

## 酒場のアクションカードには6つのタイプがあります。

- \_ a. オウムカード
- \_ b. 名匠カード
- \_ c. イベントカード
- \_ d. 戦闘カード
- \_ e. 瞬間カード
- \_ f. 名声カード

### a. オウムカード

幸運なことに、経験豊富な賢いオウム達が新しい主人を探しています。このオウム達は長い間名の知れた海賊の肩に乗っていたため、航海に役立つ秘密を心得ています。彼らにちょっとだけラム酒を分けてあげれば、きっとその秘密を教えてくれるでしょう。

オウムカードには帆や大砲のアイコンが書かれており、それぞれ該当する船の能力に効果を発揮します。



**キャプテン・フリントのオウム/Captain Flint's parrot**

宝箱を制限なしにいくつでも船に詰めるようになります。

**ロング・ジョン・シルバーのオウム/ Long John Silver's parrot**

戦闘時に6個のサイコロを振ることができます。この効果は“白兵戦(Grapple attack)”の効果より優先されます。

**ビリー・ボーンのオウム/ Billy Bones' parrot**

戦闘時に船員のレベルに関わらず、大砲のレベルに応じた数だけサイコロを振ることができます。この効果は“白兵戦(Grapple attack)”の効果より優先されます。

**スクワイヤ・トリロニーのオウム/ Squire Trelawney's parrot**

船のスピードに+20の数値を与えます。

オウムカードは出た瞬間から即座に効果を発揮します。自分の船ボードのオウムカード置き場に置いてください。

オウムカードは1枚までしか持つことができません。もし2枚目のオウムカードを引いた場合は、2枚目のカードを放棄するか、名声ポイントを1つマイナスして1枚目のオウムカードを除いて、2枚目のオウムカードを持つこともできます。除かれたオウムカードは酒場の山札に戻し、よく混ぜてゲームを続けます。

オウムカードを除くことで、その代わりにカードを引く(貰う)ことはできません。

オウムカードは戦闘中に被害を受けることがあります。オウムカードに書かれているアイコン

(帆、大砲など)に対応する箇所に攻撃がヒットした場合、オウムカードは被害を受けて横向きにされます。この状態で2回目の攻撃を受けた場合、オウムは死んでしまいます。オウムが死んでしまったプレイヤーは、名声ポイントをマイナス2しなければなりません。死んでしまったオウムカードは捨て札の山へ送られます。もし名匠(後述します。)が攻撃を受けた箇所に置かれている場合は、まず名匠カードが被害を受けることになります。(オウムは小さいので隠れるのが得意なのです。)

傷ついた(横になっている)オウムカードは、その戦闘に勝利するか、海賊の入り江に送られるかした場合に、即座に自動で回復します。回復したオウムカードは再び縦に戻してください。

### b. 名匠カード

戦いの海に住む現地人は、長い年月を経て船大工職人の名匠になっています。名匠カードは帆、大砲、船員、船体のどこかに置くことができます。名匠は置かれた該当箇所をより頑丈にする力があります。

名匠カードはアップグレードフェイズで使用する箇所を特定して出します。アップグレードフェイズであれば、海賊の入り江を含む全ての場所で使うことができます。

名匠カードは自分の船ボードの上に常に1枚までしか置くことができません。(ヴァリエーションとして、1つの箇所に1枚までであれば何枚でも可能としてもよいでしょう。)

名匠カードは、置かれている箇所に対する攻撃について、最初の2回までを吸収することができます。1回目の攻撃を吸収したら名匠カードを横向きにします。2回目の攻撃を吸収したら、名匠カードを捨て札にしなくてはなりません。

攻撃を1回受けている段階の名匠カードは、アップグレードフェイズで1ゴールド支払うことにより、縦向きに回復させることができます。

名匠カードとオウムカードが同じ箇所に該当している状態で攻撃を受けた場合は、まず名匠カードに攻撃がヒットし、その後にオウムカードに攻撃がヒットすることになります。オウムは頭が良いので生き残る術を心得ています。



## c. イベントカード

海賊の生活は苦勞と驚き、そしてイベントカードで満ち溢れています。海賊として成功するにはこれらのカードを巧みに利用していかなければなりません。

### 一目散/A fond farewell

ナビゲーションフェイズ(目的地決定フェイズ)終了時、および英国海軍カードが使用された後に使うことができます。

即座に他の船がない島か、宝島に移動することができます。他のいかなる効果もキャンセルして逃げ出すことが可能です。

### 横取り/Consort

トレジャーフェイズの終了時に使用できます。プレイヤーを1人指名し、そのプレイヤーがこのラウンドで獲得した略奪品を半分受け取ることができます。略奪品とは、金貨、財宝、名声、アクションカードをさします。割り切れない分はこのカードを出したプレイヤーが受け取ります。もし宝島にいるプレイヤーを指名した場合は、そこで獲得された名声を半分奪うことができます。

### カラスの巣/Crow's nest

ナビゲーションフェイズが始まる前に使用できません。通常は同時に目的地を公開しますが、このカードが出された場合、使用したプレイヤーが指定したプレイヤーから時計回りで目的地を公開しなくてはなりません。

### お得意さん/Going on the account

アップグレードフェイズで使用できます。いる場所が海賊の入り江でもかまいません。無料で帆、大砲、船員、船体のうちの1つをレベルアップさせることができます。

### 特別委任権/Privateering Commission

ナビゲーションフェイズに、他のプレイヤーから英国海軍カードが出された場合に使用できます。英国海軍の船を好きな島を選んで移動させることができます。ただし、英国海軍カードを出したプレイヤーがいる島へ移動させることは出来ません。

### 英国海軍派遣/Royal Navy Intercept

ナビゲーションフェイズの終了時、全てのプレイヤーが目的地を公開した後に使用できます。英国海軍を海軍がまだ発見していない海賊の入り江と宝島を除いて、好きな島へ派遣することができます。

英国海軍は戦闘で4つのサイコロを振ることができます。また、倒すには4回攻撃をヒットさせる必要があります。帆が20もありスピードも速いですが、倒したプレイヤーには名声が4ポイント入ります。英国海軍はこのカードを出したプレイヤーがいる島に派遣することはできません。

### 秘密の地図/Secret map

トレジャーフェイズの終了時に使用できます。サイコロを1つ振って、その出目と同じ数字の島

にサイコロを置きます。(もし6が出た場合は振りなおしてください。)次のラウンドでその島を占領した場合に得られる略奪品が、このカードを出したプレイヤーに限り2倍になります。

## 戦闘カードと瞬間カード

海賊たちはとにかく血の気の多い連中です。戦闘で使用できるカードには戦闘カードと瞬間カードの2種類があります。戦闘カードは戦闘時によりスピードの速い船から1枚ずつだすことができ、その効果は、その戦闘が終了するまで継続します。瞬間カードは戦闘時の任意のタイミングで使用できますが、その瞬間しか効果を発揮しません。

## d. 戦闘カード

### そこまで！/Avast belay!

これ以降、全てのプレイヤーはこの戦闘でカードを使用することはできません。(瞬間カードを含む。)このカードの前に既にこの戦闘で出されていたカードはそのまま効果を発揮します。

### こりゃびっくり！/Blow me down!

この戦闘の間、自分の船のスピードに+6することができます。同じ戦闘中に2枚目を出すことが出来た場合は、その効果を蓄積させます。(+12になります。)

### 白兵戦/Grapple attack

この戦闘の間、全てのプレイヤーは大砲のレベルに関わらず、船員のレベルでサイコロを振ることができます。“ビリー・ボーンのオウム”と“ロング・ジョン・シルバーのオウム”はこのカードより効果が優先されます。

### 煙幕/Smoke screen

この戦闘の間、このカードを出したプレイヤーに攻撃がヒットするのは、サイコロの出目が6のものだけになります。

### 軽くしろ！/Treasure over board

この戦闘の間、船に積んでいる財宝を1つ捨てるごとに、スピードに+2することができます。捨てる財宝をこのカードの上に乗せて、いくつ使用したかわかるようにしてください。

この戦闘が終了したら、カードに乗せた財宝は宝島へ戻し、このカードも捨て札とします。

## e. 瞬間カード

### 葡萄弾/Grapeshot attack

次のサイコロを振るときにだけ効果を発揮します。サイコロの出目が3、4、5、6であれば攻撃がヒットようになります。その後、あなたの船の大砲は2回分の損害を受けることになります。(2ヒットした場合と同様。)これにより大砲が壊れてしまった場合は、海賊の入り江に移動しなくてはなりません。葡萄弾の効果は“煙幕”の効果よりも優先されます。



また、“ロング・ジョン・シルバーのオウム”を所有しているときには注意してください。名匠カードで大砲を強化していない限り、オウムが死んでしまうことになります。

#### 火薬庫/Powder keg

次に誰かがサイコロを振るときにだけ効果を発揮します。この攻撃はその戦闘に参加している全てのプレイヤーの船体にヒットします。(自分の船でさえ含まれます。)つまり、3つのサイコロを振って、全て5の出目が出た場合は、参加している全ての船が船体に3のヒットを受けることになります。このカードは戦闘中であれば自分の手番でなくても使用できます。つまり、他のプレイヤーがサイコロを振る前に使用してもよいのです。



このカードは本当に追い詰められたときのために取っておくのが良いでしょう。例えば伝説の海賊と英国海軍に同時に遭遇してしまった場合などです。

また、“キャプテン・フリントのオウム”を所有しているときは気をつけてください。オウムが死んでしまう可能性があります。

#### 一斉掃射/Six Gun Salute

次のサイコロを振るときにだけ効果を発揮します。この攻撃は敵船の全ての部分(帆、大砲、船員、船体)にヒットしたことになります。ただし再び弾を装填する必要があるため、その次に攻撃の手番が回ってきてもサイコロを振ることができません。(攻撃を1回飛ばされることになります。)

## f. 名声カード

海賊の人生というものは、2つ3つのうまい酒、陽気な歌、それにももちろん、略奪品につきますというものです。

名声カードはゲームが終了するまで手札に持ち続けてください。(Amigo版では公開でした。)

ゲーム終了時にこれらのカードを公開し、その合計を勝利点である名声ポイントとしてそれまでの数値に足してください。(名声トラックを前に進めます)



【以上訳出】：海長とオビ湾

Copyright (c) Days of Wonder, Inc

本ルールは Days of Wonder 社による正式な公開許可を得ていますが、訳文としての公式な承認を得ているものではありません。