中国。事実は全くの正反対だった：西欧、米国、英国植民地、ブラジルなど、奴隷制度廃止を実施した国々は、経済的な繁栄を謳歌したのである。例えわずかな自由化であれ、常に経済全体が促進されるが、新たな奴隷制度は常に経済に害を与えるのである。「奴隷制度は奴隷自身の生産に対する動機を奪うことにより、富の生産を阻害する制度である」— George Reisman, *Capitalism*, 1998.

¹²⁸ ポグロムを逃れた難民 Refugees の中には、建国に成功したりベリア Liberia (#104)やイスラエルを目指すものもあった。

れぞれ存在する。各カード間の間隙は**境界 Border**と呼ばれる。すべてのスフィアは、初期配置の農奴面（オレンジ文字）と裏面の近代国家 **Modern State** の両面が存在する。

スプレー Splay (A4.5) – 重ね合わされた共用カードの列で、**立法 legislations, 訴訟 lawsuits, 国民投票 plebiscites, 革命の成功 successful Revolutions**により形成される。本ゲームには**2**種のスプレーが存在する：**権利章典 Bill of Rights**と**一般意思 General will**。¹²⁹この双方により、啓蒙思想に基づいた国際秩序を表している。各スプレーの最初のカードの方向はその建国の父 **Founding Father**により決定される。権利章典に**革命 Revolution**を追加する(**K6.8**)ことにより、**粛清 purged (K7)**を実施することができる。

組織 Syndication – **組織アクション syndicate action (F2)**によりマーケット **Market**内の**アイデア Idea**にインストールされたエージェント **Agent**。このエージェントは可能であれば直ちに所有プレイヤーに対して該当カードの**Ops**を利用可能とする。この「組織化」to syndicateとは、あるアイデアや創始者原理に基づいた団体を結成することを意味している。

トークン管理 Token Management – プレイヤーの使用できる各トークン（エージェント **Agents**, ミーブル、船、ディスク）には上限が存在する。プレイに使用される黒ディスクの数は一定であり、プールに入れられることもない（無政府状態 **Anarchy**を参照）。**インパクト impact (M1,M2,M4)**または**革命 Revolution (K1b,K3)**において、**プールの枯渇によりエージェントを追加できない場合**、このプレイヤーは自身の（負債を含め）ファイナンスボード上の任意のエージェントを使用することができる。**その他の場合**、プレイヤーは該当するトークンが共用プール内に存在しない場合、対応する**アクション Action**や**Op**を実施することができない。**反体制派 Dissident**を配置しなければならないが、自身のプールにミーブルが存在しない場合、**反対派の配置は無視する**。

圧政 Tyranny – **5**枚のバリアー **Barriers**が存在するすべてのスフィア **Sphere**。圧政下においては、ヘイトキルが発生するが、ヘイトのフラストレーションによる無政府状態 **Anarchy**は発生しない。例えば **India**において、「**緑 3** ダイス」アイコンが記載されたバリアー（カースト制度 **caste system**）が存在する場合、**India**が圧政下であるか否かに関わらず、ヘイトキルのルールで**3**の結果は**緑**トークン**1**個のキルが発生する。しかしここで **India**に**緑**トークンが存在しなかった場合、**India**が圧政下である場合はこのカースト制度では何も発生しないが、非圧政下であれば退行による無政府状態**1**枚が発生する。**協力 coop**またはソリティア **solitaire**のゲーム(**C1**)がプレイされている場合、いずれのスフィアも圧政下とはならない(**I3b**)。

数の暴力 Tyranny of the Majority (G7)。 - 一般意思 **General Will**に配置できるカードの上限は、**建国の父 Founding Father**を含めて**5**枚までとなる。**6**枚目のカードが（**立法 legislation, 国民投票 plebiscite, 革命のグローバル化 globalized Revolution**により）追加された場合、**建国の父 Founding Father (Rousseau, #110)**を残し、それ以外で最初に登場したカード**1**枚がゲームから除去される。これにより**アイデア Ideas**や**革命 Revolutions**による得点の無効化や有効化が発生する場合もある。

¹²⁹ 自由と平等の対決 **Liberty versus Equality** は、フランス革命の第二段階と第三段階まで遡る。国王絶対主義に対する貴族の最初の抗議行動ののち、**Lock**派の思想（**Jefferson**が著した「人間と市民の権利の宣言」**Declaration of the Rights of Man and of the Citizen**もこれに含まれる）は**Rousseau**の哲学に基づく平等思想による恐怖政治と衝突した。（**Capaldi and Lloyd, Liberty and Equality in Political Economy: From Locke versus Rousseau to the Present, 2017.**）道徳と同じく、法もまた一つの原則に基づいているため、自由と平等は本質的に両立できないものである。（ここでの「平等」とは、脚の悪い患者の気分を満たすためであれば、医者が**10**人の脚を折るような平等主義について話している。法の下での正当な平等とは異なる）富の再配分は、それが（その銃を持つのが政治家、暴徒、恐怖政治のいずれかに関わらず）銃口で行われたのであれば常に個人の自由を奴隷化するのである。各個人は様々な哲学を従い、様々な選択肢をとるため、これによって生まれた富の不平等は社会の健全な進化の証であり、自由の失われた社会より常に裕福なものとなる。各個人は自身の進む道を自ら見出し、自らが選んだ条件で福祉を授受しあうのである。

地下鉄道 Underground Railroad – 間に船（軍艦 **Warship** か商船 **merchantman**）が配置されており、さらに一方のスフィア **Sphere** に象 **Elephant** が配置されているか **Op** の効果として象が移動してくる場合、該当する2枚の隣接スフィア **Adjacent Spheres** の間に設定される。参政権 **suffrage (G4)** の手順において、象の存在しないスフィア側に白（右派）バリアーが存在しない場合、象スフィア側も右派バリアーが存在しないものと見なされる。同様に西欧化 **westernize (G3)** の手順において、2枚のスフィアの一方に赤（左派）バリアーが存在しない場合、もう一方にも左派バリアーは存在しないものと見なされる。

有効 Viable (F5) – 啓蒙思想の哲学により支持されているアイデアや事件。あるアイデア **Idea** や革命 **Revolution** は、その持つ2個のフリーダムアイコン **Freedom icons** の双方が、一方のスプレー **Splay** 内で隣接 **Adjacent** する任意の2枚のカードによる、フリーダムペア **Freedom Pair** と一致している場合に有効となる。この場合、ペアの順番は問わない。有効となっているアイデアは、立法 **legislated** によりいずれかのスプレーに送り込むことができる **(F5)**。ある革命が成功するためには、それが有効である必要がある。

重要：最初のグローバル化 **Globalization** により最初のフリーダムペア **Freedom Pair** が作成されるまで、いかなるカードも有効 **Viable** とはならない！

勝利パイル Victory Pile (A4.4) – 公開された各プレイヤーのチットとディスクの保管場所で、それぞれゲーム終了時の **VP** となる **(J6)**。

軍艦 Warship (E6) – 海兵隊 **Marine** の配置された船トークン。海事 **maritime op** の手順において、これは砲艦外交 **gunboat diplomacy (E5)** を実施することができる。赤プレイヤーは資金調達者アクション **fundraiser action (F1)**, 造船アクション **shipbuilding action (F3)**, 海事 **op** の手順において、海兵隊を商船にインストールすることにより、軍艦を作ることができる。

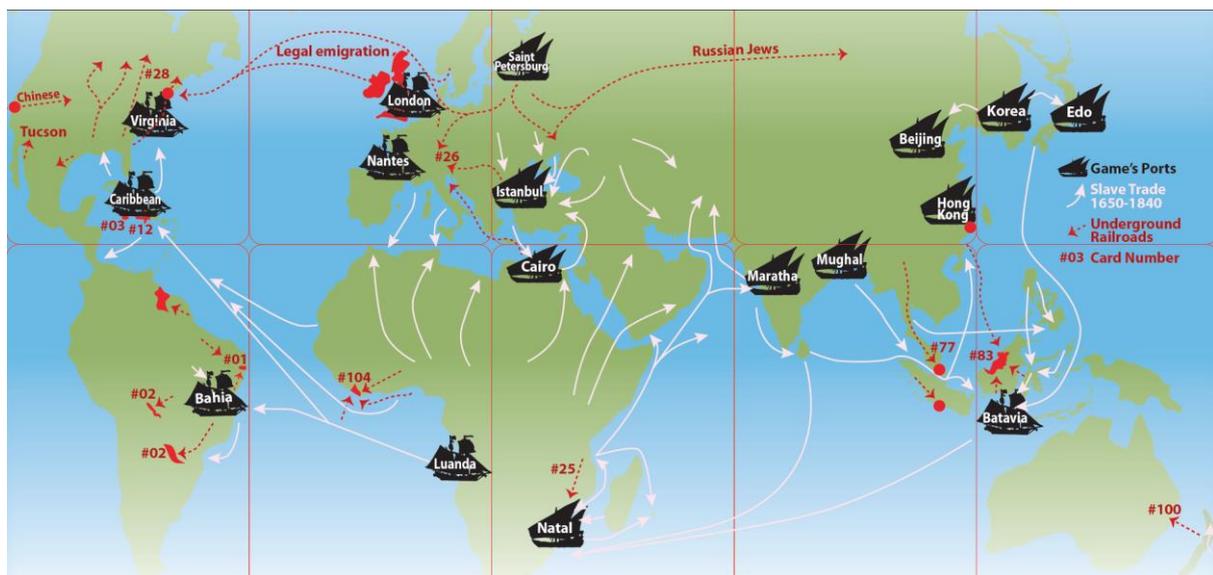
オペレーション & アクション 早見表 **OPS & ACTIONS CHEAT SHEET**

| アクション(F) | コスト | 前提条件 | 効果 |
|---------------------------------|----------------------|------------------------------|--|
| 資金調達者 (F1) Fundraiser | | | 破棄、担保、資本蓄積 赤プレイヤー：+海兵隊、砲艦外交 |
| 組織 (F2) Syndicate | マーケット+ エージェント 2 乗 | | +組織 |
| 造船 (F3) Shipbuilding | 3 ゴールド | | +船 (&地下鉄道) 赤プレイヤー：+海兵隊、砲艦外交 |
| 就任 (F4) Post | バリアーコスト | 象港 | 前任者は殉死、+アドミン 赤プレイヤー：船に海兵隊を就任可 |
| 立法 (F5) Legislate | | 組織かつ有効 (バリアークレーム：象) | インパクト (+エージェント、+船、バリアークレーム) , +スプレー |
| 革命介入 (F6) Join revolution | エージェント 2 乗 | エージェント (訳注：誤記か?) | 革命をマーケットへ送り、組織を革命派に変換 (訳注：手順は革命蜂起。誤記か?) |
| 反革命での革命介入 Counter-revolution | 上記+反体制派 2 乗 | 上記 | 上記かつ革命を裏返す |
| オペレーション(G) | コスト | 前提条件 | 効果 |
| 海事 (G1) Maritime | 密貿易ロールを除き無料 | | 船を空の海境界に移動し、砲艦外交 赤プレイヤー：+海兵隊、砲艦外交 |
| 奴隷解放 (G2) Manumission | バリアーコスト | 象港 | 奴隷の解放 |
| 西欧化 (G3) Westernize | | 象港かつ、英国植民地か左派 (赤) バリアーなし | 奴隷の解放 |
| 参政権 (G4) Suffrage | 奴隷商 2 乗コスト | 象港かつ、英国植民地か多数派か右派 (白) バリアーなし | バリアークレーム |
| 教育 (G5) Literacy | | 象港、エージェント | +反体制派 Dissident |
| 訴訟 (G6) Lawsuit | エージェント 2 乗 | | 訴訟カードより同列下段アイデア 1 枚をグローバル化して権利章典へ。ボーナス |
| 国民投票 (G7) Plebiscite | エージェント 2 乗 | | 国民投票カードより同列下段アイデア 1 枚をグローバル化して一般意思へ。ボーナス |
| 密貿易ロール (E6) Piracy roll | ダイス 2 乗 | 同境界に軍艦と奴隷商。 ロールダイス数を決定 | ロール結果 > 両隣接スフィアの奴隷数合計なら奴隷商をクレーム 黒ダイス毎に隣接スフィアで汚職発生 |

| | | | |
|--------------|--|--------------------------|---|
| 象フェイズ(H) | | 1d6 ロール。象移動と西方列からカード1枚除去 | マーケットを12枚に埋める。ギャップが埋まらない場合はゲーム終了 |
| ヘイトロール (I1) | | 象港 | 象スフィアの「奴隷数+空白アドミン+1個」のダイスをロール。キルの結果を確認 |
| ポグロムロール (I4) | | | 無政府状態2枚の各スフィアで1d6をロール：結果のキルを適用：1白, 2赤, 3緑, 4-6 難民 |
| 革命(K) | | 未蜂起かつ、無政府状態と反体制派であれば蜂起 | 有効かつ革命派が一杯で成功 |

自由と奴隷制度とは何か？ WHAT IS FREEDOM AND SLAVERY? (未訳)

(未訳)



和訳版付録：ADVANCED GAME プレイヤーエイド v3.0

ゴールドの生成 GOLD GENERATION (E1)

支払いが必要となった場合、自身のファイナンスボード(FB)上でエージェントを下段に移動させ、必要ゴールドを調達する。「資本 capital→富 wealth」または「富→負債 debt」に移動したエージェント毎に1Gを調達。同一エージェントの連続移動も可(資本→負債で2G)。負債に移動した国有化エージェントは破棄して持ち主に返却。

エージェントのインストールと破棄 AGENT INSTALL/DIVEST (E3/E4)

- インストール(FB→)：ボード上段から使用。※緑プレイヤーは任意の段から使用可。
- 破棄(→FB)：常に富 wealth に戻す。

象アクション/OP/インパクト ELEPHANT (H1)

プレイヤーターンに最初に象を伴う活動(アクション/op/インパクト)を実施した際に、 対象港に象を移動させる。以後同プレイヤーターン中、象はこの港に留まる。象を伴う活動は、この港でのみ実施可能。

プレイヤーが工場を持たない場合、風土病ディスクの存在するスフィアに象を移動させることはできない(このような象活動は不可)。工場所有者がこれを実施した場合、該当風土病ディスクをクレイム。

砲艦外交 GUNBOAT DIPLOMACY (E5)

各海兵隊のインストールまたは移動を実施する毎に、以下のいずれかひとつを実施可：

- 無政府状態のクレイム：隣接スフィアのいずれかから無政府状態1枚をクレイム。
- 禁輸のクレイム：隣接スフィアのいずれかから紫バリアー1枚をクレイム。
- 密貿易ロール：1-4個の範囲でダイス2乗コストを支払う。指定数のダイスをロール。「ロール結果合計>両隣接スフィアの奴隷数合計」であれば、対象海境界の奴隷商をクレイム。ロールしたダイスが1個かつ奴隷商の黒ダイス目の場合、同スフィアの任意のバリアー1枚(なければ無政府状態ディスク)を該当スフィアに戻す(汚職)。

プレイヤーターン PLAYER TURN (D)

赤、緑、白の順番で各プレイヤーのターンを実施。

アクションフェイズ ACTION PHASE (F)

2回まで実施可能。同一アクションを複数回実施可能。

資金調達者 FUNDRAISER (F1)



1. **破棄**：マップ上の白色エージェント(複数可)を自FBの富 wealth に戻す。
2. **担保**：資本 capital と負債の debt のエージェントを1対1で相殺して双方を富に戻す(複数可)。
3. **資本蓄積**：富の全エージェントを資本に移動する。
4. **赤プレイヤー限定**：破棄を実施していない場合、続けて無料で1回の海事を実施可。

組織 SYNDECATE (F2) 要コスト



FBのエージェント1個をマーケット内のカードにインストール。

コスト：マーケットコスト+対象カードに既に配置されているエージェント数の2乗。

造船 SHIPBUILDING (F3) 要コスト



新たな船トークン1個を船の存在しない任意の海境界に配置し、プールからエージェント1個を負債に配置。

コスト：3(工場所有なら2)

赤プレイヤー限定：続けて海兵隊1個を任意の船にインストールし、砲艦外交を実施可。

就任 POST (F4) 要コスト、象



象スフィアのアドミンスポットに、FBからエージェント1個をインストール。

既にアドミンが配置されている場合、前任アドミンを破棄し、さらにプールから反体制派を追加(殉死)。コスト：対象スフィアに存在するバリアー数。※白プレイヤーはコスト不要。

立法 LEGISLATE (F5) 象



前提条件：対象アイデアが有効(対象のフリーダムペアがスプレーに存在する)かつ自組織を配置。

1. 対象アイデアのインパクトを上から順に解決する。
2. 配置されているすべての組織を破棄する。
3. 対象アイデアをグローバル化して有効なスプレーに配置。一般意思の6番目のアイデアである場合、このスプレーの最初のアイデアを捨札(数の暴力)。
4. **マニフェスト(K3)**: 新たなフリーダムペアによりマーケット内の革命が有効となった場合、同革命にプールから革命派1個を配置。

革命介入 JOIN REVOLUTION (F6) 要コスト、象

マーケット内の革命1枚の交戦スポット
(左詰め)に、FBからエージェント1
個を革命派としてインストール。反革命として介入した場合、さらに該当革命カードを裏返す。

コスト(通常介入): 対象カードに既に配置されている革命派数の2乗。

コスト(反革命介入): 通常介入コスト+対象スフィアに配置されている他色の反体制派数の2乗。

オペレーションフェイズ OPERATION PHASE (G)

白色の組織、革命派のエージェント毎に1回のOpを実施可能。各エージェントは配置されているカードに記載されたいずれかのOpのみ選択可。

海事 MARITIME (G1)

1. マップ上の海兵隊(複数可)を任意の商船へと移動。**赤プレイヤー: FBのエージェント(複数可)**を任意の商船にインストール可。
2. 移動の有無を問わず、各海兵隊が砲艦外交を実施可。

奴隷解放 MANUMISSIONS (G2) 要コスト、象

対象象港の奴隷スクエアにプールから白色ミープル(自由民)1個を配置(解放)。
コスト: 対象スフィアのバリアー数

西欧化 WESTERNIZE (G3) 象、エージェント

前提条件: 以下のいずれか。A. 対象象港に白色アドミンが存在する。B. **赤バリアー**が存在しない(「地下鉄道」適用可)。

対象象港の奴隷スクエアにプールから白色ミープル(自由民)1個を配置(解放)。

参政権 SUFFRAGE (G4) 要コスト、象

前提条件: 以下のいずれか。A. 対象象港で「白色トークン>奴隷+他色トークン」 B. 対象象港に**赤エージェント**が存在。C. 対象スフィアに**白バリアー**が存在しない(「地下鉄道」適用可)。
対象スフィアから任意のバリアー1枚をクレイム。または任意の勝利パイルから、対象スフィアに対応するバリアー1枚を同スフィアに戻す(退行)。
コスト: 対象スフィアに隣接する奴隷商数の2乗

教育 LITERACY (G5) 象、エージェント

前提条件: 対象象港に白色アドミンが存在。
対象スフィアの反体制派スクエアにプールから白色ミープル(反体制派)1個を配置する。反体制派スクエアが一杯である場合、任意の勝利パイルから無政府状態1枚を対象スフィアに戻す(退行)。

訴訟 LAWSUITS (G6) 要コスト

1. 実施エージェントの同列下段のアイデアカード1枚を選択し、権利章典スプレーの最下段に任意の向きで配置(グローバル化)。
2. グローバル化対象カードに配置されていた全組織を破棄。
3. 有効にしたフリーダムアイコンの色に対応したボーナス訴状を実施。

コスト: グローバル化対象カードに配置されていた組織数の2乗。

国民投票 PLEBISCITE (G7) 要コスト

1. 実施エージェントの同列下段のアイデアカード1枚を選択し、一般意思スプレーの最下段に任意の向きで配置(グローバル化)。これが6番目のアイデアである場合、最上段のアイデアを捨札にする。(数の暴力)
2. グローバル化対象カードに配置されていた全組織を破棄。
3. 有効にしたフリーダムアイコンの色に対応したボーナス訴状を実施。

コスト: グローバル化対象カードに配置されていた組織数の2乗。

ボーナス訴状 BONUS PETITIONS (L)

グローバル化で有効にしたフリーダムアイコン色に対応した、以下のいずれかを実施可能。白プレイヤーはフリーダムアイコンに関わらず、任意の訴状を実施可。

- **赤) 国有化/民営化**：訴訟/国民投票で破棄された白/緑組織1個を自身のFBに獲得(赤プレイヤー)。または赤プレイヤーのFB上の自色エージェント1個を破棄させる(白/緑プレイヤー)。
- **黒) 臨時立法**：マーケット内で有効かつ自色組織が配置されているアイデア1枚に対し、立法アクションを実施。空いたマーケットには、未使用パイラからランダムに1枚のカードを配置。
- **赤 or 黒) 資金到達者の救済措置**：資金調達者アクションを実施。

象フェイズ ELEPHANT PHASE (H)



1. 1d6 (象歩きロール) を実施。
2. **象歩き**：プレイヤーターン中に象アクション/op/インパクトをいずれも実施していない場合、象歩きロールの値のスフィアだけ、象を時計回りに移動する。他に選択肢がない場合を除き、風土病と近代国家スフィアはスキップ。目的地に到着した象は、「自由民+アドミン」が最多の港に配置(同数時は選択)。
3. **文化拡散**：マーケットにギャップが存在しない場合、西方列で下から象歩きロールの結果に対応した位置のカードを捨札(配置エージェントは破棄、革命派はプールへ)。対象カードに文化拡散矢印が記載されている場合、捨札に代えて同段の東方列に移動し、移動先のカードが捨札となる。

ヘイトとポグロムロールフェイズ HATE & POGROM ROLL PHASE (I)

ヘイトロール HATE ROLLS (I1/2)

象港を対象に「対象港のトークン未配置スペース(港自体を含む)」数のダイス(最大4個)をロール。各ダイスの目と対象スフィアの各バリアーを比較する。

- **赤/白/緑ダイス(流血)**：対応色のアドミンの殉死(破棄し反体制派1個を追加配置)か自由民のキル(反体制派に移動)を適用(実施者選択)。反体制派スクエアに配置できないトークンは、無政府状態1枚に変換して配置。非圧政下(バリアー4枚以下)である場合、適用できないフラストレーション流血ダイス毎に無政府状態1枚が発生。スフィア上限(2枚)を超えた無政府状態は、隣接スフィアに流出(難民)。
- **紫ダイス(禁輸)**：隣接する商船1個(実施者を選択)を除去。
- **黄ダイス(課税)**：1ゴールドの支払いが発生。負債のみ場合は無視。

ポグロムロール POGROM ROLLS (I4)

無政府状態が2枚配置されている各スフィアで、1d6ロールを実施して結果を適用。

- [1] 白、[2] 赤、[3] 緑のトークン1個を虐殺(プールへ)。対象は実施プレイヤーが対象色の自由民、反体制派、アドミン、工場から選択。
- [4],[5],[6] 無政府状態1枚を難民として隣接スフィアに配置。難民の配置先がポグロムロールの条件を満たした場合、同様にポグロムロールを追加実施。

革命フェイズ REVOLUTION PHASE (K)

革命の蜂起 (K1)：対応スフィアに無政府状態と反体制派の双方が配置されている未蜂起の革命を、マーケット対応列のファイアブランド値最小のカードに置き換えて配置(蜂起)。対応スフィアの赤/白の反体制派を比較し、多いほうの色の面で配置(同数時は選択)。置き換えカードの全組織は革命派となる。対応スフィアの全反体制派スクエアが同色で占められていた場合、該当色の革命派1個をプールから追加。革命派は交戦スポットに実施者の選択する順番で左詰め配置。ここで革命が有効かつ全交戦スポットが埋まれば即時勝利。

革命の失敗 (K2)：文化拡散で除去された革命は共用デッキに戻す。革命派と対応スフィアのアドミンと反体制派はプールへ(虐殺)、対応する全バリアーと奴隷商はマップに戻される(退行)。

革命の成功 (K4) : 有効かつ全交戦スポットが埋められている革命は成功となり、対応スフィアを裏返しで近代化し、革命法を適用。革命法 8 が選択されなかった革命は捨札。革命法 5 が適用されない革命派は破棄。

近代化 (K5) : 対応スフィアを裏返す。自由民とアドミンは維持される。反体制派は任意の奴隷スポットに移動。配置不可能な場合は、風土病がなく奴隷が存在し、バリアーの最も少ないスフィアを選択し配置（移住）。象が存在する場合、時計回りにスフィア 1 個分移動（近代国家と風土病はスキップ）。

革命法 (K6) : 交戦スポットの右から順に、革命派プレイヤーは以下の革命法を選択して実施：

- 対象スフィアの**バリアー/無政府状態/奴隷商**から 1 枚をクレイム。
- 対象スフィアに任意の勝利パイルからバリアー 1 枚（なければ無政府状態ディスク）を配置（退行）。
- 任意のスフィアの空白アドミンに、該当革命派 1 個を移動（革命法 5）。
- 対象スフィアの空白奴隷スポットに、任意色のミープル 1 個を配置。
- 対象スフィアに白色工場キューブを配置。（産業革命。各プレイヤー 1 回限定）
- 対象の革命を任意のスプレーに追加（グローバル化）。権利章典に配置する場合、同スプレーの初期カード、建国の父、以前の革命を除く全カードを除去（粛清）。（革命法 8：各革命で 1 回限定）

近代国家 (K8) : 近代国家のアドミンスポットは、空白の場合は該当色の基本アドミンが適用される。

マーケットの更新 MARKET REFRESH (J)

マーケットのカードを 6x2 列に再編する。マーケットのすべてのギャップを埋めることができない場合、協力の時代は終了。またこのフェイズが終了した時点で、すべての無政府状態がマップ上に配置されている場合、敗北となりゲームは終了。

反啓蒙思想 COUNTER-ENLIGHTMENT (J3)

協力の時代終了時に、各条件に当てはまるプレイヤーは VP を獲得できない（敗北）。全プレイヤーがこれを回避できた場合のみ、競争の時代を開始できる。

- 赤プレイヤー :** マップ上の赤エージェント（アドミン & 海兵隊） + 赤基本アドミン < 奴隷商
- 白プレイヤー :** 自由民 < 15
- 緑プレイヤー :** マップ上のバリアー > 25

協力の時代とソリティアの得点 COOPERATIVE OR SOLO SCORING (J4)

各プレイヤーは以下の得点を計上する。この合計値が 50VP 以上で辛勝、75VP 以上で決定的勝利。

- 勝利パイル :** バリアー、奴隷商、ディスク（無政府状態）につき 1VP。風土病ディスクのみ 3VP。
- マップ上の白色トークン :** 自由民、アドミン、基本アドミン、海兵隊、工場につき 1VP。
- 白プレイヤー :** 反体制派（全色）につき 1VP

競争の時代の得点 COMPETITIVE FINAL SCORING (J6)

各プレイヤーは以下の得点を計上する。協力の時代の得点は無視する。

- 勝利パイル :** バリアー、奴隷商、ディスク（無政府状態）につき 1VP。風土病ディスクのみ 3VP。
- マップ上の白色トークン :** エージェント、自由民、基本アドミンにつき 1VP。工場は隣接する船トークン数 VP。
- スプレー内の革命 :** 指定色プレイヤーが記載 VP を獲得。
- 赤プレイヤー :** 民主主義国スフィア（赤バリアーあり/白バリアーなし）に配置された自由民、アドミン、基本アドミン、工場につき 1VP。
- 白プレイヤー :** 反体制派（全色）につき 1VP。神権主義国スフィア（白バリアーあり/赤バリアーなし）に配置された自由民、アドミン、基本アドミン、工場につき 1VP。
- 緑プレイヤー :** 共和主義国スフィア（バリアーなし）に配置された自由民、アドミン、基本アドミン、工場につき 1VP。