

Uwe Rosenberg

# Ein Fest für ODIN

オーデインの祝祭



「オーデインの祝祭」はボードゲームの形をした冒険物語です。プレイヤーは、今日では“ヴァイキング”として知られている部族の文化的偉業、商業的遠征、そして略奪を再現します。

“ヴァイキング”という言葉は、第1千年紀の終わりごろまではまったく別の意味で使われていました。略奪に出かけるとき、ノルマン人たちは「“ヴァイキング”に出かける」と言っていたのです。しかし、このスカンディナヴィア人の先祖たちは単なる海賊をはるかに超えた存在でした。彼らは探検家であり、交易商であり、アメリカ大陸の開拓者でした。レイフ・エリクソンは、コロンブスよりずっと以前にアメリカに到達した最初のヨーロッパ人だと言われています。

現代のノルマンディーにあたる地では、侵略者はヴァイキングではなく“ノルマン”と呼ばれていました。その一人が、1066年にイングランドを侵略した、有名な征服王ウィリアム1世です。彼はノルウェーの王が数年前に失敗した、イングランドの玉座の獲得に成功しました。

当時の人々が優秀な船乗りとなったのは、農業を行うには厳しい環境が原因でした。作物の不足が多くの苦悩を引き起こしました。

このゲームでは、プレイヤーは新たな領土を襲撃し、探検することができます。しかし、プレイヤーは社会で財政的にしっかりとした地位を得るために物品を集めて、日常生活も営まなければなりません。

ゲーム終了時、所有物の合計得点が最も高いプレイヤーがゲームに勝利します。

日本語販売元：テンデイズゲームズ  
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F  
tendaysgames.shop

日本語版制作スタッフ：  
田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎、高田圭



ルールの改訂や正誤情報、参照用ルールブックデータ、サマリー等を必要に応じてサポートページにて公開しております。  
遊ぶ前や定期的なご確認をお願いいたします。

support.tendays.jp

# 内容物

## 物品ボックス



物品タイル用物品ボックス2ケース

## ダイス



8面ダイス(橙)  
1個

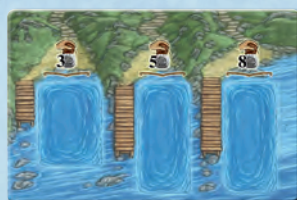


12面ダイス(青)  
1個

## ゲームボード



ホームボード4枚(プレイヤーごとに1枚)



船タイル用  
サプライボード1枚



探検ボード(両面仕様)  
4枚(A~D)



特殊タイル用  
サプライボード  
(楕円形)  
1枚



アクションボード1枚  
表面: 3-4人用 裏面: 1-2人用

## 特殊タイル



特殊タイル 15枚

## ミニ拡張 #1 島



探検ボード1枚  
ロフォーテン諸島/  
オークニー諸島

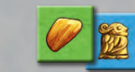
## ミニ拡張 #2 収穫



探検ボード1枚  
マル島/ケイスネス



木の実/卵 12枚



琥珀/浮彫細工  
9枚



資源マーカー  
10枚



特殊タイル1枚

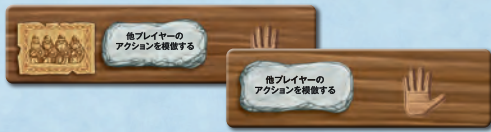


収穫マーカー4枚



収穫なしマーカー  
4枚

タイル



アクションボード用拡張タイル2枚



ラウンドトラック/サマリータイル1枚

建物タイル:



倉庫3枚、石造家屋3枚、ロングハウス5枚



山岳タイル8枚

船タイル 32 枚:



捕鯨船 10 枚 商船 12 枚 ドラゴン船 10 枚

コイン  
銀貨 125 枚:



木製資源駒



木材 32 個、石材 24 個、鉱石 40 個

職業カード 190 枚  
A、B、Cの3デッキ



初期職業カード  
(薄茶) 45 枚

職業カード  
(焦茶) 145 枚

武器カード (赤) 47 枚



弓と矢 12 枚、罨 12 枚、  
槍 12 枚、長剣 11 枚

物品

物品タイル 346 枚:

食料

表面: 農産物  
裏面: 畜産物



エンドウ豆/蜂蜜酒 25 枚



亜麻/干し魚 20 枚



豆/乳 20 枚



穀物/塩漬け肉 20 枚



キャベツ/狩猟肉 17 枚



果物/鯨肉 15 枚

家畜

表面: 家畜  
裏面: 妊娠している母獣



羊/妊娠している羊 18 枚



牛/妊娠している牛 15 枚

製品

表面: 手工業製品  
裏面: 贅沢品



油/ルーン石碑 43 枚



皮革/銀食器 30 枚



羊毛/収納箱 30 枚



亜麻布/絹 20 枚



鯨の皮と骨/香辛料 20 枚



毛皮/宝飾品 20 枚



ローブ/宝箱 18 枚



衣服/埋蔵銀 15 枚



「シングの罰則」タイル7枚

その他の木製駒



ヴァイキング駒  
48 個  
(プレイヤー  
ごとに 12 個)

スタート  
プレイヤー駒  
(茶色のヘラジカ)  
1 個

ラウンド  
マーカー  
(白)  
1 個

透明プラスチック袋 12 枚、別表冊子1冊、  
用語解説1冊、得点計算シート1冊、  
ルールブック(本書) 1冊

## 初めてゲームをする前に

### 物品タイル

このゲームには大量の物品タイルがあります。ゲームをするたびに袋からタイルを出し入れする煩わしさを省くため、物品タイルの整頓に使うことができる物品ボックスが2ケース用意されています。



各段には同じ色の物品タイルを、各列には同じ形の物品タイルを入れます。同じ形の橙と赤の物品（そして緑と青の物品）は、同じタイルの表面と裏面であることに注意してください。これらの物品タイル（羊と牛は除きます）を2つに分け、それぞれを指定された区画に入れます。



たとえば、すべての豆タイルの反対面は乳になっています。

このゲームには、プレイヤーが通常必要とするより多くのタイルが含まれており、物品ボックスにさえ入りきらないかもしれません。余分なタイルはプラスチック袋に入れて予備とします。

下表には、物品タイルをどのように物品ボックスにしまうかが示されています。物品ボックスには小さい区画と大きい区画が交互に並んでいます。1つ目の物品ボックスでは、小さい区画にエンドウ豆や豆の大きさのタイルを入れ、大きい区画には亜麻や穀物の大きさのタイルを入れます。2つ目の物品ボックスでは、小さい区画にキャベツや果物の大きさのタイルを入れ、大きい区画に羊や牛の大きさのタイルを入れます。

ルーン石碑	銀食器	収納箱	絹	香辛料	宝飾品	宝箱	埋蔵銀
油	皮革	羊毛	亜麻布	鯨の皮と骨	毛皮	ロープ	衣服
蜂蜜酒	干し魚	乳	塩漬け肉	狩猟肉	羊	鯨肉	牛
エンドウ豆	亜麻	豆	穀物	キャベツ		果物	

エンドウ豆と蜂蜜酒、油とルーン石碑などは同じタイルの表面と裏面です。

一方、羊と牛は対応するタイルの両面に同じ家畜が描かれています。

## ゲームの準備

### アクションボードと物品ボックス



アクションボードをテーブルの中央に置きます。プレイ人数に対応している面（右下にアイコンがあります）を使ってください。4人プレイ時には、拡張タイル2枚を上図のように置きます。

各拡張タイルのどちらの面を表向きにするかはランダムに決めます（1～3人プレイ時には拡張タイルは必要ありません）。

物品ボックスを開き、全プレイヤーが簡単に物品タイルを取ることができるように並べて置きます（ゲーム上の意味があるので、必ずこのように置いてください）。



物品ボックス

### 特殊タイル／船タイル用サプライボード

特殊タイル用サプライボードと船タイル用サプライボードを物品ボックスの横に置きます。特殊タイルを楕円形のサプライボード上の対応するスペースに置きます。無限にあると見なされる通常の物品タイルとは異なり、各特殊タイルは1枚ずつしかありません（また、各特殊タイルは両面とも灰色です）。

もう1枚のサプライボードは3種類の船タイル用です。船タイルを種類別に分け、個別に表向きの山にして、サプライボード上の対応するスペースに置きます（右図参照）。



特殊タイル（灰色）用  
サプライボード（楕円形）1枚



船タイル用  
サプライボード1枚

## 職業カード／武器カード



各ゲームごとにすべてのカードが必要になることはありません。一部だけを準備しておき、足りなくなったら補充することにしてもかまいません。

ゲーム中に引く  
職業カード  
(焦茶色)  
初期職業カード  
(薄茶色)

職業カードはA、B、Cの3つのデッキに分かれています(各カードの表面右下にあるアルファベットで見分けることができます)。初心者はAデッキだけを使うことを推奨します。経験者はどのデッキを使うこともでき、すべてのデッキを一緒にして混ぜて使うこともできます。使用する職業カードを裏面の色別(薄茶色と焦茶色)に分け、2つのデッキを作ります。

アクションボードの左上に、プレイヤーが**ゲーム開始時**に得るものが示されています。各プレイヤーは**薄茶色**の職業カードデッキからカードを1枚引き、手札とします(そのあと、残りの薄茶色カードをゲームから除外します)。また、各プレイヤーは「弓と矢」「罌」「槍」武器カードを各1枚と「蜂蜜酒」物品タイルを1枚取り、表向きで手元に置きます。

残りの武器カードをよく混ぜ、裏向きの山にしてテーブル上に置きます。裏面が**焦茶色**の職業カードをよく混ぜ、裏向きの山にしてテーブル上に置きます。



プレイヤーはこれらのカードとタイルを持ってゲームを始めます。職業カードを除き、常にすべてのカードとタイルを表向きで手元に置きます。

初期職業カードはゲーム中に進むべき道を示唆してくれます。



## ホームボードとヴァイキング

各プレイヤーはホームボードを1枚取ります。

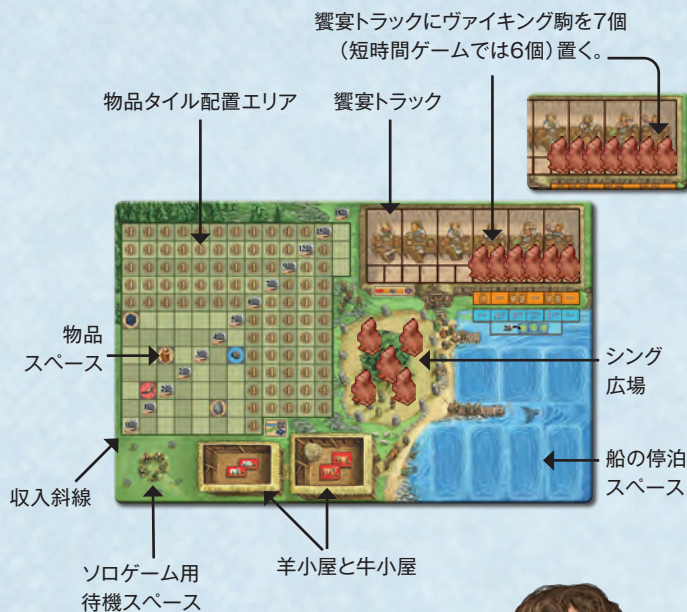
ホームボードは両面仕様になっています。一面は7ラウンド(長時間ゲーム)用で、もう一面は6ラウンド(短時間ゲーム)用です。何ラウンドプレイしたいかを決め、対応する面を表向きにします。



各プレイヤーは1色を選び、その色のヴァイキング駒12個を取ります。

ホームボード右上にある「饗宴」トラック上の数字が書かれている各スペースに、ヴァイキング駒を1個ずつ置きます。残りのヴァイキング駒を「シング広場」(ヴァイキングの会議の場)に置きます——これがゲーム開始時から利用できるヴァイキング駒となります(このため、短時間ゲームでは1個多いヴァイキング駒を持つことになります)。

シング広場の右側は、船のための棧橋がある入り江です。シング広場の左側は、貴重な物品を配置するエリアです。



長時間ゲームはこのゲームの完全版です。このゲームのメカニズムに慣れておきたいプレイヤーは、まず短時間ゲームをプレイすることを推奨します。一方、このゲームのあらゆる要素を熟知しているベテランプレイヤーは、短時間ゲームの方がより困難であることに気づくかもしれません。



## 山岳タイル、建設資材、銀貨

山岳タイル8枚を裏向きでよく混ぜ、そのうち2枚(4人プレイ時には3枚)を表向きにします。

残りの山岳タイルを裏向きの山にします。表向きの山岳タイル上に、示されている資源駒や2銀を置きます。

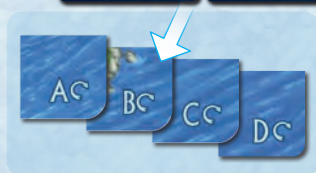
残りの木材駒、石材駒、鉱石駒、銀貨を種類別に分け、手の届くところに置きます。



3人プレイゲームの開始時に表向きにされた2枚の山岳タイル

## 探検ボード

4枚の探検ボードの「シェットランド諸島」「フェロー諸島」「アイスランド」「グリーンランド」面を表向きにし、下図のように並べて置きます。



右下にA~Dの文字がある面が、各探検ボードの表面です。

## 建物タイル

「倉庫」「石造家屋」「ロングハウス」建物タイルを種類別に分け、個別の山にしてテーブル上に置きます。



## ラウンドトラック／サマリータイル

ラウンドトラック／サマリータイルをテーブル上に置き、白いラウンドマーカーをスペース1に置きます。



# ゲームを始めるために

## ゲームのプレイ方法

このゲームの基本的な原理は単純です。各ラウンドごとに、プレイヤーはアクションボード上のスペースに自分のヴァイキング駒を置き、選んだアクションを即座に実行します。

各アクションスペースはラウンドごとに1回しか使えないので、プレイヤーは互いに先を争うことになります。



## プレイヤーの目的

プレイヤーの目的は、ホームボードの物品配置エリアにあるスペースに緑色や青色の物品タイルを置くことです。隙間ができた場合、プレイヤーは鉱石駒や銀貨を使ってその隙間を埋めることができます(右図参照)。

物品タイルを得るために、プレイヤーはそれらをヴァイキング流のやり方で略奪するか、農作物と交換する必要があります。

ホームボード上の情報バー(右図参照)には、物品配置エリアでの物品タイルの置き方が図示されています。緑と青の長方形は、対応する色の物品タイルを表しています。

プレイヤーはいつでも、手元に持っている物品タイル、鉱石駒、銀貨をホームボード上に置くことができます。しかし、いったん置いた物品タイルを手元に戻すことはできません。



物品の交換において、海外貿易は特別な役割を持っています。これによって、プレイヤーは1アクションで異なる種類の緑色の物品(手工業製品を表しています)を何枚でも青色の贅沢品に交換することができるのです(多くの緑色物品タイルを裏返して青色面にすることがどのような利益をもたらすかは、12ページ「任意アクション」の項で説明されています)。

## 収入

ホームボードの物品配置エリアを斜めに横切っている大きな数字(右図参照)は収入値を表しています。見えている中で最も小さい収入値が、そのプレイヤーの現在のラウンドの収入額となります(詳しくは9ページ参照)。



前ページの右下の例では、プレイヤーの収入は2銀となります。

## ボーナス

物品配置エリアの一部のスペースには物品シンボルがあります。

物品配置エリアには物品スペースが5つあります。



物品スペースの周囲8スペースをすべて覆った場合、プレイヤーはラウンドごとにその物品を1つ得ます。

- 物品スペースを空けたままにして周りを囲む代わりに、プレイヤーは物品スペースを含む広いエリアを覆って(それによって物品ボーナスを放棄して)素早く収入を増やすこともできます。

6ページの図では蜂蜜酒スペースが覆われていますが、右図では完全に囲まれています。この場合、プレイヤーはラウンドごとに蜂蜜酒タイルを1枚得ます。



ゲーム中、プレイヤーは新たな領土を探索し、その地を自分のホームボードに追加することができます。そうするためには船が必要になります。



たとえば、アイスランドを探索するには商船かドラゴン船が必要です。

## 得点の獲得方法



ゲーム終了時、プレイヤーは自分の船、建物、探索ボード、物品タイルから得点を得ます。得点は盾シンボルで示されています(左図参照)。

移住に使った場合、プレイヤーの大型船の価値は上昇します(移住時に使った船タイルを裏返します)。

各移住のあと、プレイヤーが利用できる船は1隻減ります(右図の例ではドラゴン船)。



ホームボードと探索ボードには、失点を避けるために覆わなければならないスペースがあります。

例：失点が表示されている8スペースを覆うために使った場合、毛皮は事実上8点の価値を持ちます。



倉庫、石造家屋、ロングハウスにも失点スペースがあり、プレイヤーはこれらのスペースを資源駒や物品タイルで覆うことができます。

- 倉庫は木材駒と石材駒を必要とします。



- 石造家屋とロングハウスには、通常の緑色/青色の物品タイルや銀貨に加えて**橙色/赤色の食料タイル**を置くことができますが、**鉱石駒**を置くことはできません。



ロングハウスの中央には支柱が2本あることに注意してください。これらのスペースを覆うことは**できません**。

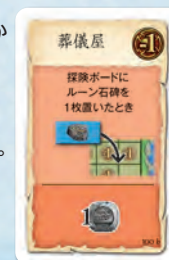
家タイル上の情報バー(右図参照)には、家タイル上での物品の置き方が図示されています(詳しくは12ページ参照)。



プレイヤーは1ラウンドおきに繁殖する羊や牛から、そしてゲーム中にプレイした職業カードから追加点を得ることができます。

家畜タイルの裏面には妊娠している母獣が描かれています。これらは追加の1点をもたらします。

職業カードは失点をもたらすこともあります。たとえば、右図の「葬儀屋」の価値は-1点です。



## ゲームの進行

スタートプレイヤーをランダムに決め、スタートプレイヤー駒(ヘラジカ)を渡します。

最初に2～4人プレイゲームのルールを説明します。ソロゲームのルールは23ページにあります。

長時間ゲームは7ラウンド、短時間ゲームは6ラウンドに渡ってプレイされます。

各ラウンドは以下の順番でプレイされる12フェイズからなります。

### フェイズ1：新たなヴァイキング

各プレイヤーは自分のホームボードの饗宴トラック上の左端にあるヴァイキング駒を1個取り、シング広場にある他のヴァイキング駒に加え(饗宴トラック上で新たに空いたスペースには現在のラウンド数が示されています)。

1ラウンド目を含めて、プレイヤーはラウンドごとに新たなヴァイキング駒を1個得ます。



### フェイズ2：収穫

新たなヴァイキング駒を取ったスペースの下側に、収穫フェイズ中に得られるものが示されています。長時間ゲームでは下図のようになります。



- 収穫フェイズ中、プレイヤーは**橙色**の物品だけを得ます。
- プレイヤーは収穫した物品タイルをストックから取って手元に置きます。

凡例：

	プレイヤーは番号が1の各作物(エンドウ豆、亜麻、豆)を1枚ずつ得ます。
	プレイヤーは番号が2までの各作物(エンドウ豆、亜麻、豆、穀物)を1枚ずつ得ます。
	プレイヤーは番号が3までの各作物(エンドウ豆、亜麻、豆、穀物、キャベツ)を1枚ずつ得ます。
	プレイヤーは番号が4までの各作物(エンドウ豆、亜麻、豆、穀物、キャベツ、果物)を1枚ずつ得ます。
	収穫なし：プレイヤーは物品タイルを得ません。

### フェイズ3：探検ボードの反転と銀貨の配置

アクションフェイズ(フェイズ5)中、プレイヤーは船を使って探検ボードを(そしてその上にある追加の物品配置エリア)を得ることができます。ゲーム開始時から利用できる探検ボードもあれば、あとで利用できるようになるものもあります。どのプレイヤーも獲得していない各探検ボードは、特定の時点で裏返されます。各探検ボードをいつ裏返すかは、ホームボードの収穫シンボルの下側に示されています。

	3ラウンド目(短時間ゲームでは2ラウンド目)にシェットランド諸島を裏返し、ピュルネイ島を登場させます。
	4ラウンド目(短時間ゲームでは3ラウンド目)にフェロー諸島を裏返し、バフィン島を登場させます。
	5ラウンド目(短時間ゲームでは4ラウンド目)にアイランドを裏返し、ラブラドル半島を登場させます。
	6ラウンド目(短時間ゲームでは5ラウンド目)にグリーンランドを裏返し、ニューファンドランド島を登場させます。

#### 探検ボードの価値の上昇

探検ボードを裏返す各ラウンドで(長時間ゲームでは3～6ラウンド目、短時間ゲームでは2～5ラウンド目)、裏返されなかった各探検ボード上に**2銀**を置きます(すでにプレイヤーのものとなっている探検ボード上には置きません)。

- 銀貨が置かれている探検ボードを裏返した場合、その銀貨をストックに戻します。
- 裏返すべき探検ボードがすでにプレイヤーのものとなっている場合でも、他の探検ボード上に銀貨を置きます。
- 探検ボードを裏返さないラウンドでは、フェイズ3を省略します。これらのラウンド中、探検ボードは裏返さず、銀貨も置きません。

例：3ラウンド目に、フェロー諸島に2銀が置かれました。4ラウンド目にフェロー諸島は裏返されてバフィン島となり、この探検ボード上に置かれていた2銀はストックに戻されます。



あなたがこのゲームの説明をするときには、最初にゲームの目的について伝え、そのあと各フェイズについて簡潔に説明するといでしょう。あなたは饗宴トラック上にあるヴァイキング駒を指し、このゲームを6または7ラウンドに渡ってプレイすることを示すことができます。プレイヤーがそこに目を向けたら、あなたはここまでに記されている情報を伝えて、最初の3フェイズを簡単に説明することができます。





## フェイズ4：新たな武器カードの獲得

各プレイヤーは山札から武器カードを1枚引き、表向きで手元に置きます。

プレイヤーはゲーム開始時に持っていない唯一の種類武器である「長剣」を引くこともあります。



## フェイズ5：アクション

スタートプレイヤーから時計回り順で、各プレイヤーは自分のシング広場から1個以上のヴァイキング駒を取り、アクションボード上で空いているアクションスペース1カ所に置きます。全プレイヤーが利用可能なすべてのヴァイキング駒を置くか、パスするまでこの手順を繰り返します。

- 自分のシング広場にヴァイキング駒が残っている場合でも、プレイヤーはパスすることができます。いったんパスしたプレイヤーは、もうそのラウンド中にヴァイキング駒を置くことはできません(ヴァイキング駒が残っていない場合、プレイヤーはパスしなければなりません)。

**重要：**各アクションスペースはラウンドごとに1回だけ使うことができます。

もう1つの重要なルール：1列目にある各アクションスペースを使うには、ヴァイキング駒が1個必要です。2/3/4列目にある各アクションスペースを使うには、それぞれヴァイキング駒が2/3/4個必要です。



各アクションスペースで実行できることについては14ページ以降で説明します。多くの効果は各スペースにアイコンで示されています。

- プレイヤーは、ヴァイキング駒を置いた直後にそのアクションスペースを使わなければなりません。その効果のうち最低1つを使うことができる場合に限り(コストを支払うだけでもかまいません)、プレイヤーはそのアクションスペースにヴァイキング駒を置くことができます。

- アクションボード上のアクションスペースは、同様の効果を持つものが同じ段にまとめられています。スペースの背景の色がこのことを示しています。各段の左側には、その段にどのようなアクションスペースがあるかが示されています。

また、**ゲーム中いつでも実行できるアクション**もあることに注意してください(12ページ参照)。



最初のゲームでは、あなたはアクションスペースの多さに圧倒されるかもしれません。序盤は取り得る選択肢を調査することに集中しましょう。最初の数ラウンドを使って、来たるべき事態に備えましょう。本当に重要で決定的なアクションはあとで実行できます。



- 全プレイヤーがすべてのヴァイキング駒を置くかパスしたとき、アクションフェイズは終了します。
- 各アクションスペースでは異なる数のヴァイキング駒が必要になるため、一部のプレイヤーが他のプレイヤーより早くヴァイキング駒を使い果たすこともあります。これらのプレイヤーはパスしなければなりません。全プレイヤーがパスするまで、これらのプレイヤーを飛ばしてプレイを続けます。

## フェイズ6：スタートプレイヤーの決定

アクションフェイズ中に最後にヴァイキング駒を置いたプレイヤーはスタートプレイヤー駒を取り、次ラウンドのアクションフェイズのスタートプレイヤーとなります。



## フェイズ7：収入

このゲームでは、収入とボーナスは異なるものです。収入は(このフェイズ中に)銀貨で支払われ、ボーナスは(フェイズ10中に)物品タイルで支払われます。



ゲーム中、プレイヤーは緑色と青色の物品タイル、鉱石駒、銀貨をホームボードの物品配置エリアに置きます。“収入斜線”上で見えている最も小さな値が、このフェイズ中にプレイヤーが受け取る銀貨の額になります。



左図の例では、見えている最小の値は“5”なので、プレイヤーは収入として5銀を得ます。

- 重要：12ページ(任意アクション)で説明されているように、プレイヤーは収入斜線上の値を昇順に覆わなければなりません。

- 探検ボードを獲得することで、プレイヤーは追加収入を生み出すことができます。探検ボードからの収入は、ホームボードからの収入と同じように扱います(別表冊子 15 ページ参照)。

ゲームの説明をするときには、ここでホームボードの物品配置エリアへの緑色/青色の物品タイルの配置について詳しく説明するといいでしょ。収入はこれらのルールにおいてとても重要です。これらのルールの概要については6ページで説明済みです。さらに詳しい説明は12ページにあります。ここではゲームの進行通りに説明を続けます。

## フェイズ8：家畜の繁殖

ホームボードの下段には、「羊」と「牛」タイル用の保管スペース(小屋)があります。これらのタイルには両面に同じ家畜が描かれていることに注意してください—— 一面は妊娠していない家畜で、もう一面は妊娠している家畜です。



このフェイズ中、プレイヤーの家畜は以下のルールに従って繁殖します。

- 「妊娠している羊」面を表向きにしている羊タイルを1枚以上持っている場合、そのすべてを裏返し、そうした1枚ごとに追加の「羊」タイルをストックから1枚得ます(そして「妊娠していない羊」面を表向きにして小屋に置きます)。



- 2枚以上の羊タイルを持っており、そのすべてが妊娠していない場合、そのうち1枚(だけ)を裏返して「妊娠している羊」面を表向きにします。



牛についても同様です。

このため、羊と牛は2ラウンドに1回繁殖することができます。



### 家畜の繁殖の例：

- プレイヤーは羊を3頭持っており、1頭が妊娠しています。妊娠している羊は仔羊を1頭産み、他の2頭は妊娠しないままです。最終的に、プレイヤーは妊娠していない羊を4頭持ちます。
- プレイヤーは妊娠していない羊を4頭持っています。依然として、プレイヤーは1頭だけを「妊娠している羊」面にすることができます。
- プレイヤーは羊を2頭持っており、1頭が妊娠しています。アクションフェイズ中、プレイヤーは妊娠していない羊を支払いました。そのラウンドの繁殖フェイズ中、プレイヤーは妊娠している羊を1頭だけ持っています。小屋にいるのは1頭だけですが(人生にはそういうときもあります)、プレイヤーは依然として新たな羊を1頭得ます。

## フェイズ9：饗宴

このフェイズでは、饗宴トラック上でヴァイキング駒が置かれていないスペースに注目します。



上図の例では3スペースにヴァイキング駒があり、9スペースは空です。

プレイヤーは以下のルールに従って、自分の手元(または羊小屋/牛小屋)にある橙色/赤色の食料タイルか1銀(またはその両方)を饗宴トラック上の空きスペースに置きます。

- 橙タイル(農産物)を他の橙タイルの隣に置くことはできません。



これらのルールは饗宴トラックの下側にも示されています。

- 赤タイル(畜産物)を他の赤タイルの隣に置くことはできません。
- 銀貨は他の銀貨の隣に置くことができます。

- 鉱石駒を饗宴トラック上に置くことはできません。
- 同じ種類のタイルを複数置く場合(下図の塩漬け肉のように)、プレイヤーは最初の1枚だけを横長の向きで置くことができ、他の同種のタイルは縦長の向きで(プレイヤーにとって不利な向きで)置かなければなりません(当然ですが、正方形のタイルはこのルールの影響を受けません)。



例：効率的に使うために、塩漬け肉は饗宴ごとに1つだけ提供すべきです。一方、豆料理は“ペナルティ”なしでいくつでも提供することができます。

- タイルは饗宴トラック全体の枠内に収まるように置かなければなりません(饗宴トラックをはみ出すように置くことはできません)。
- 必要ならば、プレイヤーはある種類の1枚目のタイルであっても縦向きに(それゆえに非効率的に)置くことができます(これによってタイルをトラック全体の枠内に収めやすくなります)。

このゲームのデザイナーが豆料理を愛していることは有名です。ヴァイキングは食事について思慮深く振る舞いました。多すぎる塩漬け肉は健康に悪いのです。



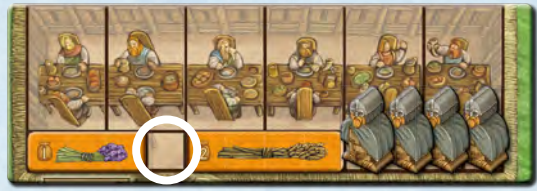
## シングの罰則

何も置くことができなかつた（または置きたくなかつた）饗宴トラック上のスペース1つごとに、プレイヤーはシングの罰則タイルを1枚取って手元に置かなければなりません。プレイヤーはこのタイルをゲーム終了まで持ち続けます（饗宴は収入を得たあとで発生するので、このタイルを取ることは減多にありません。たいていの場合、プレイヤーは饗宴トラック上の全スペースに置けるだけの銀貨を得るはずです）。



ゲーム終了時、プレイヤーは持っているシングの罰則タイル1枚ごとに3点を失います。

このフェイズの終了時、饗宴トラック上に置いた物品タイルと銀貨をストックに戻します。



この空きスペースにより、プレイヤーは罰則タイルを手元に置かなければなりません。

## フェイズ 10：ボーナス

ホームボードの物品配置エリアのスペースの一部には物品シンボルがあります。これらのスペースはすでに覆われていると見なされますが、必要ならばその上に物品タイルを置くこともできます（配置ルールには従います。12 ページ「任意アクション」の項参照）。物品スペースを空いたままにしており、その周囲8スペースすべてを覆っている場合、プレイヤーはラウンドごとにボーナスとしてその物品を1つ得ます。



左図の鉱石スペースは配置エリアの端にあるので、プレイヤーは周囲の5スペースを覆うだけで鉱石駒をボーナスとして得ることができます。



ホームボードが左図のようにになっている場合、プレイヤーはラウンドごとに蜂蜜酒タイル、木材駒、石材駒、鉱石駒を1つずつ得ます。

●プレイヤーは自分のすべてのボーナスを同時に得ます。

熟練プレイヤーへのヒント：収入フェイズの前に物品配置エリアに物品タイルを置いた場合、あなたはそれによって増えた収入（銀貨）をすぐに使い、ボーナスも得ることができるかもしれません（たとえば、上図の例で鉱石ボーナスを得るために使われている銀貨は、このラウンドの収入フェイズ中に得た銀貨かもしれません）。



## フェイズ 11：山岳タイルの追加と更新

山岳タイルは、アクションフェイズ中に得ることができる建設資材をもたらし（15 ページ「山岳／交易アクション」の項参照）。



ここでプレイヤーは建設資材を得ます。

●このフェイズ中、表向き各山岳タイル上にある左端の（つまり矢印の最も近くにある）建設資材（木材か石材か鉱石か銀貨）を取り除き、ストックに戻します。

すべてのスペースが空になった場合、その山岳タイルを取り除きます。（フェイズ 11 に入った時点で、すでにスペースが空になっていた山岳タイルも取り除きます）。

●そのあと、裏向きの山から新たな山岳タイルを1枚表向きにし、示されている駒／銀貨をその上に置きます（これによって、ゲーム開始時より多くの山岳タイルが表向きになることもあります）。



左上の山岳タイルが取り除かれ、右下の山岳タイルが新たに追加されました。

●4人プレイ時の長時間ゲームでは、十分な枚数の山岳タイルがないため、7ラウンド目には山岳タイルを追加しません。

## フェイズ 12：アクションボードからのヴァイキング駒の回収

各プレイヤーは自分のすべてのヴァイキング駒をアクションボードから回収し、シング広場に戻します（そのあと、次ラウンドをフェイズ 1 から始めます）。





## 探検ボード上への物品の配置

ホームボードと同様に、プレイヤーは**ゲーム中いつでも**、緑色の手工業製品や青色の贅沢品、灰色の特殊タイル、銀貨、鉱石駒を、同じルールに従って(獲得済みの)探検ボード上の空きスペースに置くことができます。

探検ボードの中央付近には、物品タイルで覆うことができないスペース(ビュルネイ島の収入スペース5など)があることがあります。これらのスペースは目立つ緑線で囲まれています。



探検ボード上にある物品スペースの多くは、8つより少ないスペースで囲まれているので、ボーナスを得るために囲むのが簡単になっています。

ビュルネイ島のルーン石碑/鉱石ボーナスを得るために、プレイヤーは6スペースだけ覆う必要があります。



## 家タイル上への物品の配置

**ゲーム中いつでも**、プレイヤーは橙色の農産物、赤色の畜産物、緑色の手工業製品、青色の贅沢品、灰色の特殊タイル、銀貨を、自分の家タイル上の空きスペースに置くことができます。

橙タイルを他の橙タイルに縦横に隣接させて置いたり、赤タイルを他の赤タイルに縦横に隣接させて置いたりすることはできません。それぞれ斜めに隣接させて置くことはできます(このルールは家タイル上の情報バーに図示されています)。



ロングハウスの柱スペースを覆うことはできないことに注意してください。

### すべての「物品の配置」任意アクションに適用されるルール:

いったんボード/家タイル上に物品タイルを置いたら、その物品タイルを回収することはできません。

当然ですが、直後に取り除くのであれば、プレイヤーは計画を練るためにタイルを一時的に置いてかまいません。

フェイズ7と10中、すべての収入とボーナスは同時に発生します。このため、プレイヤーはあるボードからの収入/ボーナスを使って、同じフェイズ中に他のボード上にタイルや駒を置くことはできません。

ヒント: 置いたタイルを回収することはできませんが、それでも収入フェイズやボーナスフェイズの前にはできるだけ多くのタイルを置くことをお勧めします。手元ではなくボード/家タイル上にある物品タイルだけが多くのスペースを覆い、収入やボーナスをもたらすのです。

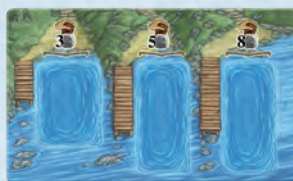


## 船の購入

**ゲーム中いつでも**、プレイヤーは銀貨を支払って船を購入することができます。船のコストはその得点に等しく、船タイル用サプライボードにも示されています(船を購入する代わりに、プレイヤーは「船の建造」アクションスペースを使い、木材で船を建造することもできます。15 ページ参照)。

- 捕鯨船は小型船です。
- 商船とドラゴン船は大型船です。

商船のコストは5銀です。



各捕鯨船のコストは3銀、商船のコストは5銀、ドラゴン船のコストは8銀です。

獲得した船は、自分のホームボードの入り江エリアにある、対応する大きさの停泊スペースに置かなければなりません(たとえば捕鯨船を大きなスペースに置くことはできません)。

## 銀貨の両替

**ゲーム中いつでも**、プレイヤーは銀貨を両替することができます。銀貨の額面は1銀、2銀、4銀、10銀です。



銀貨はボード/建物タイル上に置いてうまく隙間を埋めるのに役立ちます。



## 武装

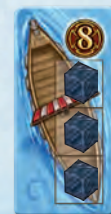
**ゲーム中いつでも**、(アクションの直前でも可能ですが、アクション中は不可)、プレイヤーは手元にある鉱石駒を捕鯨船やドラゴン船上のスペースに置くことができます。

プレイヤーは船上に置いた鉱石駒を回収することはできません。

鉱石駒を乗せたドラゴン船は略奪に向いています(18 ページ参照)。



捕鯨船には印刷されている鉱石が1個あり、もう1個の鉱石駒用のスペースが1つあります。



## 職業

職業の多くは、**ゲーム中いつでも**実行できるアクションをもたらします(21ページ参照)。

職業カードの青地の部分には任意アクションが示されています。



## 譲渡 / 破棄

アクションによる結果を除いて、プレイヤーは物品タイル、船タイル、ボード、カードを譲渡したり、単に捨てたりすることはできません。

## アクションスペース

アクションボード上にはさまざまなアクションスペースがあります(これらのスペースをいつ、どのように使うかは9ページ「フェイズ5：アクション」の項で説明されています)。

### 一般的なルール：

一部のアクションは特定の種類の船を必要とします。プレイヤーは異なるアクションのために、同じラウンド中に同じ船を何回でも使うことができます。

例：プレイヤーは入り江にドラゴン船を1隻持っています。この船を使い、プレイヤーは以下のアクションを実行しました。

- 最初に襲撃に出発しました。
- 次に「ニューファンドランド島」を探検しました。
- 最後に、同じラウンド中に移住も行いました。



左記の例に出てきたアクションについては、すべて以降のページで説明されています。しかし、(生産スペースのような)多くのアクションスペースはもっと単純です。そこで、それらのアクションから先に説明しましょう。



## 生産スペース

アクションボードの緑色スペースで、プレイヤーはそのスペースに示されているものを示されている数だけ(たとえば干し魚1枚など)得ます。



一部のスペースについて、以下で詳しく説明します。



このスペースでは、プレイヤーは牛を1頭持っていれば1枚、2頭持っていれば2枚、3頭以上持っていれば3枚の乳を得ます。

このスペースでは、プレイヤーは羊を1頭持っていれば1枚、2頭持っていれば2枚、3頭以上持っていれば3枚の羊毛を得ます。



このスペースでは、プレイヤーは香辛料1枚と1銀を得ます。さらに、プレイヤーは牛を1頭以上持っていれば乳を2枚得て、羊を1頭以上持っていれば羊毛を1枚得ます(牛と羊を持っていれば、乳と羊毛を両方得ることができます)。

このスペースでは、プレイヤーは鉱石駒1個と、プレイ人数に等しい数の木材駒(2/3/4人プレイ時には2/3/4個)をストックから得ます(ソロゲームでは木材駒も1個だけ得ます)。



### 一般的なルール：

銀貨を支払う必要がある場合、その価格はアクションスペース左側にある財布アイコンの下に示されています(右図の例では牛1頭と乳1枚を得るために3銀を支払う必要があります)。



ヒント：最初のうちは、プレイヤーは上図の週市スペースを過大評価するでしょう。あなたのヴァイキングは、すでに「収穫」フェイズ中に十分な食料をもたらしているはず。通常、必要以上に多くの食料はいりません。一方で、家畜の長期的な潜在能力は低く見積もられがちです。



## 交換スペース

灰色のアクションスペースは建物の建築、船の建造、手工業製品の作成に関連しています。これらのスペースで、プレイヤーは何か(通常は手元の建設資材)を別の何かに**1回だけ**交換します。

このスペースでは、プレイヤーは木材駒を2個支払い、倉庫タイルを1枚得ます(倉庫の機能については別表冊子15ページ参照)。



下図のスペースでは、プレイヤーは石材駒を1個か2個支払い、石造家屋かロングハウスタイルを1枚得ます(各建物の機能については別表冊子15ページ参照)。



建物タイルの枚数には限りがあることに注意してください。

下図のスペースでは、プレイヤーは木材駒を1個か2個支払い、示されている船タイル(だけ)を1枚得ます。



各船タイルは無限にあるものとしませんが、ホームボード上の入り江にある停泊スペースには限りがあります。各プレイヤーは捕鯨船を3隻まで、大型船(商船かドラゴン船)を4隻までしか持つことができません。

このスペースでは、プレイヤーは石材駒2個と木材駒2個を支払い、得るものを選びます。プレイヤーは石造家屋タイル1枚とドラゴン船1隻を得るか、またはロングハウスタイル1枚と商船1隻を得ることができます。



このスペースでは、プレイヤーは橙色の亜麻1枚を、より大きくて価値のある緑色の亜麻布1枚に交換します。



このスペースでは、緑色の皮革1枚と亜麻布1枚を支払い、衣服1枚と2銀を得ることができます。



このスペース(鍛造)では、プレイヤーは鉱石駒を1個支払い、やっここシンボルがある任意のタイルを1枚得ます(やっここシンボルは宝飾品タイルと、サプライボード上で地が濃い灰色のスペースに置かれているすべての特殊タイル上にあります)。



このスペースでは、プレイヤーは4銀を得ます。さらに、プレイヤーは緑色の羊毛1枚をロープ1枚に交換し、青色の銀食器1枚を宝飾品1枚に交換することができます。



これら3つのスペースでは、プレイヤーは石材駒か木材駒(またはその両方)か鉱石駒を、青色のルーン石碑か収納箱(またはその両方)に交換します。最初の2スペースでは、プレイヤーは1銀も得ます。

このスペースでは、プレイヤーは職業コストとして石材駒か鉱石駒を1個支払い、さらに1銀を得ます(詳しくは20ページ「職業」の項参照)。



このスペースでは、プレイヤーは(望むならば)捕鯨船\*1隻を商船1隻に交換することができます。そのあと、その商船(または他の大型船)を使って移住することができます(移住については17ページ参照)。



\* 捕鯨船上に鉱石駒がある場合、プレイヤーはその鉱石駒を失います。

## 山岳/交易アクション

### 山岳アクション

金茶色スペースの一部で、プレイヤーは山岳タイルから建設資材や銀貨を得ることができます。



山岳タイルから建設資材/銀貨を取るときには常に、左から右へと取っていきます(つまり、矢印に最も近いものを最初に取ります)。

右側にある2銀は、それぞれ1つのアイテムだと見なされます(これらを取ったあと、その山岳タイルをゲームから除外します。ある山岳タイルから最後の2銀を取った場合、その山岳タイルにおける残りの“獲得”アクションは失われます)。



「建設資材2つの獲得」アクションで、プレイヤーは任意の山岳タイル1枚からアイテムを2つ(まで)取ることができます。



「建設資材3つ+2つの獲得」アクションで、プレイヤーは任意の山岳タイル1枚からアイテムを3つ(まで)取り、別の山岳タイル1枚からアイテムを2つ(まで)取ることができます。1枚の山岳タイルからアイテムを5つ取ることはできません。



たとえば、プレイヤーは左の山岳タイルから木材駒を3個取り、右の山岳タイルから鉱石駒1個と2銀を取ることができます。

「建設資材2つ+2つ+2つ+2つの獲得」アクションで、プレイヤーは4枚(まで)の山岳タイルから、それぞれアイテムを2つ(まで)取ることができます。1枚の山岳タイルからアイテムを3つ以上取ることはできません。

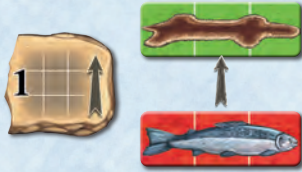


## 交易アクション

別の金茶色スペースでは、プレイヤーは手元にある物品タイルをもっと価値の高いものに交換することができます。

「**1** 物品」アクションで、プレイヤーはちょうど1枚の物品タイルを、次に価値の高い物品タイルに（橙タイルを赤タイルに、または赤タイルを緑タイルに、または緑タイルを青タイルに）交換することができます。交換前と交換後のタイルは**同じ形かつ同じ面積**でなければなりません。

たとえば、プレイヤーは「**1** 物品」アクションで干し魚1枚を皮革1枚に交換することができます。



「**2** 物品」アクションで、プレイヤーは2枚までの物品タイルを、次に価値の高い物品タイルに交換することができます。両方のタイルが同じ種類でもかまいませんが、同じタイルを2回「格上げ」する（つまり橙タイルを緑タイルに、または赤タイルを青タイルに交換する）ことはできません。



「**4** 2 物品」アクションで、プレイヤーは2枚までの物品タイルのそれぞれを、2回まで「格上げ」することができます（橙タイルを緑タイルに、または赤タイルを青タイルに交換します）。さらに、プレイヤーは山岳タイル1枚からアイテムを4つまで取ります。



その他の金茶色スペースでは、プレイヤーは3枚以上のタイルを交換することができます。

右図のアクションスペースでは、プレイヤーは武器カードも4枚得ます。プレイヤーは武器カードをランダムに4枚引き、表向きで手元に置きます。



「**4** 物品」アクションで物品を価値の高いものに交換する前に、饗宴フェイズ中にどの物品がいくつ必要かを確認しましょう。必要な物品は、アクションフェイズ中に前もって饗宴テーブル上に置いておくことをお勧めします。



青、黄、赤、茶色のアクションスペースは特殊です。青スペースは海外貿易を表しており、黄スペースは移住のためのもので、赤スペースは狩猟、襲撃、略奪のためのものです。茶色は職業カードの色です。

## 商船アクションスペース

青いアクションスペースは商船を必要とし、貿易によって青い贅沢品タイルをもたらします。

### 海外貿易



2つの「海外貿易」アクションスペースは、アクションボードの1列目と2列目にあります。ここでプレイヤーは1銀を支払い、自分の異なる種類の緑色の物品タイルを好きなだけ裏返し、青色面を表向きにすることができます。しかし、そうするために、プレイヤーは**最低1隻の商船**を自分の入り江に持っていなければなりません。

●ホームボードの物品配置エリアにある緑タイルを裏返して青タイルにすることはできません（このため、緑タイルを隣接させて置くことができないというルールを回避することはできません）。



### 特殊タイルの購入

「特殊タイルの購入」アクションスペースは、アクションボードの3列目にあります。



各特殊タイルには銀貨コストが示されています。最低1隻の商船を持っている場合、プレイヤーはそのコストを支払って、特殊タイルを2枚まで購入することができます（イングランドの王冠は、購入することができない唯一の特殊タイルです。2015年6月25日にエリザベス2世陛下がフランクフルトにおいてになったときに頼んでみましたが、いつも通りの上品な立ち居振る舞いで断られました）。



ガラスのネックレスのコストは0銀です。兜のコストは1銀です。



左図の例では、プレイヤーは1回の「海外貿易」アクションで油1枚、皮革1枚、羊毛1枚、亜麻布1枚、衣服1枚を裏返して青タイルにしています（2枚目の亜麻布を裏返すことはできず、緑面のままにしておかなければなりません）。



## 移住



黄色は移住の色です。「移住」アクションスペースで、プレイヤーは自分の商船かドラゴン船 \* 1 隻を裏返して、饗宴テーブルの左端の空きスペースに置きます。このタイルはもう船ではありませんが、饗宴中に提供しなければならない食料の数を減らします(10 ページ参照)。



2 回目に移住したときには、2 枚目の船タイルを 1 枚目の右側に置きます。上図の例では、次の饗宴フェイズ中に 5 スペースを覆うだけですみます。移住を実行するたびに、饗宴中に覆わなければならないスペースが減ります。

- このアクションを実行するために、プレイヤーは現在のラウンド数に等しい額の銀貨を支払わなければなりません。
- 減多にないことですが、饗宴テーブル上に船タイルを置くための空きスペースがない場合、プレイヤーはそれ以上移住アクションを実行することはできません。

移住によってヴァイキング駒を失うことは**ありません**(ヴァイキング駒は部族の長たちを表しており、彼らは決してあなたを見捨てないのです)。



\* ドラゴン船上に鉱石駒がある場合、プレイヤーはその鉱石駒を失います。

## 襲撃、略奪、狩猟

赤いアクションスペースでは、プレイヤーはダイスを振る必要があります。

橙色の 8 面ダイスは、左上に橙ダイスシンボルがあるアクションスペースで使います。同様に、青い 12 面ダイスは青ダイスシンボルがあるアクションスペースで使います。



一般的なルール：

襲撃時(橙ダイスを使います)や略奪時(青ダイスを使います)には**大きい出目**が必要です。



アクションボードの上側にある狩猟スペースでは**小さい出目**が必要です。



いずれの場合も、プレイヤーはダイスを**3 回まで**振ることができます(振り直すたびに直前の出目は無効になります)。プレイヤーは任意の時点でダイスを振るのをやめることができます。振り終えたとき(そして必要ならば出目を修正したあと)、プレイヤーは“**戦闘結果**”を発表し、アクションが成功したか失敗したかを宣言します。

以下は各アクションの詳しい説明です。

### 襲撃

「襲撃」アクションを実行するために、プレイヤーは最低 1 隻のドラゴン船を持っていないければなりません。このアクションでは使わないので、そのドラゴン船タイル上に鉱石駒があるかどうかは**問いません**(13 ページ「武装」の項参照)。



#### 成功

青い物品タイルと灰色の特殊タイルには剣値が示されています。プレイヤーは橙色の 8 面ダイスを振り、出目以下の剣値を持つタイルを 1 枚だけ得ることができます \*。石材駒 1 個か「長剣」武器カード 1 枚を支払うたびに、プレイヤーは出目に +1 することができます(9 以上にすることさえ)できます。この修正を加えた値が“**戦闘結果**”となります。



#### 失敗

出目が 5 以下で、修正を加えなかった場合、襲撃は失敗します。戦闘結果にかかわらず、プレイヤーは自主的に襲撃を失敗させることができます。失敗したとき、プレイヤーは近隣部族からのお見舞いとして、ストックから石材駒 1 個と「長剣」武器カードを 1 枚得ます

\*\*\*。



「襲撃」アクションスペースの左側には石材と剣シンボルがあります。これは以下の 2 つのことを示しています。

- 出目を大きくするために支払うことができる駒と武器カード
  - 失敗時に得ることができる補償
- 「略奪」や「狩猟」アクションスペース上のシンボルも同様です。

### 失敗した襲撃の例

プレイヤーはドラゴン船を持っており、「襲撃」アクションを実行しました。襲撃の役には立たないので、ドラゴン船上にある鉱石駒の数に意味はありません。プレイヤーは橙ダイスを振り、1回目に4、2回目に5を出しました。より大きい出目が欲しかったのですが、最後のロールの結果は3でした。石材駒2個と長剣カード1枚を支払ったとしても、戦闘結果6で得られるものはルーン石碑です。プレイヤーは襲撃の失敗を宣言した方がいいと判断し、補償として石材駒1個と長剣カード1枚を得ました



このゲームの運要素について少しお話ししましょう。間違いなく、ダイスを振ることは発展ゲームでは好まれません。しかし、このゲームにおける失敗は、たとえば山岳タイルから石材駒2個や木材駒2個を取るよりもほんの少しだけ損をする程度にデザインされています。失敗しても、あなたは次のロールではより成功しやすくなります。出目の悪さは成功を妨げるのではなく、ほんの少し遅らせるだけです。冒険の雰囲気を出すために、これは私にとってゲームに不可欠な要素なのです。



### 略奪

「襲撃」と同様に、略奪時には大きい出目が必要となります。



「略奪」アクションを実行するために、プレイヤーは最低1隻のドラゴン船を持っていなければなりません。複数のドラゴン船を持っている場合、最も多くの鉱石駒が置かれているドラゴン船を使わなければなりません。

### 略奪の成功の例

プレイヤーは鉱石駒を2個置いたドラゴン船を持っています。手元に鉱石駒がもう1個あるので、プレイヤーは「略奪」アクションの前にこの鉱石駒もドラゴン船上に置くことにしました。プレイヤーは青ダイスを振り、1回目に4を出しました。ここでやめることもできますが、より大きい出目がほしいところです。2枚目の出目は6でした。あと1回しか振り直せないで、プレイヤーはここでやめることにしました。プレイヤーは長剣カードを1枚支払い、戦闘結果を10（出目6+ドラゴン船上の鉱石駒3個+長剣カード1枚）にしました。この戦闘結果で、プレイヤーは宝飾品を1枚得ました。



### 成功

略奪時には、ドラゴン船上にある鉱石駒1個ごとに目出に+1します（13以上になることもあります）。鉱石駒はなくなりません。青い12面ダイスを振ったあと、プレイヤーは目出以下の剣値を持つタイルを1枚だけ得ることができます\*。石材駒1個か「長剣」武器カード1枚を支払うたびに、プレイヤーは目出に+1することができます。



### 失敗

目出に鉱石駒の数を加えた値が5以下で、それ以上修正を加えなかった場合、略奪は失敗します。戦闘結果にかかわらず、プレイヤーは自主的に略奪を失敗させることができます。失敗したとき、プレイヤーは近隣部族からのお見舞いとして、ストックから石材駒1個と「長剣」武器カードを1枚得ます\*\*\*\*。さらに、失敗した略奪のあと、プレイヤーはそのアクションスペースからヴァイキング駒を1個回収してシング広場に戻し、そのラウンド中の以降の手番で再利用することができます。

イングランドの王冠は最も高い剣値と2点の価値を持っています。



「略奪」アクションスペースの左下には、ヴァイキングシンボルと左向き矢印があります。これは失敗時のヴァイキング駒の補償を表しています。

\* タイルを獲得するとき、プレイヤーは通常の青い物品タイルか、灰色の特殊タイル（楕円形のサブライボード上にあります）のいずれか1枚を得ることができます。

### 狩猟、罟の設置、捕鯨

プレイヤーは、狩猟や罟の設置の際には橙色の8面ダイスを振り、捕鯨の際には青い12面ダイスを振ります。いずれの場合も、プレイヤーは小さい目出を必要とします。



### 成功

捕鯨時には、そのアクションに使った捕鯨船上にある鉱石駒（印刷されている鉱石駒を含みます）1個ごとに目出を-1します（鉱石駒は失われません）。これによって戦闘結果が0になることもあります（負の値は0と見なされます）。

そのあと、すべての場合（狩猟、罟の設置、捕鯨）において、プレイヤーは目出に等しい数の木材駒か、対応する種類の武器カード\*\*（またはその両方）を支払ってアクションの成功を宣言し、そのアクションスペースに示されているもの\*\*\*を得ます。

### 失敗

アクションの失敗を宣言した場合、プレイヤーは何も支払う必要はありません（戦闘結果が0の場合、自主的に失敗を宣言することはできません）。失敗したとき、プレイヤーは補償として、ストックから木材駒1個と、対応する種類の武器カード\*\*を1枚得ます\*\*\*\*。さらに、罟の設置に失敗した場合、プレイヤーはそのアクションスペースからヴァイキング駒を1個回収してシング広場に戻すことができます。捕鯨に失敗した場合、プレイヤーはヴァイキング駒を2個回収することができます。回収したヴァイキング駒はそのラウンド中の以降の手番で再利用することができます。

\*\* 対応する種類の武器カードは、狩猟では「弓と矢」、罨の設置では「罨」、捕鯨では「槍」になります。

木材駒か武器カードのいずれかを支払うという選択肢を得た場合、まず武器カードを支払いましょう。現実世界と同様に、木材は武器よりも多くのことに役立つのです。



\*\*\* 狩猟では、プレイヤーは皮革1枚と狩猟肉1枚を得ます。罨の設置では、プレイヤーは毛皮1枚と罨カード1枚を得ます。捕鯨では、プレイヤーは油1枚、鯨の皮と骨1枚、鯨肉1枚を得ます。



狩猟



罨の設置



捕鯨

### 失敗した狩猟の例

プレイヤーは「狩猟」アクションを実行しました。1列目にある「狩猟」アクションスペースはすでに使われていたので、プレイヤーは2列目にある「狩猟」アクションスペースにヴァイキング駒を2個置きました。プレイヤーは橙ダイスを振り、低い目を出そうとしました。1回目は3でしたが、これに満足できませんでした。2回目は7で、高すぎました。3回目は4でした。たとえば木材駒2個と「弓と矢」カード2枚を支払った場合、狩猟の成功を宣言することができますが、プレイヤーはコストがかかりすぎると判断し、失敗を宣言して木材駒1個と「弓と矢」カード1枚を得ることになりました(失敗したものの、ヴァイキング駒を1個回収することはできません。それができるのは「罨の設置」に失敗したときだけです。これは「狩猟」とほぼ同じアクションですが、罨を使うという点が異なります)。



\*\*\* 補償として(または「罨の設置」に成功したときの報酬として)武器カードを得るとき、プレイヤーはまず表向きの捨て札置き場にあるカードを確認して、そこから対応するカードを取ります。そこに対応するカードがない場合、山札を確認してカードを取り、そのあと山札を混ぜ直します。

この捕鯨の戦闘結果は2(ダイスの目) - 2(船上の鉱石駒数) = 0になります。



戦闘結果が0になった場合、プレイヤーは失敗を宣言することはできません。プレイヤーはその時点でダイスを振るのをやめなければならず、それ以上振り直すことはできません。



「捕鯨」アクションスペースの左下には、2つのヴァイキングシンボルと左向きの矢印があります。これは失敗時にシング広場に戻ることができるヴァイキング駒2個の補償を表しています。



### 捕鯨の特性

「捕鯨」アクションスペースは2種類あります。

左側の大規模「捕鯨」アクションスペースでは、プレイヤーは自分の捕鯨船を1~3隻使うことができます。右側の小規模「捕鯨」アクションスペース(4列目)では、プレイヤーは捕鯨船を1隻しか使うことができません。いずれの場合も、プレイヤーは最低1隻の捕鯨船を持っていない限りなりません。



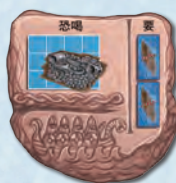
### 成功した捕鯨の例

プレイヤーは捕鯨船を2隻持っており、それぞれに追加の鉱石駒が1個置かれています。アクションボードの3列目で「捕鯨」アクションを実行する前に、プレイヤーは捕鯨船をもう1隻購入することにしましたが、その上に鉱石駒は置きませんでした。プレイヤーは青ダイスを振り、1回目に8を出しました。ここでやめた場合、捕鯨船に乗っている鉱石駒5個が戦闘結果を8から3に下げるので、プレイヤーは成功するために「槍」カード/木材駒を3つ支払わなければなりません。このためプレイヤーは振り直し、2回目に4を出しました。この結果から5を引くと負の値になるので、0と見なされます。戦闘結果が0になったので、プレイヤーはここでダイスを振るのをやめ、成功を宣言しなければなりません。



捕鯨船を3隻使うためにはヴァイキング駒が3個しか必要なのに、捕鯨船を1隻使うために4個必要なのはなぜか不思議に思うかもしれません。後者は小規模アクションスペースに過ぎません。「捕鯨」を副次的なものと考えていて、持っている捕鯨船が少ないプレイヤーのためのスペースなのです。

同様に、ドラゴン船を必要とするアクションスペースも2種類あります。「略奪」は多くの鉱石駒を乗せたドラゴン船を使って実行した場合に最も効率がよくなります。「襲撃」と「恐喝」は鉱石駒の少ないドラゴン船で実行することができます。



「恐喝」アクションスペースも赤いアクションスペースと見なされます。このスペースで、プレイヤーは戦闘を行うことなく、身代金として青い「埋蔵銀」タイルを1枚得ます。しかし、このアクションを実行するために、プレイヤーは最低2隻のドラゴン船を持っていない限りなりません。

## 探検

橙は探検の色です。探検によって、プレイヤーは探検ボードを自分のホームボードに追加し、さらなる物品配置エリアを得ることができます。探検ボードは4種類あります——どちらの面を表向きにするかは現在のラウンド数によって決まります（8ページ「フェイズ3：探検ボードの反転と銀貨の配置」の項参照）。「探検」アクションを実行したとき、プレイヤーは必要な数のヴァイキング駒をそのアクションスペースに置き、対応する探検ボードを取ります。

獲得した探検ボード上に銀貨がある場合、プレイヤーはその銀貨も得ます。

各探検ボードのために、プレイヤーは船を必要とします（場合によっては特殊な種類の船が必要になります）。

ある探検ボードを得るためにどの種類の船が必要で、どのアクションスペースを使わなければならないかは、その探検ボード自身（および右の表）に示されています。

いずれの場合も、プレイヤーは探検に使った船を失うことはありません。

さまざまな探検ボードを得るために必要なアクションと船は下表の通りです。



シェットランド諸島 フェロー諸島 ロフォーデン諸島* オークニー諸島* マル島*	アイスランド グリーンランド ビュルネイ島	バフィン島 ラブラドル半島 ニューファンドランド島 ケイスネス
--	-----------------------------	--

任意の船で	商船か ドラゴン船で	ドラゴン船で
-------	---------------	--------

\* 同梱のミニ拡張から

探検ボードの詳細については別表冊子 15 ページを参照してください。

## 職業

プレイヤーは薄茶色の職業カードを1枚持ってゲームを開始します（「ゲームの準備」の項参照）。手札は他プレイヤーには見せないようにします。ゲーム中、プレイヤーは追加の焦茶色の職業カードを得ることができます。職業カードの効果を使うには、その前にその職業カードをプレイしなければなりません（21 ページ「職業カードの効果について」の項も参照してください）。



このアクションスペースで、プレイヤーは山から焦茶色の職業カードをランダムに1枚引いて手札に加えます。さらに、プレイヤーは1銀を得ます。

このアクションスペースで、プレイヤーは石材駒か鉱石駒を1個支払、手札から職業カードを1枚プレイすることができます。さらに、プレイヤーは1銀を得ます。



このアクションスペースで、プレイヤーは手札から職業カードを2枚まで、1枚ずつプレイすることができます。



このアクションスペースで、プレイヤーは手札から職業カードを4枚まで、1枚ずつプレイすることができます（このアクションスペースと別のルールのあいだの相互作用については次の項を参照してください）。



## ヴァイキング駒3個の配置ボーナス



3列目のアクションスペースにヴァイキング駒を3個置いたとき、そのアクションを実行する前に、プレイヤーは山から焦茶色の職業カードを1枚引いて手札に加えます。プレイヤーはそのカードを即座に見ることができます（このボーナスは3列目のアクションスペースでのみ得ることができます）。

先ほど説明したアクションスペースは3列目にあります。ここは職業カードを1枚引いて即座にプレイすることができる唯一のアクションスペースです。

## ヴァイキング駒4個の配置ボーナス



4列目のアクションスペースにヴァイキング駒を4個置いたとき、そのアクションを実行する前かあとで、プレイヤーは手札から職業カードを1枚プレイすることができます（このボーナスは4列目のアクションスペースでのみ得ることができます）。

- プレイヤーはプレイしたカードの効果を実座に使うことができます。
- 手札に職業カードがない場合、プレイヤーは（当然ですが）職業カードをプレイすることはできません。

## 4人プレイゲームの拡張タイル

拡張タイル上のアクションスペースで、プレイヤーは他プレイヤーのヴァイキング駒が置かれている同じ列のアクションスペースを1つ使う（模倣する）ことができます（空いているアクションスペースや、自分のヴァイキング駒があるアクションスペースを使うことはできません）。各4人プレイゲームごとに、4列のうち2列だけ（1列目か2列目と、3列目か4列目）が模倣できるようになります。これはゲームの準備中にランダムに決まります。



上図の例では、1列目と4列目に「模倣」アクションスペースがあります。

- 他のアクションスペースと同様に、「模倣」アクションスペースはラウンドごとに1回しか使うことができません。

## 職業カードの効果について

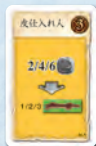
すべての職業カードは同じレイアウトになっています。一番上に職業名、右上に得点、下段にその効果が示されています。

### スラッシュ

一部のカード効果では、その文中でスラッシュ（“ / ”）が使われています。基本的には、スラッシュは「または」を表しています。たとえば「実業家」では、銀食器1枚を収納箱1枚か、または絹1枚に交換することができます。



あるカード内にスラッシュを伴っている要素が複数ある場合、各要素はその順番でそれぞれ対応しています。たとえば右のカードでは、プレイヤーは2銀か4銀か6銀を支払い、その額に応じて皮革を1枚か2枚か3枚得ることができます。



プレイヤーは示されている要素のうち1つしか選べないということに注意してください。たとえば右のカードでは、プレイヤーは持っている捕鯨船の数(1隻か2隻か3隻)に応じて、豆か穀物かキャベツのいずれかを1枚だけ得ます。



このため、捕鯨船を2隻持っている場合、プレイヤーは穀物を1枚得る豆は得ません(捕鯨船2隻には捕鯨船1隻も含まれていると言いたくなるかもしれませんが、このゲームでは認められません)。

すべての職業カードは以下のカテゴリーのいずれかに属しています。

### 即時カード

即時カードは地の色が黄色になっています。これらのカードは、プレイヤーがそのカードをプレイしたときに即座に(そして1回だけ)実行しなければならない効果を持っています。そのあと、その効果は意味を持たなくなり、その得点だけが重要になります。たとえば「竜殺し」をプレイしたとき、プレイヤーは即座に「罨」カード2枚と「槍」カード2枚を宝箱1枚に交換することができます。



即時カード上の灰色の矢印は、プレイヤーがその交換をいつでも実行できるわけではなく、**即座に(そして1回だけ)**しか実行できないことを示しています(たとえば、プレイヤーは「竜殺し」で「罨」カード4枚と「槍」カード4枚を宝箱2枚に交換することはできません)。「何回でも可」や「~ごとに」といった用語を使って特記されている場合に限り、プレイヤーはその交換を複数回実行することができます。

交換アクションとは別に、一部のカードではアクションボード上の特定のアクションを実行したり、特定のフェーズに進んだりすることができます。たとえば「牧畜家」では、プレイヤーは自分だけの追加の「家畜の繁殖」フェーズを実行することができます。



その他の場合、プレイヤーは単に示されているものを(何も支払わずに)得ます。



### 任意カード

任意カードは地の色が青色になっています。これらのカードは永続効果を持っています。プレイヤーはそのカードに記されていることをいつでも(得点計算の前まで)、そして何回でも実行することができます。たとえば「製革人」によって、プレイヤーはいつでも塩漬け肉1枚を皮革1枚に交換することができます。



任意カード上の黄色い矢印は、プレイヤーがその交換をゲーム中いつでも、そして何回でも実行できることを示しています。

黄色い矢印のない任意カードもあります。これらのカードはそのプレイヤーのためにルールを変更します。たとえば「改装業者」によって、プレイヤーは船タイル上から鉱石駒を回収して手元に戻すことができます(これは通常はできません)。



### 発動カード

発動カードは地の色が赤色になっています。これらのカード上の記載は2パートに分かれています。明るい赤色パートには、その効果が発動するタイミング(通常は満たさなければならない条件の形を取っています)が示されています。暗い赤色パートには、プレイヤーが実行できるアクションが示されています。プレイヤーは条件を満たすたびにこのアクションを実行することができます。たとえば右のカードでは、プレイヤーは「海外貿易」アクションスペースを使うたびに(明るい赤色パート)、そのアクションを実行する前に油を1枚得ることができます(暗い赤色パート)。



一部のカード(「司祭」など)には、条件を満たした前かあとのどちらかでその効果が発動するかが明記されています(たとえば「司祭」ではアクションの前に油を得ることができ、その「海外貿易」アクションですぐに油を使うことができます)。

その他のカードは交換アクションをもたらしたり、ルールを変更したりします。たとえば「熟練の狩人」によって、プレイヤーはダイスを4回まで振ることができます(このカードがなければ3回までしか振ることができません)。



いつでも実行できるわけではないので、発動カードの交換アクションは(即時カードのように)灰色の矢印で示されています。しかし、一部のカードにはこれを修正するために「何回でも可」や「~ごとに」と書かれています。

一部のカードは2つのアクションをもたらします。そのようなカードでは、プレイヤーはそれらのアクションのいずれか(または両方)を選んで実行することができます。

カードに2つの即時アクションが示されており、その両方を実行したい場合、上から順に実行しなければなりません。たとえば右のカードでは、プレイヤーは罨を設置する前に狩猟を実行しなければなりません。



今のところはAデッキのカードだけを使うつりの場合、以下の項は省略してかまいません。1回カードはBまたはCデッキにのみ登場します。

## 1回カード

1回カードは地の色が緑色になっています。発動カードと同じように、これらのカード上の記載は2パートに分かれています。明るい緑色パートには、その効果が発動するタイミング(通常は満たさなければならない条件の形を取っています)が示されています。暗い緑色パートには、プレイヤーが実行できるアクションが示されています。ここまでは発動カードと同じです。

違うのは、1回カードの効果はゲーム中に1回しか(条件を最初に満たしたときに)発動しないという点です。そのカードをプレイしたとたんに発動することも、あとで発動することもあります。



「帆布修復人」は大きい船を3隻必要とします。このカードをプレイしたとき、すでに大きい船を3隻持っている場合、プレイヤーはその効果を即座に実行することができます。



このカードには発動する将来のタイミングが明記されています。次の商船を獲得したとき、プレイヤーは即座に、持っている商船1隻ごとに干し魚1枚と1銀を得ます。

ここまでの説明で、特定のカード効果に関する疑問が解消されなかった場合、別表冊子の2ページ以降を参照してください。そこではすべてのカードが番号順に詳しく解説されています。

## 内容物の枯渇

最初はこの項を読む必要はありません。何らかの内容物が枯渇したときにのみ読んでください。

●数に限りのある内容物は以下の2種類だけです。

**建物タイル**：倉庫／石造家屋／ロングハウスタイルの数は限られています。これらが尽きた場合、プレイヤーはもうその種類の建物を建設することはできません。

**探検ボード**：探検ボードは4枚しかないため、プレイヤーは各ゲームごとに4回までしか探検を行うことができません。

●船タイル、物品タイル、建設資材、武器カードは無限にあるものとします。

**船タイル**：特定の種類の船タイルが尽きた場合、何らかのもので代用してください。

**物品タイル**：特定の種類の物品タイルが尽きた場合、プレイヤーはすでに完全に覆われている自分の物品配置エリアからストックへと

物品タイルを戻すことができます。そのエリアに他の物品タイルや銀貨を置いてかまいませんし、単にそのエリアが覆われていることを覚えておくだけでもかまいません。

**建設資材**：特定の種類の建設資材が尽きた場合、7枚の「シングの罰則」タイルの裏面を確認し、対応するものを使って代用します。



このタイルは石材駒5個を表しています。

**武器カード**：武器カードの山が尽きた場合、捨て札をよく混ぜて新たな裏向きの山を作ります。補償として武器カードを得るとき、捨て札にも山にも対応する武器カードがない場合、建設資材と同じように対処してください。

## ゲームの終了と得点計算

最終ラウンドの饗宴フェイズが終わった直後、ゲームは終了します。最終ラウンドでは、プレイヤーはボーナスを得ません。



●倉庫か石材家屋を持っている場合、プレイヤーは手元に残っている木材駒や石材駒を、それらのタイル上の対応するスペースに置くことができます(どの駒を何個置くことができるかはシンボルで示されています)。

●手元に物品タイルが残っている場合、プレイヤーは(可能ならば)それらをボードや建物タイル上の物品配置エリアに置くことができます。そのあと、得点計算シートを使って得点を記録します。

所有物の得点合計が最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。

ボードやタイルの得点は盾シンボル内に示されています。同点の場合は引き分けです。



### プラス点

- 船：捕鯨船は3点、商船は5点、ドラゴン船は8点の価値を持ちます。
- 移住：移住に使われた商船は18点、ドラゴン船は21点の価値を持ちます。
- 探検：探検ボードの得点はさまざまです。各探検ボードの得点はボードの右上に示されています。
- 建物：倉庫は8点、石造家屋は10点、ロングハウスは17点の価値を持ちます。
- 羊と牛：羊は2点(妊娠していれば3点)、牛は3点(妊娠していれば4点)の価値を持ちます。

- **職業**：職業カードの得点は右上に示されています。プレイされた職業カードだけを考慮に入れます。
- **銀貨**：プレイヤーは手元に残っている銀貨の総額に等しい得点を得ます。ボード上にある銀貨は得点になりません。
- **最終収入**：最終ラウンドの収入をストックから受け取る代わりに、プレイヤーはその金額を得点計算シートの「最終収入」の項に記入することができます。
- 「**イングランドの王冠**」特殊タイルを持っているプレイヤーは、そのタイルが手元にあるかボード上にあるかを問わず、追加の2点を得ます。

### マイナス点

- 各プレイヤーは自分のプラス点合計から、物品タイルによって覆われていないスペースのマイナス点合計を引きます。これはホームボード、探検ボード、建物タイルに適用されます。また、シングの罰則によるマイナス点も忘れないでください（10ページ「フェイズ9：饗宴」の項参照）。

- プレイヤーがルールを破って物品タイルを配置していることもあり得ます。そのような場合、気づいた時点で**即座に修正します**。気づくのが遅すぎた場合、その罪人は得点計算中に告発され、不正に配置されているタイルのペア1組ごとにシングの罰則タイルを1枚得ます（1枚のタイルが複数のペアの一部となることもあります）。



左図の例では、プレイヤーは緑色の物品タイル3枚を連続して置いているので、緑 - 緑のペアが2組あります。これはシングの罰則タイル2枚（-6点）の刑に値します。

- 右図の例では、間違いはより深刻です。3枚の物品タイルが、それぞれ他の2枚と隣接しています。このため緑 - 緑のペアが3組あるので、シングの罰則タイル3枚（-9点）の刑に値します。



## ソロゲームルール

ソロゲームではホームボードの好みの面を使います。プレイヤーは異なる色のヴァイキング駒を2組用意します。

- 饗宴トラックのスペース1に1色（下図では赤）のヴァイキング駒を1個（短時間ゲームでは2個）置き、スペース3、5、7に他のヴァイキング駒を2個ずつ置きます（スペース7には長時間ゲームの場合にのみ置きます）。
- スペース2、4、6にもう1色（下図では黄）のヴァイキング駒を2個ずつ置きます。



- シング広場に1色目（赤）のヴァイキング駒を5個置き、待機スペースにもう1色（黄）のヴァイキング駒を5個（短時間ゲームでは6個）置きます。
- 残りの2色目のヴァイキング駒1個をゲームから除外します。短時間ゲームでは、代わりに1色目のヴァイキング駒1個をゲームから除外します。

多人数ゲームと同じように、1手番ずつプレイしていきます。他プレイヤーがいないので、前ラウンドに置かれたヴァイキング駒をアクションボード上に残しておき、そのアクションスペースを封鎖します。ヴァイキング駒を2色使うのはこのためです。

### ゲームの進行：

1ラウンド目は多人数ゲームと同じようにプレイします。しかし、フェイズ12でアクションボードから**ヴァイキング駒を取り除くことはありません**。その代わりに、2色目のヴァイキング駒を待機スペースからシング広場に移動させます。2ラウンド目には、プレイヤーは追加の2色目のヴァイキング駒を2個得ます。2ラウンド目終了時、プレイヤーは2ラウンド目にアクションボード上に置いたヴァイキング駒を残しておき、1ラウンド目に置いたヴァイキング

駒を回収してホームボード上に戻します。3ラウンド目にはこれらのヴァイキング駒を置きます。このようにして最終ラウンドまでプレイを続けます。

### いくつかのフェイズに関する注意：

- ソロゲームに慣れたら、プレイヤーはフェイズ3を省略することができます。ラウンドごとにどの探検ボードが利用可能になるかを確認したい場合、別表冊子の15ページを参照してください（各探検ボードがもたらす利益も示されています）。
- フェイズ6は常に省略します（プレイヤーは常にスタートプレイヤーとなる名誉を得ます）。

ソロゲームでは、私はゲームの準備中に必要より多くの山岳タイルを（その上に建設資材を置いて）並べて置くことにしています。鉛筆などを使って、これらの山岳タイルのうちどれが利用可能かを示します。こうすることでフェイズ11を素早く処理し、ゲームをより楽しむことができます。



- **フェイズ12**中、プレイヤーは饗宴トラックを見ることで、アクションボードからどの色のヴァイキング駒を取り除くかを確認することができます。

最終得点が100点以上であれば、ソロゲームでは非常に高得点です。長時間ゲームでは、経験を積んだプレイヤーはこの得点に到達できるでしょう。短時間ゲームではかなり難しくなります。困難を恐れないプレイヤーは挑戦してみてください（ヴァイキング駒によるアクションスペースの封鎖のため、ソロゲームの平均点は多人数ゲームより低くなります）。

望むなら、あなたはゲーム開始時に薄茶色の職業カードをランダムに1枚引く代わりに、任意の1枚を選んでかまいません。これによって、あなたは特定のゲームの流れを試してみることができます。



## ミニ拡張

### #1 島

#### ゲームの準備

新たな探検ボードの「ロフォーテン諸島」面を表向きにして、他の探検ボードと共に置きます。

#### ゲームの進行

##### フェイズ3:探検ボードの反転と銀貨の配置

ラウンド3(短時間ゲームではラウンド2)中、「シェットランド諸島」と共に「ロフォーテン諸島」を裏返します。

通常ルールに従って、裏返されなかったすべての探検ボード上に2銀を置きます。

#### フェイズ5:アクション

「ロフォーテン諸島」か「オークニー諸島」探検ボードを得るためには、プレイヤーは捕鯨船か商船かドラゴン船を最低1隻は持っていなければならない。「シェットランド諸島」か「フェロー諸島」探検ボードを得ることができるアクションスペースにヴァイキング駒を1個置かなければなりません。

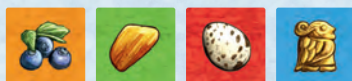
#### フェイズ10:ボーナス



「オークニー諸島」探検ボード上には、「武器カードを1枚引く」という新たなボーナスがあります。プレイヤーは山札から武器カードを1枚引き、表向きで手元に置きます。

### #2 収穫

#### 一般的な準備



新たな物品タイルを物品ボックスの横に置くか、(スペースがあるなら)ボックスに入れます。

新たな探検ボードの「マル島」面を表向きにして、他の探検ボードと共に置きます。



収穫マーカー4枚を裏向きにしてよく混ぜます。



収穫マーカーをランダムに1枚引いて、サマリータイルの「フェイズ2: 収穫」上に表向きで置きます。



そのあと、残りのマーカー3枚を「収穫なし」マーカー4枚と共に裏向きにしてよく混ぜ、あとで使うために脇に置いておきます。



最後番手プレイヤーから反時計回り順に、各プレイヤーは資源マーカーを1枚取り、橙面を表向きにしてホームボードの横に置きます。短時間ゲーム(6ラウンド)では、各プレイヤーは同様の方法で2枚目の資源マーカーを取り、橙面を表向きにしてホームボードの横に置きます。

#### 短時間ゲーム(6ラウンド)でのさらなる準備

各プレイヤーは追加の3銀と、武器カードをランダムに1枚得ます。

「ノース人」拡張を使ってプレイする場合、ゲームの準備中に職人用倉庫をランダムには得ません。その代わりに、最後番手プレイヤーから反時計回り順に、各プレイヤーは職人用倉庫を1枚選び、任意の面を表向きにして即座に建設します。

「ノース人」拡張を使わずにプレイする場合、各プレイヤーはゲームの準備の終了時に焦茶色の職業カードを2枚引き、1枚を保持してもう1枚を捨て札にします。自分の最初の手番開始時、プレイヤーは保持した焦茶色の職業カードをフリーアクションとしてプレイします。

#### フェイズ2:収穫

新たな収穫マーカーは基本ゲームの収穫フェイズを修正します。ラウンドごとに、サマリータイル上に表向きの収穫マーカーが1枚置かれます。

収穫フェイズ中、プレイヤーはその収穫マーカーに示されている作物に加えて、自分の資源マーカーに示されている物品を得ます。

そのあと、その収穫マーカーをゲームから除外し、次ラウンドのための新たな収穫マーカーをランダムに1枚引いて、サマリータイル上に表向きで置きます。プレイヤーはすべての資源マーカーを裏返し、新たな収穫マーカーの色に対応している面を表向きにします。この新たな収穫マーカーと各プレイヤーの資源マーカーは、次ラウンドの収穫フェイズ中にそのプレイヤーが得るものを示しています。

#### フェイズ3:探検ボードの反転と銀貨の配置

ラウンド4(ショートゲームではラウンド3)中に「マル島」を裏返し、「ケイスネス」を登場させます。通常ルールに従って、これらの探検ボード上にも2銀を置きます。

#### フェイズ5:アクション

「マル島」探検ボードを得るためには、プレイヤーは捕鯨船か商船かドラゴン船を持っていなければならない。1列目の対応するアクションスペースにヴァイキング駒を1個置かなければなりません。

「ケイスネス」探検ボードを得るためには、プレイヤーはドラゴン船を持っていなければならない。3列目か4列目の対応するアクションスペースにヴァイキング駒を3個か4個置かなければなりません。

#### フェイズ10:ボーナス

新たな探検ボード上には、以下の新たなボーナスがあります。



剣武器カードを1枚得ます。



このボーナスを初めて得るとき、プレイヤーは「祭壇」特殊タイルと石材駒1個を両方得ます。以降のラウンドでは、プレイヤーは石材駒1個だけを得ます(「マル島」が獲得されずに裏返された場合、祭壇をゲームから除外します)。

#### 職業カード

以下の職業カードをゲームから除外します。

52A 導師、107B 冒険者、115B 王子妃、125C 書記、150C 肉買い付け人、163A 農場労働者、170A 移住後援者 189B 船員

よりよいゲーム体験のために、以下のカードもゲームから除外しても構いません。

1A 行商人、8A 職人頭、21B 蒐集家、28B 錠前師、41A のろま、42B 管財人、45C 海賊、46B 船舶設計士、56A 武器商人、96A 肉商人、97B エンドウ豆数え人、99A 教師、101B 裁判官、104B 苦行巡礼者、106B 放火魔、124B 手押し車の押し手、133B 槍兵、134A 大酒飲み、135A 一匹狼、138C 追いはぎ、139C 略奪者、157C 解体人、158A 蛮人、161B 捕鯨の助手、162C 亜麻農家、174A ポスポラス海峡の旅人、175B 肝油絞り人、177B 小間使い、180C 浜辺の襲撃者、190B ポスポラス海峡の商人