

1960

The Making of the President

選舉運動說明書



目

次

旧版からのルール変更点	2	選択ルール	
概要.....	3	副大統領カード.....	14
備品.....	4	限定的な立場	14
政治資金バッグ.....	5	ターンの例.....	15
支持チェック.....	5	イニシアチブフェイズ.....	15
イニシアチブチェック.....	5	行動フェイズ.....	15
キューブの補充	5	モメンタムフェイズ.....	16
ゲームの準備.....	6	選挙運動戦略フェイズ.....	16
プレイの手順.....	6	第6ターン：討論会ベート	16
1. イニシアチブフェイズ	6	第9ターン：選挙の日	17
2. 行動フェイズ.....	6	選挙の日イベント.....	18
A. カードに記載されているイベントを実行する.....	6	組織票と浮動票層.....	18
大統領イベント.....	7	開票	18
州の支持の獲得.....	7	1960年の選挙の地図	19
州の支持の喪失.....	7	プレイヤー補助表	20
B. カードに記載されている運動ポイントを使用する.....	7		
イベントの発動	7		
イベントを先取り.....	8		
B1. 州で選挙運動を行う.....	8		
州の支持を増加させる.....	8		
候補者トークンの移動.....	9		
B2. 地域で宣伝活動を行う.....	9		
B3. 争点について立場の表明を行う.....	9		
C. 候補者カードを使用する	10		
3. モメンタムフェイズ.....	10		
ステップ 1 - モメンタムの減少.....	10		
ステップ 2 - 争点のすり替え	10		
ステップ 3 - モメンタムと組織票の特典を得る.....	11		
組織票.....	11		
ステップ 4 - 争点支持の減少	11		
4. 選挙運動戦略フェイズ.....	12		
ステップ 1 - 選挙運動戦略.....	11		
ステップ 2 - 休息	10		
第 6 ターン：討論会.....	11		
1. イニシアチブの決定.....	11		
2. 選挙運動戦略	11		
3. ステージのセット.....	11		
4. 討論	12		
個別争点の勝利.....	13		
討論会の終了.....	13		
5. 討論会後.....	13		
第 9 ターン：選挙の日	13		
1. ボーナスキューブを投入する.....	13		
2. イニシアチブを決定する.....	13		
3. 選挙運動戦略	13		
4. 選挙の日イベント.....	13		
5. 組織票と浮動票層.....	13		
6. 開票.....	14		
非拘束選挙人.....	14		
戦略のヒント	14		

クレジット

デザイナー	Christian Leonhard and Jason Mathews
デベロッパー	Christian Leonhard
アートディレクター/パッケージデザイン	Rodger MacGowan
ボックスアート	Rodger MacGowan
マップとカウンター	Donal Hegarty and Mark Simonitch
カード	Donal Hegarty
説明書	Charles Kibler
テストプレイ	Dan O'Brien, Simon Halder, Mike Herms, Erin Leonhard, John Leonhard, Dani Val
校正	Kai Jensen
制作コーディネーション	Tony Curtis
制作	Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

旧版からのルール変更

支持チェック

イベントにおいても、プレイヤーは選挙運動を行っているときと同じように、相手が所有している州や現在占有している州の支持を付与するイベントの支持チェックを行わなければなりません。

モメンタムフェイズ

最もメディアに支持されているプレイヤーは、勢いと支持が与えられる前に、後からではなくこの時点で争点をシフトすることができます。

選挙の日

選挙の日の開始時に、プレイヤーはメディア支持キューブ自体に加えて、メディア支持の合計に等しいボーナスキューブをバッグに追加するようになりました。

タイブレーカー

最初のタイブレーカーが最も多くの州を獲得したプレイヤーであることに変わりはありませんが、2番目のタイブレーカーは現在、最も総州の支持を得ているプレイヤーとなっています。



1960

The Making of the President



ジョン・F・ケネディ



リチャード・M・ニクソン

概要

1960:メイキング・オブ・ザ・プレジデントの目標は、選挙の日に選挙人票の過半数を主張することです。そのためには、相手よりも大きな選挙人数多い州を獲得しなければなりません。選挙人数を獲得するには、個々の州で州の有権者の支持を獲得する必要があります。この支持は、州の支持として州内に配置されたキューブによって表現されます。一度に1つの州に1個の支持キューブを持つことができるのは1人のプレイヤーだけなので、貴重な州をめぐるプレイヤー同士の戦いが行われると、支持は経過中で動いていきます。ゲーム終了時に州内の支持キューブを持っているプレイヤーのうち、どちらかがその州の選挙権を主張します。

プレイヤーは、メディアの支持や争点の支持を使って選挙運動を補完することもできます。メディア支持は、さまざまな地域の宣伝ボックスに配置されたキューブによって表現されます。これは地域レベルでの選挙運動を促進します。争点の支持は、争点タイルの上に置かれたキューブによって表現されます。このキューブは、選挙の日に州を有利にすることができるように、プレイヤーがモメンタムと貴重な組織票を獲得するのに役立ちます。

3種類の支持はすべて、1人のプレイヤーのみが同時に同じ場所に支持キューブを持つことができるという点で類似しています。プレイヤーが既に相手のキューブで占有されている場所に支持キューブを獲得した場合、そのプレイヤーはまず必要に応じて相手のキューブを減らしたり除去したりします。通常、相手のすべてのキューブが除去された後に残った支持キューブがボード上に追加されます。

この制限は組織票についても当てはまります。相手プレイヤーが既に組織票マーカーを持っている地域で組織票マーカーを獲得した場合、まずその相手マーカーを除去しなければなりません。

ほとんどのターンは、カードをイベントとして使用するか、または運動ポイント(CP)として使用し、これをアクションとして使用して州の支持、メディアの支持、または争点の支持を得ることができます。イベントには様々な効果があり、多くの場合、これら3種類の支持を獲得したり、失ったりします。目的は、自分の候補者に有利なイベントの影響を最大化し、相手の利益を促進するイベントの影響を最小化することです。モメンタムは、対戦相手が使用したカードに有利なイベントを発動させるためにモメンタムマーカーを使用できるようにすることで、この目標を達成することができます。あるいは、自分のカードの不利なイベントを先取りするためにモメンタムを使用して、相手が同じことができないようにすることもできます。

すべての選挙はターニングポイントであるが、1960年の大統領選挙はアメリカの歴史の中で特別な位置を占めている。1950年代は、ドワイト・アイゼンハワー大統領とリチャード・ニクソン副大統領の指揮の下、比類のない経済成長とアメリカの世界的な力を誇った時代であった。ニクソンは謙虚な出自であったため、アメリカの小さな町の人々を魅了し、1950年代の牧歌的な精神を内包した共通のタッチを持っていた。ジョン・F・ケネディ上院議員は、多くの点でニクソンのアンチテーゼであった。ケネディは、過去に基づいたビジョンではなく、未来の新しいフロンティアを受け入れることで、時代の新たな不確実性に立ち向かうようアメリカ人に挑んだのである。

「1960:メイキング・オブ・ザ・プレジデント」では、は、あなたはアメリカをリードするために手ごわい相手の一人に扮して戦います。候補者として、プレイヤーは冷戦や有権者の懐事情から公民権や宗教的不寛容に至るまで、当時の大きな問題に立ち向かわなければなりません。1960年当時のアメリカの選挙地図を使って戦いが繰り広げられます。カードドリブン方式のゲームシステムを使用して、実際の選挙運動を形成したすべての主要なイベントが表現されています。ニクソンの怠惰な髭剃り、アイゼンハワーの遅れた支持、デリー市長のクック郡からの遅れた帰還など、プレイヤーが遭遇する多くの特定のイベントカードのほんの一部です。有名なテレビ放映された討論会もゲームプレイの重要な要素です。

実際の選挙キャンペーンと同じように、足元の地面がずれることでゲームプランを適応させることが課題となります。やるべきことをすべてやるには、十分なりソースや時間があるわけではありません。どこに労力と勢いを費やすべきか、厳しい判断が必要になるでしょう。あなたの唯一の目的は、ホワイトハウスに自分自身を推進することです。20世紀で最も重要な政治的な戦いを再現するために、2人用のこの速やかなプレイでの戦略ゲームはあなたに挑戦します。

歴史を再現するのか、それとも書き換えるのか？

1960:メイキング・オブ・ザ・プレジデントでは、その両方を行う機会を提供します。



備品

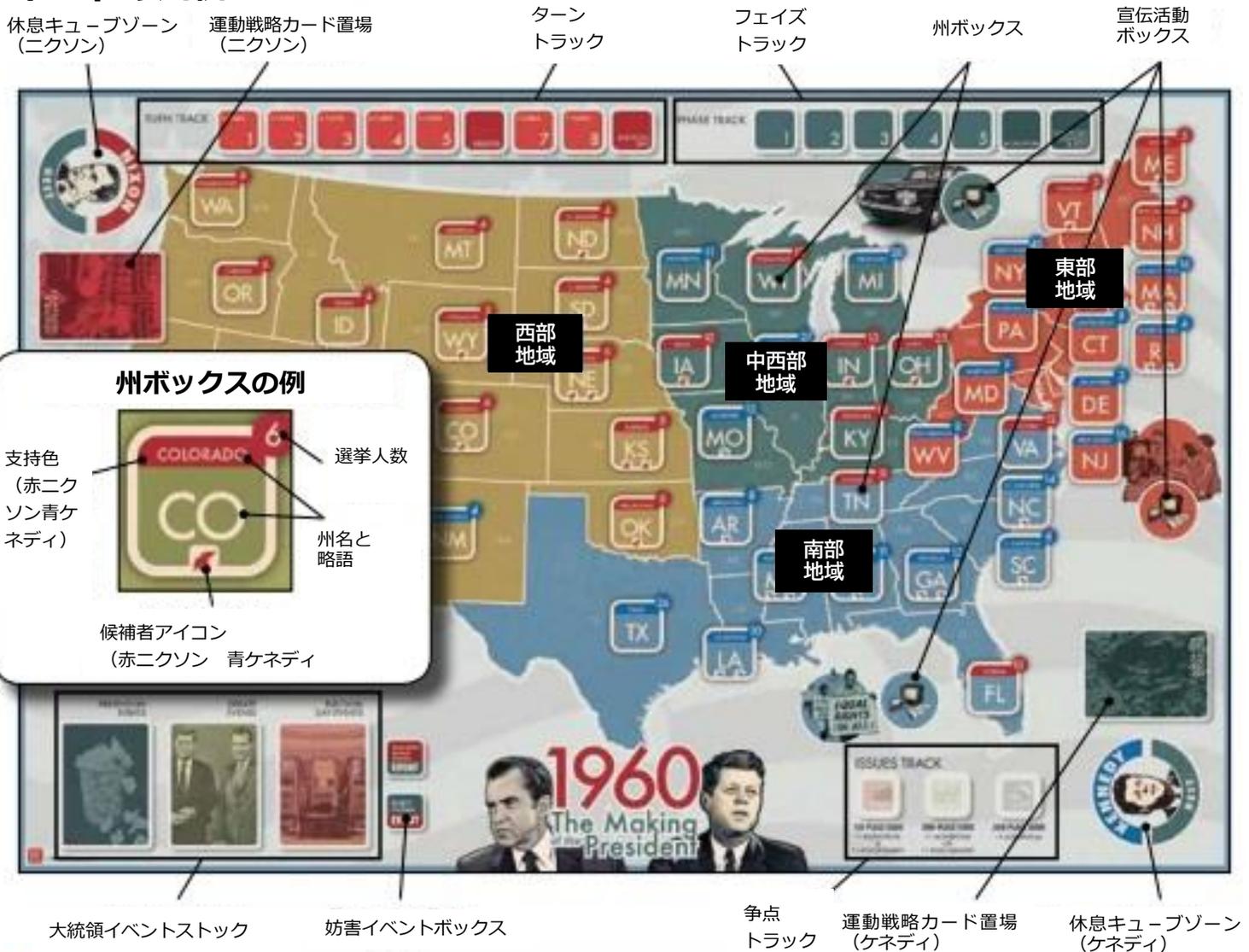
- 選挙運動説明書（本書）
- 50枚の州シール
- 3枚の争点タイトル
- 2個の候補者トークン
- 12枚のモメンタムマーカー
- 2個のターントラック & フェイズトラックマーカー
- 170個のキューブ（青85個、赤85個）*
- 15枚の組織票マーカー
- 97枚のキャンペーンカード
- 2枚の候補者カード
- 2枚の妨害イベントマーカー
- 16枚の組織票カード
- 政治資金バッグ
- 討論ボード

* 注意：紛失・破損した木のキューブの交換のみを目的とした追加の木製キューブも用意されています。

ゲーム備品の例



ボードの凡例



カードの例

カード名

イベントバー (大統領イベントのみ)

イベント内容

運動ポイント (CP) 値

候補者アイコン

歴史的写真

カード番号

歴史状況

休息キューブ

討論争点アイコン

州セレクトター

候補者カードの例

表

運動ポイント (CP) 値

裏

候補者の肖像

候補者情報

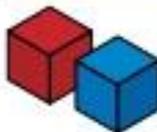
候補者アイコン

候補者出身州

候補者名

各候補者カードの裏面は消耗面

政治資金バッグ



プレイヤーは各ターンの終了時にキューブで政治的影響力を試みるバッグである政治資金バッグの中にいれます。いくつかのゲームのアクションとしてバッグからキューブを取り出すこと

があります。キューブは特定のアクションが成功・失敗を決定します。

支持チェック

キューブは支持チェックとして取り出されず。支持チェックでは、ある特定の支持(州・メディア・争点)を得るためにキューブを1個だけ取り出します。もし自身の色のキューブを引いた場合、そのキューブを支持キューブとして適切な場所に配置します。もし相手側のキューブだった場合、バッグの中にキューブを戻さなくてはなりません。

イニシアチブチェック

他の用途としてイニシアチブチェックがあります。イニシアチブチェックは各ターンの最初にどちらがイニシアチブを持つかを決定します。通常はイニシアチブを所有するプレイヤーがどちらから開始するかを決定します。第6ターン：討論会と第9ターン：選挙の日ではイニシアチブは別の利点を提供します(詳細は後述を参照してください)。イニシアチブチェックを実行するために、同じ色のキューブが2つ揃うまでキューブを1つずつ取り出します。自身の色のキューブを2個取り出したプレイヤーがそのターンのイニシアチブをもちます。イニシアチブチェックで取り出されたキューブはすべてプレイヤーの未使用ストックに戻されます。

キューブの補充

もし政治資金バッグの中のキューブが第9ターン：選挙の日の”Get Out the Vote”フェイズの前に激減していた場合、各プレイヤーは10個のキューブをバッグの中に入れます。



ゲームの準備

- ・ 州シールを該当する州の上に表向きに配置します。
- ・ 候補者アイコンで示されている特定の数の支持キューブを州の上に配置します。各アイコンはゲーム開始時の支持の1ポイントを示しています。
- ・ 出身州に候補者トークンを配置します。ケネディはマサチューセッツ州・ニクソンはカリフォルニア州です。
- ・ 争点タイトルを論争トラックの示されたスペースに配置します。
- ・ ターンマーカーとフェイズマーカーをターントラック・フェイズトラックの最初のスペースに配置します。
- ・ 各プレイヤーは以下のコンポーネントをうけとります。
 - ・ 自身の色のキューブ
 - ・ 自身の候補者カード
 - ・ 2枚のモメンタムマーカー
- ・ 各プレイヤーは12個のキューブを政治資金バッグに入れます。
- ・ キャンペーンカードをシャッフルしてボードの近くに裏向きにして山札とします。
- ・ 組織票カードをシャッフルして組織票マーカーとあわせてボードの近くに裏向きにして山札とします。
- ・ 討論会ボードを近くに配置します。これは第6ターン：討論会まで使用されません。

注意：キューブ、組織票マーカー、モメンタムマーカーの合計数は絶対数ではありません。万が一これらのコンポーネントより必要数が上回った場合、コインなどの適切な代用品を利用してください。

プレイの手順

ゲームは9ターンで構成されています。各ターンはキャンペーンの約1週間をあらわしています。「第6ターン：討論会」と「第9ターン：選挙の日」を除く全てのターンは以下の流れでゲームを行います。

- ・ イニシアチブフェイズ
- ・ 5回の行動フェイズ
- ・ モメンタムフェイズ
- ・ 選挙運動戦略フェイズ

ゲームを通じてターンマーカーとフェイズマーカーは現在のターン、フェイズを示すように配置される必要があります。

2. イニシアチブフェイズ

新しいカード：各プレイヤーは手札とする新しいカードをうけとります。最初の5ターンまで(討論会の前)は6枚のカードを受け取ります。最後の2ターン(討論会の後)は7枚のカードを手札とします。もし山札がなくなった場合、使用済みのカードをシャッフルして新たな山札とします。

備忘：討論会の後、プレイヤーは1ターンに6枚ではなく7枚のカードを受け取ります。

イニシアチブ：イニシアチブチェックを行って誰が先に実行するかを決定する権利を決定します。イニシアチブを所有するプレイヤーが、続く行動フェイズでどちらのプレイヤーが先に行動するかを決定します。

助言：通常は相手プレイヤーに先に実行させるほうが(即ち後でプレイすることを選択するほうが)有利になりますが、先に実行したほうがより有効な場合もあります。慎重に判断して下さい。

1. 行動フェイズ

各ターンに行動フェイズは5回あります。各フェイズでスタートプレイヤーから先にカードを1枚実行していきます。プレイヤーは自身のターンにおいて複数の選択肢があります。

- カードに記載されているイベントを実行する
- カードに記載されている運動ポイントを使用する
- 候補者カードを使用する

さらにプレイヤーは(もしあれば)カードに示された数の休息キューブを取り出します。これらはプレイヤーの手元の集積から取り、ボード上の休息キューブゾーンに配置します。選挙運動戦略フェイズで、これらの休息キューブは政治資金バッグの中に投入されます。



例：ターンとフェイズトラックです。この例では現在第2ターンの第3行動フェイズであることを示しています。



例：ケネディプレイヤーはこのキャンペーンカードを使用しました。カードには休息キューブ2個を得ると記されています。そこでプレイヤーは自身のストックから2個のキューブを休息キューブゾーンに移動させました。

備忘：休息キューブを受け取ることを忘れないでください！カードを使用したらそのカードの効果を解決する前に先にキューブを受け取るようにすることは良いアイデアといえます。

A) カードに記載されているイベントを実行する

カードのイベントが実行されたとき、そのカードのイベントテキストが読まれて実行・解決がなされます。イベントの実行後、そのカードはゲームから取り除かれます。そのイベントの効果がターンの最後まで持続される場合、備忘としてターン終了までそのカードは影響を受けるプレイヤーの手前に置かれます。ターン終了後、通常と同じようにゲームから除かれます。



大統領イベント

イベントの中には、カード名のすぐ下に特別なバーが表示されているものがあり、その効果がゲーム中継続して影響を発揮させます。これらのカードは備忘のためにボード上に該当するスペースに配置されます。大統領イベントはカード名の下にあるバーで識別されます。各種類に該当するカード置場がボード上にあります。

- **討論会イベント** 第6ターン：討論会で解決されます。
- **選挙の日イベント** 第9ターン：選挙の日で解決されます。
- **妨害イベント** ある特定のイベントを実行できないようにします。

Dwight D.
Eisenhower
EVENT

各妨害イベントには、マーカーが用意されています。妨害イベントが発生した場合、そのマーカーをボード上の対応するボックスに配置して、イベントが有効であることを周知させます。



例：このカードは選挙の日イベントであることがわかります。このカードが実行されるとき、ボード上の選挙の日イベントカード置場に配置され、ターン9：選挙の日に行われます。

州の支持の獲得

イベントで州の支持を追加できるようになった場合、プレイヤーは運動中のアクションで説明されているとおりに、相手が所持している、または現在占有している州の支持チェックを行わなければなりません（下記の「州の支持の増加」を参照してください）。

選挙運動の場合と同様に、支持チェックが必要な状態に複数の州の支持を追加しようとするプレイヤーは、宣言された数のキューブを引く前に、その州に何個の支持を追加するかを最初に宣言しなければなりません。

州の支持の喪失

イベントがプレイヤーの支持を減少させたり失ったりすることを示した場合、これはプレイヤーがボード上で実行できるものに限定されます。相手プレイヤーは（もしこれがペナルティとして意味をなさなくても）支持キューブが増えることはありません。



例：「東ハーレムの結束（East Harlem Pledge）」のイベントは二クソンプレイヤーが「公民権運動」の争点において1支持を失い、南部州の支持を5つ失うことが記載されていました。もし二クソンプレイヤーがこの時点で公民権運動の争点について支持キューブがない場合、特に失うものはありません。ケネディプレイヤーの該当する争点

の支持キューブが増えることはありません。同様にもし南部州の支持キューブが3個しかなかった場合、3個だけを失います。ケネディプレイヤーは残りの2個を獲得することはできません。

備忘：カードがイベントとして使用されたらそのカードは捨てる山には配置されません！大統領イベントはボード上の該当の箇所に配置されますが、それ以外はゲームから取り除かれます。

B) カードに記載されている運動ポイントを使用する

プレイヤーが運動ポイントを使用するためにカードを使用しようとする場合、カードに記載されている運動ポイント数をつかって以下の3つのアクションのいずれかを実行します。

- B1 州で選挙運動を行う
- B2 地域で宣伝活動を行う
- B3 争点について立場の表明を行う

プレイヤーは自身の1回の行動フェイズにおいてこれらのうちのいずれか1つだけを選択します。1枚に費やされる運動ポイントは異なるタイプのアクションに分割して振り分けることはできません。運動ポイントがいずれの形で消費されても、相手プレイヤーは以下に解説されるイベントを発動する機会を得ます。アクションの実行後、そのカードは捨札の山に配置されます（ただしイベントが発動された場合を除きます。以下を参照してください）。

イベントの発動

カードの運動ポイントを消費して実行・解決された後、相手プレイヤーは1モメンタムマーカーを費やすことでそのカードのイベントを発動することができます。これにより、発動したプレイヤーは自身の手札から実行したかのようにそのイベントを実行・解決することができます。（発動したプレイヤーが）実行・解決後、そのカードはイベントとして実行された場合と同様にゲームから取り除かれます。



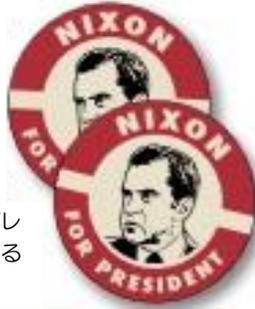
注意：プレイヤーは相手のカードのイベントを発動しても休息キューブを獲得することはできません！カードによる休息キューブは常にそのカードを（いかなる形にせよ）使用したプレイヤーの手元に渡ります。

助言：相手プレイヤーがあなたの候補者アイコンがあるカードを使用するときに注意を払ってください。そのイベントはモメンタムマーカーを費やして発動する価値があるかもしれません。



イベントの先取り

プレイヤーはカードを使用するときに2モメンタムマーカーを費やすことで、相手プレイヤーがイベントを発動することを阻止することができます。もしイベントが先取りされたら、相手プレイヤーは発動できず、カードは通常通り捨札となります。プレイヤーは自身の手札のみに先取りを実行できます。プレイヤーは自身の手札をイベントとして実行するときは阻止することはできません。



例：このカードは使用時に2運動ポイント（CP）を与えます。

注意：プレイヤーはカードを使用する際に、そのアクションを実行する前にイベントを先取りすることを宣言する必要があります。宣言の後で、相手プレイヤーは発動する意思があったかどうかを表明する必要はありません。

B1. 州で選挙運動を行う

このアクションによってプレイヤーは州の支持キューブを追加することで、それぞれの州における支持を増加させることができます。ある特定の時点でその州に支持キューブがある候補者はその州をリードしているとみなされます。そして州に4個以上の支持キューブがある場合、その州を所有しているとみなされます。これらの主たる利点は以下のとおりです：

- プレイヤーはゲーム終了時にリードしている州の投票を受け取ることができます。もっとも多くの投票数を得たプレイヤーがゲームに勝利します。
- プレイヤーはとある州を所有している場合、相手プレイヤーはその州で選挙運動を行う際に支持チェックを強制することができます。

助言：視覚的にわかりやすくするために、所有している州のシールを裏返すことができます。これは決して必ず実行しなければならないことではありませんが、備忘として役立ちます。



例：ケネディは2つの支持キューブによりアイダホ州でリードしています。ニクソンは4個の支持キューブによりワイオミング州を所有しています。

このアクションを実行するためにプレイヤーはカードに記載されている運動ポイントを費やして自身の候補者トークンが位置する地域の1つまたは複数の州の支持を増やすことができます。運動ポイントは候補者トークンが異なる地域へ移動するためにも利用されます。プレイヤーはどちらか一方の選択肢に制限されることはありません。プレイヤーは手持ちの運動ポイントを任意に分割して使用でき、移動を繰り返したり、更に州の支持を得るために使用したりすることができます。

州の支持を増加させる

通常において各運動ポイントは候補者トークンが配置されている地域のいずれかの州の支持キューブを1つ増やすために費やされます。しかしながら特定の状況下では、運動ポイントが州の支持キューブ増加のために費やされるたびに支持チェックを行う必要があります。支持チェックが実行されるのは以下の2つの状況です：

- 相手プレイヤーがその州を所有している場合。そして/または、
- 相手プレイヤーの候補者トークンがその州に存在している場合。

しかしながらプレイヤーは該当する地域のメディアの支持がある場合、この支持チェックを免除されます。したがってその地域のメディアの支持キューブがあるプレイヤーはその州での支持チェックをする必要はありません。また、これらの支持チェックは選挙運動によって州の支持を得ようとする場合のみに実行されます。イベントにより運動ポイントを費やすことなく直接州の支持を得ることが許された場合、支持チェックは行いません。支持チェックが必要な州で選挙運動を行う場合、プレイヤーは最初に運動ポイントをいくつ費やすかを宣言する必要があります。その後そのプレイヤーは支持チェックの手順にしたがって（政治資金バッグから）宣言した数と同数のキューブを引きます。



例：ケネディプレイヤーは4支持キューブによりニューヨーク州を所有しています。ニクソンプレイヤーは4CPを費やしてこの州で選挙運動を行うことにしました。該当の州はケネディによって所有されているため、ニクソンプレイヤーは支持チェックを実行しなければいけません。ニクソンプレイヤーはニューヨーク州に4CPを費やすことを宣言しました。その後、バッグから4個のキューブを取り出しました。彼は2個の赤いキューブと2個の青いキューブを取り出しました。(自身の色のキューブ数により)2個だけが成功したので、ニクソンはその州で2支持しか得ることができませんでした。

これはケネディプレイヤーの支持キューブが(4個から)2個に減ることを意味します。ケネディはまだニューヨーク州にてリードを保っていますが、しかしもはや所有ではなくなりました。

もしニクソンプレイヤーが東部におけるメディア支持キューブを持っていた場合、支持チェックは不要でした。そうであれば4CPすべてを費やして州にあったケネディの支持キューブを0に減らすことが可能でした。

備忘：支持キューブを同じ場所に同時に配置できるのは、どちらかの一方のプレイヤーのみです。

相手プレイヤーの支持キューブが存在する州で支持を増加させた場合、自身のキューブを1つ配置する代わりに相手のキューブを1つだけ取り除きます。

このように取り除かれた各キューブ(およびそれを取り除くために「使用した」キューブ)は、所有者の手元に戻されます。

相手プレイヤーの支持キューブがすべて取り除かれた後にまだ自身のキューブが残っていた場合、そのキューブを該当する箇所に通常どおり配置します。

候補者トークンの移動

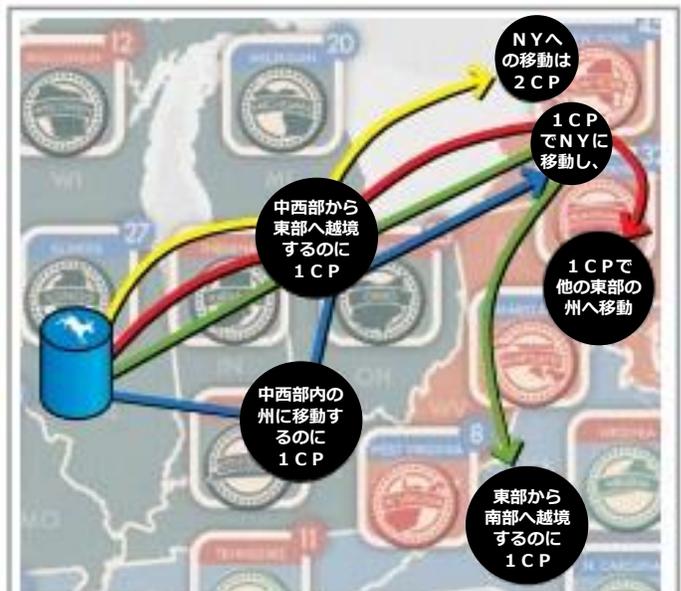


プレイヤーがCPを費やして州の支持を増やそうとした場合、そのプレイヤーの候補者トークンは選挙運動を行うおとする州に移動してくる必要があります。その候補者トークンが位置している地域の中で移動する場合は特に移動コストは発生しません。

移動する際にはアラスカとハワイはそれぞれ固有の地域に位置しているとみなされます。それ以外は西部の地域に属しているとみなされます。

しかしながらプレイヤーが自身の候補者トークンを異なる地域に移動させたい場合、地域の境界線をまたぐたびに移動コストとして1CPを消費します。西部地域と東部地域のあいだを移動すると、2つの地域の境界線を通る必要があります。またアラスカとハワイへの移動は行きも帰りも必ず西部地域を経由します。

注意：アラスカ州とハワイ州は名目上西部地域の一部ですが、それぞれ独自の地域の中に位置していると扱われ、それぞれの州への移動には地域の境界線を越えなければいけません。いずれの州も西部地域を通して移動をおこなうため、アラスカ州・ハワイ州間の移動には両方の地域の境界線を越すことで2CPが必要となります。



例：ケネディの候補者トークンは現在イリノイ州にあります。ケネディプレイヤーは3CPのカードを使ってニューヨーク州で運動を行いたいと考えました。

彼は1CPを移動コストとして費やして中西部地域から東部地域への境界線を追加して、ニューヨーク州にて2CPを費やしました。または彼はニューヨーク州にて1CPのみを使って、残りの1CPを東部地域のほかの州に費やすか、または移動する前に中西部のいずれかの州に費やすことも可能です。

また彼は3点目のCPを移動コストとして使用して、南部地域に入り、その地域のいずれの州で移動を終了することができます。

B2. 地域で宣伝活動を行う



このアクションをつかってメディアの支持キューブをゲームボード上の該当する箇所に配置することで、プレイヤーはメディアの支持を増加させることができます。メディアの支持は以下の2つの効果があります：

- メディア支持キューブがある地域で選挙運動を行う場合、プレイヤーは相手プレイヤーが所有している州においても支持チェックをしなくて済みます。
- もしモメンタムフェイズにおいてボード上に相手プレイヤーより多くのメディア支持キューブを所有していたら、争点トラックの隣接する2つの争点タイルを入れ替えることができます。

このアクションを実行するためにプレイヤーはカードに記載されている運動ポイント数と同数の回数の支持チェックを行う必要があります。プレイヤーが自身の色のキューブをバッグから引いたら、そのキューブをいずれかの地域の宣伝活動ボックスに(メディア支持キューブとして)配置するか、または相手の支持キューブを取り除くために費やされます。



3 CP が使用可能



引いたキューブ 

例: ニクソンは東部地域のメディア支持キューブ1個を配置しており、他の地域にはどちらのプレイヤーも支持キューブを配置していませんでした。ケネディプレイヤーは3CPあるカードを宣伝活動に使用して、3回の支持チェックを行った結果、2個の赤いキューブと1個の青いキューブを引きました。これはケネディプレイヤーにメディア支持キューブ1個を配置する機会をもたらします。ニクソンの東部地域のメディア支持キューブ1個を取り除くために使用しても、または単に他の(ニクソンがキューブを配置していない)地域に支持キューブ1個を配置するために使用しても構いません。バッグから引かれた2個の赤いキューブはニクソンプレイヤーの手元に戻されます。

備忘: 常にどちらか1名のプレイヤーのキューブのみが支持キューブとして特定の宣伝活動ボックスに配置されます。他のキューブの扱いでもめるようにメディア支持キューブの追加も「(もしあれば)先に相手のキューブを取り除く」ルールが適用されます。

B3. 争点について立場の表明を行う

このアクションをつかってプレイヤーは争点タイトルに支持キューブを配置することで、その争点に関する支持を増加させることができます。争点タイトルに支持キューブを配置しているプレイヤーはその争点の優位者であるとみなされます。論争の優位者になると以下の2つの利点があります:

- ・ 多くのイベントは特定の論争のリーダーに利益をもたらします。
- ・ 各論争タイトルの優位者はモメンタムマーカーと/または組織票カードを得ることができます(モメンタムフェイズのステップ2を参照してください)。

このアクションを実行するために、プレイヤーは使用するカードに記載されている運動ポイントを1つまたは複数の争点について争点の支持を増やすために、特定の争点にキューブを1個配置するのに1CPを、特定の論争に2つ目以降のキューブを配置するのに1キューブにつき2CPを費やすことができます。このコストの上昇は同一のアクションのなかで特定の争点に複数の支持キューブを配置する場合に発生します。同一の争点であっても複数のアクションの使用において1キューブずつ配置する場合は通常と同様に1CPしかかかりません。

備忘: 常にどちらか1人のプレイヤーのキューブのみが支持キューブとして特定の論争タイトルに配置されます。他のキューブの扱いでもめるように論争支持キューブの追加も「(もしあれば)先に相手のキューブを取り除く」ルールが適用されます。

ISSUES TRACK



1 CP **1 CP** **1 CP** **または** **1 CP** **2 CP**

3 CP が使用可能

例: プレイヤーは3CPすべてを費やして3つすべての争点タイトルにキューブを1個ずつ配置するか、または特定の争点タイトルに2個目のキューブ(最初の1個に1CP、2個目には2CP)配置することができます。プレイヤーの次のアクションのときに、もし望むのであれば別の3CPのカードを使って同じ選択を実行することができます。

C) 候補者カードを使用する

プレイヤーは手札からカードを1枚使用するかわりに、自身の候補者カードを使って5CPを費やすこともできます。獲得される5運動ポイントは他の通常のカードと同じように実行・解決されますが、1つだけ例外があります。



候補者カードは裏返されて、消耗状態側を表向きにします。消耗状態が表側になっている場合、イベントとして使用されたカードと同じようにゲームから外れます。候補者カードは特定のイベントを通じてのみ通常面に戻され、再びゲームで使用できるようになります。

注意: 候補者カードは手札の一部ではありません。また捨札の山に配置されることはありません。

3. モメンタムフェイズ

ステップ1: モメンタムの減少

モメンタムフェイズの開始時に、両プレイヤーは手持ちのモメンタムマーカーの半分を失います(端数は切り捨て)。



ステップ2: 争点のすり替え

モメンタムフェイズの終わりに、ボード上にメディア支持キューブをもっとも多く所有するプレイヤーが論争トラック上の隣接する2つの争点タイトルを入れ替えることができます。もし同数の支持キューブを所有していた場合、何も起こりません。



ステップ3：モメンタムと組織票の特典を得る

争点トラックを調整した後、プレイヤーは優位者である争点ごとにその争点が争点トラックに位置している場所に応じて、モメンタムマーカーと（または）組織票カードを獲得します。

- ・ **3番目に配置されている争点**：1モメンタムマーカー
- ・ **2番目に配置されている争点**：1モメンタムマーカーまたは1組織票カード
- ・ **1番目に配置されている争点**：1モメンタムマーカーと1組織票カード

これらの特典は、上記の順序で授与される。すなわち、2番目の問題を獲得したプレイヤーは、1番目の争点を獲得するプレイヤーが組織票カードを解決する前に、組織票カードを取るかどうかを決定しなければなりません（そして、受取る場合には、そのカードを解決しなければなりません）。

組織票



プレイヤーが組織票カードを1枚引いた場合、ただちに組織票マーカー1枚をカードに記載されている地域に配置します。組織票マーカーはその地域の宣伝活動ボックスのなかの記された箇所に配置され、支持キューブと同じルールに従います。相手プレイヤーが1枚以上の組織票マーカーを地域に配置してあった場合、プレイヤーは（自身のマーカーを1枚配置する代わりに）それら既存のマーカー1枚を取り除きます。

ステップ4：争点支持の減少

モメンタムマーカーを受け取った後、それぞれの争点タイトルから（もしあれば）争点支持キューブを1個取り除きます。

備忘：「争点のすり替え」と「モメンタムの減少」は新たにモメンタムマーカーを受け取る前にただちに実行されます。「争点支持の減少」はその直後に実行されます。

4. 選挙運動戦略フェイズ

ステップ1：選挙運動戦略

両プレイヤーは手札から1枚または2枚のカードを裏向きのままボード上の選挙運動戦略カード置場に配置します。

- ・ 最初の5ターン（第6ターン：討論会の前）ではプレイヤーは1枚を配置しなければなりません。
- ・ 最後の2ターン（討論会の後）ではプレイヤーは2枚を配置しなければなりません。

この後にもしまだ手札が残っている場合、プレイヤーはそれらのカードをただちに捨札とします。

助言：討論会（第6ターン）のために最初の5ターンにおいては選挙運動戦略カードをよけておくべきです。これらは高いCP値があり、また自身の候補者アイコンがあるべきです。討論会の後、選挙の日（第9ターン）のためにカードをよけておくべきです。これらのカードにはあなたが追加となる助けを必要としている州の名前が記されているとよいでしょう。



注意：4枚ある“Gathering Momentum”カードは選挙運動戦略カードとして使うことはできません！

プレイヤーは選挙運動戦略フェイズまでに選挙運動戦略カードとして使えるカードが手元に残っていることを確認する必要があります。

ステップ2：休息

両プレイヤーは休息キューブ（休息キューブゾーンに配置されていたキューブ）を政治資金バッグの中に投入します。

第6ターン 討論会

第6ターンでは通常の手順を実行しません。そのかわりに以下で解説される討論会を実行し、第7ターンから通常のプレイを再開します。討論会には以下のステップがあります：

- ・ イニシアチブの決定
- ・ 選挙運動戦略
- ・ ステージのセット
- ・ 討論！
- ・ 討論会后

1. イニシアチブの決定

討論会を通じてどちらがイニシアチブを所有するかイニシアチブチェックを行って決定します。イニシアチブを所有するプレイヤーが討論となる争点において同点だった場合に勝利者となります。

備忘：討論会のあいだにボード上の大統領イベントカードスタックの討論会イベントカードの効果を利用することを忘れないようにしてください。これらは大きな影響を与える可能性があります。

2. 選挙運動戦略

両プレイヤーは自身の選挙運動戦略カード置場から5枚のカードを受け取ります。

3. ステージのセット

討論会ボードを両プレイヤーの間に配置します。メインボードの争点トラックにある3枚すべての争点タイトルを取り、討論会ボードの該当する箇所の1番目の場所に1番目に配置してあった論争タイトルを置き、以下2番・3番目と続けます。





注意：争点トラック上の支持キューブは移動させずにそのままにしておきます。

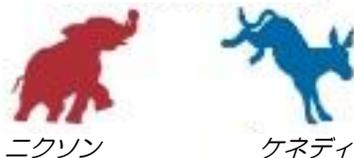
4. 討論！

両プレイヤーは手元のカードのうちから1枚を選んで同時に相手に見せます。カードは討論アイコンに記された論争の隣に表向きに配置されます。討論会ボードのうち、候補者アイコンが記された側に配置します。カードに両方の候補者のアイコンがある場合、(そのカードを所有していた)プレイヤーはどちらの側に置くかを決定します。もし両者が2つのアイコンがあるカードを出した場合、イニシアチブを持つプレイヤーが、どちらが先に配置するかを決定します。

討論アイコン



候補者アイコン



この手順はとある候補者のいずれかの論争に2枚以上のカードが配置されるまで繰り返されます。この時点で、それぞれの候補者側に配置されたカードに記載されている選挙運動ポイント (CP) が多いほうが勝利することになります。もし両者が同点だった場合、イニシアチブを所有するプレイヤーが勝利となります。もし2つの論争が同時に勝利となった場合、メインボードでより低い位置に配置されていた争点から順に解決していきます。

例：ニクソンプレイヤーは経済の討論アイコン・ニクソンの候補者アイコンがある「盗聴器 (The Great Seal Bug)」カードを表にしました。プレイヤーは自身の側の経済の争点のすぐ隣にこのカードを配置しました。



ケネディプレイヤーは国防の討論アイコン・両候補者のアイコンがある「50の州 (Fifty Stars)」を表にしました。プレイヤーは国防の争点の隣に置きますが、どちらの側に配置するかを選択することができます。プレイヤーは自身の側に置くことにしました。



例：先の例の続きとして、ニクソンプレイヤーは国防の討論アイコン・自身の候補者アイコンがある「上院によるサマーセッション (Congressional Summer Session)」カードを表にしました。ケネディプレイヤーは国防の討論アイコン・ニクソンの候補者アイコンがある「ニクソンの公約 (Nixon's Pledge)」カードを表にしました。両方のカードが正しい位置に配置された結果、国防の討論の一方の候補者(この場合ケネディ)の場所に2枚のカードがあることになりました。

配置されたカードのCPの合計値はケネディが6CPでニクソンは4CPでした。国防の争点はケネディの勝利となりました！



個別争点の勝利

個別の争点に勝利したら、その争点タイルはただちにメインボードの争点トラック上の空いている最も低い位置に配置されます。その争点の両側に配置されていたカードはただちに捨札となります。さらに論争に勝利した候補者は州の支持キューブを受け取ることができます。このキューブは任意の1つまたは複数の州にただちに配置されます。

- 最初の論争に勝利した場合：2つの州の支持キューブ 
- 2番目の論争に勝利した場合：3つの州の支持キューブ 
- 最後の論争に勝利した場合：4つの州の支持キューブ 

これらのキューブには支持チェックは必要ありません。いずれの争点も勝利が決定したら、その箇所にカードを配置することはできません。もしプレイヤーがすでに決定済みの争点アイコンしかないカードを表にしたら、ただちに捨札となります。

注意：最初にあった争点支持キューブを元通り該当の争点タイルの上に戻すことを忘れないでください。

討論会の終了

この手順を3つすべての争点の勝利が決定されるか、両方のプレイヤーが手札5枚をすべて使い切るかのどちらかが先に発生するまで繰り返します。この時点で、いずれの争点も勝利が確定していなかった場合、順に解決していきます。メインボードでもっとも低い位置にあった論争タイルから順に解決します。それぞれの争点はそれぞれの側に配置されたカードの合計 CP 値が高いほうが勝利します。もし両者が同点だった場合、イニシアチブを保持するプレイヤーの勝利となります。

5. 討論会后

討論会の終了後、両者のすべての選挙運動戦略カードは使用・未使用にかかわらず捨札となり、続く第7ターンでは通常のプレイ手順に戻ります。

討論会イベント

メインボードの大統領イベントカード置場の討論会イベントカードの効果は討論会が行われている間に適用することを忘れないようにしてください。



第9ターン 選挙の日

第9ターンでは通常のプレイ手順は実行されません。その代わりに選挙の日を経てゲームの勝利者を決定するために以下の手順を実行します。

- ボーナスキューブを投入する
- イニシアチブの決定
- 選挙運動戦略
- 選挙の日イベント
- 組織票と浮動票層
- 開票

5. ボーナスキューブを投入する

各プレイヤーは、自分の未使用キューブ置場からボード上にあるメディア支持キューブの数に等しい数のキューブを追加し、次にすべてのメディア支持キューブと争点支持キューブをボードから取り除き、政治資金バッグの中に投入します。また両者はこの時点での手持ちのモメンタムマーカーをキューブに交換します。モメンタムマーカー1枚につき2個のキューブをバッグの中に投入します。

2. イニシアチブを決定する

選挙の日の間、どちらがイニシアチブを保持するかイニシアチブチェックを行って決定します。

1. 選挙運動戦略

両プレイヤーはそれぞれの選挙運動戦略カード置場から4枚のカードを受け取り、順に表にしていきます。プレイヤーはそれぞれのカードごとにカードに記されている州について支持チェックを3回実行することができます。イニシアチブを所有するプレイヤーが先にカードを実行・解決します。プレイヤーは手持ちのカードを任意の順に実行することができます。

注意：この時点で政治資金バッグの中のキューブがすべてなくなった場合でも、キューブを追加しません。

3. 選挙の日イベント

ゲーム中にボード上に配置された選挙の日イベントカードが明らかにされて順に実行されます。イニシアチブを保持するプレイヤーがこれらのイベントが解決される順番を選択します。

4. 組織票と浮動票層

この時点で支持キューブが配置されていない州はいずれかの候補者の手に渡ります。その州が属する地域に組織票マーカーがある候補者は、その州で勝利となり、支持キューブ1個を該当の州に配置します。もしどちらの候補者も組織票マーカーがない場合、州に記されている支持色に該当するプレイヤーのものとなります(青の支持色はケネディ・赤の支持色はニクソンを表しています)。その州を手にしたプレイヤーは支持キューブを1個配置します。



6. 開票



ここでプレイヤーは自身の支持キューブがある州の州シールの所属を主張することができます。この時点で、所属の州の（州シールの裏側に記載されている）投票数を合計して勝者を決定します。

注意：投票数は合計で537あります。これはいずれか269以上を得票した候補者がゲームに勝利します。

助言：得票数の合計を簡単に行う方法の1つとして、州シールを50票ずつグループ分けするやり方があります。

非拘束選挙人



「非拘束選挙人(Unpledged Electors)」イベントが実行されている場合、ケネディがリードしていながら所有していない1つ以上の州がどちらのプレイヤーにも与えられない可能性があります。これにより、明らかに269票未満での勝利が可能となり、同点の可能性も出てきます。

非拘束選挙人イベントにより同数になった場合は、投票数の多くの州を獲得したプレイヤーが勝者となり、下院での投票が行われます。この場合も同数になった場合は、全州の

支持キューブの総数が最も多いプレイヤーが勝者となります。

戦略のヒント

躍進 (Gathering Momentum)



キャンペーン戦略デッキには地域ごとの「Gathering Momentum」カードが合計4枚あります。これらのイベントは州の支持をより多く得ているプレイヤーに2つの利点をもたらします。1枚のモメンタムマーカーと、より効果的な、その地域のどちらの支持キューブもない州ごとに支持キューブを1個もたらすことです。これらのイベントはゲーム序盤において、特に東部と中西部地域において非常に強力な効果となります。これらの地域でこの効力を獲得することをめざしてください。また相手プレイヤーも同じことを目指していることに注意してください。もし該当の地域で獲得が難しいと判断した場合、支持キューブが1個もない州の数をできる限り減らすことで、ダメージを最小化できるかもしれません。

失言 (Gaffe)



同じ地域に両方の候補者がいる場合、価値のある州に候補者トークンを配置することは候補者が存在する利点を活用することが可能になります。しかしながら「失言(GAFFE)」イベントに注意してください。あなたが所有するモメンタムマーカーを1枚失うだけでなく、その州の支持キューブを3個も失ってしまいます。

選択ルール

副大統領

ゲームの準備中に、各プレイヤーは選挙運動カードデッキから副大統領カードを取り除き、候補カードと一緒に片側に置きます。いずれのターンでも、プレイヤーは通常の手札からカードをプレイする代わりに、自分の候補アイコンのみ（つまり、対戦相手のアイコンではない）の表示されたカードを捨てて、自分の手札からのように副大統領カードをプレイすることを選択できます。プレイヤーがこのようなカードを手札に持っていない場合、そのプレイヤーは副大統領カードをプレイすることはできません。

注意：ケネディの副社長はリンドンジョンソンです。ニクソンの副社長はヘンリーカボット・ロッジ・ジュニアです。

限定的な立場

争点支持に運動ポイントを使用する場合、プレイヤーは自分のカードに表示されている討論アイコンに対応する争点に支持を追加することはできません(もしあれば)。この制限は「争点に対する立場」アクションにのみ適用され、「イベント」によって付与される「争点支持」には影響しません。



ターンの例

イニシアチブフェイズ

最初のイニシアチブチェックは青1個赤1個の同数でした。そこで3番目のキューブが引かれました。結果は2個目の青キューブで、ケネディがイニシアチブを所有することになりました。ケネディプレイヤーはこのターンではニクソンが先に実行することを選択しました。

第1行動フェイズ



ニクソンプレイヤーは「Hartland of America」カードを使用して3CPを使用することにしました。このうち2つを論争・国防の支持に2CPを費やしました。またこのカードによって休息キューブを1つ受け取り、ボード上の該当する箇所にそのキューブを配置しました。



次にケネディプレイヤーは「NIXON'S PLEDGE」カードをイベントとして実行しました。このターン終了まで、ニクソンプレイヤーがカードを（運動アクションを除く）使用するたびにケネディプレイヤーはモメンタムマーカーを1枚獲得します。

第2行動フェイズ



ニクソンプレイヤーは「NEW ENGLAND」カードの3CPを使ってカリフォルニア州に支持キューブを3個配置しました。同時に赤いキューブを1個（休息キューブとして）手に入れました。

ケネディプレイヤーはモメンタムマーカー1枚を使用して、「NEW ENGLAND」カードのイベントを実行しました。これによりニューヨーク州の支持が2つ増加・マサチューセッツ州の支持が2個増加（合計4個になったため、ケネディはマサチューセッツ州を所有しているとみなされます）・コネチカット州の支持が1個増加しました。



ケネディプレイヤーは続いて「NIXON'S KNEE」イベントを実行しました。このターン終了まで、ニクソンプレイヤーはカードのCPを使って運動アクションを実行するたびに1モメンタムマーカーを使用する必要があります。同時にこのイベントによりニクソンの候補者トークンはメリーランド州に移動します。

第3行動フェイズ



ニクソンプレイヤーは「SOUTHERN REVOLT」カードの3CPを使って宣伝アクションを実行しました。3個のキューブを政治資金バックから取り出しました。結果は赤1個青2個でした。自身の色のキューブしか配置できないので、プレイヤーは東部の宣伝ボックスにキューブを配置しました。さらに1個のキューブを休息キューブとして受け取りました。ニクソン側が運動アクションを実行しなかったため、「NIXON'S PLEDGE」カードの効果によりケネディ側は1枚のモメンタムマーカーを受け取ります。



ケネディプレイヤーは「HARRY F BYRD」から3CPと2個の休息キューブを受け取りました。この2CPを運動としてニューヨーク州で使用して、支持を増やしました。この結果ケネディプレイヤーがニューヨーク州を所有していることになりました。運動を行ったのはこの州だけだったので、ケネディの候補者トークンをニューヨークに移動させます。

ニクソンプレイヤーは1枚のモメンタムマーカーを費やしてそのカードのイベントを発動しました。これによりミシシッピ州で2個、アラバマ州で1個のケネディの支持キューブを減らすことができました。

第4行動フェイズ



ニクソンプレイヤーは「GAFFE」カードをイベントとして実行しました。この結果ケネディプレイヤーはモメンタムマーカーを1枚失い、（ケネディの候補者トークンが配置されている）ニューヨーク州の支持キューブを3個失います。支持キューブは残り1個となったため、もはやニューヨーク州を所有していません（ただしリードはしています）。ニクソンは運動アクションを実行しなかったため、「NIXON'S PLEDGE」によりケネディ側は1枚のモメンタムマーカーを獲得します。



ケネディは「GATHERING MOMENTUM IN THE WEST」カードの4CPを使うことにしました。このうち3CPをニューヨーク州の支持キューブ追加に使用して（この結果ふたたびこの州を所有することになりました）、ペンシルベニア州に1個追加しました。ケネディは自身が配置されている地域を離れなかったため、どちらの州から実行したかの順番をかえることで候補者トークンの配置場所を選ぶことができます。

プレイヤーはペンシルベニア州に候補者トークンを配置することにしました。ケネディの実行後、ニクソンプレイヤーは自身が西部地区でケネディよりも多くの州をリードしているために、ためらうことなくイベントを発動しました。この結果モメンタムマーカーを1枚受け取り、西部地区の支持キューブがない州すべてにキューブを1個ずつ配置しました。



第5 行動フェイズ



ニクソンプレイヤーは「HARVARD BRAIN TRUST」の4CPを使って運動アクションを実行しました。ニューヨーク州とペンシルベニア州にCPを2つずつ費やしました。ニューヨーク州は現在ケネディが所有していて、通常であれば支持チェックを実行しなければいけませんが、東部におけるメディア支持があるため、支持チェックを省略することができます。その結果、単にケネディのキューブを2つ取り除くことができます。同様にペンシルベニア州でも（所有はし

ていませんが、ケネディの候補者トークンが存在するために）通常では支持チェックが必要ですが、この場合も東部地域における宣伝効果のために支持チェックを実行することなく2CPを使用できます。この結果1つだけあったケネディのキューブを取り除き、自身のキューブを1個配置して、この州をリードすることになりました。ニクソンは（地域をまたぐ移動をせずに運動を行ったので）候補者トークンを移動させることができます。そこでペンシルベニア州に配置することにしました。

ニクソン側が終了すると、ケネディプレイヤーはモメンタムマーカーを費やして「HARVARD BRAIN TRUST」のイベントを発動しました。プレイヤーはこのカードをゲームボード上の討論イベントの箇所配置しました。このカードは第6ターン：討論会で、ケネディに有利に働きます。



ケネディプレイヤーは続いて「PUERTO RICAN BISHOPS」の3CPを3つある争点すべてに1CPずつ費やすことにしました。国防のニクソンのキューブは1個だけになり、経済と公民権では（1個ずつキューブがあることにより）リードすることになりました。また休息キューブを1個獲得しました。

モメンタムフェイズ

モメンタムフェイズの開始時に、両方のプレイヤーは手元のモメンタムマーカーを半減させなければいけません（差し引く分の端数は切り捨てです）。その結果、ケネディのモメンタムマーカーは1つになり、ニクソンは失うマーカーはありませんでした。

それからニクソンは相手プレイヤーよりメディア支持キューブが多いため、争点トラックで隣接する2枚の争点タイトルをすり替えることができます（東側のキューブが1個あるのに対し、ケネディは1個もありませんでした）。ニクソンは「国防」がトップの位置にあることに満足していますが、「公民権」を強化して「経済」を3位に押し下げ、「公民権」を争点トラックの2位の位置に移動させることにしました。



次にプレイヤーは争点支持による特典を受け取ります。ケネディが経済でリードしているのでモメンタムマーカーを1つ獲得し、公民権でリードしているのでモメンタムをもう1枚獲得するか、組織票を獲得するかを選択することができます。ケネディは組織票カード

を引くことを選択し、引いた結果「南部での組織票」を受け取り、南部でその地域の宣伝ボックスに組織票マーカーを配置することができます。



ニクソンは争点トラックの第1位の争点である国防でリードしているため、モメンタムマーカーと組織票の両方を得ることができます。組織票カードの山から1枚引き「MAJOR ENDORSEMENT」でした。これにより組織票マーカーを任意の地域に配置することが

可能になります。プレイヤーは南部を選択して、そこにあったケネディの組織票マーカーを取り除きました。

特典を受け取った後、争点トラックにあるそれぞれの争点からキューブを1つずつ減らします。どちらのプレイヤーは1つ以上の支持キューブを配置していなかったため、どの争点も支持がなくなりました。

選挙運動戦略フェイズ

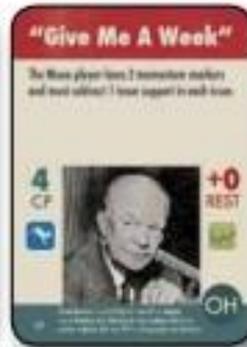
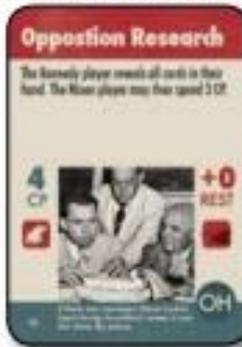
どちらのプレイヤーも残り1枚となった手札を選挙運動戦略カード置場に配置しました。最後に休息キューブを政治資金バッグに投入します。これで第1ターンが終了しました！

第6ターン 討論会

イニシアチブ決定、選挙運動戦略、ステージのセット

イニシアチブチェックを実行してキューブを2個引くとどちらも青でした。そのため3個目のキューブを引く必要はありません。ケネディ側がイニシアチブを所有します。どちらもプレイヤーもボード上の選挙運動戦略カード置場からカードを受け取って手札にします。つぎに争点トラックの上のタイトルを討論会ボードの該当する箇所（下位から上位まで3箇所あります）に配置します。今回は経済・公民権・国防の順でした。

討論 第1ラウンド



ニクソン側は「Opposition Research」カードを、ケネディ側は「Give Me A Week」カードを表にしました。



ニクソンのカードは国防の自身の側に配置されます。ケネディのカードは経済の自身の側に配置されます。

討論 第2ラウンド



ケネディ側は「Peace Without Surrender」を選択しました。このカードには国防アイコンと相手の候補者アイコンしかありません。それはこのカードをニクソン側に配置することを意味します。これはケネディの唯一の国防カードでしたが、(ケネディはこの論争で勝てないことを知っているため) この論争を早く解決することにしました(論争は後の方がより大きな特典になります)。同じようにニクソンは経済アイコンがある「Nikita Krushchev」カードを選択しました。このカードは両方の候補者のアイコンがありますが(どちらの側にも配置できることを意味します)、彼も経済では勝てないことを知り、ケネディと同じ戦略を選んで相手側に配置しました。

- ニクソンの国防の場所に2枚、一方ケネディの経済の場所に2枚のカードが配置されました。どちらも勝者が決定していますが、(より下位にある)経済から解決していきます。ニクソンはこの論争についてカードが1枚もないので自動的にケネディの勝利となります。ケネディ側は2つの州支持キューブを獲得して、任意の州に配置できます。プレイヤーはカリフォルニア州に使用してニクソンの支持キューブを3から1に減らしました。経済タイトルはメインのゲームボードの一番下位の場所に戻されます。経済の争点に使用されたカードは捨札となります。
- 続いて国防が解決されます。(唯一カードを配置しているプレイヤーである)ニクソンは3個の州支持キューブを獲得しました。彼はインディアナ州に4個目のキューブとして1個のキューブを配置して、この州を所有することになりました。残り3個をカリフォルニア州に費やして、再び3個まで戻しました。国防タイトルはメインゲームボードの争点トラックの真ん中の場所に戻されます。国防論争に使用されたカードは捨札となります。

討論 第3ラウンド



ニクソンは「Herb Klein」カードを、ケネディは「Kennedy's Peace Corps」カードを選択して、どちらも公民権の場所の自身の側に配置しました。

討論 第4ラウンド



ニクソンは「Rising Food Prices」を、ケネディは「Profiles In Courage」を選択しました。どちらも公民権の自身の側にカードを配置しました。この論争はこれで終了となりただちに解決されます。ケネディは5CP、ニクソンは6CPあるのでニクソン側の勝利にみえます。しかし大統領討論イベントに(第1ターンにて)配置されていた「Harvard Brain Trust」イベントの効果によりケネディは討論会におけるそれぞれの争点について1ポイント追加することができます。これにより6CPとなり、公民権で同数となりました。同数の場合、イニシアチブを所有する側が勝利となりますので、この場合ケネディの勝利となり州の支持キューブを4個獲得しました。彼はすべてをカリフォルニア州に投入して、ニクソンの3つの支持キューブを除去して自身の1個の支持キューブを配置しました。公民権タイトルはゲームボードの争点トラックの一番上位の場所に戻されます。公民権の争点に使用されたカードは捨札となります。

3つの争点すべての論争が解決したため、討論会は終了となります。プレイヤーは使用していないカードを捨札として、第7ターンの開始となります。

第9ターン 選挙の日

ボーナスキューブ投入とイニシアチブ決定

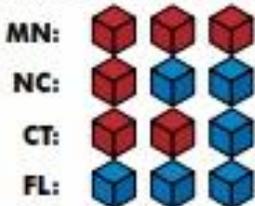
ニクソンには、東部2個のメディア支持キューブがあり、ケネディは中西部に2個、南部に1個のキューブがあります。したがって、ニクソンは彼の手元から2個のキューブを政治資金バッグに入れ、ケネディは自身の3個を追加します。次に両方のプレイヤーは地域の宣伝ボックスにあるメディア支持キューブと、争点の支持キューブを政治資金バッグの中に投入します。さらにケネディ側は手持ちのモメンタムマーカー1枚から2個のキューブを、ニクソン側は手持ちのモメンタムマーカー2個から4枚のキューブを選挙資金バッグに投入しました。次にイニシアチブチェックが実行されます。最初の2個は赤1個青1個でした。したがって3個目のキューブが引かれて、結果は赤でニクソンがイニシアチブを所有することになりました。

選挙運動戦略

両方のプレイヤーはボード上のキャンペーン選挙運動戦略カード置場からカードを手札にして、それぞれのカードについて支持チェックを3回行います。イニシアチブを所有するプレイヤーから実行するので、ニクソンから始めます。ニクソンはミネソタ、ノースカロライナ、コネチカット、フロリダについてそれぞれ3個のキューブを引きました。ミネソタの分では3つの赤いキューブを引いたので、その州のケネディの支持キューブ2個を取り除き自身のキューブを1つ配置しました。

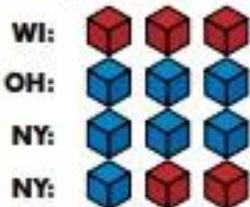
ノースカロライナでは赤1個青2個を引きました。ここでは支持は1個しかありません。1個だけ配置してあったケネディのキューブを取り除くことはできましたが、自身のキューブを配置することはできませんでした。コネチカットでは赤個2青1個を引きました。すでに1個のキューブによりリードしているこの州に2個のキューブを追加しました。最後にフロリダ州では3個のキューブすべてが青色で、この州で支持を増やすことはできませんでした。

ニクソンの支持チェック



次にケネディ側がカードを引く番です。ウィスコンシン、オハイオ、ニューヨークが2枚でした。ウィスコンシンのために引いた3個のキューブは何も得ませんでした。オハイオ州では青3個を引いて、州の支持を3個増やすことができました。これはニクソンの支持キューブ3個すべてを取り除くことが可能になります。次にケネディはニューヨーク州のために(2枚あるために倍の)6個のキューブを引いて、結果は青4赤2でした。4個の支持によりニクソンの3つのキューブを取り除き、自身のキューブを1つ配置しました。

ケネディの支持チェック



選挙の日イベント



両方のプレイヤーが選挙運動戦略を解決した後、大統領イベントのうち選挙の日イベントが実行されます。この場合、ニクソンは「Recount」イベントを手にして、任意の州について3箇所での支持チェックが可能になりました。プレイヤーはオハイオ州を選択してキューブを3個引きましたがいずれも青色だったので支持は増えませんでした。

組織票と浮動票層

この時点でどちらの支持もない(=キューブが配置されていない)州は、その地域の組織票を持つプレイヤーが獲得するか、または(もしどちらにも組織票がない場合)その州で支持色がある側のものになります。ケネディは中西部の組織票マーカーを所有していたため、オハイオ州に支持キューブを1個配置しました。一方で南部の組織票を所有しているニクソンはノースカロライナとジョージアで支持を得ることができました。東部地域はどちらも組織票を所有していなかったため、キューブがなかったニューハンプシャー州はニクソンに、ウェストバージニア州はケネディの手に渡りました。西部地域にはキューブがない州はありませんでした。

開票



最後に自身の支持がある州の州シールを参照して、獲得した選挙人の合計数を算出します。しかし選挙の日イベント「非拘束選挙人(Unpledged Electors)」の効果により、ケネディの支持が3個しかないルイジアナ州を(イベントの効果により4個必要のため)どちらも獲得できませんでした。

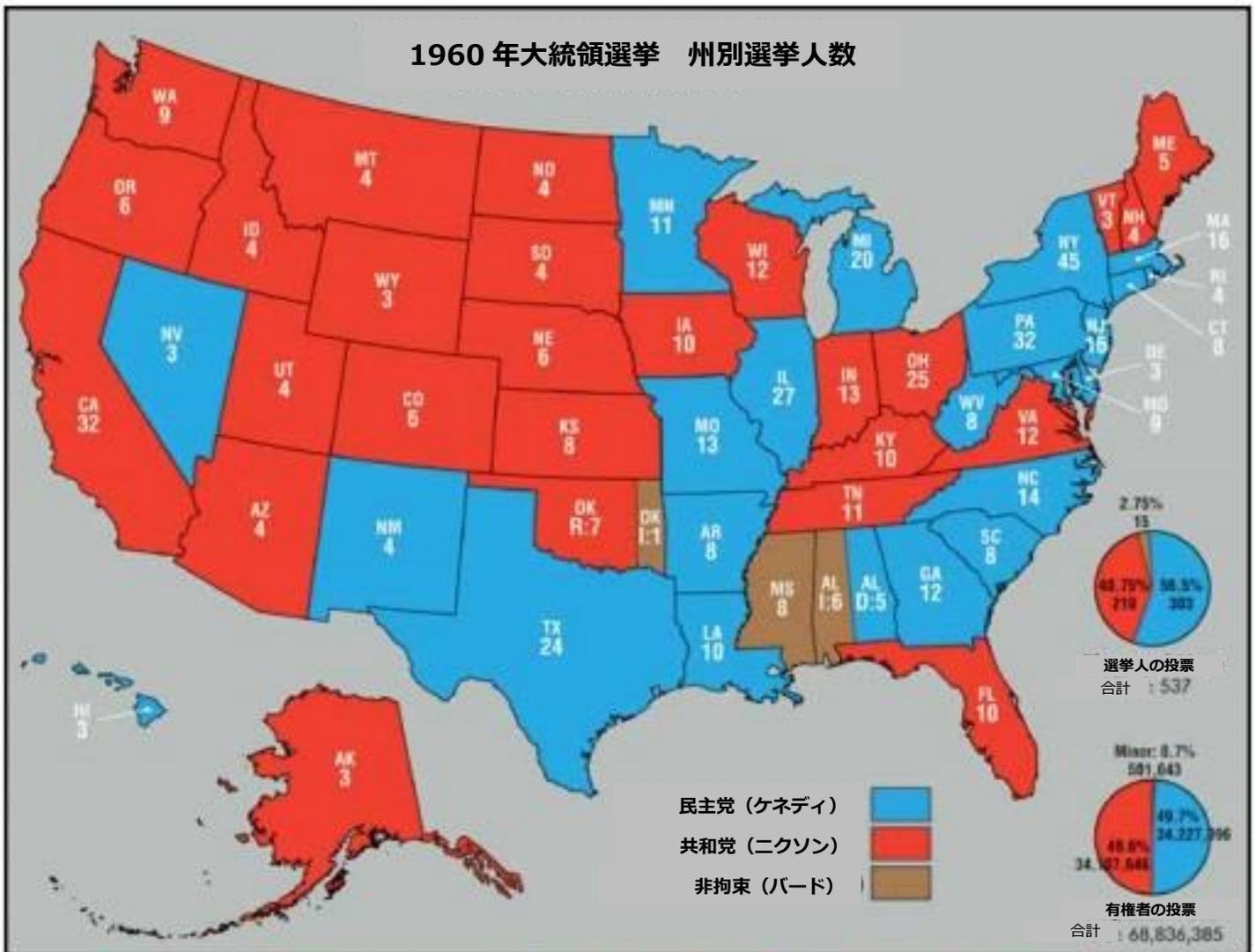
ニクソンの合計選挙人数 = 266



ケネディの合計選挙人数 = 261



最終的にケネディは261、ニクソンは266となり、歴史を覆してニクソンの勝利となりました！しかしながらもし「非拘束選挙人(Unpledged Electors)」イベントがなければ、またはケネディがルイジアナ州でもう1個の支持キューブがあることで10票の支持を追加で受け取り、勝利することができたでしょう。



1960年アメリカ大統領選挙の選挙の試金石

- ケネディ氏は、2008年のバラク・オバマ氏の当選まで、北方の民主党員で現職の米国上院議員としては最後の大統領選と一般投票で勝利を収めた人物である。
- これは、2位の候補者が州の過半数を運んだにもかかわらず、勝利した候補者が選挙人票の過半数を獲得した最初の選挙であった。2016年現在では、1976年に一度だけ起きている。
- 1960年のアラスカとハワイの投票は非常に僅差だったが、この選挙は将来の政治的傾向を予感させるものだった。アラスカは1964年以降の1回を除いてすべての選挙で共和党を支持し続けており、ハワイはその後の2回を除いてすべての選挙で民主党に支持されている(1972年と1984年)。
- ケネディは、アリゾナ、フロリダ、オクラホマ、バージニアを擁立せずに大統領に勝利した最初の民主党員であり、オハイオとウィスコンシンを擁立せずに勝利した最後の候補者でもあった(アリゾナが勝利候補者を擁立しなかった最初の選挙でもあった)。
- ケネディ氏は、オハイオ州を獲得せずに当選した最後の候補者であり、フロリダ州を獲得せずに当選した候補者は他に1人しかいなかった1992年のビル・クリントン氏)。ケネディはまた、カリフォルニアを運ばない1912年以降の最初の勝利の候補者であった。それ以来、1976年のジミー・カーター、2000年と2004年のジョージ・W・ブッシュ、そして2016年のドナルド・トランプは、カリフォルニアを失ったにもかかわらず、ホワイトハウスを獲得した。
- 1840年以来、アラバマ州とミシシッピ州で人気投票の勝者が異なった大統領選挙は2回目であり、直近の大統領選挙でも2回目となる。ミシシッピ州は1868年にも再編成のため投票できなかった)。しかし、アラバマ州の選挙権の過半数は、ジョン・F・ケネディではなく、ハリー・F・バードが獲得した。ミシシッピ州のすべての選挙権はバードに移った。
- ハリー・ゴールドウォーターは、20世紀の選挙区で大統領・副大統領のいずれかに4位に入った唯一の人物であり、1872年以来初めてのことである。
- この選挙で民主党候補の人気投票率が下がるのではなく、上昇したのは1936年以後のことであった。
- この選挙は、20世紀に入ってから初めて大政党の候補者が共に誕生した選挙であった。
- この選挙では、現職の上院議員が大統領と副大統領に就任したのは初めてで、2008年のバラク・オバマ氏とジョー・バイデン氏も同様の現象を繰り返した。どちらの場合も、次期大統領は2人のうちの若い方で、州の後輩上院議員でもあった。
- 現職の副大統領が大統領候補者となったのは、1860年以来初めての大統領選挙であった。
- ジョージア州、ルイジアナ州、サウスカロライナ州が1976年まで民主党に投票したのはこの選挙が最後で、メイン州とワシントン州が1972年まで共和党に投票したのはこの選挙が最後だった。

(出典 ウィキペディア)

第1-5ターンおよび第7-8ターン 通常のプレイの手順

- 1. イニシアチブフェイズ**
- ・ 新しいカード: 双方のプレイヤーがカードを引く。第1~5ターンには6枚、第7~8ターンには7枚。
 - ・ イニシアチブチェック: このターンに誰が先に行うかを決定する。

- 2. 5回の行動フェイズ** 各フェイズの間、各プレイヤーは1枚のカードをプレイする。各プレイヤーは以下のいずれかができる。

カードでイベントを実行	カードで運動ポイントを使用	候補者カードを使用
<p>通常イベント プレイヤーはカードのイベントテキストを解決する。解決すると、そのカードはゲームから取除かれる。</p> <p>大統領なイベント プレイヤーはカードをボード上の該当する大統領イベント置場に置く。ゲームの後半の適切なタイミングで解決される。</p>	<p>イベントを先取りする(解決する前に宣言) 相手がカードのイベントを発動するのを防ぐためにモメンタムマーカーを2枚消費することができる。</p> <p>...運動アクションとして プレイヤーはこのカードのCPを自由に分割することができる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 州の支持の増加(州支持キューブを現在占有している地域にある任意の州追加する:追加されたキューブごとに1CP。州が対戦相手によって所有されているか、対戦相手の候補者トークンがいる場合は、支持チェックを行う必要がある) ・ 候補者トークンの移動(トークンを地域の境界線を超えて移動させるのに1CP)。カードはすべてのCPが消費された後に破棄される。 <p>...または宣伝アクションとして プレイヤーは1CPにつき1回の支持チェックを行う。成功するごとにメディア支持キューブは、任意の地域の宣伝ボックスに配置することができる。カードは破棄される。</p> <p>争点の立場表明アクションとして プレイヤーは任意の争点に争点支持キューブを追加することができる。各行動フェイズでは、どの争点でも最初に追加されたキューブは1CP、各争点で追加するキューブのコストは2CP。その後、カードは破棄される。</p> <p>イベントの発動(解決後) イベントが先取りされていない場合に限り、相手はモメンタムマーカーを1枚消費してイベントを発動させることができる。発動された場合、カードイベントが解決される。相手がそれをプレイしたかのように、ゲームから取除かれる。</p>	<p>候補者カードは消費していない場合にのみプレイすることができる。</p> <p>プレイされた場合は、通常のカードをプレイした場合と同様の方法で解決される。</p> <p>解決後は、候補者カードを捨ててはならない。その代わりに、消耗した側に裏返す。</p>

プレイヤー
補助表

1960
The Making
of the President



© 2017 GMT Games LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

どの方法でカードを使用したとしても、休息キューブを集積すること。

- 3.モメンタムフェイズ**
- ・ モメンタムの減少: 両方のプレイヤーが自分のモメンタムマーカーの半分を捨てる(切り捨て)。
 - ・ 争点のすり替え: ボード上で多くのメディア支持を受けているプレイヤーは隣接する2つのタイルをすり替えることができる。
 - ・ 争点支持の報酬: プレイヤーは、リードしている争点について報酬を獲得する。
 - ・ 争点支持の減少: 各争点タイルから1個の争点キューブが取除かれる。

- 4.選挙運動戦略フェイズ**
- ・ 選挙運動戦略: 双方のプレイヤーは選挙運動戦略カード置場にカードを置く。(第1~5ターンには各1枚、第7~8ターンには各2枚)「Gathering Momentum」のカードは使用できない。
 - ・ 休息: 両プレイヤーは集めた休息キューブを政治資金バッグに入れる。

第6ターン
討論会

- 最初の争点で勝利**
2個の州支持キューブ
2番目の争点で勝利
3個の州支持キューブ
3番目の争点で勝利
4個の州の支持キューブ
- ・ **イニシアチブ決定:** 同点の場合にどちらが争点で勝利するかを決定するためのイニシアチブを決定する。
 - ・ **選挙運動戦略:** 双方のプレイヤーは、選挙運動戦略カード置場から5枚のカードを取出す。
 - ・ **ステージのセット:** 争点タイル(争点を支持するキューブを含む)を争点トラックから討論会ボードに移動させる。
 - ・ **討論!:** 一連のラウンドで、両プレイヤーが同時に1枚のカードを公開し、そのカードの討論アイコンと候補者のアイコンに従って討論会ボードの該当する欄に置く。個別争点で、少なくとも片方のプレイヤーの側に2枚のカードがある場合、その争点で多くのCPを持っているプレイヤーが勝利し、左側に記載されている報酬を獲得する。対応する争点タイルは、争点トラック上でより最も低い順位に戻される。ラウンドは、すべての争点を勝者が確定するか、カードがなくなるまで続く。カードがなくなった場合、残りの争点は、現状で多くのCPを持つ側の勝利となる。
 - ・ **討論の終了:** 選挙運動戦略カードはすべて破棄され、第7ターンとしてゲームが再開される。

討論会の間は、プレイ中の大統領討論イベントに注意を払い、その効果を適切に適用することを忘れないこと。

第9ターン
選挙の日

- ・ **ボーナスキューブを投入:** メディア支持に等しい数のキューブをバッグに入れし、その後、すべてのメディア支持と争点を置く支持キューブを政治資金バッグに入れる。双方のプレイヤーは、残りのモメンタムマーカー1枚につき2個のキューブを交換してバッグに入れる。
- ・ **イニシアチブ決定:** 選挙運動戦略をどちらが先に行うかを決定するためにイニシアチブをチェックする。
- ・ **選挙の日イベント:** 選挙の日イベントがボードから取出され、イニシアチブを持つプレイヤーによって決定された順番で解決される。
- ・ **組織票と浮動票層:** 組織票マーカーがある地域内の空の州は、そのプレイヤーの色のキューブを1個ずつ受け取る。組織票マーカーのない地域内の空の州は、その州の支持色が示された色のキューブを1個ずつ受取る。
- ・ **開票:** プレイヤーは、自分が支持しているすべての州の州シールを集め、シールに記載されている選挙人の投票数を集計する。選挙人投票数の合計が最も多いプレイヤーが勝ちとなる。非拘束選挙人(Unpledged Electors)カードがある場合は、処理しておくのを忘れないこと。