

# NASSAU

プレイには基本ゲームが必要です。



## QUEENIE 1

### 内容物

・動物タイル3種×各3枚

### 準備の変更点

新しい動物タイルを基本ゲームの動物タイルに混ぜます。

### 遊び方の変更点

これらの動物はラウンドごとに1回使用できます。使用した動物タイルはを裏返す必要があります。ラウンドの終わりに、使用した動物タイルを表に戻します。



## ABILITIES OF THE ANIMALS



**赤ちゃん海賊**：フェイズI - ナッソー市街の手番中に、自分の海賊駒は使わずに、未使用の路地を通して隣接する広場へ海賊船長駒を動かし、そこに描かれている装備を獲得する。



**ピラニア**：敵との戦闘時、攻撃で与えるダメージを+1できる。  
(船倉から弾薬箱を1個追加で敵タイルに置く)



**カイト**：カリブ海ボードの航海時、1手番に進む航海距離を2増やす。

Est. 1989



# NASSAU

プレイには基本ゲームが必要です。

## ● QUEENIE 2

### 内容物

・動物タイル3種×各3枚



### 準備の変更点

新しい動物タイルを基本ゲームの動物タイルに混ぜます。

### 遊び方の変更点

これらの動物はラウンドごとに1回使用できます。使用した動物タイルはを裏返す必要があります。ラウンドの終わりに、使用した動物タイルを表に戻します。

## ABILITIES OF THE ANIMALS



**カメレオン：フェイズⅠ - ナッソー市街**で、海賊船長駒の移動後、海賊船長駒がいる広場からのボーナスに加えて、その広場に隣接する他の広場1箇所からもボーナスを得る。



**サメ：フェイズⅡ - カリブ海**で、クラーケンのエリアで止まらなくてもよい。もし止まってクラーケンとの戦闘を行うなら、その戦闘では反撃されなくなり、戦闘タイルを引く必要がなくなる。



**ヒトデ：フェイズⅡ - カリブ海**での航海後、そのエリアで異なるアクション2つを実行できる。

Est. 1989



# NASSAU

プレイには基本ゲームが必要です。



## QUEENIE 3

### 内容物

・動物タイル3種×各3枚

### 準備の変更点

新しい動物タイルを基本ゲームの動物タイルに混ぜます。

### 遊び方の変更点

これらの動物はラウンドごとに1回使用できます。使用した動物タイルはを裏返す必要があります。ラウンドの終わりに、使用した動物タイルを表に戻します。



## ABILITIES OF THE ANIMALS



**スケルトン**：カリブ海ボードの同じエリアに自分の船があるなら、他プレイヤーの**前哨基地**を乗っ取り、表示された報酬を受け取ることができる。乗っ取られたプレイヤーは、共通サプライからダブロン金貨1枚を受け取り、海賊駒を自分の船ボード上に直立状態で戻す。これにより、現在のラウンドでその海賊駒を船員タイルとして使用できる。



**ホブゴブリン**：すでに他のプレイヤーが占有している**管制塔**を占有するために、そのプレイヤーの弾薬箱の数を上回る必要がなくなり、**同じ数の弾薬箱**を配置するだけで占有することができる（配置するための船員タイルと武器のセットは必要）。弾薬箱は船倉からではなく、自分のサプライから取り出す。



**貝殻**：1回だけ斜めに航海して、カリブ海ボードのエリアの角を通して移動できる。クラーケンはそこから航海してくることを想定していないため、クラーケンに止められなくなる。ただし、通常どおり食糧1個を消費すること、移動できる最大エリア数を超えないことは必要となる。

Est.1989

