

Stefan Feld City Collection

7

NASSAU

A game for 2-4 players aged 14 and up

INDEX 目次

内容物	Page 2-3
ゲームの準備	Page 4-5
フェイズⅠ：ナッソー市街	Page 6-8
フェイズⅡ：カリブ海 A) アクション	Page 9-11
フェイズⅡ：カリブ海 B) 帰路の旅	Page 12-13

フェイズⅢ：船の準備	Page 13
ゲームの終了と得点計算	Page 14
拡張Ⅰ：さまよえるオランダ船	Page 15-16
選択ルール：ステファン・フェルトスタンド	Page 16



GENERAL OVERVIEW

全体の概要

最も悪名高い海賊船長に名声と名誉を！

勇敢な海賊の乗組員を雇い、宝物と冒険を求めてカリブ海を航海しましょう。船をアップグレードし、敵を倒し、宝物を見つけ、交易所を略奪し、要塞を襲撃することが目的です。

焚き火を囲んでラム酒を飲みながら冒険話を語り合い、他の海賊たちからの賞賛を受けましょう。

最も装備が揃った船があり、最も勇敢な乗組員がいる海賊団が最終的なゲームの勝者となります！



COMPONENTS

内容物

・カリブ海ボード 1枚



・ナッソー市街マップ 1部 (両面仕様の街区タイル9枚とフレーム8枚で構成されます)



・髑髏島ボード 1枚



・焚き火島ボード 1枚



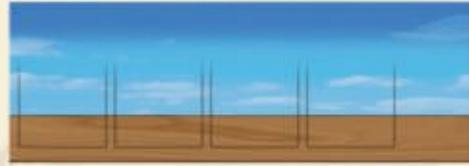
・動物島ボード 1枚



・酒場ボード 1枚



・老海賊ボード 1枚



・老海賊船駒 1個



・老海賊タイル 9枚



・交渉タイル 5枚



・食糧 25個



・隠れ家ボード 6枚



・海賊船長駒 1個



・武器タイル 80枚



拳銃, サーベル, 大砲, フック, 鉗 各16枚

・商品 24個



タバコ, 砂糖, 杖, 銀, 香辛料, エメラルド, サファイア 各4枚

・前哨基地タイル 8枚



・管制塔タイル 10枚



・交易所タイル 10枚



・敵タイル 35枚



・船乗りの冒険話カード 74枚 (開始時用"S"カード10枚, "A(rrr)"カード 25枚, "B"カード39枚)



・品物 80個



ダブロン金貨 25枚, 爆弾 10個, コンパス 10個, 契約書 10個, ラム酒 25個

プレイヤーごとの内容物 (赤, 黄, 緑, 青)

・船ボード 1枚



・船倉タイル 2枚

表: クローズ
裏: オープン



・帆 (旗付き) 1個



・船員 1個



拡張1: さまよえるオランダ船

・さまよえるオランダ船ボード 1枚



・さまよえるオランダ船駒 1個



・帆 16個



・船員タイル 16個



・動物タイル 24個



・戦闘タイル 25枚



・戦闘ダイス 5個



・布袋 1枚



・イルカ 1個

・ステファン・フェルトスタンド 1個



・サマリーA 2枚

・サマリーB 2枚

・ルールブック 1冊 & 付録 1冊

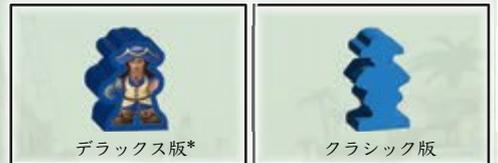
・弾薬箱 20個



・海賊船駒 1個



・海賊駒 13個



・得点マーカー 1個

・100/200点タイル 1枚



・さまよえるオランダ船タイル 8枚



・さまよえるオランダ船武器タイル 5枚



この章ではデラックス版*とクラシック版の内容物をどちらも載せています。以降はデラックス版*のイラストのみ使用します。

SETUP - EXAMPLE FOR 4 PLAYERS

ゲームの準備 - 4人プレイの例

ナッソー市街マップ

1) ナッソーの街区タイル9枚を3×3の正方形となるように並べます(タイルの位置や向きに決まりはありません)。得点トラックが0から100の順になるように、フレームタイル8枚を周囲に並べてください。これがナッソー市街マップとなります。

メモ: 最初のゲームでは、矢印が示す街区タイルを中心とすると遊びやすくなります。

2) 右のアイコンが描かれたマスに海賊船長駒を置いてください。



プレイヤーの準備

色を1つ選び、その色の内容物を受け取ります。

・船ボード 1枚 - 自分の手元に置きます。

・海賊駒 13個 - そのうちの5個は酒場ボードの異なるテーブルに1個ずつ置きます。残りの8個は自分の船ボードのボードの上甲板の上に置きます。

・弾薬箱 20個 - そのうちの3個は船ボード上にあるオープンな船倉に置き、残りは船ボード近くに個人サプライとして置いておきます。

・海賊船駒 1個 - 自分の船ボード上に置きます。

・得点マーカー 1個 - 得点トラックの"10"のマスに置きます。

・100/200点タイル 1枚 - 最初は自分の船ボードの下に置いておきます。

・帆(旗付き) 1個 - 右端のマスト置き場に取り付けます。

・船員タイル 1個 - 自分の船ボードの上甲板に置きます。

・船倉タイル 2枚 - 自分の船ボード上の対応するスロットにクローズの面で置きます。開始時はオープンな船倉が3つあります。

船倉1つにつき、4個までの弾薬箱、3個までの食糧、1個までの商品を置くことができます。ただし、1つの船倉には1種類しか置くことができません。



共通サプライから以下のアイテムも受け取ります。

・ラム酒 1個, ダブロン金貨 1個, 食糧 1個, 船員 1個, 追加の帆 1個: それぞれ自分の船ボード上の船倉、上甲板、既に持っている帆の隣のうち対応する位置に置きます。

・武器タイル 1枚: 5種類の武器タイルそれぞれから1枚ずつ取り、各プレイヤーにランダムで1枚配ります。配られなかった武器タイルは共通サプライに置きます。

・動物タイル 1枚: 動物島ボードの山から裏向きで1枚引き、船の上甲板に置かれた船員の上に表向きにして置きます。

・船乗りの冒険話カード 5枚: 船乗りの冒険話カードをその背面(S, Arrr, B)ごとに分けて、それぞれを別々によく混ぜます。それから、SとArrrから各2枚ずつ、Bから1枚を引いて手札とします。



髑髏島

焚き火島



前哨基地

交易所

管制塔

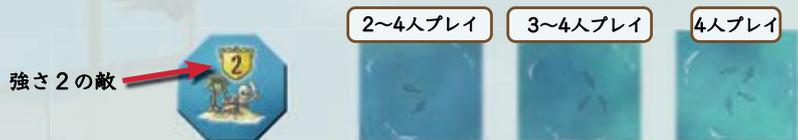
敵



カリブ海ボード

3) ナッソー市街マップの右にカリブ海ボードを置き、港がマップの右下と隣接するようにしてください。

4) まずは強さが1と2の敵タイルだけを布袋の中に入れます。それをよく混ぜ、カリブ海ボードのA、B、Dのエリアにある敵スペースに1枚ずつ敵タイルを置きます。プレイ人数に応じたスペースにのみ敵タイルを置くようにしてください。敵スペースに描かれた魚の数がどのプレイ人数のときに敵タイルが置かれるべきかを示しています。



5) 次に3~5の強さの敵タイルを全て布袋に加え、残りのエリア (C、E、F、G、H、I) のうち、適切なスペースに敵タイルを1枚ずつ置きます。(訳者注: 強さ1~5の敵が置かれます。) 袋に残った敵タイルはもう必要ないので箱に戻します。

6) 前哨基地タイルを布袋に入れます。1枚ずつランダムに引き、全てカリブ海ボード上の適切なエリアに"A"~"I"の順に表向きで置いていきます。管制塔タイルと交易所タイルについても同じように配置します。タイルは余りません。

7) 布袋に商品を1種類ずつ入れ、A、B、C、D、E、Gのエリアにあるそれぞれの交易所に1個ずつ置きます。そして残りの全ての商品を布袋の中に入れ、F、H、Iのエリアにある交易所に1個ずつ商品をおきます。

8) 戦闘タイルを布袋の中に入れて横に置いておきます。

9) 戦闘ダイス5個を準備しておきます。

その他のボード

10) ナッソー市街マップの隣に酒場ボードと動物島ボードを置きます。

11) 全ての動物タイルを混ぜ、裏向きにして動物島ボードの上に置きます。そのうち3枚選び、島の上側にある山に表向きで置きます。

12) 老海賊ボードと髑髏島ボードを焚き火島ボードの近くに置きます。

13) 老海賊タイルをよく混ぜて4枚引き、老海賊ボードの4つのスペースに裏向きで置きます。左端のタイルを表向きにして、タイル(望遠鏡の中の文字)が示すカリブ海ボード上のエリアに老海賊船駒を置きます。交渉タイルを混ぜて4枚取り、老海賊ボードの隣に裏向きの山にして置きます。山の一番上のタイルを表向きにします。残った交渉タイルと老海賊タイルはゲームから取り除きます。

共通サプライ

14) 品物、食糧、武器、商品、帆、船員を共通サプライとして2枚のゲームボードの近くに分けて置いておきます。

ゲーム開始

15) ナッソーかその近くのエリアに行ったことがある人はイルカ(もしくはステファン・フェルトスタンド)を受け取り、自分の船ボードに取り付けます。



残ったSカードとArrrカードを一緒にして混ぜます。カリブ海ボードの近くに置いた焚き火島ボードの上に裏向きの山にして置きます。

・隠れ家ボード1枚: 隠れ家ボード6枚を全てよく混ぜ、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。プレイヤーは自身の船ボードの右側に置きます。残った隠れ家ボードはこのゲームでは使用しないので、箱に戻します。

「ナッソー」は3つのフェイズに分かれたラウンドを4ラウンド行います。

 フェイズⅠ：ナッソー市街
  フェイズⅡ：カリブ海
  フェイズⅢ：船の準備

フェイズⅠ：ナッソー市街

このフェイズⅠでは、フェイズⅡでカリブ海を無事に航海するための装備をできるだけ多く手に入れましょう。イルカの所有者から手番を開始します。

装備を手に入れるには、海賊船長を今いる広場から路地を通して隣の広場に移動させる必要があります。その路地がまだ海賊に占領されていない限り、どの路地を使っても構いません。

広場間の路地はマス数がそれぞれ異なります。海賊船長駒を隣の広場に移動させるには、選択した路地の各マスに、船から海賊駒を1個ずつ配置する必要があります。次に、海賊船長駒をその路地の先にある新しい広場に移動します。

そして海賊船長駒がいる広場に描かれた装備を受け取ります。

"/"で装備が2つ表示されている広場では、どちらの装備を受け取るか選択してください。



例：
バトリシア（赤）には海賊船長の動かし方について2つ選択肢があります。

選択肢1：ダブリン金貨2枚を取るために海賊駒を4個使う。

選択肢2：船倉をオープンにするために海賊駒を2個使う。

選択肢1



選択肢2



ナッソーで入手可能な装備



自分の船ボード上にある対応する開始時武器の上側に**武器**を置きます。

武器は開始時武器を含めて各種5個ずつまで持つことができます。

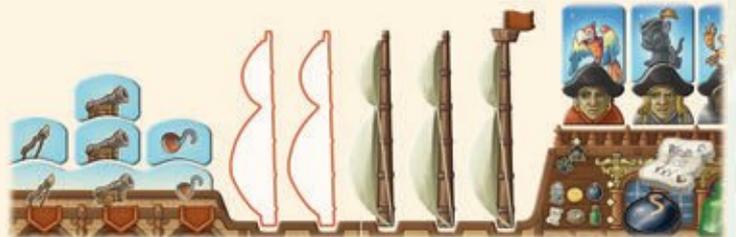


開始時武器



帆は入手済みの帆の左側に置きます。

開始時に持っている帆を含めて最大5個まで持つことができます。



ダブロン金貨、ラム酒、爆弾、契約書、コンパスは自分の船ボードの上甲板に置きます。

これら5つの品物の説明は付録 (Addendum) に記載されています。





自分の色の**新しい海賊駒**を酒場から取り、船ボードの上甲板に置きます。

海賊駒を取ったテーブルに応じて、示された装備を即座に受け取ります。



自分の船ボードの上甲板に**船員タイル**を加えます。開始時にある船員タイルを含めて最大で5枚まで持つことができます。



動物島にある3枚の表向きのタイルから**動物タイル**を1枚選んで受け取ります。そして即座に新しい動物タイルを公開して、空いた位置に置きます。

受け取った動物タイルは船員タイルの上に置きます。各船員の帽子の上に1枚ずつ動物を置くことができます。空いている船員がない場合、空いている船員スペースの上に置いておきます。ただし、新しく雇った船員の帽子の上に置くまでは、その動物のボーナスを使うことはできません。

最大で動物タイルは5枚まで持つことができ、同じ種類のタイルを複数枚持つことはできません。もし既に持っている動物タイルしかディスプレイにない場合、山からタイルを引いて左端のタイルと入れ替えます。持っていないタイルと入れ替えられるまで行い、持っていない動物タイルが公開されたら、それを取ります。入れ替えられた動物タイルは裏向きにして山札に戻して混ぜます。

動物タイルはゲーム中に使うことで特定のボーナスを得ることができます。使用後はタイルを裏返します。ラウンド終了時、動物タイルは表向きになります。

動物タイルのボーナスについては付録 (Addendum) に説明があります。



船乗りの冒険話カードを3枚受け取ります。どの山から引くかは1枚ごとに選ぶことができます。

備考: Arrrの山のカードの方が基本的にはBの山のカードより達成しやすくなっています。



新しい船倉: 船ボード上の2つの船倉のうち、1つ裏返してをオープンにします。既に2つともオープンであれば、何も受け取れません。



弾薬箱 3個: オープンになっている船倉に置きます。1つの船倉には最大4個までの弾薬箱が入ります。



食糧 2個: オープンになっている船倉に置きます。1つの船倉には最大3個までの食料が入ります。



弾薬箱、食糧、商品 (フェイズIIで入手可能) は別々の船倉にしか置けません。混ぜて置くことはできません。船倉の中身はいつでも移動したり、空きを作るために捨てたりすることができます。

ここで手番は終了し、時計回りで次のプレイヤーの手番になります。手番プレイヤーは通路を選び、自分の海賊駒を空いているマスに置き、海賊船長駒を隣の広場に動かし、そこに示された装備を得ます。これによってナッソーを通る海賊の列が完成します。

荷船を使う：

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。前述と同様に使用した路地の各マスに海賊駒を置き、追加で共通サプライにダブロン金貨1枚を支払う必要があります。

注：ダブロン金貨が不足しているのであれば、2勝利点を支払って荷船を使用しても構いません。(ただし、ダブロン金貨が足りているのに勝利点で支払うことはできません)

休憩：

自分の手番のとき、休憩、つまり、市街マップ上に海賊駒を置かないことも選択できます。そうするためには共通サプライにラム酒を1個捨ててください。次の手番で改めて海賊駒を置くことができます。

追加の移動：

手番ごとに1度、ダブロン金貨1枚と引き換えに、海賊船長駒を即座にもう一度移動させて、合計2つの装備を得ることができます。

パス：

新たな広場へ海賊船長駒を移動するために必要な海賊駒を持っていない場合や、移動させたくない場合、パスをします。その場合、自分の海賊船長駒を船ボードからカリブ海ボード上の任意の埠頭へ移動させます。ナッソー港にある5つの埠頭のうちの1つか、自分の管理下にある前哨基地の埠頭へ移動させてください。ナッソーの埠頭では必ず食糧2個と別のボーナスを得ます。(訳者注：ルールに明記されていませんが、埠頭1箇所につき1個の海賊船長駒しか置けないようです。)

減多にないですが、広場から続く路地が**全て**海賊で埋まっており、海賊船長駒を動かせない場合、手番プレイヤーは既に訪れた広場に海賊船長駒を置き直し、海賊駒を配置してください。

備考：船ボードの上甲板にある海賊駒はフェイズIIでも使用することができます。

フェイズIで最初にパスをしたプレイヤーはイルカを受け取り、フェイズIIのスタートプレイヤーとなります。全プレイヤーがパスをして、カリブ海ボード上にある全ての海賊船長駒が埠頭か交易所に着いたとき、フェイズIIが開始します。



例：ウルリッチは食糧2個を入手したいと考えています。まず海賊駒を1個配置して海賊船長駒を市街マップの外周を越えて移動させて、荷船にダブロン金貨1枚を支払ってその他の海賊駒2個を配置します。



例：フランクは海賊駒を4個持っていますが、休憩することになりました。ラム酒1個を支払ったので、次の手番も続けることができます。



例：フランク（青）の手番です。海賊船長駒がある広場から続く全ての通路が埋まっているため、既に訪れた広場へ海賊船長駒を移動させて、そこから海賊駒を置き始めます。



例：フランクは自分の海賊船をナッソーの埠頭に停泊させました。それによって食糧2個とダブロン金貨1枚を得ます。



フェイズⅡ：カリブ海

このフェイズは2つのパートに分かれています。

A) アクション：まず、カリブ海ボードの様々なアクションを実行するには食糧が必要です。食糧が尽きていたり、これ以上アクションを実行したくない場合は、帰路の旅を始めてください。

B) 帰路の旅：帰路の旅では入手した商品を隠し、船乗りの冒険話を伝えて、帰港することができます。

イルカを持っているプレイヤーが最初に手番を行います。その後、全プレイヤーがカリブ海を離れて帰路の旅を開始するまで、時計回りに手番を何回か行います。

注：所有している動物タイルを使うことを忘れないでください。このフェイズで行う戦闘やその他のアクションで役立ちます。**動物タイルのアクションの詳細は付録(Addendum)で説明しています。**

A) アクション



1) 手番開始時にサプライに食糧1個を返すことで、航海やアクションを実行できるようになります。

注：食糧を持っていない場合、帰路の旅を実行しなくてはなりません。(12ページ参照)

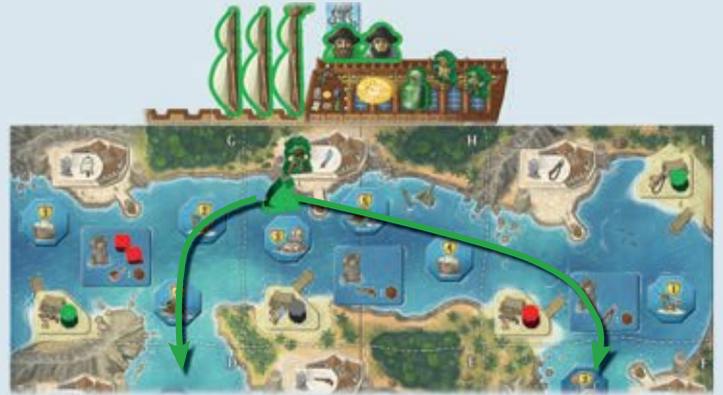
訳者注：ここでコンパスを使用すると老海賊船のあるエリアまで移動することができます。(付録(Addendum)参照)



2) **航海：**1アクションで移動できる最大エリア数(エリアは破線で区切られています)は、帆と船員のセット数と同じです。(例)

海に描かれた点線を越えてエリアからエリアへ移動できます。島を通ることはできません。今いるエリアに留まって航海しないことを選択することもできます。

重要：クラークンのいるエリアに入る場合、そのエリアで移動を終わり、アクションを実行しなくてはなりません。ただし、クラークンと戦うことは必須ではありません。以降の手番で航海を続けることができます。



例：ウルリッチは帆3個と船員タイル2枚を船ボードに置いています。そのため、破線を2本まで通過してエリアを移動できます。ただし、今回の移動で同じエリアに留まり、航海しないことも選択できます。



例：一回限りのサポートとして、ウルリッチはフェイズIで未使用の海賊駒のうちの1個を使用して、3エリアを航海することもできます。(3個全ての帆が船員/海賊で占有されるため)



例：ペアーテは2エリア(帆2個、船員タイル2枚)航海できますが、最初のエリアにクラークンがいるためそこで移動を終了しなくてはなりません。

海賊駒を船員として使用する：

フェイズⅡに船ボード上にある海賊駒は、アクションにより遠くへ航海したり、より多くの武器を使ったりするために、船員としても使用できます。船員として使用した海賊駒は横に倒してください。その海賊駒はこのフェイズではもう船員として使うことはできないことを示します。



3) 移動を終えたエリアで、6アクションのうちから1アクションを選択して実行しなくてはなりません。



敵と戦う



交易所で商品を獲得する



前哨基地を占領する



老海賊に会う



管制塔を占有する



船乗りの冒険話カードを得る

アクション詳細

敵と戦う

このアクションではエリア内の敵を1体選びます。それぞれの敵は特定の種類の武器でのみ攻撃できます。敵に対応する武器の種類は船ボード上部に示されています。敵はタイルに示された数字に等しい強さをそれぞれ持っています。

敵を倒すには、その強さに等しい量のダメージを与えなくてはなりません。船員と対応する武器のセット()1組ごとに、弾薬箱1個を船倉から運び出して敵に乗せることができます。弾薬箱1個につき、敵に1ダメージを与えます。ただし、敵もこちらを攻撃します。戦闘の結果によっては今回の戦闘による弾薬箱が敵に取り除かれてしまいます。

戦闘開始時、敵の上に弾薬箱を置き、敵の強さに応じた枚数の戦闘タイルを袋から引きます。

(訳者注：ここで爆弾を使用すると、敵の上にサプライから弾薬箱を2個置くことができます。付録(Addendum)参照)

タイルには以下の意味があります。



「敵は何もしてこない」：袋にタイルを戻します。



「敵は回避した」：敵の上にある弾薬箱を1個取り除き、共通サプライに戻さなくてはなりません。ただし、ラム酒を1個支払ってそれを阻止することもできます。弾薬箱1個を取り除いたかラム酒1個を消費したかにかかわらず、戦闘後にタイルを袋に戻します。



「敵は攻撃した」：タイルには攻撃を防御することに失敗した場合に失う装備が示されています。攻撃を防御するために、持っている船員タイルと帆のセット()1組ごとに、戦闘ダイスを1個振ります。3~6の出目1個につき、タイルを1枚選んで袋に戻します。

防御アクションを全て終えた後にタイルが残っている場合は、残っているタイルに描かれている装備は失われます。その時点でその種類の装備を持っていない場合、代わりに**3勝利点**を失います。示された開始時武器と船倉、開始時の船員と開始時の帆は失われません。ただし、その場合でも**3勝利点**をは失います。戦闘後、全ての戦闘タイルを袋に戻します。

注：船倉を失った場合、他の船倉に移動しない限りはそこにあったものも一緒に失われます。

そのような「戦闘」の後、攻撃を受けた敵の上に置かれている全プレイヤーの弾薬箱が、敵に与えたダメージを示しています。(訳者注：回避によって0ダメージになることもあります。)

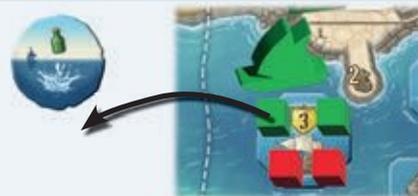
この戦闘で1ダメージ以上を与えているなら、対応する敵に関連付けられた報酬と、敵タイルに示された得点を受け取ります。(訳者注：ここで契約書を使用すると、得られる報酬が2倍になります。)



例：ペアーテはクラークンと戦うための船員タイル2枚と銃3個を持っています。そのため、弾薬箱を2個だけ使用できます。



例：船員タイル2枚+海賊駒1個(追加分)と銃3個があるため、ペアーテはクラークンとの戦闘に弾薬箱を3個使えるようになりました。



例：強さ3の敵に既に4個の弾薬箱が乗っているため、ウルリッチはラム酒を消費しないことにしました。そのため自分の弾薬箱を1個取り除きます。



例：フランクは強さ1の敵に攻撃を仕掛けたため、袋から戦闘タイルを1枚引かなければなりません。彼は帆を3個と船員タイルを4枚持っているため、防御のための戦闘ダイスを3個振ることができます。幸運にもちょうどいい数字(3~6)が1個以上出れば、敵の攻撃をかわすことができます。



例：ウルリッチは1ダメージ与えていたので、ランダムな商品1個(袋から引きます)と3点を得ます。

敵の上に、少なくとも敵の強さと同じ数の弾薬箱がある場合、この敵を自分の船ボードに置きます。敵に与えたダメージが倒すのに十分でなかった場合、全ての弾薬箱はそのタイル上に残ります。いずれかのプレイヤーがその敵と再戦する場合、敵の上にすでにある箱はダメージとしてカウントされ、強さと箱の差分のみを追加するだけで十分になります。ただし、敵は常に表示された強さと同じ枚数の戦闘タイルを引きます。



例：ウルリッチが強さ3の敵と戦闘した後、タイルの上に弾薬箱が3個乗っている状態になりました。ウルリッチ（緑）から1個、前のラウンドでパトリシア（赤）から2個置かれています。これで敵を倒すのに十分な数となりました。ウルリッチは敵タイルを取って自分の船ボードに置きます。

前哨基地を占領する

船ボードの上甲板から立っているか横になっている海賊駒を1体取り、空いている前哨基地に置きます。その後、前哨基地に描かれているボーナスを受け取ります。海賊駒はゲーム終了まで前哨基地に残ります。今後のラウンドのフェイズIIでは、ナッソー港ではなく海賊のいる前哨基地から海賊船駒を出発させることができます。前哨基地の棧橋から出発したなら、食糧を2個を受け取ります。



例：パトリシアは拳銃のある前哨基地に海賊駒を置きました。共通サプライから拳銃タイルを取り、船ボードに取り付けます。

管制塔を占有する

各管制塔には、その管制塔を占有するために使わなければならない武器の種類が示されています。船員タイルと対応する武器のセット（-）ごとに、管制塔タイルに弾薬箱を1個置くことができます。管制塔にすでに（自分のものでも相手のものでも）弾薬箱がある場合は、そのタイルに現在ある弾薬箱よりも1個以上多く置く必要があります。置くことができたなら、管制塔タイルに元々置かれていた全ての弾薬箱はサプライに戻され、弾薬箱を戻されたプレイヤーは2勝利点を獲得します。



例：フランク（青）はベアーテの弾薬箱（黄）2個を管制塔から返却します（フランクは船員と武器のセットを3つ持っていたので、弾薬箱を3個使うことができました）。これによりベアーテは2勝利点を得ます。ベアーテの弾薬箱2個はサプライに戻さなくてはなりません。

交易所で商品を獲得する

船員タイルを2枚以上持っている状態で、-かつ、交易所が示す種類の武器が船ボードに2個以上あるなら、その交易所に置かれている商品を取って、自分の船ボード上の空いている船倉の中に置きます。もし空いている船倉がなければ、船倉を空けてスペースを作った場合にのみ、このアクションを実行できます。



例：パトリシアは拳銃2個と船員タイル2枚（タイル1枚と横に倒した海賊駒1個）を持っているので、交易所にある緑の商品を獲得します。それを空いている船倉の中に置きます。

老海賊に会う

老海賊船駒と同じエリアに自分の海賊船駒がある場合のみ、このアクションを実行できます。ラム酒2個を受け取り、任意の山札から船乗りの冒険話カードを1枚引くことができます。また、ラウンドごとに1回、老海賊と取引することもできます。取引を行うのであれば、ダブロン金貨1枚を支払い、タイルに表示されている装備を1個取ります。次に、このラウンドではこれ以上の老海賊との取引ができないことを示すために、自分のサプライから弾薬箱を交渉タイルに置きます。



例：ベアーテは老海賊にエリアBで出会いました。船乗りの冒険話カード1枚とラム酒2個を取り、ダブロン金貨1枚と引き換えに爆弾を取ります。

船乗りの冒険話カードを得る

任意の山から船乗りの冒険話カードを1枚引きます。

アクションが完了したら、そのプレイヤーの手番は終了して時計回りに次のプレイヤーの手番となります。

パス：食糧が尽きてしまったり、もうアクションを実行したくない場合は、パスをして即座に帰路の旅を開始します。

B) 帰路の旅

帰路の旅を始めると、訪れることのできる停泊地が3箇所あります。停泊地に停泊した後、他の停泊地へ行く前に他のプレイヤーの手番となります（1手番につき1箇所訪れることができます）。停泊地は以下の順に訪れなくてはなりません。

1) 髑髏島

獲得した商品を隠す

2) 焚き火島

船乗りの冒険話を伝えて得点を得る

3) 母港

ボーナスを得る

髑髏島と焚き火島は任意ですが、母港には必ず訪れなくてはなりません。母港に着くと、帰路の旅は終わりです。

1) 髑髏島経由の帰路の旅

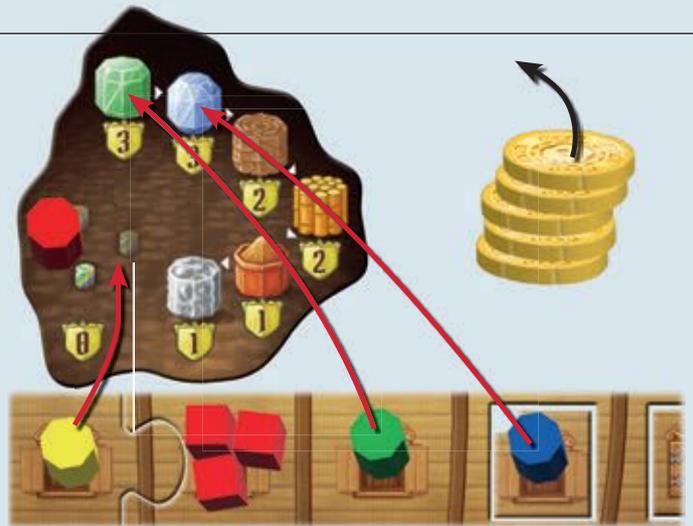
帰路の旅では、はじめに自分の海賊船をはカリブ海ボードから髑髏島へ移動して、船から自分の隠れ家ボードへ1〜3個の商品を運ぶことができます。

必要なコスト：	商品1個	商品2個	商品3個
	ダブロン金貨1枚	ダブロン金貨3枚	ダブロン金貨5枚

持ち込んだ商品は、隠れ家ボードに表示されている順番に上から下へ保管しなければなりません。商品の色が隠れ家ボードの次の空き保管スペースの色と一致している場合は、一致する色の保管スペースに商品を置くことができます。

そうでない場合は、広い"共通"保管スペースに商品を置きます。ここでは、任意の数の商品を置くことができます。1回の手番で2個または3個の商品を保管できる場合、置く順番は選択できます。

商品を隠し終わったら、次のプレイヤーの手番になります。



例：パトリシアは一度に3個の商品を隠したいので、ダブロン金貨5枚を支払いました。どの順番で商品を格納するか選ぶことができます。

注：一度置いた商品は動かさせません。

2) 焚き火島経由の帰路の旅

任意で商品を隠した後、焚き火島で集めた「船乗りの冒険話」をラム酒を飲みながら他のプレイヤーに伝えます。

消費したラム酒1本につき、最大3枚の船乗りの冒険話カードをプレイ、つまり、対応する船乗りの冒険話を伝えることができます。条件を満たした船乗りの冒険話カードをプレイできるとベストです。（カードの条件を満たしていない場合でもプレイは可能です。）カードを全てプレイしたら、カードに示されている勝利点を獲得できます。条件を満たしている船乗りの冒険話カードは表向きにして自分の前に置きます。条件を満たしていない場合はそのカードを裏向きに置き、（粗末な）冗談話として1勝利点のみを獲得します。

自分の前にカードを置いて勝利点を受け取ったら、次のプレイヤーの手番になります。

注：条件を満たすために何かを捨てることはありません。

注：船乗りの冒険話カードとその条件の概説は付録（Addendum）に記載されています。

自分のサプライにラム酒が1本もない場合、焚き火島で過ごすことはできないため、この島の訪問を飛ばさなくてはなりません。



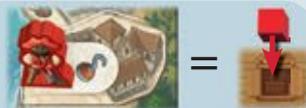
例：フランクはラム酒1本を消費して船乗りの冒険カードを3枚プレイします。そのうち2枚だけ条件を満たしており、残りの1枚は粗末な冗談話でした。合計で11勝利点を受け取り、カードを自分の手元に置きます。

3) 母港 (帰路の旅の終着地)

髑髏島や焚き火島に訪れたかどうかに関わらず、常に自分の船ボードにある母港が帰路の旅の終着地になります。

以下のものを受け取ります。

占拠している前哨基地1箇所につき、**弾薬箱1個**を得ます。



カリブ海ボード上の、自分の弾薬箱が1個以上置かれた敵タイル1枚につき、**船乗りの冒険話カード1枚**を得ます。カードはArrrかBの山から引くことができます。



自分の弾薬箱が1個以上ある占有された管制塔1箇所につき、**2勝利点**を得ます。



最初に母港に到達したプレイヤーはイルカを受け取り、次のラウンドで**フェイズI**の新しいスタートプレイヤーとなります。



フェイズIII：船の準備

全ての海賊船がそれぞれの母港に戻ったら、フェイズIIIが始まります。

まず、上甲板で横に倒した海賊駒は立たせます。そしてナッソー市街マップから自分の海賊駒を上甲板に戻します。



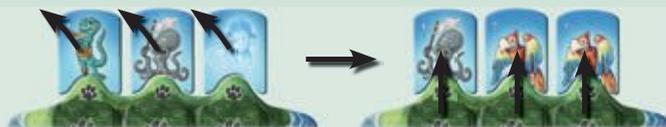
そして使用済みの動物タイルを全て表向きに戻します。



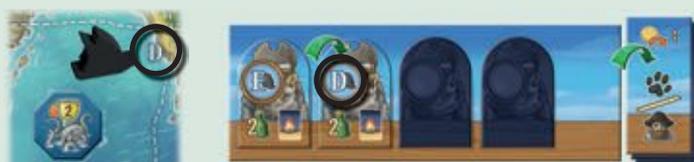
プレイした船乗りの冒険話カードを比較します。伝えた船乗りの冒険話の**合計点が最も高い**プレイヤーは**5勝利点**を得ます。もし同点の場合、その全員が**5勝利点**を得ます。もし**1枚もカードをプレイしなかった**場合、そのプレイヤーは**5勝利点を失います**。その後、プレイされたカードを全て捨て札にします。



動物島に表向きで残っている動物タイルは箱に戻し、山札から新たに3枚引いて置き換えます。



次の老海賊タイルを表にして、対応するエリア (B~I) に老海賊船駒を移動します。山の一番上にある交渉タイルを箱に戻し、次のタイルを表にします。



備考：表向きになっている老海賊タイルを見ることで、現在プレイしているのがどのラウンドがわかるようになっています。

最後に、布袋から商品を引き、交易所の空になったスペースに補充します。



イルカを持っているプレイヤーから次のラウンドのフェイズIを開始します。

例：パトリシアが最初に母港に到達したので、次のラウンドをパトリシアから始めます。



備考：ナッソーの海賊船長駒は、直前のラウンド終了時にいた場所から新しいラウンドを始めます。

そして次のラウンドに向けて帆をセットすることができます。

END OF THE GAME AND SCORING

ゲームの終了・最終得点計算

ラウンド4のフェイズⅢ終了後、ゲームは終了し、最終得点計算へと続きます。プレイヤーは以下の勝利点を得ます。

管制塔：管制塔の上にある自分の弾薬箱の合計数に、自分が占有している管制塔の数を乗じます。



例：ベアーテは管制塔を3つ持っており、それらに合計7個の弾薬箱を置いているため、 $3 \times 7 = 21$ 勝利点獲得しました。

敵：自分の船ボード上にある全ての敵タイルの勝利点を合計し、その数に獲得した敵タイルの種類数を乗じます。



例：ウルリッチは3種類の敵タイル（クラークン、要塞、宝島）を集め、合計値は12でした。そのためウルリッチは $3 \times 12 = 36$ 勝利点を獲得しました。

隠した商品：商品を置いたスペースの値を合計し、その数に隠れ家タイルにある全商品の個数を乗じます。



例：パトリシアは商品を4個集め、そのうちの2個は色が一致するスペースに、残りの2個は広い格納スペースに置きました。商品からは、 $(3 + 3 + 0 + 0 = 6$ 勝利点) \times 商品4個 = 24勝利点を合計で得ます。

武器の所有：最も多く所持している武器の数（開始時武器を含める）に、集めた全ての武器の数（開始時武器を含めない）を乗じます。



例：フランクは"大砲"を4個集めました。それらに加えて、船ボード上には"サーベル"2個と"鎧"1個があります。つまり合計で武器を7個集めました。武器から得られる勝利点の合計は $5 \times 7 = 35$ 勝利点となります。（開始時武器含め大砲の合計が5個 \times 全武器の合計が7個）

乗組員：船員タイルと動物タイルのセット1組につき、8勝利点を得ます。ここでは海賊駒を使うことはできません。開始時の船員タイルはカウントします。



例：パトリシアは船員タイルと動物タイルのセットを3組持っています。そのため $3 \times 8 = 24$ 勝利点を得ます。余った船員タイルからは勝利点を得られません。

積荷：残った全てのアイテムを合計します。アイテム（船倉に入った弾薬箱/食糧/商品、手札にある船乗りの冒険話カード、上甲板にあるラム酒/ダブロン金貨/契約書/爆弾/コンパス）は2個につき1勝利点を得ます。



ゲーム中および最終得点計算で獲得した全ての勝利点を得点トラックに記録します。もし「0」のマスを再度通る場合、100/200点タイルを取って、「100」の面を上にして自分の手元に置きます。もし得点トラックをさらにもう1周した場合、100/200点タイルを裏返して「200」の面を上にします。勝利点を最も多く獲得したプレイヤーがゲームの勝者であり、最も悪名高い海賊船長となります。同点が発生した場合、同じくらい悪名高い海賊船長が複数人いることとなります。

その後、タイルに残った全ての弾薬箱を右端の棧橋へ移動します。

下へ移動させた弾薬箱を除いて、ゲーム中にさまよえるオランダ船との戦闘で使用された全ての弾薬箱がそこに集められます。



フェイズⅢ：船の準備 で次のさまよえるオランダ船タイルを表にして、さまよえるオランダ船駒をカリブ海の対応するエリア（B～I）に置きます。



END GAME SCORING ゲーム終了時得点

さまよえるオランダ船：ボードの右端の棧橋に最も多くの弾薬箱を置いているプレイヤーは1位の勝利点を得ます。その次に多くの弾薬箱を置いているプレイヤーは2位の勝利点を得ます。（3位以降も同様）

同点の場合、同点のプレイヤーは全員その順位の勝利点を得て、次の順位をスキップします。

弾薬箱を右端の棧橋に弾薬箱を1個も置いていないプレイヤーは勝利点を得られません。



例：ベアーテ（黄）とパトリシア（赤）はどちらも右端の棧橋に置いた弾薬箱の数が最多です。どちらも25勝利点を得ます。ウルリッチは弾薬箱2個を置いて3位なので、10勝利点を得ます。（1位が2人いるため、15勝利点はスキップします。）フランク（青）は弾薬箱を1つも置いていないので順位はつかず、勝利点は得られません。

VARIANT FOR THE STEFAN FELD FIGURE

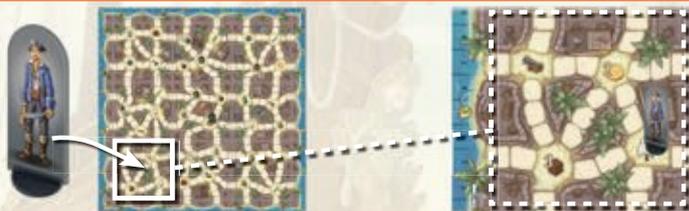
選択ルール：ステファン・フェルトスタンド

ステファン・フェルトスタンドはナツソーの街を駆け回る商人となります。

SETUP 準備

荷船に隣接するナツソー市街マップの角の街区タイルにある、いずれかの広場にステファン・フェルトをランダムで置きます。

注：もしそこが開始街区なら、ステファン・フェルトはそこからではなく、その向かい側にある街区からスタートします。



PLAYING THE GAME 遊び方

海賊船長駒をステファン・フェルトと同じ広場に置いたプレイヤーは、広場の装備に加えて、食糧1個、ラム酒1個、弾薬箱1個のいずれかをボーナスとして獲得します。さらに、ダブロン金貨1枚を消費して選ばなかったボーナスを追加で獲得することもできます。

ステファン・フェルトは、時計回りに次の角の街区タイルのいずれかの広場に配置されます。ボーナスを受け取ったプレイヤーが、どの広場に配置するかを決定します。



例：フランク（青）はステファンの場所へ海賊船長駒を移動し、帆に加えて食糧1個、ラム酒1個、弾薬箱1個を獲得できます。フランクは食糧を選び、ダブロン金貨1枚を支払って弾薬箱1個を得ます。そしてステファンを時計回りに次の角の街区にある広場に配置します。