

Stefan Feld City Collection

7

NASSAU

🇯🇵 ADDENDUM

OVERVIEW OF THE EQUIPMENT 装備の概要



ダブロン金貨：

- 荷船の利用費 (フェイズI:ナッソー市街)
市街マップの外周の先へ続く通路を選択する場合、荷船を使うことができます。荷船を使うことで広場へ続く別の路地を通して街に戻ることができます。使用した路地の各マスに海賊駒を置き、荷船の使用料として共通サプライにダブロン金貨1枚を追加で支払わなければなりません。
- 海賊の列を2つ作る (フェイズI:ナッソー市街)
- 自分の商品を隠すための費用 (フェイズII:カリブ海 B) 帰路の旅)
もしくは
- 老海賊から装備を購入する (フェイズII:カリブ海 A) アクション)



ラム酒：

- 休憩を取る (フェイズI:ナッソー市街)
- 敵の回避を阻止する (フェイズII:カリブ海 A) アクション)
もしくは
- 船乗りの冒険話カードのプレイ前に焚き火島で支払う (フェイズII:カリブ海 B) 帰路の旅)



契約書：

- 「アクション：敵と戦う」の中で敵に1以上のダメージを与えた場合、(フェイズII:カリブ海 A) アクション) 契約書を使うことで対応する敵の報酬を2回受け取ります。ただし、勝利点は1回しか受け取れません。



爆弾：

- 「アクション：敵と戦う」で (フェイズII:カリブ海 A) アクション) 戦闘開始時に爆弾を使うことで即座に敵へ2ダメージを与えることができます(敵タイルの上にサプライから弾薬箱を2個置きます)。そのダメージで敵が倒れていない場合、通常どおりに戦闘を続けます。



コンパス：

- クラーケンや航海距離に関係なく、老海賊もしくは、さまよえるオランダ船のいるところに飛ぶことができます。(フェイズII:カリブ海 A) アクション)
自分の船を対応するエリアに置き、望むならさらに遠くへ航海することができます。

OVERVIEW AND ABILITIES OF THE SAILORS YARN CARDS



1) 自分の船ボードに帆が3個以上あること。開始時から持っている旗付きの帆も含む。



2-6) 要求された武器を2個以上持っていること。自分の船ボードに描かれた武器も含む。



7) 自分の船ボードに船員タイルが2枚以上あること。開始時から持っている船員タイルも含む。
注：このカードの条件を満たすために自分の海賊駒を船員として（横に倒して）使うことはできません。



8) 自分の船倉の中に食糧が1個以上あること。



9) 1枚以上の敵タイルの上にちょうど1個の弾薬箱を置いていること。



10) 1箇所以上の前哨基地に海賊駒を置いていること。



11-18) 要求された動物タイルを持っていること。動物タイルが使用済みか（表向きになっているか）は関係しない。



19-24) 自分の船ボードの船倉、もしくは隠れ家タイルの上に、要求された商品を置いていること。



25-29) 要求された敵を1回以上倒していること。



30) 自分の船ボードに帆が4個以上あること。開始時から持っている旗付きの帆も含む。



31) 自分の船ボードにラム酒が2個以上あること。



32) 自分の船ボードにダブロン金貨が2枚以上あること。



33) 2枚以上の敵タイルにそれぞれちょうど1個の弾薬箱を置いていること。



34) 自分の船ボードの上甲板に立っている海賊駒が1個以上あること。



35) 1個以上の弾薬箱を置いている管制塔を3箇所以上占有していること。



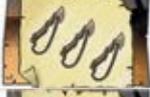
36) 船ボードに2枚以上の動物タイルがあること。動物タイルが使用済みかどうかは関係しない。



37) 船ボードに3枚以上の動物タイルがあること。動物タイルが使用済みかどうかは関係しない。



38-42) 全プレイヤーの中で要求された武器を最も多く持っていること。自分の船ボードに描かれた武器も含む。同数の場合（最多が自分だけではない場合）でも、船乗りの冒険話カードの条件を満たしたものとす。



43-47) 要求された武器を3個以上持っていること。自分の船ボードに描かれた武器も含む。



48-52) 要求された敵を2回以上倒していること。



53) 2箇所以上の前哨基地に海賊駒を置いていること。



54) 弾薬箱を2個以上置いている管制塔を2箇所以上占有していること。



55) ちょうど3個の弾薬箱を置いている管制塔を1箇所以上占有していること。



56) ちょうど4個の弾薬箱を置いている管制塔を1箇所以上占有していること。



57) ちょうど1, 2, 3個の弾薬箱を置いている管制塔をそれぞれ占有していること。



58) 自分の船ボードに船員タイルが3枚以上あること。

注：このカードの条件を満たすために自分の海賊駒を船員として（横に倒して）使うことはできません。



59) 自分の船ボードに船員タイルが4枚以上あること。

注：このカードの条件を満たすために自分の海賊駒を船員として（横に倒して）使うことはできません。



60) 3枚以上の敵タイルにそれぞれちょうど1個の弾薬箱を置いていること。



61) ちょうど1個の弾薬箱を置いている強さ"5"の敵タイルが1枚以上あること。



62) "E"のエリアにいる敵が全て倒されていること。そこに敵タイルがない状態になっていること。



63) "I"のエリアにいる敵が全て倒されていること。そこに敵タイルがない状態になっていること。



64-66) 自分の船ボードの船倉に要求された数の弾薬箱がちょうど置かれていること。



67) 自分の船ボードの上甲板に立っている海賊駒が2個以上あること。



68) 得点トラックで1位になっていること（同率1位でも可）。



69) 得点トラックで最下位になっていること（同率最下位でも可）。



70) ちょうど5個の弾薬箱を置いている管制塔を1箇所以上占有していること。



71) 自分の船ボードに4個以上ある武器が1種類以上あること。船ボードに描かれた武器も含む。



72) 自分の船ボードの船倉を5つ全てオープンにしていること。



73) 自分の船ボードの船倉2つにそれぞれ異なる商品が1個ずつ置かれていること。



74) 自分の船ボードに5個以上ある武器が1種類以上あること。船ボードに描かれた武器も含む。

ABILITIES OF THE ANIMALS

動物タイルの能力



ネズミ: 1つの船倉に2倍積み込むことができる。(例: 商品1個と食糧3個までを両方置く。ただし3種類は不可。) 次のラウンドでは、ネズミの能力を再度使用して2倍の状態を継続するか、使用せずに共通サプライに1種類となるよう戻すかを決めなければならない。アイテムの置き場所は再編成できる。



例: ペアアテは船倉に2回積み込み、食料のある場所に商品とを置きます。



カメ: 以下の母港のボーナスのいずれかを得る。
 ・占拠している前哨基地1箇所につき、弾薬箱2個
 ・自分の弾薬箱が置かれた敵タイル1枚につき、船乗りの冒険話カード2枚
 ・自分の占有する管制塔1箇所につき、4勝利点

2x
or
2x
or
2x



カニ: この戦闘の間だけ、敵の強さを1下げる。それにより、引くべき戦闘タイルは1枚少なくなり、1以下の敵は倒れる。受け取る勝利点は変わらない。

注: 敵の強さは0まで下がります。0になった場合、その敵は即座に倒れ、戦闘タイルを引く必要はなくなります。



例: ペアアテはこの強さ3の敵に対しては戦闘タイルを2枚引くだけでよくなり、弾薬箱2個で倒せます。



ネコ: 「アクション: 敵と戦う」において、1か2が出た戦闘ダイスを一度だけ全て振り直すことができる。



例: パトリシアは戦闘タイルを1枚しか回避できなかったため、ネコの能力で戦闘ダイス2個を振り直すことにしました。



トカゲ: 「アクション: 敵と戦う」で得るボーナスを2倍にする。(勝利点は2倍にならない)

2x:



クラーク: ナッソー港にある棧橋から開始するときに受け取る追加のボーナス(食糧2個ではない方)を2倍にする。

2x:



オウム: 船乗りの冒険話カード1枚をプレイしたときに得る勝利点を2倍にする。(プレイした全ての船乗りの冒険話カードの合計値を計算する際に、オウムによる増加分は考慮しない)

2x:



サルの精霊: アイテム(ラム酒、ダブロン金貨、コンパス、契約書、爆弾)1個を捨てずに使用する。



例: ペアアテはフェイズ1で休憩するためにラム酒を使いますが、サルの精霊によって捨てる必要はなくなります。

est. 1989

