

グリーンランド GREENLAND(ALL EDITIONS)

1-3 人プレイ用のサバイバル・カードゲーム

Design: Phil Eklund with inspiration by Philipp Klarmann and Jon Manker

Version: Mar 17, 2018

Copyright 3rd Edition: 2018 Sierra Madre Games

Rules: Matt Eklund, Maurizio Picanza, Stefano Tine, Kevin Burfitts.

Graphics and Iconography: Karim Chakroun

Cover Illustration: Johanna Pettersson

緑文字のルールは、第 1 版から第 2 版で変更されたルールである。魔女狩り **Whitch-burning (I2)** と追放 **Banish (I3)** は入れ替えられた！これはキリスト教徒に魔女狩りの能力を残しつつ、新アイコンに対応させるための処置である。

紫文字のルールは、第 2 版から第 3 版で変更されたルールである。

赤文字のルールは、出版されたバージョンからの変更点である。

LIVING RULE & JAPANESE VERSION

Original English Rule (2018/03/17) ⇨

Japanese Ver. 5.1 (2018/11/13)

<http://boardgamegeek.com/filepage/109592>

Japanese Translation: NAKAMURA Masahiro

<http://yaminabe.air-nifty.com/>

<https://boardgamegeek.com/user/Sunfish>

Japanese rule playtest: Tokyo SMG Fun Group

TABLE OF CONTENTS

Living Rule & Japanese Version.....	1
Table of Contents.....	2
はじめに INTRODUCTION	3
A. 概要 SUMMARY.....	3
B. 備品 COMPONENTS.....	5
C. プレイの準備 SETUP.....	7
D. イベントフェイズ EVENT PHASE (プレイ順 player order)	9
E. ハンター割り当てフェイズ HUNTER ASSIGNMENT PHASE (プレイ順 player order).....	12
F. 交渉&攻撃フェイズ NEGOTIATE & ATTACKS PHASE	15
G. 狩猟ロール ROLL FOR HUNT (狩猟順 least hunter order)	17
H. 家畜 DOMESTIC ANIMALS (任意 any order) <advanced>	21
I. 長老アクションフェイズ ELDER ACTIONS PHASE (多神教徒先攻 POLYTHEISTS FIRST)	22
J. ゲームの終了と勝敗 GAME END & VICTORY	24
K. ソリティアバリエント Solitaire Variant 「部族の娘のサーガ」 (by Jon Manker/Phil Eklund)	25
L. 協力プレイバリエント Co-op Variant (ソロプレイ可) - 「グリーンランドのナチ」 (By Jon Manker/Phill Eklund)	27
M. グリーンランド・シナリオモジュール Greenland Scenario Module (by Jon Manker)	32
部族用語集 GLOSSARY OF TRIBESMEN ROLES	34
箱の裏書 TEXT ON BACK OF BOX:.....	35
カバーアート COVER ART	35
GAMES VS. SIMULATIONS, an essay by Phil Eklund (未訳)	35
ANOTHER ESSAY By Phil Eklund (未訳)	35
日本語付録：収録カード一覧	35

はじめに INTRODUCTION

無法者の赤毛のエイリーク *Erik the Red* がこの氷に覆われた不毛の島を誤って「グリーンランド」と呼んでから 2 世紀ののち、10 人の痩せ衰えたスカンジナビア人 *Norsemen* たちが小舟からこの積雪に上陸した。これは彼らを知る最も厳しい冬の明けた 5 月の事だったが、数か月後には保存してきた食料も飼料も尽き果てた。彼らはこの年の最初の獲物として、氷上で親からはぐれた、あどけない腫のタテゴトアザラシの子供に狙いを定めた。しかしそこで彼らを得たものは、チューレ人 *Thule* の矢の雨だけだったのである。このスクレリング *Skrælings* (これはチューレ人とチューニット人 *Tunit* に対するヴァイキングたちの蔑称である) たちは、人口も多く北極圏におけるサバイバル技術にも長けていた。もしチューレ人がスカンジナビア人とチューニット人を撃退することができれば、彼らはグリーンランド唯一の支配者となることができるのである。

A. 概要 SUMMARY

4 人のプレイヤーが、それぞれ 11 世紀から 15 世紀のグリーンランドの覇権を争ったチューニット人 *Tunit*¹ (緑)、ノース人 *Norse*² (赤)、海のサーミ人 *Sea Sámi*³ (青)、チューレ人 *Thule*⁴ (黄) の各一族を担当する。各部族はハンターを送り出し、長老や子供、家畜を養うための食料と燃料を集め、敵部族の撃退や資源の収集により勝利得点を獲得する。歴史的には、気候の寒冷化によりチューレ人 (イヌイト *Inuit*) 以外は滅亡した。

- **ターン Turns.** 各ゲームターン *turn* は 1 世代を表している。各ターンは 6 つのフェイズ *phase* (A1) から構成され、各プレイヤーは次のフェイズに進む前に、自身の同フェイズのアクションを実施する。
- **ゲーム用語 Terminology.** 他の項目で定義されている用語は、太字または斜体で表記されている。大文字の用語は部族用語集 *Glossary of Tribesmen Roles* (巻末) に記載されている。
- **ゴールドンルール Golden Rule.** ルールに反する規則がカードに記載されている場合、カードの内容を優先する。プレイヤーエイドの記述がルールと矛盾する場合、ルールの内容が優先される。

A1. プレイ手順 GREENLAND SEQUENCE OF PLAY (ターン毎の 6 フェイズ)

1. **イベント EVENT.** 各ターンの開始時に、イベントカード *Event Card* を 1 枚オープンにする。次に第 1 プレイヤー *first player* (A2) を決定し、左から右の順番に各イベントアイコンの影響を全プレイヤーに適用する (D

¹ チューニット人 *Thunit* はグリーンランドで最も原始的な民族で、犬の飼育や弓矢の文化も欠いていた。「チューニット」は古くから彼らと敵対していたチューレ=イヌイト人による呼び名であり、また彼らはドーセット文化 *Dorset culture* として人類学者に知られている。DNA 検査からは、北アメリカへは (ノース人以外に) 4 回に渡って移民が到来したことが示唆されている。チューニットはイヌイトやアメリカ先住民とも近縁ではなく、約 5,000 年前の最後の波で到達した。1903 年にあるイギリスの捕鯨船が、ハドソン湾の島にあった最後のチューニット人の居留地を訪れている。この水夫のうち一人が病気だったことから、数か月のうちに同地のすべてのチューニット人は死に絶えてしまった。誰も彼らの言葉を理解することができず、また文字も残されていなかった。「チューニットは屈強な人々だったが、臆病ですぐに逃げ出した。死に際でも何も語らなかった」ネツリク・イヌイト, 1923。

² ノース人居留地 *Norse Settlement* は、西暦 984 年、ヴァイキングの無法者、赤毛のエイリークをリーダーとするアイスランドとノルウェーからのノース人植民者の一団が、「東部居留地」*Eastern Settlement* と「西部居留地」*Western Settlement* として知られる、西欧人による最初のアメリカの植民地として開拓された。サガによると、彼はこの島を宣伝のため「グリーンランド」*Grænland* と名づけたという事である。

³ サーミ人 *Sami* は欧州の北極圏に古くから住む、フィン・ウゴル語派の部族である。古いノース人の納税記録によると、海のサーミ人 *Sea Sámi* は熟練した造船者で、毛皮、革、羽毛、セイウチの牙、アザラシとクジラの革で作られたロープの納税と取引の文書が残されている。サーミ人の伝説には、遠い古代の西方での捕鯨が語られている。

⁴ チューレ人 *Thule* は今日ではイヌイト *Inuit* やエスキモー *Eskimos* として知られている。良く知られたカヤック *kayaks* と鉞 *harpoon* の文化に加えて、チューレ人は犬橇 *dog sleds*, ウミアク *umiaks* (最大で 20 組のオールを備えた革張りの無蓋ボート)、複雑な食糧貯蔵方法、遮光ゴーグル *slit goggles*, 良く仕立てられた上着、下着、ズボン、ブーツ、ミットやテントカバーなどを用いていた。彼らには捕鯨の文化もあり、1 頭の 40 トンのホッキョククジラ *Bowhead* から採れる食料と可燃性の脂肪により、50 人の共同体を 1 年維持することができた。彼らはチューニット人と遭遇すると、いつも彼らを根絶するか奴隷としており、またグリーンランドのノース人たちも同様の運命をたどったものと考えられている。

章)。ノース人の交易船 Norse trade ship にカードが配置されている場合、この交易品のオークション *auction* を実施する(D10)。

- ハンターの割り当て **HUNTER ASSIGNMENT**. すべてのプレイヤーは所有する各ハンターキューブを、バイオーム *biomes*(E1)への狩猟か、新大陸 *New World*(E2)への植民者か、長老 *Elders*(E3)への変換か、家畜と女性の略奪 *raids* またはタブローカード *Tableau Cards*(E5)の防衛のいずれかに割り当てる。
- 交渉と攻撃 **NEGOTIATE & ATTACK**. 各プレイヤーは買収や部族の娘 *daughters*(F1)との婚姻を通じて、平和裏にハンターを退去させることができる。退去を実施しなかった場合、該当のハンターは自身と同じカードに配置されている他の部族のハンターに対し、メダルバイオームと同様の手順で攻撃 *attack* を仕掛けなければならない (F2)。
 - 新大陸の敵対化 **New World Turns Hostile**. 6個を超えるハンターが配置されている新大陸のカードを、敵対面 *hostile side*(F3)に裏返す。
- 狩猟ロール **ROLL FOR HUNT**. すべてのプレイヤーは、割り当てられたハンター毎に狩猟ロール *Hunt Rolls*(G)として1個のダイスをロールする。ロール結果の"1"と"2"の数が該当バイオームでの狩猟の必要数に達していた場合、新たな赤子 *babies* (次世代の部族民を表す) や、その他の記載された資源を獲得する。カードが該当列の寒期側 *cold side*(D4)に配置されていた場合、ロール結果の"1"の目のみが成功となる。
 - 流血ダイス **Bloodied Dice**. 流血ダイスアイコンは、狩猟の成否にかかわらず、該当の目を出したハンターを殺害する効果を表している(G0)。生き残ったハンターは、該当プレイヤーの未割当ハンター *unassigned hunters*(B0)に帰還する。
 - 狩猟の戦利品 **Hunt Booty**. 狩猟に成功した場合、家畜襲撃 *Livestock Raiders* の場合は赤子を獲得し、サビニ襲撃 *Sabine Raiders* の場合は婿 *Hasband* が配置される(G1)。
 - 狩猟修正値 **Hunt Modifiers**. 妻、長老、家畜などは、それぞれプレイヤーに特定の目のすべてのダイスを振り直すことができる能力を与える(G2)。いくつかのカードには、特定の目を出したすべてのダイスを"1"の目に変更する能力がある(G3)。
 - 勝者の総取り **Winner Takes All**. マルクランド *Markland* とヴィンランド *Vinland* を除き、1枚のカード上に複数のプレイヤーがハンターを配置していた場合、最初に狩猟を成功させたプレイヤーが該当カードの獲物を獲得し、他のプレイヤーは手ぶらで帰還することになる(G4)。
 - バイオームの枯渇 **Biome Depletion**. トロフィー *trophies* の記載されたバイオームはプレイヤーのタブロー *tableau*(G5)に追加できるが、該当箇所が他のカードに置き換えられることはない。発明や家畜化可能な動物の記載されたバイオームは、該当の列 *Row* の位置を他のカードで置き換えられ、プレイヤーの手札 *hand* に獲得することができる(G6)。
- 家畜 **DOMESTIC ANIMALS**(H章). プレイヤーのタブローに配置された各 D カードは、指定されたエネルギーや長老 *Elder* を消費することにより、狩猟ロール不要で所有プレイヤーに赤子を提供する(H章)。
 - 鎮静化 **Pacification**. このフェイズの終了時に、敵対面の新大陸カード *New World card* に駒を配置しているいずれかのプレイヤーが牙 *ivory* を1個支払う事により、該当カードを平和面 *pacify* に戻すことができる(F3)。
- 長老アクション **ELDER ACTIONS**(I章). 最後に、すべてのプレイヤーが所有する長老 *Elders* を配置したランク *rank* (自身のプラカード *Placard* の列) に対応した長老アクション *Elder Action* (I章)を実施する。プレイヤーが長老を所有していない場合、一神教 **monotheism** への変更が実施できる(プラカードを裏返す)。

注意: プレイヤーが狩猟ロールを実施する場合、各ダイスの出目は狩猟に参加したあなたの各ハンターの運命を表している!

A2. プレイの順番 **PLAYER ORDER - PHASES 1, 2, & 5**

該当ターンのイベントカードの左上に記載されたアイコンの色が、各フェイズに最初にアクションを実施する第1プレイヤー **first player** を表している。続いてその次に記載された色のプレイヤーがプレイを実施する。第3,4,6フェイズを除くすべてのフェイズにおいて、このプレイ順が適用される。

- 戦評定 **Council of War**. イベントにより第 1 プレイヤーに指定されたプレイヤーが、該当ターン開始時にランク 4 の長老 (武将 **War Chief**) を持つ場合、同プレイヤーはこのターンの第 1 プレイヤーの立場を指名したプレイヤーと入れ替えることができる。

A3. 交渉と攻撃の順番 **NEGOTIATE/ATTACK ORDER - PHASE 3**

同じカード上に異なるプレイヤーの部族民が配置されている場合、最も鉄を持つ **most iron** (黒ディスク) を持つプレイヤーが交渉の順番を決定する。あるカード上に 1 人のプレイヤーのハンターが残った場合を除き、すべてのプレイヤーは、最も鉄を持つプレイヤーから順に、直ちに攻撃 **Attack(F2)** を実施しなければならない。

- 同点 **Ties**. 鉄の数が同数の場合、プレイの順番 **player order(A2)** に従う。

A4. 狩猟の順番 **HUNT ORDER – PHASE 4**

ひとつのバイオーム **biome** に複数のプレイヤーのキューブが配置されている場合、ハンターが最も少ないプレイヤーが最初に狩猟を実施する。⁵ 同数の場合、プレイの順番 **player order(A2)** に従う。

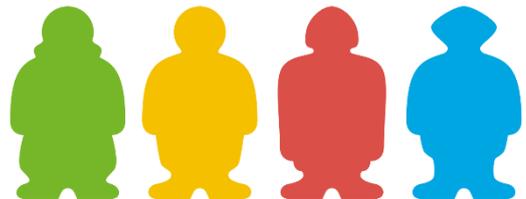
- バイオームの判定順 **Biome Resolution Order**. どのカードから判定を実施するかは、第 1 プレイヤーから第 2、第 3 の順に決定する。これは特にサビニ襲撃 **Sabine Raid(G1)** により、その部族の娘 **daughter** の特殊能力を使用できるか否かで重要になる。
- 先攻狩猟 **Hunt First**. いくつかのカードには、特定のバイオーム・タイプ **biome type(B1)** において最初に狩猟 **hunt first** できる効果が記載されている。先攻狩猟が重なった場合、他の狩猟の順番で判定する。

A5. 長老アクションの順番 **ELDER ACTION ORDER - PHASE 6**

すべての多神教徒 **polytheists** が最初に (プレイの順番 **player order(A2)** で) 実施し、次にすべての一神教徒 **monotheists** が (同様にプレイの順番に) 実施する。

B. 備品 **COMPONENTS**

部族民 **Tribsmen 72** 個。プラカード **Placard** に配置されている場合は長老 **Elders** を、新大陸カード **New World Card** に配置されている場合は植民者 **Colonist** を、部族の娘 **Daughter** カードの族外婚ボックス **exogamy box** に配置されている場合は婿 **Husbands** を、それ以外の場所に配置されている場合はハンター **Hunters** を表す。プレイヤー色毎に 18



個のキューブが用意されている (ノース人/ヴァイキング **Norse-Viking=赤**、チューレ/イヌイト **Thule-Inuit=黄**、チューニット人/ドーセット **Tunit-Dorset=緑**、海のサーミ人 **Sea Sámi=青**)。プレイヤーは自身の未割当部族民 **unassigned tribsmen** をヴァルハラ **Valhalla** (共用デッドパイル)⁶とは別に管理しなければならない。

大部族民 **Large Tribsmen 4** 個。各プレイヤーは、アルファ **Alpha(E7)** のハンターとして使用する大部族民を 1 個ずつ持つ。

⁵ これは北極圏での大規模な遠征隊は、補給の負担が大きく、隠密性を欠き、最も遅いメンバーに歩調を合わせねばならず行程が遅れがちになることを反映している。

⁶ ヴァルハラ **Valhalla** とは、ノース人の間で信じられていた常世を指している。彼らは自身の武器や馬具、(職人であれば) 工具一式を携えて埋葬された。彼らは墓石を設置し、定期的にビールや食物を捧げるという独特な風習を今日でも続けている。グリーンランドでは、以前に埋葬されたミイラ化した遺体を容赦なく追いついて、棺を再利用することが行われた。動物とは異なり、人間のあらゆる宗教で見られる祖先崇拝について、私はこれを死後世界の信仰ではなく、現実と並行する異なる時間軸への移行ととらえられているものと解釈している。人間が自意識を得る前段階についての「二心論」**bicameral** の考え方においては、彼らは意思決定においてこうした死者の声を聞いていたものと考えられている。

オレンジディスク **Orange Disks 28** 枚。エネルギーenergy (燃料用の木材や脂身)を表す。これらは畜産や、ハンターから長老への昇格、いくつかの長老アクション Elder Actions において使用される。

白ディスク **White Disks 12** 枚。牙 ivory (および特殊な木材、小熊、隼など)を表す。交易船が到着した際の交易品オークションに用いられる。これらは一神教徒のプレイヤーにとり、それぞれ 1VP の価値を持つ。⁷

黒ディスク **Black Disks 12** 枚。鉄 iron を表し、道具の作成や、損害の肩代わり、先制攻撃権の獲得に用いられる。これらは一神教徒のプレイヤーにとり、それぞれ 2VP の価値を持つ。

6面ダイス **Six-sided dice 10** 個(10d6)。(訳注:第2版以降は10個。10d6の誤記か) 攻撃、狩猟ロール、長老の死亡判定 Elder Die-Off に用いられる。

カード **Cards 63** 枚(箱の側面を参照)。イベントカード **Event Cards 17** 枚、北部グリーンランドバイオーム North Greenland Biome 14 枚、南部グリーンランドバイオーム South Greenland Biome 16 枚、新大陸カード New World Cards 2 枚、部族の娘カード **Daughter Cards 10** 枚、家畜カード 3 枚。

プラカード **Placards 4** 枚。長老の状態表示に使用する。

プレイヤーエイド **Player Aids 2** 枚。

功績シート **Achievement Sheet 1** 枚。

鏃 **Arrowhead**。手番プレイヤーや、戦評定 council of war (A2)等における第1プレイヤーを表すマーカーとして使用する。

打ち抜き型 **Punchout sheet 1** 枚より 49 枚のチット。

再ロールプラカード **Reroll Placard 1** 枚。

B1. バイオームの種類、極相、ホームランド **BIOME TYPE, CLIMAX, AND HOMELAND**

上段角(右左いずれか)のアイコンはバイオーム・タイプ **biome type** を表している: 槍(陸上狩猟)、鋸(海上狩猟)、釣針(漁労)、ハンマー(冶金)、メダル(襲撃)のいずれか。

- **極相 Climax**。アイコン上の番号は極相を表している。番号が小さいほど、生態系変化 **migration(D1)**により置き換えられやすいことを表している。
- **ホームランド Homeland**。アイコンの色は該当プレイヤーのホームランドであることを表している。緑/黄は、北部グリーンランド North Greenland のチューニット人 Tunit とチューレ人 Thule のホームランドである。青/赤は南部グリーンランド South Greenland の海のサーミ人 **Sea Sámi** とノース人 Norse のホームランドである。⁸ タブローに配置されたすべてのカードは、該当プレイヤーのホームランドに存在するものと見なされる。

B2. タブローと手札の管理 **TABLEAU AND HAND MANAGEMENT**

⁷ 欧州市場を席卷したグリーンランドの牙 **Greenland Ivory**。「セイウチ牙交易の最盛期においては、これらは欧州のロマネスク様式美術の彫刻の材料として使用されていた。英国のカンタベリーのよう、教会もまた牙細工の大規模な工房を運営し、多くの作品を生み出した。牙製のゲームもまた人気があった。チェスに似たヴァイキングのボードゲームである **hnefatafl** は、多くの場合有名な Lewis のチェス駒のようなセイウチ牙の駒でプレイされており、ノース人の牙彫刻の素晴らしい一例になっている」これらに含まれる古代の DNA により、ノース人によるグリーンランドからのセイウチ牙交易の年代が明らかとなった。 *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, 2018.(→)

⁸ グリーンランド先住民 **Indigenous Greenlanders**。西暦 980 年にノース人が到達するまで、グリーンランドにはチューニット人の文化だけが存在していた。チューレ人(パレオ・イヌイト **paleo-Inuit**)の到達は最後で、西暦 1200 年ごろに北部グリーンランドに到達した。グリーンランドのチューニット人とノース人は、いずれも西暦 1400 年ごろに滅亡した(そして 1902 年に最後のチューニット人が絶滅した)。こうした経緯から、現在のグリーンランドにおけるイヌイトとデンマーク人の関係においては、抑圧された「ネイティブ・アメリカン」**Native Americans**(グリーンランドは北アメリカの一部であると見なされている)であると主張できるのは、実はデンマーク人の方なのである。

プレイヤーは**タブロー tableau**と呼ばれる**プラカード Placard**の隣に表にして並べられた一列のカードを管理する。各プレイヤーのゲーム開始時のタブローは、**C0.5**で指定された3枚のカードとなる。手アイコン **hand icon**の記載されたバイオームは、プレイヤーの手札 **hand** となることができる(**G6**)。プレイヤーの手札にあるカードは実現していないアイデアを表し、長老アクション **Elder Action(I1/I4)**によりプレイヤーのタブローに配置されるまでプレイに使用できず、記載された効果や **VP**も適用することができない。プレイヤーがオークションで購入したカードは、直接該当プレイヤーのタブローに配置される(**D10**)。

- **手札サイズ Hand Size.** プレイヤーの手札サイズは、プレイヤーの所有する部族の娘と交易品の修正により増加する。またプレイヤーの所有するランク3の長老 **Elder** ごとに、手札サイズに1を加える。プレイヤーがこれらをいずれも所有していない場合、同プレイヤーの手札サイズは0となる。
- **手札溢れ Overflow.** プレイヤーが新たに手札 **Hand Card** を獲得した時点で、該当プレイヤーの手札が上限に達していた場合、同プレイヤーはこのうち1枚を選択して捨て札にする。また手札サイズが減少した場合(識字能力を持つ妻や職人を失った、等)、同プレイヤーは新たな手札サイズに達するまで手札を捨て札にしなければならない。
- **D/I カード.** カードの紫辺に **D**(家畜化可能動物)または **I**(発明 **Inventions**)の記載されたバイオームは、プレイヤーの手札に加えることができる。2枚のノース人家畜カード **Norse Farm Animal Cards** は、この **D** カードの例である。

例: チューレン人 **Thule** は **Peepeelee**(手札サイズ+1)と、**Birgitta**(手札サイズ+2)に配置した婿1個と、賢者 **Sage**(ランク3の長老)1個を所持している。この手札サイズの上限は4枚となる。

Tip: チューニット人 **Tunit** は識字能力を持つ部族の娘を持たないため、この状態でランク3の職人を失った場合、彼らは交易船から購入する以外の方法で、家畜や発明を手に入れることができなくなる。(これは史実通りである) 序盤の優先事項として、彼らは職人を維持しつつ、交易品の本を購入し、識字能力を持つ部族の娘と結婚する必要がある。

B3. カードとディスクの変換 EXCHANGING CARDS FOR DISKS

いくつかのカードには**変換アイコン exchange icon**が記載されており、これらのカードは任意の時点で指定されたディスクと変換することができる。

- **家畜泥棒 Rustlers.** 家畜の襲撃 **Livestock Raided(E5)**を受けている最中の **D** カードを変換することはできない。
- **薪の腐敗 Woodpile Rot.** 家畜をエネルギーに変換する場合、薪の腐敗 **woodpile rot(B4)**の上限に注意。
- **破損 Breakage.** 破損イベント **breakage event(D6)**が発生した場合、プレイヤーは変換アイコンを持つ輸出品カード1枚を鉄ディスク1枚に変換しなければならない。

例: 鷹匠の報酬イベント **Falconer's Ransom Event** は、同ターン中にシロハヤブサで牙 **ivory** 3個を獲得できるものである。野生の隼を1羽の狩ることに成功するか、家畜の隼1羽を変換する毎に、プレイヤーは3個の牙を獲得する。

B4. トークンの管理 TOKEN MANAGEMENT

- **人口 Population.** 各プレイヤーは自色のアルファ **Alpha** を1個、部族民 **Tribsmen** を18個まで使用できる。
- **牙 Ivory** と鉄 **Iron.** 使用できる白ディスクと黒ディスクの数に上限はない。使い切った場合は他のもので代用すること。
- **薪の腐敗 Woodpile Rot.** 各プレイヤーは8個を超えるオレンジディスク(エネルギー)を所有できない。
- **錬金術の禁止 No Alchemy.** プレイヤーはある色のディスクの代用として、異なる色のディスクを使用してはならない。

C. プレイの準備 SETUP

1. イベント **Events**. イベントカード **Event Cards** からランダムに **10** 枚を抜き出し、シャッフルして裏返しの山札を作成する。残りのイベントカードは今回のゲームでは使用されない。⁹
2. 山札作成 **Draw Deck**. 北部グリーンランドバイオーム **North Greenland Biome** (右上アイコンが緑/黄) をシャッフルし、裏返して山札を作成する。同様に南部グリーンランドバイオーム **South Greenland Biome** (右上アイコンが青/赤) の山札を作成し、北部デッキ **North Deck** の下側に配置する。
3. グリーンランドバイオーム **Greenland Biomes**. 北部グリーンランドデッキ **North Greenland Deck** から 6 枚のカードを引き、同デッキの右側に一列に並べる。同様に南部グリーンランドデッキ **South Greenland Deck** からもカードを並べる。これらは北部および南部の列 **North/South Rows** と呼ばれる。すべてのカードは該当デッキ右側の暖期側 **warm side** に配置されゲームを開始する。
4. 新大陸 **New World**. マルクランドカード **Markland Card** を北部列 **North Row** に、ヴィンランドカード **Vinland Card** を南部列 **South Row** に、それぞれ各列の左端カードとデッキの間に配置する。これにより各列のカードは 7 枚ずつとなる。両カードとも「平和」**Peaceful** 側 (カラー面) を表にして配置する。
5. 部族プラカードとカード **Tribal Placard & Cards**. 各プレイヤーにランダムにプラカードを割り当てる (多神教 **Polytheism** 面で配置する)。それぞれ白色の部族の娘カード **daughter cards** (黄と緑プレイヤーは 3 枚、青と赤プレイヤーは 2 枚) を受け取る。赤プレイヤー (ノース人 **Norse**) は、これに加えてノース人家畜カード **Norse farm animal card** のうち 1 枚から任意の面 (牛、ポニー、羊、山羊) を選択してゲームを開始する。ここで使用しなかったノース人家畜カードは、後に登場する可能性があるため脇に除けておく。青プレイヤー (海のサーミ人 **Sea Sámi**) は、これに加えてサーミ人家畜カード **Sámi farm animal card** の任意の面 (トナカイかラップ山羊) を選択してゲームを開始する。¹⁰ 各プレイヤーのカード列は **タブロー-tableau** と呼ばれる; 箱の側面も参照のこと。

*Tip (赤と青プレイヤー): 家畜を選択する前に、各列 **Rows** の内容を確認しておくといよい。*

6. 部族民 **Tribsmen**. 各プレイヤーは白色の 18 個の部族民と 1 個の大型部族民 (アルファ) を受け取る。このうちアルファと 5 個の部族民を自身のプラカード **Placard** の下側に配置する; これらが該当プレイヤーの未割当部族民 **unassigned tribsmen** となる。さらに 6 個の部族民をプラカード上の各列に配置する; これらが該当プレイヤーのゲーム開始時の長老 **Elders** 6 個となる。残る部族民はヴァルハラ **Valhalla** と呼ばれるデッドパイルに配置される。ヴァルハラ用に小さな器を使用し、活動中の部族民と区別できるようにしておくといよい。
7. チューニット人マルクランド居留地 **Tunit Markland Colony**. 緑プレイヤーはヴァルハラから 5 個の部族民を取り出し、北列のマルクランドカード **Markland Card** 上に配置する。これらは永続割当 **permanently assigned (E2)** された植民者 **Colonists** であるとみなされる。
8. 初期ディスク **Starting Disks**. 各プレイヤーは、それぞれオレンジ 5 枚、白 1 枚、黒 1 枚の各ディスクを所有してゲームを開始する。

C1. 2/3 人プレイゲーム THE TWO OR THREE PLAYER GAME

ランダムに 2/3 つの文化を選択し、残りの文化は使用しない。

⁹ ノース人=ヴァイキングのグリーンランド植民地 **Norse-Viking Colonies** は、およそ 12 世代に渡った。最初により寒冷で干草の生産に適さず、チューレ人と近くの牙の狩猟場とも共用していた西居留地が消滅した。同地はかつて 1,000 人の人口を有していた。残された最後の記録にはチューレ人の激しい攻撃を受けたことが記されており、また考古学的な発見からは最後の住民たちは飢餓に陥っていたことが示されている。海氷の増加により補給船の来航が途絶した後、より大規模な東居留地 (およそ 5 千人の人口を有していた) も未知の原因により西暦 1400 年ごろに滅亡した。

¹⁰ 先日のノルウェー北部への旅行にて、私はこれまで耳にした事がなかった海のサーミ人 **Sea Sámi** について、サーミ人の古くから古くからの島民から話を聞くことができた。また私のパートナー (**Iron Game Design** の **Jon Manker**) は、サーミ人について書かれた彼の祖父 (**Ernst Manker** は、彼らと同時代に生きた著名な民俗学者だった) の本を何冊か私に見せてくれた。彼らの小船や狩猟技術、そしてヴァイキング **Vikings** やイヌイト **Inuit** との関係はまったく明らかではないが、彼らが北極海における重要な存在であったことは明白である。彼らのほとんどは 1300 年代の黒死病により絶滅してしまったが、彼らの血縁である山の遊牧民は今日まで命脈を繋いでいるのである。Phil Eklund, 2015/08.

- 第1プレイヤー=First Player. ゲームに登場しないプレイヤー色が第1プレイヤーとして指定された場合、“1st”の文字色のプレイヤーが最初にプレイする。
- 初期列 **Starting Rows**. 各列のバイオームは6枚でなく5枚でゲームを開始する。

C2. 初心者ゲーム MUTHE BEGINNERS GAME

すべての部族の娘、ノース人家畜、新大陸 New World, **D/I** カードをゲームから取り除く。以下のすべての拡張ルールを無視する:**D9, E2, E5, F1, F2, F3, F4, G1, G6, H1, H2, I1, I4**. (これら各項目には“ADVANCED”と記載されている)

C3. サバイバリストゲーム THE SURVIVALIST GAME

これはひとつの文化しか残らなかった史実の結果に近づけるバリエーションである。

- **アルファ Alpha**. アルファの特殊能力(**E7**)で自動的に得られるロール結果は“1”ではなく“2”となる。従って寒期側でこの能力を使用することは不利益となる(例参照)。
- **鉄の掟 iron rule(F4)**は使用しない。
- プレイヤーの手札やタブローに配置されたすべてのカードは置き換えが発生しない。従ってグリーンランドは急速に寒冷化することになる。

例: 暖期側 *warm-side* の北極熊 *polar bear* をアルファと4人のハンターが狩猟し、プレイヤーはアルファ能力の使用を宣言した。これはアルファのロール結果が2と見なされるため、彼自身を殺す結果となる。この狩猟の成功には最低1回の成功が必要であり、プレイヤーはアルファを他の4人同様に使用する必要がある。

D. イベントフェイズ EVENT PHASE (プレイ順 PLAYER ORDER)

イベントカード *Event Card* を公開し、**A2** の手順に従って第1プレイヤーを決定する。次にこのカードに記載されているアイコンを左から右の順番に、**D1** から **D9** の手順に従ってすべてのプレイヤーに適用する。最後に **D10** の手順でオークション *Auction* を実施する。

D1. 北部と南部の生態系変化 NORTH AND SOUTH MIGRATIONS

移住アイコン **migration icon** が適用される場合、北部グリーンランド North Greenland と南部グリーンランド South Greenland からアイコンで指定されたデッキから新たに一番上のカードを公開する。次に該当する列 Row の暖期と寒期を合わせた中から最も極相 **climax(B1)** の小さいカードを確認し、列全体のカードの枚数を変更することなく新たなカードで該当するカードを置き換える。置き換えられたカードはゲームから除去される。

- デッキのカードが尽きている場合、生態系変化は発生しない。

例: 南部の生態系変化が発生した。南部列には暖期側に極相 6 と 11, 寒期側に極相 4 のカードが配置されている。このうち極相 4 のカードが捨て札にされ、デッキから新たにひかれたカードと置き換えられる。新たにひかれたカードの極相の方が小さかった場合でも、この極相 4 のカードは置き換えられることに注意。

D2. 大量死 DECIMATIONS

大量死アイコンは各プレイヤーに大量死 **decimated** (疫病、内紛など) を発生させる。この大量死が発生した場合、該当する各プレイヤーは少なくとも半数の未割当部族民 **unassigned tribesmen** (これはカード、プラカード *Placard*, ヴァルハラ *Valhalla* 以外に配置されている該当プレイヤー色のすべてのハンターとアルファを意味している) と、1 個の長老 (配置場所は問わず、担当プレイヤーが選択する) を除去しなければならない。除去されたキューブはヴァルハラに送られる。大量死には以下の 3 種類が存在している:

- **過密感染 Crowd Disease** (x+アイコン)。指定値以上の未割当部族民を所有するすべてのプレイヤーに大量死を適用する。

- **性感染 Venereal Disease** (♀アイコン)。♀で指定された色の部族の娘と結婚している婿 **Husbands** のいる全てのプレイヤーに大量死を適用する。婿自身はこの影響を被らない。
- **宿怨 Feuds** (宿怨アイコン)。自身のプラカードのランク 1 (部族長、伝道師 **Missionary**, 代表者 **Representative**) に任意の色の長老 **Elder** を配置していないすべてのプレイヤーに大量死を適用する。他のプレイヤーのプラカードに代表者(I5)を配置している場合、自身と該当プレイヤーの双方に宿怨防止の効果が発生する。この宿怨防止効果を表す「宿怨に斜線」のアイコンが各プレイヤーのプラカードの最初のランクに記載されている。¹¹

例: 黄と緑の部族の娘の婿を持つプレイヤーに梅毒 *syphilis* イベントが発生した。Kirima と結婚していたノース人 Norse プレイヤーは、この大量死により 2 個の部族民を失い、残るはアルファ Alpha のみとなった。加えて死亡する長老として司教 Bishop を選択した。Meeka と結婚していたチューレ人 Thule にも、同様に大量死が発生した。彼は長老を持たないためこの除去は発生しないが、7 個の未割当部族民のうち 4 個を失った。

D3. エネルギー/長老の消耗 ENERGY/ELDER DEPLETION¹²

消耗アイコン **depletion icon** は、各プレイヤーにエネルギーや長老の消耗を強いる。プレイヤーが被る消耗数は、所有する **D** カードの枚数か、エルダーの数となる (イベント指定)。プレイヤーは指定された長老または **D** カードを所有していない場合、効果なしとなる。

- **捨老 Elders Sent into The Snow**. プレイヤーが長老の死亡を選択した場合、これに充てる長老は任意の長老カード **Elder Card** に配置されている自色の長老を使用する。
- **屠殺 Animals Slaughtered**. プレイヤーがある **D** カードのための支払いを実施しない場合、該当カードは捨札にされ、**B3** に従った資源を獲得する。
- **Saila** の能力。雪アイコンの記載されたイベントカードが発生した場合、Saila を妻または部族の娘として持つプレイヤーは、カードで指定されたエネルギー/長老の必要数から 1 を引く。

例: 「**D** カード毎に長老/エネルギーを消耗」*"Elder/energy depletion X D"* と記載された雪イベントが発生した。プレイヤーは **D** カードを 1 枚所有していたが、長老やエネルギーを持たなかった場合、この **D** カードを捨て札にしなければならない。このカードは **B3** に従った資源価値を持つため、プレイヤーは該当数のディスクを獲得する。

D4. 地球寒冷化 GLOBAL COOLING¹³

¹¹ グリーンランドのサガ **Greenland Sagas** には、以下のようなノース人の争い物語が残されて。あるハンターが飢餓による死者で埋まった座礁船を、失われた魂の救済のため **Arnad** 司教に寄付した。司教はこのハンターに、積荷から価値あるものを与えた。死者の親類たちは、貨物は自分たちのものであると訴えたが、司教は裁定を改めなかった。大きな争いが起こり、司教の護衛の **Einar** が斧で原告の一人を殺害した。この死者はキリスト教徒として埋葬されなかったことから、西居留地から怒りに燃える親類たちが駆け付けた。**Einar** は死者の遺族への補償として、古くから伝わる鎧兜を贈り、彼らをなだめようとした。この行為は拒絶され、**Einar** を含む 9 人の男が死亡する争いとなった。これに対し、議会 **Thing** はより多くの男を失った **Einar** の側に補償を与えたのである。

¹² 狩猟採集民のサバイバル **Hunter-Gatherer Survival** においては、特に消耗アイコンで表されるような厳しい冬に直面した場合、過酷な決断に迫られる場合がある。特にエネルギー集約的な牛 **cows** の飼育や沼鉄鉱 **bog iron** のよう活動では、春になる前にエネルギーの備蓄が途絶えたのであれば、老人の遺棄や家畜の屠殺が必要となる場合がある。こうした厳しい決断については、**Velma Wallis** の小説 *"Two Old Women"* に、彼らの部族が来る冬を乗り切る物資を確保するために、二人のイヌイットの長老が荒野に捨てられる物語として描かれている。

¹³ 氷冠 **Ice Cap** がグリーンランドの内陸部の約 80% を覆っており、また沿岸部では海水の波飛沫が植物の育成を妨げている。このため植物の繁殖と、すべての人間と動物の活動領域は最終的にフィヨルドの奥に制限されている。本ゲームは現在よりも世界中で氷河が後退し、気温も温暖だった中性温暖期 **Medieval Warm Period** の最後からスタートする。小氷期 **Little Ice Age** が訪れ、世界の寒冷化と氷河の成長が始まった。グリーンランドにおける永久氷の拡大は、トナカイ **caribou**, ジャコウウシ **musk ox**, そしてノース人の家畜に必要な苔と草を駆逐した。この小氷期は、太陽黒点が通常の 11 年周期から外れて著しく減少した、マウンダー極小期との関連が指摘されている。黒点の減少は、地球のキノコ状の電離層に影響を与え、気候に未知の影響を及ぼす太陽紫外線の放出や、太陽風の減少を意味している。黒点の活動は 1730 年代に回復し、現代まで続く温暖化傾向に転換した。しかしながら、最

黒点アイコン solar icon は北部と南部の両列で最も右側に配置されたカードを、暖期側から寒期側(山札の左側)に移動させる。同列のカードの最も左側に、該当カードを配置する。これは置き換えを伴わないため、両列とも暖期側のカードが 1 枚少なくなる。

- **寒期側 The Cold Side.** 山札の右側に配置されているバイオームは**暖期側 warm side**にあると見なされ、狩猟ロール Hunt Roll が 1 と 2 の目で成功となる。これに対し、**寒期側 cold side**に配置されたカードでは、1 の目でのみ成功となる(**GO**)。
- **新大陸の連続性 New World Continuity.** 新大陸カード New World Cards(**E2**)も同列のバイオームと同様のルールが適用されるため、寒期側に移動する場合もある。
- **大寒波 Deep Freeze.** ある列のすべてのカードが暖期側から取り除かれている状態で地球寒冷化が発生した場合、この寒期側のカード 1 枚が置き換えなしでゲームから除去する。最も長期間寒期側に配置されていたカード(山札に最も近いカード)が、この除去の対象となる。¹⁴

D5. 長老の死 ELDER DIE-OFF

各プレイヤーは 1d6 をロールし、結果に等しいランク *rank*(**A1.6**)に配置された**長老 Elders**を 1 個除去する。自身または他の長老カード Elder Card の指定のランクに配置された自色の**長老**を 1 個選択する。プレイヤーが該当ランクに**長老**を所有していない場合、イベントは効果なしとなる。

D6. 輸入鉄器の破損 IRON IMPORT BREAKAGE

1 個以上の**輸入鉄器 iron imports** ("X"シンボルの記載された**輸入品 import**(**B3**。))を所有する各プレイヤーは、それらのうち 1 個を選択して鉄ディスク iron disk 1 枚に変換しなければならない。

D7. 嵐 STORM

1 個以上のランク 6 長老(船乗り Mariners)を保有している各プレイヤーは、同キューブを 1 個除去する。

D8. 海上狩猟不可 NO MARITIME HUNTING

このイベントが発生したターンは、いずれのプレイヤーも**海上狩猟バイオーム maritime hunt biome**(**B1**)に**ハンター Hunters**を割り当てることができない。これを明示するため、該当するカードを上下反転させておくと良い。

D9. マルクランド侵入不可 CAN'T ENTER MARKLAND

このイベントが発生したターンは、いずれのプレイヤーもマルクランド Markland(**E2**)に移動できない。

D10. 輸入品オークション AUCTION OF IMPORTS (ヴァイキング船 VIKING SHIP) ¹⁵

新の黒点周期(第 24 サイクル)は予測の 3 年後となる 2014 年 2 月まで停滞し、この間に地球的な寒波が発生した。黒点の第 25 サイクルが遅れたなら、新たな極小期による小氷期の発生が懸念される。

¹⁴ 本ゲームの開始 Game Starts は西暦 1200 年ごろ、チューレ人が到来した時期に相当する。この時期までに、地球の寒冷化はヴァイキングたちがビール造りのために細々と生産していたスカンジナビアの大麦を絶滅させていた。小氷期はアザラン狩りにも影響を与え、ノース人の人口減(最盛期の 80%)の大きな原因となった。厚い氷はアザランの繁殖地に適さないため、アザランは地球寒冷化に敏感である(特にタテゴトアザラン harp seal の場合は氷上で仔を生むが、氷が融けない場合はそのまま遺棄され飢え死にしてしまうのである)。ノース人の経済基盤でもあるセイウチの場合にも、氷により彼らの獲物となる二枚貝を浅い沿岸で捕食することが困難になるという影響がある。冬の深い積雪が土壌を覆う事により、局所的なトナカイ caribou の絶滅も発生する。Graham Chapman, *Timescales and Evolutionary Change*, 2005.

¹⁵ グリーンランドのノース人 Greenlander Norse は、まずもって牙の狩猟者だった; 彼らの農業は末期にのみ行われた。1327 年の文書には、国王への納税のためグリーンランド産の牙が船積みされたことが記されている。この 260 頭分のセイウチの牙からなる積荷は、アイスランドの約 4,000 戸の農家から送られる 6 年分の羊毛織物以上の価値があった。

輸入品 **import** の絵が記載されているイベントカード **Event Card** ではオークションが実施される。すべてのプレイヤーは自身の牙 **ivory** のみを使用して入札を実施する。あるカードで入札が発生しなかった場合、同カードは捨札としてゲームから除去される。

- **入札手順 Bid Procedure.** どのプレイヤーでも入札(最低入札額=1)を開始でき、他のプレイヤーはこれと同じか上回る入札を実施できる。入札額の更新が行われなくなったら、最高入札者が自身の牙で支払い、このイベントカードを自身のタブローに配置する。敗北したプレイヤーの入札額は戻される。
- **同額 Ties.** 入札額が同額だった場合、同額入札者に部族の娘(または結婚相手)の **Peeplee** を持つプレイヤーがいた場合、同プレイヤーがオークションの勝者となる。これで決着がつかない場合、プレイヤー順 (**A2**)で勝者を決定する。
- **オークションの勝利 Auction Win.** オークションに勝利したプレイヤーは、該当の輸入品カードを **180度**回転させ(茶色側を上にして)、自身のタブローに配置する。

例: アイスランドの交易船 **Iceland Trade Ship** がノース人のポニー **Norse pony** を売りに来た。¹⁶ 赤と黄のプレイヤーはいずれも **1枚**の牙を入札し、どちらもこれ以上の入札を実施しなかった。黄プレイヤーは部族の娘として **Peeplee** (オークションの同額勝利能力を持つ)を所有していたため、彼がオークションの勝者となり該当カードを自身のタブローに配置した。この輸入された家畜は他の輸入品同様に、プレイヤーの手札ではなく直接タブローに配置されることに注意。

E. ハンター割り当てフェイズ **HUNTER ASSIGNMENT PHASE** (プレイ順 **PLAYER ORDER**)

プレイの順番 **player order(A2)**に指定された順に、各プレイヤーは自身のすべての未割当 **部族民**について、割り当てを実施する。各キューブはバイオーム **Biome**(狩猟 **Hunting**)、長老 **Elder**(昇格 **Promotion**)、部族の娘 **Daughter**、家畜 **Livestock**(襲撃 **Raiding** または守備 **Defense**)、新大陸 **The New World**(植民 **Colonizing**)のいずれかのカード上に割り当てて配置される。

- プレイヤーは **1枚**のカードに複数の **部族民**を割り当てることも、割り当てを解除することもできる。各プレイヤーは複数のバイオームに対して狩猟を試みることもできる。

E1. バイオームでの狩猟 **HUNTING BIOMES**¹⁷

公開されている各バイオームで狩猟を実施するためには、該当カードにハンター **Hunters** を配置する。

- **ホームランド Homeland.** チューレ人 **Thule** とチューニット人 **Tunit** は、マルクランド **Markland** を除くすべての北部列 **North Row**、およびチューレ人とチューニット人双方のすべてのタブローのカードを北部グリーンランド **North Greenland** のホームランド **homeland(B1)**として共用している。これはカード右上の **バイオームタイプアイコン biome type icon** の緑/黄の表示により示されている。ノース人 **Norse** のホームランドは南部グリーンランド **South Greenland** であり、これは同様に赤いバイオームアイコンにより示されている。これにはヴィンランド **Vinland** を除く南部列 **South Row** のすべてと、**ノース人と海のサーミ人 Sea Sámi** のタブローカードが含まれている。
- **船乗り Mariner.** プレイヤーは自身のホームランド外のバイオームやタブローの各カード上に **ハンター** を配置する毎に、**船乗り**(ランク **6**)を所有していなければならない。各船乗りは、ターン毎にバイオームかタブローカード **1枚**に対し、**4個**までの **ハンター**を輸送できる。¹⁸

¹⁶ **Bios Megafauna**のプレイヤーなら周知の通り、馬や犀、象などは未分化の後腸消化器系を有している。これが意味する事のひとは、馬が肉を消化できるという事である。北極圏では、馬はしばしば干草以上に肉を与えられる。これは驚くべきことであるが、グリーンランドポニーはしばしば肉食指向を持ち、その担い手を襲って食べることさえある！

¹⁷ ノース人の栄養源 **Norse Diet** は、考古学的な記録によれば、大半を **2種**のアザランから得ていたことが判明している；この地方に棲むゼニガタアザラン **harbor** と、毎年春にカナダから西岸に渡ってくるタテゴトアザラン **harp seal** である。このアザランの到来はちょうど冬のチーズと肉の備蓄が尽きる春に発生することから、彼らはこの来訪を待望していたのである。

- プラカードの訂正(第2版): ノース人の船乗りは南部ではなく北部グリーンランドへの輸送能力を持つ。(自身のホームランドへの移動には船乗りは不要である)
- 橇 **Sleds**. プレイヤーのタブローに配置された橇アイコン **sled icon** を持つ **D** カードは、それぞれ同プレイヤーに船乗りなしでホームランド外の1枚のカードに任意の数のハンターを配置する能力を与える。例えば2枚の橇を所有している場合、同プレイヤーは2枚のカードそれぞれに任意数のキューブを輸送できる。ただし、橇はグリーンランド内でのみ使用でき、新大陸 *New World*(E2)に対しては使用できない。¹⁹

E2. 新大陸カード NEW WORLD CARDS^{20 21} <ADVANCED>

マルクランド **Markland** とヴァインランド **Vinland** の両バイオームは新大陸 **New World** に存在している。これらはそれぞれ北部と南部の各列に配置されている。これらのカードはいずれのプレイヤーのホームランドにも含まれず、進入には船乗り **Mariner** が1個必要となる(橇では到達できない)。

- 無尽蔵 **Inexhaustible**. この各カードには、各プレイヤーが任意の数の部族民を配置できる。この山型袖章アイコン **chevron icon** は、他の各バイオームと異なり、任意の人数のプレイヤーが同地で狩猟を成功可能であることを表している。
- 植民者 **Colonists**. マルクランドまたはヴァインランドに配置された各部族民は、永続割当て *permanently assigned*(E4)となり、各ターンに帰還することができない。これらの部族民は植民者 **Colonist** と呼ばれる。
- 敵対的なベオサック族 **Hostile Beothuk Natives**. 交渉 **Negotiations** (F章)が終了した時点で、マルクランドまたはヴァインランドのいずれかに6個(全プレイヤー合計)を超える植民者が配置されている場合、該当カードは敵対面 *hostile side* に裏返される(F3)。
- 新大陸の穏やかな寒期 **New World Little Ice Age**. マルクランドまたはヴァインランドが寒期側に置き換えられる場合、配置されている植民者も併せて移動する。各カードが(生態系変化 *migration*(D1)により)除去された場合、該当カードに配置されていたすべての植民者はヴァルハラ **Valhalla** に送られる。

E3. 長老への昇格 PROMOTION TO ELDER

エネルギーを1個消費することにより、1個の未割当ハンターを自身のプラカード上の6つの長老 **Elder** のランク **ranks**(A1.6)のひとつに配置することができる。この長老の能力は即時に発揮される。

- これは永続割当て *permanently assigned*(E4)となり、また各キューブのランクを変更することもできない。
- 共同体作業 **Community Work**: 四つの点「…」の記載されたランクには、複数の長老を配置できる。

E4. 永続割当て PERMANENT ASSIGNMENT

¹⁸ 有名なノース人のロングボート **Norse Longboat** は、同様の形状の海のサーミ人のボートに由来するものである。ノース人は **Disco Bay** への毎年のセイウチ猟への足として、橇よりもこうしたボートを用いていた。サガによると、この行程は東居留地から27日、西居留地から15日の船旅だった。こうしたデザインのボートは、輸入品の鉄と木材が入手できなければ、2,3世代で使用できなくなってしまった。

¹⁹ 雪上輸送に用いられる橇のデザイン **Sled Designs** は、文化によって大きく異なっていた。ノース人の橇は馬車を基にしており、この車輪とレールを取り換えたのもである。カナダのトボガン **toboggan** にはレールがなく、前後が同じ幅となっている。サーミ人のアクジャ **ackja** はボートによく似ており、海のサーミ人のボートを基にしたようである。

²⁰ チューニット文化 **Thunit Culture** は、極寒地域でのアザラシ穴の狩猟に適応しており、新大陸の北極圏の海岸線に定着していた。彼らはゲームの開始前の時期にベオサック文化 **Beothuk culture** の圧力を受けてヴァインランドを追われ、またマルクランドとグリーンランドのチューレ人の圧力も受けていた。

²¹ 考古学的な発掘 **Archeological Excavations** により、ニューファンドランド **Newfoundland** の北端で、ノース人による8棟の木材と芝葺きの長屋と、鍛冶場の跡が発見された。これによりコロンブス **Columbus** より5世紀も早く、ヴァイキングが新大陸に到達していたことが確認された。ヴァイキングのサガによると、この土地はヴァインランドと呼ばれていたが、敵対的な現地人の攻撃により放棄されたとされている(ノース人は彼らを「スクレリング」**Skraelings** と呼んだ)。この植民地が放棄された後も、考古学的にはカナダの木材がグリーンランドの植民地に使用され続けたことが判明しており、木材の補充のため定期的に新大陸を訪れていたことが示されている。

長老 Elder, 植民者 Colonist への割り当て、およびサビニ襲撃 *Sbine Raid*(E5)における婿への配置は、いずれも永続割当て **permanent assignment** となる。長老、植民者、婿はフェイズ G において未割当部族民に戻ることができず、また未割当部族民の数にカウントしない(大量死 *decimations* の判定など)。

- **例外:** このフェイズ(フェイズ E)の開始時に 1 または 0 個の未割当ハンターしか所有しないプレイヤーは、適切な橇 *sleds* や船乗り *mariners* を利用できるのであれば、長老 Elder, 植民者 Colonist, 婿 Husband のうち 1 個を未割当ハンターに戻すことができる。
- **植民地の放棄 Colony Abandonment.** プレイヤーが自身の植民者すべてを輸送するに足る船乗り *Mariners*(E1)を所有している場合、グリーンランドでの狩猟や襲撃に割り当てるため、全植民者を脱出させることができる(マルクランドとヴィンランドのいずれも無人とすること)。植民者はフェイズ F の手順において、部分的に退去 *leaving* することもできる。

E5. 家畜とサビニ襲撃 **LIVESTOCK OR SABINE RAID**²² <ADVANCED>

他のプレイヤーのタブローに配置された D または部族の娘カードに対し、襲撃者 *Raider* を該当カード上に配置することにより、襲撃 **Raid** を実施する。これはフェイズ F(F2)およびフェイズ G(G1)に解決される。

- **武将 War Chief.** プレイヤーは襲撃者を割当てるために、ランク 4 の長老 Elder を所有している必要がある。

注意: 自身のホームランド *homeland*(E1)の外に存在するタブローカード 1 枚を襲撃する毎に、1 個の船乗り *Mariner* か橇 *sled* が必要となる。従ってチューレ人 *Thule* とチューニット人 *Tunit* が互いを襲撃する場合には、これらの輸送手段は不要である。

- **襲撃無効 Immune to Raiding.** 斜線メダルアイコン *slashed medallion icon* が記載された D カードは家畜の襲撃の対象とならない。同様に I カードも襲撃により奪うことができない。
- **護衛 Guards.** プレイヤーは自身のタブローに配置されている部族の娘や家畜、またはプレイヤーが婚姻している他の部族の娘を守るため、これらに部族民を割り当てることもできる。この解決はフェイズ F で実施される(F2)。

注意: プレイヤーは(自身のタブローに配置された)婿 *husbands* や、長老を攻撃するためにハンターを割り当てることはできない。

E6. 航法による再割当 **NAVIGATIONAL RE-ASSIGNMENT**²³

プレイヤーのタブローにサンストーン *Sun Stone*/太陽コンパス *Sun Compass* の記載されたカードが配置されている場合、他の全てのプレイヤーが全部族民の割り当てを決定した後に、自身の部族民 3 個の再割当を実施できる。この再割当先は、襲撃者や護衛を含むこのターンに同プレイヤーが割当てを実施したバイオームでなければならない。またプレイヤーは船乗り制限 *mariner limits*(E1)を無視して再割当てを実施できる。

- **スキー Skiing:** 自身のタブローに *Geala* (スキー能力を持つ海のサーミ人 *Sea Sámi* の部族の娘)を所持しているか、彼女と婚姻しているプレイヤーは、サンストーンと同様の能力を使用できる。この両者の能力が使用される場合、スキー能力が後から移動する。

例: 最後の移動手番において、ヴァイキング *Vikings* (訳注: ノース人 *Norse* の意か)はチューレ人 *Thule* のタブローのジャコウウシ *muskox* カードにハンター 1 個を配置した。チューレ人が未抵抗であれば、この家畜の襲撃により 2 個の赤子を盗み取る試みが実施される。ここでチューレ人は、所有する輸入品のサンストーンによる再割当

²² 「サビニの襲撃」*Sabine Raid* という用語は、サビニ族の女性を略奪してきたというローマの故事に由来する。

²³ 知られている限りでは、ノース人は航法にサンストーン *sun stone* と太陽コンパス *sun compass* のみを使用していた。このひとつであるサンストーンは、アイスランド産の方解石 *Spar* から作られ、曇りの日でも太陽の位置を示すことができる優れた偏光特性を備えている。またイラストに記載されている太陽コンパスは、グリーンランドのノース人居留地から発掘された。これは太陽を使用して北の方向と、緯度を測定するために使用された。

で、2箇所の異なるバイオームから2個のハンターをこのジャコウウンに再配置した。これにより襲撃者と護衛との間で、F2の手順により戦闘が発生する。

E7. アルファ THE ALPHA²⁴

各プレイヤーは1個のアルファ Alpha を所持してゲームを開始する。これは狩猟ロールを実施する際に、ロールを実施する代わりに“1”の目を適用できる能力を除き、部族民として扱われる。

- **弱点 Feet of Clay.** プレイヤーがこのアルファ能力を使用しない場合、狩猟ロールを実施する前にこれを宣言し、どのダイスがアルファのものであるかを明示しなければならない。

注意:「弱点」はアルファの特殊能力を自発的に使用しないものである。狩猟以外においては、この能力は自動的に使用できなくなる(例: 冶金 *metallurgy*, 襲撃 *raid* のバイオーム(B1), 攻撃 *attacks*(F2), 襲撃 *raids*(G1))。指定のダイスで彼が死亡する結果が出た場合、該当プレイヤーの次の新たな赤子として復活することができる。

例: プレイヤーは自身のアルファを漁労に割り当てた。このプレイヤーが弱点の適用を宣言しない限り、ロール結果は自動的に“1”と見なされ、この狩猟はロールなしで成功となる。

F. 交渉&攻撃フェイズ NEGOTIATE & ATTACKS PHASE

このフェイズにおいて、あるカード上に自身と他のプレイヤーの部族民が同時に配置されている場合、プレイヤーは該当プレイヤーとの間に交渉 *negotiations* を実施できる。プレイヤーは相手に対し、相手が平和裏に退去するか、自身が自発的に退去することを持ちかけることを提案できる。プレイヤーは交渉材料として、ディスク、手札、タブロー内の“D”または“T”カード(両者のタブロー間で交換される)や、部族の娘との婚姻、拘束力のない以後のターンのプレイの便宜などを提示できる。²⁵

- **退去 Leaving.** 同地に部族民を配置している他の全プレイヤーが同意した場合のみ、プレイヤーはこのフェイズに自身のハンターを退去させることができる。退去した部族民は、該当プレイヤーの未割当部族民(このターンには行動できなくなる)に戻るか、部族の娘カード *Daughter Card* を所有しているプレイヤーが同意した場合のみ異部族と婚姻することができる(F1)。
- **離縁 Divorce.** プレイヤーは交渉により、自身の婿 *Husbands* を該当の部族の娘から退去させ、未割当部族民に戻ることができる。
- **輸送 Transportation.** プレイヤーのホームランド外の各カードから退去する場合、プレイヤーは船乗り *Mariner* 毎に部族民4個までの制限が課せられる(この船乗りはこれ以前のフェイズで使用したもので良い)。櫓での退去を実施する場合、退去できる部族民数に制限はない。

²⁴ チューレ人のアルファ *Thule Alpha* は、10人乗りの無蓋の捕鯨ボート(*umiak*)を指揮し、鯨肉と脂肪の分配儀式を取り仕切る捕鯨船長 (*umialiq*)を表している。今日では、このアルファは「捕鯨頭」*Greatcatcher* として知られている。ノース人とチューニット人においては、アルファは多くの場合、大小さまざまな狩猟で安定した食料を供給した罌師を表している。「チューニット人はこの土地を住めるようにした。彼らはハンターが待ち伏せできる渡河点に、石塚と小道でトナカイを導き、また漁労のために川に築を築いた」*ネツリク・イヌイト, 1923*。

²⁵ 1300年代前半に書かれたグリーンランドのサガ *Greenland Saga* には、歴史的にも重大な出来事のひとつである、東西の接触が描かれている。Y染色体の分析によれば、この二つのグループは5万年以上前に中央アジアで分離した。一方の集団は西に向かい、ヨーロッパ人となった。もう一方の集団は東に向かい、アメリカ先住民 *Amerinds* となった。それぞれの集団が地球を半周する旅を経た後、彼らはグリーンランドで再会する運命となった。この再会は将来の良好な関係を生むことはなかった。「北方に進むと、ハンターたちはスクレリングと呼ぶ少数の小さな人々と遭遇した;彼らは武器で傷を負っても、出血せずに白くなる。しかし致命傷を負った場合、彼らの血は止めどなく流れた。彼らは一切鉄器を持っていない;彼らはセイウチの牙から作った投槍と、鋭い石のナイフを使用する。」ここで記されている「スクレリング」*Skraelings* はチューニット人を指していると思われるが、ノース人はこの両者の区別を学ぶことが無かった。

F1. 異族婚 EXOGAMY²⁶ <ADVANCED>

交渉での合意やサビニ襲撃 *Sabine Raid*(G1)の結果により、プレイヤーは他プレイヤーのタブロー内の部族の娘カード上の異族婚ボックスに、該当する襲撃者 *Raiders* を婿 *Husband* に変換して配置することができる。これは永続割当 *permanent assignment*(E4)となる。

- **能力 Abilities.** ある部族の娘カードの持つ能力 **abilities** は(狩猟上手 (G2)など)、同カードをタブローに配置しているプレイヤーと、その婿を持つプレイヤーの間で共有される。この能力は直ちに適用される。
- **一夫一妻制 Monogamy.** 部族の娘毎に、1個の婿のみ配置できる。既に婚姻している部族の娘は、以後の交渉の材料として使用することができない。
- **妻の警護 Defending One's Wife.** 攻撃と防御においては、婿は配置されたタブローと同色の所属であると見なされる。これらはサビニ襲撃者 *Sabine Raiders*(F2)に対してのみ攻撃 *attack* できる。サビニ襲撃による被害が発生した場合、該当タブローの所有者はこの婿が殺害されたか否かを決定する。この襲撃が成功した場合、該当の婿は死亡する。

注意: プレイヤーのアルファが婿となった場合、該当プレイヤーはこのアルファ婿が死亡して生まれ変わるまでアルファ能力を利用できなくなる。

F2. 攻撃 ATTACKS²⁷ <ADVANCED>

プレイヤーはと同じカードに配置された他プレイヤーの部族民に対し、同カードに存在する自部族民数のダイスをロールする攻撃 *attack* を実施しなければならない。各カードにおいて、各プレイヤーはそれぞれ1ラウンドの攻撃を実施する。"1"の目が出る毎に、目標となったプレイヤーの選択する同部族民1個が除去される。

- **鉄の多い順 Most Iron Order.** 複数の攻撃者が存在する場合、鉄の多い順 *most iron order*(A3)に実施される。最も鉄ディスクを多く持つプレイヤーが最初にロールを実施してこの損害を適用し、この解決後に次の攻撃者が、以下順番に解決する。プレイヤーは自身の得たヒットを複数の防御側に分配することもできる。
- **戦士団 War Party.** プレイヤーがランク4の長老(武将 *War Chief*)を所有している場合、このプレイヤーのアルファを含むハンターのグループは戦士団と呼ばれる。この戦士団のすべてのハンター(アルファを含む)は、ロール結果の"1"と"2"がヒットとなる。
- **振り直し Re-rolls.** 攻撃ロール *Attack Roll* においては、バイオーム・タイプ *biome type*(B1)とその流血ダイスアイコンは無視され、代わりにメダルアイコンが使用される。攻撃側が自身のタブローに振り直しアイコン

²⁶ 男達は狩りに、女達は採集に勤しむという性別役割 *Gender Role* は、我々の起源に根差している。しかしすべてが狩猟で賄われ、採集が困難なグリーンランドにおいては、女性はどんな役割を果たしたのだろうか？ ノース人の女性たちは、家畜を世話し、バターをかき混ぜ、一部では採集(海藻と季節のベリー)にも従事した。チュール人の女性は、高度な武器の製造と手入れを担当し、また革で衣服やボート(時には大型の"Umiak"ボートを漕いだ!)を仕立てた。このため、北極圏で生活するためにノース人にとって干草が重要であることと同様に、エスキモーにとって針は重要な発明だった。しかし、おそらく女性にとって最も重要な役割は、自分の一族を離れ、別の一族と結婚することだった。これは異族婚 *exogamy* と呼ばれ、(遺伝子と知識の両面での)近親交配を防ぐために非常に重要である。チュール人の例では、氏族や異なる文化との間で、互いの異族婚や継続的な妻の交換を実施していた。異なる共同体へ入ることは、大きな努力を必要とする(個人的な経験として、私は住んでいる集落で唯一のアメリカ人である)。私の「部族の娘」*Daughter* に関するルールは、(実際に行われていた)ヴァイキングによる女性の略奪の再現を目的としたわけではなく、我々の将来の希望となる、多文化の増埒となる新たなコミュニティを創造する勇氣に敬意を払うものである。

²⁷ チュール・イヌイト *Thule-Inuit* は、ヴァイキングと比較してもアグレッシブな人々だった。彼らは選出された軍事指導者に率いられた、よく訓練された民兵を用いていた。彼らは弓矢の応酬を好み、より多くの弓兵と矢を持つものが勝利した(そしてしばしば彼らの犠牲となったチュール人は、弓兵を持たなかった)。「矢の雨」の後に、トナカイ狩りの槍やアザラシ狩りの棍棒を手にした一対一の戦闘が開始された。また寝込みや集会場の会合を狙った奇襲攻撃も行われた。こうした襲撃では扉は封鎖され、煙穴を通して火矢が撃ち込まれた。これと似たノース人の「放火」*Arson* 戦術では、住居に放火して逃げ出す敵を攻撃した。捕虜を捕ることはなく、チュール・イヌイト戦争の結末は敵の完全殲滅が目的とされた。Renee Fossett, *In Order to Live Untroubled: Inuit of the Central Arctic 1550 To 1940*, 2001.

ン **re-roll icon** の記載されたカード(輸入品の武器等)を所有している場合、指定された値の攻撃ダイスを振り直すことができる。

- **婿の復讐 Vengeful Husbands.** 部族の娘に婿 **Hasuband** と護衛 **Guards** が配置されている場合、このグループは戦士団と見なされる。この婿を含む同戦士団は、婿の色に関わらず同時にロールを実施する。
- **虐殺 Pogroms (選択ルール).** ハンターの攻撃により殺害の結果を被るごとに、被害を受けたプレイヤーは犠牲者として自身のタブロー内の長老 1 個か婿 1 個を選択することもできる。

注意: あるプラカードに配置された長老同士が攻撃しあうことはない。

例: あるサビニ襲撃において、チューレ人 **Thule** の襲撃者 2 個とノース人 **Norse** の護衛 2 個が配置されていた。鉄の多いチューレ人がロールを実施し、“5”と“6”の結果を得た。このチューレ人は輸入品の剣 **imported sword** を所有していたため、“6”の目を振り直して“1”の結果を得た。ノース人の守備隊が 1 個除去され、残る守備隊が“2”の結果を得てチューレ人を 1 個除去した。生き残ったチューレ人は続くフェイズに狩猟ロールを実施して“3”の結果を得た。これは流血ダイスの目であったため、襲撃者の最後のハンターも死亡した。

F3. 新大陸の敵対化 THE NEW WORLD TURNS HOSTILE²⁸ <ADVANCED>

交渉と攻撃が終了した後に、平和面の新大陸カード **New World Card** に配置されている植民者 **Colonists** が 6 個(全プレイヤーの植民者を合計する)を上回る場合、同カードは敵対面 **hostile side** に裏返される(消耗が厳しく設定されている)。カード上のすべての植民者はそのまま残される。

- **和平 Pacification.** プレイヤーが敵対状態のカード上に植民者を配置しており、フェイズ 5(家畜フェイズ)に 1 個の牙を支払うことで、同カードを平和面に裏返すことができる。しかし次回のフェイズ F(交渉&攻撃)の終了時に、同カードに 6 個を超えるキューブが配置されていた場合、カードは再び敵対面となることに注意。

F4. 鉄の掟 THE IRON RULE <ADVANCED>

プレイヤーは狩猟や敵の攻撃のロールの実施前に、鉄ディスク 1 枚を消費して同判定全体の損失を無視することができる。

例: プレイヤーはマルクランド **Markland** に 5 個のハンターを配置していた。このプレイヤーは自身の狩猟ロールの前に鉄 1 枚を支払い、マルクランドの 5 個の植民者を死亡させず生き残らせることを選択した。

G. 狩猟ロール ROLL FOR HUNT (狩猟順 LEAST HUNTER ORDER)

バイオーム **biome(B1)** に配置された部族民が、同カードに対する割当ハンター **assigned hunters** を表している。自身の狩猟の順番(A4)となったプレイヤーは、同地に配置されている自身のハンター数のダイスによる狩猟ロール **Hunt Roll** を実施する。該当カードが暖期 **Warm Side(D4)** であれば、ロール結果の“1”、“2”の目毎にヒットを獲得する。該当カードが寒期 **Cold Side**(山札の左側に配置)であれば、ロール結果の“1”の目毎にヒットを獲得する。プレイヤーが該当カード左上に記載されたダイス数以上のヒットを得ることができれば、この狩猟は成功となる(G4「狩猟の成果」を参照)。狩猟が終了した後に、プレイヤーは自身のすべての生き残ったハンターを未割当部族民プール **unassigned tribesmen pool** に回収する。

²⁸ ヴィンランド **Vinland** は、グリーンランドの発見者である赤毛のイエーリク **Erik the Red** の息子である、レイフ・エリクソン **Leif Erikson** の率いる探検により発見された。彼はブドウと木材を持ち帰った。次の探検は、彼の兄弟であるソルヴァルド **Thorvald** に率いられていたが、革張りのボートの下で眠っていた 8 人の現地人を、ヴァイキングが殺害するという幸先の悪いスタートとなった。原住民の 1 人が逃げ帰り、翌日に「数えきれないほどの」ボートが現れ、ノース人達に矢を射掛けてきた。伝説によると、倒れたソルヴァルドは自分の腸から矢を引き抜きながらこう言った。「ここは我らの見つけた肥沃な地だ;我が腹には豊かな脂肪が付いている。我らはこんなにも愉快的、広大な土地を見出したぞ」この知らせはイエーリクを驚かせ、息子の遺体を回収するための探検隊を送りこんだが、探検は失敗した。ノース人がもう少し外交上手であったなら、今日のアメリカは「レイフランド」**Leifland** として知られていたかもしれない。

- バイオームの判定順 **Biome Resolution Order. A4** に従い、どのカードから狩猟を判定するかを第1プレイヤー *first player* から第2、第3の順に決定する。
- 狩猟の強制 **Mandatory Hunt**. 自身の狩猟の手番において、プレイヤーは所有するすべての割当ハンターと植民者 *Colonists* について、狩猟ルールを実施しなければならない(例外(G7))。アルファ *Alpha* の場合、ルールを実施しないこともできる(E7)。
- 修正 **Modifiers**. 狩猟ルールは最初に **G2**、この適用を決定した後に **G3** に従って修正することができる。
- 消耗 **Attrition**. 狩猟には危険が伴う。(すべての振り直しを適用した後の)ルール結果が該当バイオームの流血ダイス **bloody dice** だったハンターは死亡の結果を被る(狩人と獲物の関係が逆転した獲物の餌食となる)。プレイヤーは鉄の掟 *iron rule*(F4)を使用することにより、この損失を回復することもできる。
- 狩猟の競合 **Competitive Hunt**. あるバイオーム上に複数プレイヤーのハンターが配置されている場合、この狩猟はハンターの少ない順 *least hunter order*(A4)に解決される。この狩猟を最初に成功させたプレイヤーが、同カードの獲物をすべて獲得し、他のプレイヤーの狩猟は失敗となる(勝者の総取りとなる)。

G1. サビニと家畜の襲撃 **SABINE OR LIVESTOCK RAIDS <ADVANCED>**

バイオームの場合と同様に、E5の襲撃のために配置されている各襲撃者 **Raider** も、それぞれ狩猟ルールを実施する。少なくとも1個の襲撃者が消耗 **attrition (G0)**を生き延びており、いずれかの襲撃者のルール結果で対象カードの「成功」のダイス目が得られていれば、この襲撃は成功となる。

- 家畜の襲撃 **Livestock Raid. D** カードに対する襲撃に成功したプレイヤーは、通常は家畜の所有者が **H2**の手順で獲得するはずの赤子を奪い取る。しかし依然として被害者は干草コスト **hay cost(H1)**を支払わねばならない。プレイヤーが羊 **sheep**を襲撃した場合、赤子1個の代わりに牙1個を奪い取ることもできる。襲撃目標のカードにエネルギー値が記載されていた場合、プレイヤーは赤子に代えて同エネルギーを獲得することもできる。
- サビニ襲撃 **Sabine Raid**. 相手プレイヤーのタブローに配置された部族の娘に対する襲撃に成功したプレイヤーは、生き残っている襲撃者の1個を同カードの異族婚ボックス **exogamy box(F1)**に配置し、以前の婿 **Husband**がいる場合はそれを除去する。該当プレイヤーは即座にこの部族の娘の効果を獲得する。

例: 2個のサビニ襲撃者がルールにより“3”と“5”の結果を得た。1人は(成功を得たが)英雄的に死亡し、生き残ったもう1人がその部族の娘との婚姻に成功した。

G2. バイオーム・タイプによる振り直し **RE-ROLLS DUE TO BIOME TYPES**

プレイヤーがバイオーム・タイプ *biome type*に振り直しアイコン **re-roll icon**の記載されているタブローカードまたは長老 **Elder**を所有している場合、該当バイオーム・タイプ(B1)で指定の目を出した狩猟ルールを振り直すことができる。

- 結果の確定 **Binding Result**. 一旦振り直した結果は固定され、再度振り直すことはできない。
- 第2のチャンス **Second Chance**. あるバイオーム上での振り直しは、全て同時に実施する。

例: 北海マス *arctic char* に対する4人のチューニット人 *Tunit*の漁労ルールが、“3”、“3”、“4”、“5”の結果となった。チューニット人のシャーマンは漁労の“3”の目の振り直し能力を、また部族の娘の **Meek**は漁労の“4”の目の振り直し能力を持っている。この振り直しの結果、“2”、“4”、“6”の結果が得られた(“5”は振り直せない)。この漁労は暖期側であれば成功となるが、寒期側であれば失敗となる。また2回目の“4”の結果を再度振り直すことはできない。

G3. 発明による狩猟の修正 **HUNT MODIFICATIONS DUE TO INVENTIONS**

プレイヤーが自身のタブローに現在のバイオーム・タイプ *biome type*(B1)と一致する紫アイコンが記載された発明 **Innovation**か輸入品 **Import**を所有している場合、指定されたダイス目は必ず“1”に置き換えられる。

例: プレイヤーのハンターたちは、輸入品のクロスボウ *crossbow* を持ってエルクハウンド *elkhounds* の狩りを試みた。ロール結果は“4”だったが、追跡者 *tracker* の能力により振り直しを実施した。この結果は“3”だったが、(訳注:クロスボウの能力により)自動的に“1”に変更され成功となった。

G4. 狩猟成功の成果 RESULTS OF A SUCCESSFUL HUNT

プレイヤーがあるバイオームでの狩猟に成功した場合、最初に消耗 *attrition*(G0)があればこれを適用し、次に記載された数の赤子 *babies* (ヴァルハラ *Valhalla* から新たな部族民を得る)を自身の未割当部族民に追加する。プレイヤーは利用できるキューブが存在する限り、これらの部族民を獲得しなければならない。また同様に指定された種類(エネルギー、牙、鉄)のディスクを獲得する。プレイヤーが同カードをトロフィー *trophy*(G5)や手札 *hand*(G6)としてとして獲得した場合を除き、該当カードはその列に残される。

- プレイヤーの部族民やディスクが不足した場合の処理は B4 を参照。
- 制限 **Limits**. 複数回分の成功値を得た場合も含め、各カードにつきプレイヤーが獲物をできるのは、各ターンに 1 回分のみである。従ってプレイヤーがゼニガタアザラン *harbor seal* の狩猟で 3 個の“1”の目を得た場合でも、獲得できる赤子は 3 個ではなく 1 個となる。
- 新大陸の赤子 **New World Babies**. マルクランド *Markland* とヴィンランド *Vinland* で誕生した赤子は、未割当部族民ではなく植民者 *colonist* となる(E2)。
- 暖期側での狩猟 **Warm Side Hunt**. 該当カードが山札 *Draw Deck* の右側に配置されている場合、“1”と“2”の目の双方が成功と見なされる。武器を使用して指定されたダイス目が“1”に変更された場合、これは通常の“1”と同様にカウントされる。これはトロフィーの獲得 *trophy-taking*(G5)や家畜化 *domestications*(G6)の際に、ゾロ目や三つ目が得られたかを判定する際に重要となる。
- 鉄鉱山での狩猟 **Hunting Iron Mines**. 鉄バイオームで狩猟が成功した場合、プレイヤーは鉄ディスクを 1 枚獲得する。プレイヤーが泥鉄鉱 *bog iron* での狩猟を成功させるためには、消耗アイコン *depletion icon* のイベント(D3)と同様の消耗を被らなければならない。またこのイベントの支払いを実施しないか支払えない場合、この狩猟は失敗となる。
- 凱旋 **Triumphant Return**. 新大陸以外のバイオームでの狩猟に成功したすべてのハンターは、担当プレイヤーの未割当部族民に戻される。該当バイオームの他のすべてのハンターは自動的に失敗となり、それぞれ同様に担当プレイヤーの未割当部族民に戻される。

例: 2 個のチューレ人 *Thule* と 3 個のチューニット人 *Tunit* が犬 *dogs* の狩猟を実施する。チューレ人のハンターの方が少ないため、最初にロールを実施して 1 ヒットを得、この狩猟を成功させた。チューニットは面目を失って自動的に居留地へと帰還された。この場合、彼らが犬を飼い馴らす試みも実施できない。

例(新大陸): チューニット人プレイヤーは暖期側の敵対的なヴィンランドに 3 個の植民者を配置している。この狩猟ロールは“2”, “2”, “6”の結果となった。このうち 2 個の“2”により成功となり、彼は 2 個の植民者と、2 枚のエネルギーと、1 枚の鉄を獲得した。しかし当初の 3 個の植民者はすべて死亡した(G0)。ここで彼が輸入品の剣 *imported sword* を所有していた場合、“6”の目を振り直すこともできる。また彼は鉄を消費して、植民者の犠牲を食い止めることもできる(F4)。

G5. プレイヤーのタブローへのトロフィー獲得 TAKING TROPHY CARDS INTO YOUR TABLEAU²⁹

枝角アイコン *antler icon* は、該当カードをトロフィー *trophy* としてプレイヤーのタブローに獲得できることを示している。該当カードに 2,3,4 個の空白ダイスが記載されている場合、狩猟ロールにおいて対応する 2 個、3 個、4 個のゾロ目のいずれかが発生した場合、該当プレイヤーは同カードを自身のタブローに追加する選択肢を獲得する。この場合、同カードを逆さにし、上側の枝角が見える状態で自身のプラカードの下に配置する。

²⁹ 過剰殺戮仮説 *Overkill Hypothesis* は、Dr. Paul Martin により提唱されている、アメリカ先住民のトロフィー獲得のための狩猟により、アメリカにおける更新世後期の大量絶滅が発生したという仮説である。

- 枝角アイコンにダイスが記載されていない場合、同カードは該当プレイヤーの手札に追加される(G6)。
- トロフィーの獲得に関しては、狩猟の成功は必要ではない。あるトロフィーに2個のゾロ目が指定されていた場合、どんなゾロ目でもこのトロフィーを獲得できる("1"のゾロ目である必要はない)。
- 絶滅 **Extinct**. 除去されたカードは乱獲されたものと見なされ、該当の列 Row に代わりのカードが配置される事はない(G7)。
- 発明と家畜 **Inventions and Domestications**. トロフィーとは異なり、獲得した I/D のカードは直接プレイヤーのタブローに追加されるのではなく、最初に手札へと送られる(G6)。
- 選択ルール: 橇 sled を持つプレイヤーがカード 9A(ヨーク岬の隕鉄 Cape York Meteorite) に対する狩猟ルールでゾロ目を得た場合、同カードをトロフィーとして獲得することができる。

注意: 「弱点」feet of clay を使用した場合を除き、アルファ Alpha のロール結果を"1"とする能力の結果により、1のゾロ目や三つ目、四つ目等が発生することもあり得る。同様に武器の自動変更によるダイス目の"1"も発生する。

例: 4個のセイウチハンター walrus-hunters のロール結果が"1"と3個の"4"となった。彼らには"4"の目を振り直す能力を持つ部族の娘が存在した。彼らはこの能力を使用して振り直しを行い、さらに1個以上のヒットを得て狩猟を成功させる選択肢があった。しかし彼らはこの能力を使用せず、3個のゾロ目の効果によりセイウチのトロフィーを獲得した。

G6. I/D カードの手札への獲得 TAKING I OR D CARDS INTO YOUR HAND <ADVANCED>

手札アイコン hand icon の記載されたバイオームは、プレイヤーの手札に獲得することが可能である。該当カードに2,3,4個の空白ダイスが記載されている場合、狩猟ルールにおいて対応する2個、3個、4個のゾロ目のいずれかが発生した場合、該当プレイヤーは同カードを手札に獲得する。該当カードにダイスが記載されていない場合、狩猟に成功した場合に同カードを手札に獲得する。

- 複数のゾロ目 **Doubles, Triples, Etc.** 狩猟ルールが失敗した場合でも、指定の2個、3個、等のゾロ目の結果が得られていれば、該当カードをプレイヤーの手札に獲得できる。
- 満杯の手札 **Full Hand**. 該当カードはプレイヤーの手札が上限に達している場合でも、手札に追加することができる。ただしこの場合、直ちに捨て札を実施し、手札上限を満たさなければならない(B2)。

例: 1個のアルファ Alpha と2個のハンターがジャコウウシ musk oxen の狩猟を試みる。アルファのロール結果は特殊能力による"1"の目が適用され、2人のハンターもそれぞれ"1"の目を得た。この狩猟は成功となり、またロール結果が3つゾロ目であったため、このカードは該当プレイヤーの手札に獲得された。彼らは同カードを長老アクション Elder Action(I2)を通じて、自身のタブローに追加することができる。このジャコウウシのカードは、生物多様性の掟 biodiversity rule(G7)に従って別のカードに置き換えられる。

G7. 生物多様性の掟 THE BIODIVERSITY RULE

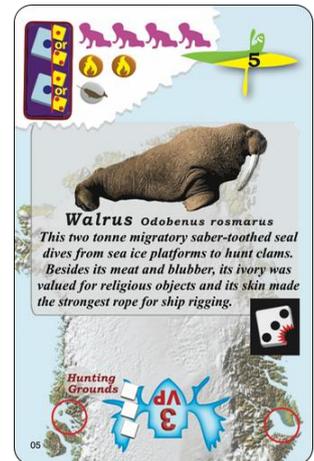
あるカードがトロフィー trophy(G5)として獲得された場合、同カードは置き換えられず、該当列のカードは1枚少なくなる。あるカードがプレイヤーの手札 hand(G6)に獲得された場合、該当列の同カードの場所は山札の一番上から引かれたカードと置き換えられ、同列のカード枚数は変化しない(サバイバリストバリエーション survivalist variant(C3)を使用している場合を除く)。生態系変化で置き換えられたカードはゲームから除外される(D1)。

- 日和見狩猟 **Opportunistic Hunt**. あるカードがプレイヤーの手札に獲得された場合、該当カードに配置されていた他の部族のハンターは、置き換えられたカードに対する狩猟を実施しても良い。(訳注:任意)

G8. 狩猟の例 HUNT EXAMPLE

ノース人 Norse プレイヤーが、北部グリーンランド North Greenland の寒期側に配置されたセイウチ walrus のバイオームでの狩猟を試みる。この海獣の狩猟を成功させるには、2個の"1"の結果が必要となる。彼との競合者は存在しない。

- フェイズ E (ハンター割り当て **Hunter Assignment**)。北部グリーンランドに到達するため、2 個のエネルギーを消費して 2 個のハンターをランク 6 (船乗り **Mariner**) に昇格させた。次に彼は残る 6 個の未割当部族民を、該当のセイウチカードに配置した。
- フェイズ G (狩猟ロール **Hunt Roll**)。彼は 6 個のハンターによる 6d6 のロールを実施した。結果は"1","2","3","4","4","6"となった。ロール結果の"1"は 1 個だけであるため、狩猟は失敗となり、"3"の結果を出したハンターがセイウチに殺された。
- 妻 **Wives**。仮にこのプレイヤーが **Krima** と婚姻した婿を持っていた場合、この海上狩猟では 2 個の"4"の結果が振り直しとなる。これにより 1 個でも"1"の結果が得られればこの狩猟は成功となるが、さらにハンターが死亡する結果が出ることもあり得る。
- 武器 **Weapon**。このプレイヤーがトグル鉞 **toggle-head harpoon**³⁰の技術を持っていた場合、"3"の結果が"1"と見なされ、この狩猟は成功となる (また該当のハンターも生き残ることになる)。これにより彼は 4 人の赤子と、2 個のエネルギー (脂身)、1 個の牙をそれぞれ獲得した。また 3 つゾロ目が発生しなかったため、このセイウチカードはこの列に残された。



H. 家畜 **DOMESTIC ANIMALS** (任意 ANY ORDER) <ADVANCED>

H1. 干草コスト **HAY COST**³¹

プレイヤーは自身のタブローに配置されている **D** カード(**B2**)に記載された **消費アイコン Depletion Icon(D3)**毎に、エネルギーディスク 1 枚か、長老 **Elder** 1 個のいずれかを 支払わなければならない。また同ターンに家畜の襲撃の被害を被った場合でも、プレイヤーはこのコストを負担しなければならない。

- 屠殺 **Slaughtering Animals**。この干草コストを支払いたくないか、支払う能力がない場合、該当の **D** カードを捨札にできる。該当カードにエネルギー値 **energy value** が記載されていた場合、これに指定されたディスクを獲得する(**B3**)。これにより得られたエネルギーは、このフェイズの終了後に利用可能となる。

H2. ミルクとスキール **MILK AND SKYR**³²

家畜の襲撃 **livestock raided(G1)**の被害を被った場合を除き、プレイヤーは記載された数の赤子を獲得する。プレイヤーはこの赤子を獲得するために、ハンターの割り当てや何らかのロールを実施する必要はない。

³⁰ 捕鯨 **Whaling**。ノース人がグリーンランドに上陸したのとほぼ同時期に、チューレ人の名も無き才能によりアザラシ狩りと草張りボートによる初の外洋捕鯨技術がアラスカに広まっていた。彼らはこの技術を用いて東回りに大西洋を渡り、12 世紀の末にグリーンランドに到達した。このチューレ人が捕鯨とアザラシ猟に使用していた鉞は、当時の世界で最も優れた技術が用いられていた。これは骨製の旋回式の穂先 (いったん皮膚に突き刺さると回転して抜けなくなる)、牙製の軸、穂先を支える骨製のソケット (木製のシャフトに据えられた)、軸の反対側に据えられた骨製の釣り合い錘、骨製の止め具で穂先に繋がれた綱など、およそ 22 個の部品で構成されている。穂先に繋がれた綱には 2 個の皮製の浮きが繋がれており、これはカヤックの後部デッキを覆う木製の留め具に繋がれていた。この鉞は、骨と木で作られた槍投げ器により投擲された。Wendell Oswalt, *Eskimos and Explorers*, 1979.

³¹ 干草 **Hay**。「いったい誰が、秋に刈り取った草を馬や牛が冬を越せるほどに十分な量を貯蔵しておくという、干草を考え出したのか分かっていない。今のところ分かっているのは、この技術はローマ帝国では知られていなかったが、中世のヨーロッパではどの村でも知られていたという事である。その他多くの欠くことのできない技術と同様に、干草は暗黒時代と呼ばれた時期の名も知られぬ人により発見された。干草史観によると、干草の発明は都市文明の重心を地中海盆地から北西ヨーロッパに移動させた決定的な出来事だった」Freeman Dyson, *Infinite In All Directions*, 2004.

³² スキール **Skyr** はアイスランドとグリーンランドの伝統的な、ヨーグルトを濾した飲物である。酪農製品はノース人に非常に好まれ、またアメリカ先住民との交易にも有用な商品だった。ジャレド・ダイヤモンドの著書「文明崩壊～滅亡と存続の命運を分けるもの」"Collapse, How Societies Choose to Fail or Succeed"では、著者はグリーンランドのノース人が彼らの酪農家畜を過大評価し、芝地を破壊して浸食を引き起こしたことがグリーンランド人の破局を招いたと主張している。

- アイスランドの防水羊毛 **Icelandic Waterproof Wool**. 羊 sheep の場合、プレイヤーは赤子と牙のいずれを獲得するか選択できる。
- 和平 **Pacification**. 敵対的な新大陸 **hostile New World** に駒を配置しているプレイヤーは場合、**F3** に従って牙 1 個を支払うことができる。(訳注: 該当の新大陸カードを平和面に裏返すことができる)

I. 長老アクションフェイズ **ELDER ACTIONS PHASE** (多神教徒先攻 POLYTHEISTS FIRST)

各プレイヤーは、1 個以上の長老 **Elder** を該当のランクに所有しており、指定された資源を支払うことができれば、以下の各長老アクション **Elder Actions** を実施できる。各長老はそれぞれターン毎に 1 回のみアクションを実施できる。長老アクションの実施に伴い、該当する長老自体を消費する必要はない。

- 手順 **Sequence**. すべての多神教徒のプレイヤーが先に(プレイの順番 **player order(A2)**)でアクションを実施し、次に同様に一神教徒のプレイヤーが(同様にプレイの順番)でアクションを実施する。プレイヤーは自身の各アクションの順番を任意に選択できる。

I1. 家畜化 **DOMESTICATION (RANK 2 ACTION, 多神教 POLYTHEISM)³³** <ADVANCED>

エネルギー1枚を消費し、手札から1枚の **D** カードを自身のタブローの部族の娘カード **Daughter Cards** の隣に追加する。

- 方向 **Orientation**. **D** と **I** のカードは、タブローに移動した際に紫テキストが上側となるよう 180° 反転して配置する。
- 一旦プレイヤーが一神教に改宗すると、もはや家畜化を実施できなくなる！

I2. 魔女狩り **WITCH-BURN (RANK 2 ACTION)³⁴**

エネルギー1枚を消費し、自身のタブローに配置された白色の長老 1 個を殺害する。殺害の対象となったすべての長老は、ヴァルハラ **Valhalla** へと送られる。

例(自死): プレイヤーは 1 個のみ長老(ランク 2)を所有している。長老アクションにおいて、プレイヤーはこの長老に対して追放を実施し、続いて洗礼 **baptism(I7)** を実施して自身を一神教に改宗させた。

I3. 追放 **BANISH (RANK 2 ACTION, 多神教 POLYTHEISM)³⁵**

エネルギーを 1 枚消費し、自身のタブローに配置された他部族の婿 **Husband** または長老の殺害を目的とする犠牲者ロール **Martyr Roll** を試みる。この対象となる長老は、伝道師 **Missionary** または代表者 **Representative** のいずれかとなる(**I5**)。

³³ 動物の家畜化 **Animal Domestication** は、キリスト教の発生以降ほとんど知られていない。ハプロタイプ法を用いたトナカイの骨の考古学的研究によれば、トナカイの牧畜は 1500-1800 年頃、世界で最も近年に発生したと考えられている。これはサーミ人に対する最初期のキリスト教の布教例である、ロシアの修道僧である **Tryphon** が 1533 年にラップランドの **Pechenga** に修道院を設立したのとほぼ同時期である。

³⁴ グリーンランドのノース人からの最後の記録 **Last Message** には、他人の妻を誘惑するために魔術を使用した男が火炙りにされたことが記載されている。魔女はキリスト教にとって中央の権威に対する個々の権威という、多神教的な概念を代表する危険な存在だった。むしろ魔術は競合する信仰体系というよりも、現代意識以前の意思決定の手法である。この理論に従えば、魔女は神秘的な声を聴いたり、何かに憑つかれたり、知らない言葉を話したり、子供が想像上の友達を持ったりといった、精神分裂病に近い逆行状態と考えられる。

³⁵ シャーマン **Shaman** は精神世界を司るランク 2 の長老である。彼は意識の芽生え以前にすべての人間が持っていた精神に踏み込むことができる存在である。シャーマンはチューニット文化では一般的な存在で、儀式や音楽、薬物などでトランス状態に陥り、予言を告げた(善意も悪意もある精霊からの助言として解釈された)。

- **犠牲者ロール Martyr Roll.** 自身の手札上限 *hand size*(**B2**)に等しい数のダイスをロールする。この結果の“1”の目の数に等しい数まで、伝道師、代表者、婿を合計で殺害する。
- **ノース人婿 Norse Husbands** の特別ルール。赤の婿は追放の効果を被らないが、この例外を除き、ノース人の婿も他の部族のタブローに配置されているものとして扱われる。従ってノース人の婿は、交渉の結果とサビニ襲撃 *Sabine raid* によってのみ除去される。これは有名なヴァイキングの略奪婚という風習を反映したもので、実際にはチューレ人や司教やチューニットのシャーマンの手の届かないノース人の居留地で異族婚が営まれているのである。³⁶

14. 職人 TOOL-MAKER (RANK 3 ACTION)

鉄を1枚消費し、自身の手札の **I** カード1枚を自身のタブローの部族の娘カード *Daughter Cards* の隣に追加する。

- **牙彫刻師 Ivory Carver.** チューニット人は鉄1枚に代えて牙 *ivory* を1枚消費することもできる。³⁷ (訳注: 第3版のチューレ人(両面)、ノース人(一神教)にも同様のアイコンが記載されているが誤記である)

例: プレイヤーは手札に遮光眼鏡 *slit goggle* の発明を所有している。このプレイヤーはハンターの1個を(エネルギー1枚を消費して)ランク3長老に昇格させ、この長老アクションにより眼鏡カードを自身のタブローに追加した(鉄1枚を消費)。これにより勝利得点を獲得し、また同カードの特殊能力の使用が可能となった。

15. 使者 EMISSARY (RANK 5 ACTION, 一神教 MONOTHEISM)

エネルギーを1枚消費し、自身のランク5長老の1個を他プレイヤーの長老カード *Elder Card* のランク1に配置する。この長老は多神教徒 *polytheist* のプラカードに配置されている場合は伝道師 *missionary*, 一神教徒 *monotheist* のプラカードに配置されている場合は代表者 *representative* と呼ばれる。伝道師は他プレイヤーを強制的に一神教 *monotheism*(**I6**)に改宗させる際に使用され、また少なくとも1個の代表者を所有していると追加のVPを獲得する(**J0**)。

- **交渉人 Diplomatic Chief.** プラカードに記載されているように、伝道師は宿怨防止の能力をもたらす。多神教のチューレ人 *Thule* に派遣されている伝道師(使者)は、海上狩猟に振り直しの能力を与える。

16. 改宗 PROSELYTIZE (RANK 2 ACTION, 一神教 MONOTHEISM)³⁸

³⁶ チューレ人とノース人の文化には奴隷が存在したが、奴隷制度 *Slavery* はグリーンランドではあまり重要ではなかった。実際、ヴァイキングによりグリーンランドへと連れ去られた奴隷は、その世代のうちに解放されていた。筆者の見解は、奴隷制度は不道德であるとともに、フロンティアにおいては許容できない人的資源の浪費なのではないかということである。誰もが自身の頭の中の神に仕えていた二分心の時代において、これと異なる利益のために強制される奴隷制度は存在することができず、これに反するような思考はまだ発明されていなかった。コルテスとピサロが二分心の文明を隷属させたように、おそらく人々の大半が自意識を持つようになってから奴隷制度は始まったのだろう。二分心の世界においてただ一人自意識を持つ男のハリウッドのコメディ映画として、「ウソから始まる恋と仕事の成功術」『*The Invention of Lying*』の視聴をお勧めする。

³⁷ 二心論 *Bicameral Theory* においては、今日の芸術の重要性は、音楽、詩歌、彫像などの芸術がさらに重要だった時代の痕跡であることに起因すると考えられている。このような時代とは、すべての人々が疑いなく自身の内面で神の声を聴いていた二心の時代を指しているわけではない。これは神の声が聞こえなくなった過渡期を指しており、怯える人々には神々の言葉を再び彼らへと導く麻薬、詠唱、身につけられる偶像など必要となったのである。この沈黙の危機は、自然選択よりもむしろ、自己参照言語の使用の増大により引き起こされた可能性が高い。チューレ人とノース人の芸術は機能的で精緻さや装飾に乏しく、これらの文化は疑いなく意識備えていた。しかし特徴的な「飛ぶ熊」*flying bears*(チューニット人のプラカードに描写されている)に見られるように、顔のない切株状の腕を持つ人間の立像と、写実的な鳥状女性の立像が見られるようなチューニット人の彫刻は、彼らの文化が意識を持までの移行期にあったことを示している。あなたはこの理論についてどんな考えを抱くかは知らないが、私は人間が幻覚剤、アルコール、リズム、音楽、そして偶像に魅力を感じることに、これに代わり得る説明を耳にしたことはない。Julian Jaynes, 『神々の沈黙～意識の誕生と文明の興亡』 *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1990.)

³⁸ 3つの文化のいずれも、グリーンランドに到達した時点では多神教徒だった。赤毛のイエーリック *Erik the Red* の息子のレイフ *Leif* は、西暦999年にキリスト教に改宗し、またその後まもなくグリーンランドにもキリスト教の司教が置かれた。グリーンランドで発見され

プレイヤーがランク 2 の長老と、他のプレイヤーの多神教徒 **polytheist** のプラカードのランク 1 に最低 1 個の**伝道師 Missionary** キューブを所有している場合、エネルギー 1 枚を消費して**犠牲者ロール Marty Roll(13)**を実施する。1 個でも“1”の目が得られた場合、このフェイズの最後に該当プレイヤーを永久に一神教徒 **monotheism** に改宗させる(伝道師を含め、すべての長老のランクを維持したままカードを裏返す)。

- **制限 Limits.** プレイヤーは自身の伝道師が同ターンの最初から現地に配置されていた場合のみ、改宗の試みを実施できる。またプレイヤーは同じ伝道師を用いて、複数回の判定を実施できる。以下の例を参照。

例: キリスト教徒のプレイヤーが 3 個のランク 2 の司教 **Bishop** と、2 個のランク 5 侍祭 **Acolyte** を所持している。伝道師アクションにより、プレイヤーはエネルギー 2 枚を消費して 2 人(の侍祭)を相手プレイヤーのプラカードのランク 1 伝道師に送り込んだ。次のターンの長老アクションは、相手の多神教徒が先攻となる。彼は自身のシャーマンを用いて伝道師たちの追放を試み、“1”と“2”のロール結果を得た。これにより 1 個の伝道師が殺害された。続くプレイヤーのアクションにおいて、同プレイヤーの 3 個の司教長老がそれぞれ 1 枚のエネルギーを消費し、生き残った伝道師を使用して改宗の試みを実施した。このプレイヤーの手札上限は 1 であるため、各ロールでダイス 1 個が使用される。

17. 洗礼 BAPTISM (VOLUNTARY CONVERSION, 多神教 POLYTHEISM)³⁹

各プレイヤーのプラカード Placard は両面が存在する。ゲームは多神教徒面で開始するが、自身の長老アクションフェイズにおいて自色の長老をまったく所有していない場合、プレイヤーは資源の消費なしで、永久的に一神教徒面に切り替える事ができる。この変更は勝利条件にも関わる(J 章)。

J. ゲームの終了と勝敗 GAME END & VICTORY

本ゲームはイベントデッキ Event Deck の最後のカードが引かれたターン、またはどちらかの列で暖期と寒期の双方のカードがなくなったターンの終了時に終了する。以下に従って勝利得点 Victory Points(VP)を計算する:

- **トロフィー Trophy VP (多神教徒 polytheism 限定).** プレイヤーのタブローに配置された各カードのトロフィーアイコン **trophy icon(G5)** に記載された VP を獲得。プレイヤーがゲーム終了時に一神教徒である場合、トロフィーは残されるが(部族の一神教徒から異教時代の風習として飾られる)、そこから VP を獲得することはできない。
- **資源 Resource VP (一神教徒 monotheism 限定).** 牙 ivory 毎に 1VP, 鉄 iron 毎に 2VP を獲得。プレイヤーは自身のタブローに配置されている鉄または牙の価値を持つ各カードを、**B3** の手順で各資源に交換し、VP を獲得することができる。プレイヤーがゲーム終了時に多神教徒である場合、同プレイヤーはこれらの VP を獲得することができない。
- **人口 Population VP.** ヴァルハラ Valhalla 以外に配置されている自身の**部族民**毎に 1VP を獲得。ゲーム終了時に各新大陸カード New World Card が寒期側に配置されている場合、該当カード上の植民者 Colonist はそれぞれ 2VP となる。⁴⁰

たノース人の異教の遺物は、石蝕石に彫刻されたトールのハンマー Thor's hammer ひとつだけである。イヌイットはモルダビア人伝道師により、1750 年代にキリスト教徒に改宗した。チューニット人は、伝道師たちが彼らの言葉を理解する前に死に絶えてしまったのである。

³⁹ 多神教 Polytheism. 信仰する神がひとつの文化と多数の文化の間には、どのような違いが生じるだろうか? 二心論によれば、人間に意識が生まれた際に、彼らは亡くなった権威ある人物からの幻視的な助言を含む、頭の中の思考と言葉のストリームを、神の現れとして解釈したのである。これは自意識の出現以前の、無意識のうちに意思決定にいたる方法でもあったため、これに至るのは自然な流れだった。このような神々は、個人的かつ主観的な権威者だった。しかし社会を築くためには、究極的な中心的権威者を含む、客観的な価値観と権威を遵守することが必要となる。中心的権威者は十戒や異文化に真実を広める伝道師などにより、ときに主観的価値観とは矛盾する客観的な道徳に導くのである。こうしてユダヤ=キリスト教は驚くべき速さで世界中に広まったのである。

⁴⁰ このルールは、現代の小氷期がアメリカとカナダの大部分が氷床に覆われるような深刻な氷河期へと発展した結果、グリーンランドの住民たちがアメリカ大陸の中央部へと植民した可能性を反映している。

- **民主 Democratic VP.** ゲーム終了時に他プレイヤーのプラカード Placard に 1 個以上の代表者 *representative (I5)* を配置している各プレイヤーは、該当するプラカード毎に 4VP を獲得(これらは「シング Thing」と呼ばれるグリーンランド社会の独特な議会のメンバーとなる)。⁴¹
- **同点 Ties.** VP が同点である場合、鉄を多く持つプレイヤーが勝者となる。同数の場合は引き分けとなる。

例: ゲームが終了した時点で、南部グリーンランド *South Greenland* は完全に寒期側に移行していた。多神教徒のノース人 *Norse* は、鯨のトロフィーにより 5VP を獲得した。また彼らは 4 個の未割当部族民と、1 個の長老と、ヴィンランド *Vinland* に 3 個の植民者を所有しており、この植民者は 2 倍得点となるため合計 11VP を獲得した。これにより合計得点は 16VP となった。一神教徒のチューレ人 *Thule* は、2 個の鉄と 2 個の牙を所有しており、6 点の資源 VP を獲得した。また彼らは 11 個の未割当部族民、5 個の長老を所有しており、この長老のうち 1 個はチューニット人 *Tunit* のプラカードに配置された代表者であるため追加で 4VP を獲得した。これら合計で 26VP となる。一神教徒のチューニット人は、鉄 5 個、牙 2 個、部族民ヴァルハラ外の部族民 12 個により、合計 24VP を獲得した。

Tip: 相手プレイヤーが所有するトロフィーで大差をつけていた場合、一神教に変更し、彼に伝道師を送り込んで改宗させることを考慮せよ。また他の劣勢プレイヤーが一神教徒に変更してきた場合、互いの長老カードに代表者を送りあうことにより、両者とも 4VP を獲得できる。

J1. 絶滅 EXTINCTION

プレイヤーの部族民がすべてヴァルハラ *Valhalla* に送られた場合、該当プレイヤーは得点なしとなり、次の世界的な温暖期に発見されるだろう遺物だけを残してゲームから脱落する。しかし婚姻状態にある同プレイヤーの部族の娘は、ゲームに残される。⁴²

K. ソリティアバリエント SOLITARE VARIANT 「部族の娘のサーガ」(BY JON MANKER/PHIL EKLUND)

男性のハンターは家に肉を持ち帰ってきたかもしれないが、多くの長期的な展望や意思決定は女性により下された。このバリエントにおいては、プレイヤーは本ゲームに収録されている 10 人の部族の娘のひとりの役割をプレイすることになる。プレイヤーのゴールはゲーム終了時に少なくとも 3 人の家母長(プレイヤーの王朝の指導者)を生き残らせることである。本バリエントは以下の変更点を除き、サバイバリスト *survivalist (C3)* のルールを用いてプレイされる。

- **部族の娘 Daughters と家母長 Matriarch.** プレイヤーは未割当部族民、アルファ、長老については、担当部族色の通常の初期配置に従う。これらは男性である。プレイヤーは他の色のミープルを女性として使用する。これらは部族の娘または(K6 に従って長老 *Elder* に昇格した場合は)家母長となることができる。

⁴¹ シング *The Thing* は貴方の義母と犬樞犬を掛け合せたような、ハリウッド映画(訳注「遊星からの物体 X」)の事ではない。ノース人のグリーンランド社会は、物々交換とセイウチの牙を通貨とする市場経済に基づいた、首長たちの緩やかな連合体として組織されていた。またこの氏族同士の対立により生じる社会的な犠牲者を減らすため、「シング」と呼ばれる立法と裁判のための集会が開催されていた。グリーンランドのノース人社会の「シング」は途絶したが、この組織はアイスランドでは残されており、今日まで続く最古の議会として知られている。

⁴² 西暦 1350 年代に西居留地 *Western Settlement* が飢餓に襲われ(また牙の猟場も奪われた)、1369 年に最後の王室交易船が沈むと、ノルウェー王はグリーンランドに対する関心を失った。その後 1381 年、1382 年、1385 年と 1406 年に、それぞれ「偶然に」民間船が東居留地に上陸した記録が残されている。王室の独占権に対する起訴を免れるため、これらの船長は「悪天候で漂着した」と主張している。1406 年(訳注?)には、私掠船が 1408 年に *Hvalsey* 教会で行われた結婚式の記録を持ち帰り、これがノース人社会に関する最後の文献記録となっている。1607 年にはデンマークとノルウェーによる救援隊が実施された。しかし時期を逸していたうえに、東居留地がグリーンランドの東海岸に存在するという尤もな誤解から、間違った地点を捜索してしまった。彼らはイヌイットと遭遇し、これがノース人の末裔であると推測した。実際のグリーンランドのノース人社会の最後は不明であるが、彼らが必死にヴィンランドに移住しようとしていたであろう事は考えられる。

K1. 初期配置 SETUP

- 文化 Culture.** 10 枚の部族の娘からランダムに 1 枚を選択する。プレイヤーはこの娘に対応する文化と色を使用する。
- 初期配置 Setup.** Greenland のランダムな 10 枚のイベントカードを用いた通常の手順(C 章)で Greenland を準備し、プレイヤーの文化のみをタブローに配置するが、自身の部族の娘を表すため使用しないプレイヤー色の部族民(海のサーミ人 **Sea Sami** が登場しないのであれば青色)を用意する。初期配置では青色の 2 個の部族の娘を、自身の娘カード上に配置する。
- 長老 Elders.** 初期配置の 6 個はすべて男性であるが、ゲーム中に女性に入れ替わる可能性がある。

例: プレイヤーはヴァイキング娘である **Birgitta** を引き当てた。このプレイヤーの初期配置は、5 個の赤ミープル(および白色のアルファ **Alpha**)と自身の部族の娘を表す 2 個の青ミープルとなる。

K2. イベント EVENT

ゲームの最初のイベントは無視する。オークションが記載されている、これのみ実施する。各イベントには、以下の追加効果が適用される:

- 大量死 Decimation(D2).** 部族の娘はこの人口にカウントしない。このイベントでプレイヤーが人口を失う場合、長老の損失は可能な限り家母長の 1 個に適用しなければならない。これに加えて、残る家母長の半分(特殊能力がなければ切り上げ)は、プレイヤー部族の色に置き換えられる。
- エネルギーEnergy/長老の消耗 Elder Depletion(D3).** 何らかの(家母長ではない)長老が放逐された場合(消耗に必要なエネルギーが用意できない等)、この損失 1 個につき女族長か部族の娘を 1 個除去しなければならない。
- 長老の死 Elder Die-off.** プレイヤーが女族長 **chief matriarch**(ランク 1)を所有している場合、プレイヤーはロール結果に代えて死亡する長老を選択することができる。しかしプレイヤーは必ず 1 個の長老を死亡させなければならない(代わりとなる長老が存在しなければ、これは選択できない)。プレイヤーは自己犠牲により族長を死亡させることもできる。
- オークション Auction.** 交易船のすべての商品の価格は牙 2 個、プレイヤーが **Peepeelee** か **Birgitta** である場合は牙 1 個となる。

K3. 狩場の決定 DETERMING HUNTING GROUND

- 狩場行 Hunt Row.** プレイヤーが女狩猟頭 **hunt chef matriarch**(ランク 4)を所有している場合、プレイヤーが狩場行を決定することができる。その他の場合はランダムに決定する: **1,2,3 = ホーム行**、**4,5,6 = 非ホーム行**(移動な手段の許容量までは非ホーム行に、祖分はホーム行へ)。プレイヤーの(アルファ **Alpha** を含む)すべてのハンターは、家母長のシャーマン、職人、船乗り(K4)による再割当てを除き、この指定行で狩猟を実施しなければならない。
- 狩猟バイオーム Hunt Biome.** プレイヤーが追跡者 **tracker/侍祭 acolyte**(ランク 5)の家母長を所有している場合、プレイヤー自身が狩猟行 **hunt row** の中から狩猟を実施するバイオーム(複数可)を決定することができる。その他の場合、ダイスを 1 個ロールして新大陸 **New World** を起点に右方向の順番に対応するバイオームが狩猟の対象となる。間隙は無視し、カードの枚数より大きな目が出た場合は再ロールを実施する。

例: **South Greenland** が狩猟行となった。このプレイヤーは追跡者の家母長を所有していなかったため、**1d6** をロールする。結果は **5** で、**Vinland** から 5 枚目のカードを確認する。南列 **South Row** の暖期側のカードは 4 枚のみであったため、このロール結果により寒期側の左端のカードが選択された。ここでプレイヤーが追跡者の家母長を所有していた場合、南列のカードを選択することも、望むようにハンターたちを分割することもできた。

K4. 狩猟の再割当て HUNTING REASSIGNMENTS

- a. **家畜化可能動物 Domesticable Animals.** プレイヤーがシャーマン家母長 **shaman matriarch** (ランク 2) を所有している場合、ホーム行に存在する家畜化可能動物のひとつに対して、任意の数のハンターを再割当てすることができる。
- b. **発明 Inventions.** プレイヤーが職人家母長 **artisan matriarch** (ランク 3) を所有している場合、ホーム行に存在する発明品 (複数可) に対して、任意の数のハンターを再割当てすることができる。
- c. **新大陸 New World.** プレイヤーが船乗り家母長 **mariner matriarch** (ランク 6) を所有している場合、Mrarkland と Vinland のいずれかに対して、任意の数のハンターを再割当てすることができる。また Vinland と Markland の間で、相互に任意の数の植民者を移動させることができる。
- d. **アルファ Alpha.** プレイヤーがし狩猟頭家母長 **hunt chief matriarch** (ランク 4) を所有している場合、自身のアルファを任意の場所に再割当てすることができる。
- e. **部族の娘の割当て Assin Daughters.** すべてのハンターの割当てが終了したのちに、プレイヤーは部族の娘をそれぞれ同様に狩猟に割当てることができる (ただし新大陸へは不可)。プレイヤーは部族の娘をバイオーム毎に 1 個のみ割当てることができる。これらの部族の娘は実際に狩猟に参加するわけではなく、生まれた赤子の父親がどのハンターであるかを示すために配置される(K5)。
- f. **部族の娘の長老への昇格 Promote Daughters as Elder.** あるハンターを長老に昇格させるのと同様に、プレイヤーは部族の娘を昇格させることができる。このような長老は家母長 **matriarch** と呼ばれ、男性と区別するために青色 (海のサーミ人でプレイしている場合は他の色) の駒が使用される。注意: プレイヤーは最後の部族の娘を家母長に割当ててすることはできない。プレイヤーは常に 1 個の部族の娘を狩猟に割当てて必要がある。

K5. 狩猟ロール ROLL FOR HUNT

- a. **女兒 Baby Daughters.** 部族の娘が配置されているバイオームにおける狩猟で誕生した赤子毎に、プレイヤー色の新たな女兒 **baby daughter** を 1 個追加する (ヴァルハラ **Vahalla** から青ミープル 1 個を用意する)。これらはプレイヤーの部族の娘カードに配置される。

例: プレイヤーはズキンアザラシ *hooded seal* にハンター 5 個と部族の娘 1 個を割当てた。プレイヤーはこの狩猟に成功し、部族民の赤子 2 個と女兒 2 個を獲得した。

K6. 長老アクション ELDER ACTIONS

使者 **Emissary**, 改宗 **Proselytize**, 追放 **Banish** の各長老アクションは実施できない。

- a. ~~長老の昇格 **Promote Elder.** ハンターを長老に昇格させる代わりに、プレイヤーは部族の娘を昇格させることができる。このような長老は家母長 **matriarch** と呼ばれ、男性と区別するために青色の駒が使用される。~~
- b. **魔女狩り Witch-Burn.** プレイヤーはシャーマン **Shaman** (及びその他の長老) なしで、これを実施することができる。プレイヤーが長老を殺害したい場合、エネルギー 1 枚の消費に代えて、所有する家母長の数に等しいエネルギーを支払わねばならない。

K6. 得点 SCORING

ゲームは J 章に従って終了する。通常のルールに従って得点を計算するが、勝利するためには最低 3 個の家母長 **Matriarchs** が必要となる。

L. 協力プレイバリエーション CO-OP VARIANT (ソロプレイ可) - 「グリーンランドのナチ」 (BY JON MANKER/PHILL EKLUND)

「グリーンランドのナチ」**Nazi Greenland**⁴³は私の創作かと思うかもしれないが、一見関係がなさそうなグリーンランド史上の事実インスピレーションを受けて制作された:

氷晶石 Cryolite. 中部居留地 **Ivigtût** のノース人たちは、水に落とすと姿が見えなくなる奇妙なガラス鉱物に注目したことだろう。彼らは知るすべもなかったが、彼らが居留地としていたのは **1987** 年に操業を停止するまで、世界で最も貴重な氷晶石の産地である **Ivigtût** 鉱山のまさにその場所であり、氷晶石は世界で初めて枯渇するまで採掘された鉱物資源となった。ヴァイキングは文字通り金鉱の上に座っていたのである。問題は彼らが氷晶石の利用法を知らなかったことである。

小氷期 The Little Ice Age (LIA) はノース人にグリーンランドを放棄させ、また **17** 世紀と **18** 世紀に送られた救援の探検隊をもまた流氷、壊血病、叛乱により無為に終わった。植民地との連絡が途絶えたにもかかわらず、欧州ではデンマークとノルウェーの政治家たちが依然としてグリーンランドの領有権を主張していた。**1733** 年には小規模な派遣団と捕鯨のための役職が設立されたが、**1782** 年の布告では、イヌイト **Inuit** を都会化することや、贅沢品の売買により彼らの生活を混乱させることを禁止する布告がなされた。以後は第 **2** 次世界大戦まで、グリーンランドは孤立した保護領に止まっていた。

半貴金属 Semi-Precious Metal. しかし話は第 **2** 次世界大戦の前にさかのぼる。**Jewett** 教授は **1883** 年に **Ohio** の **Oberlin** の講演で、ドイツの化学者からもたらされた輝く金属のサンプルを公表した。これはアルミニウムであり、当時は金、銀、プラチナよりも高価な物質だった。その価値は希少性ではなく—アルミニウム鉱石は地殻中では最も一般的な鉱石である—純粋なアルミニウムの精錬には非常な高温と高価な材料が必要とされるという点にあった。**Jewett** 教授は、誰かが安価にアルミニウムを精錬する秘密を解き明かせば、彼は世界に大きな恩恵をもたらすだけでなく、大金を手にするようになるだろうと語ったのである。

優秀な学生 Gifted student. この聴衆の中には、弱冠 **17** 歳の学生である **Charles Hall** が含まれていた。彼は裏庭の自家製オーブンを駆使し、**5** 年ほどでグリーンランド産の奇妙な鉱物を触媒にすることで、アルミニウムを電解精製できることを発見した。**Hall** は資金を得て **Alcoa** 社を興し、(予言通り)莫大な財産を得て、そのすべてを慈善団体に寄付した。そして第 **1** 次世界大戦では、ドイツは安価な **Alcoa** 製のアルミニウムを用いて、航空機とツェッペリン飛行船を生産していた。この強力かつ軽量で腐食しにくい金属は、大空と宇宙を征服するための切符となるのである。

グリーンランド・レジスタンス Greenlander Resistance. デンマークは **1940** 年 **4** 月にナチ率いるドイツに占領され、グリーンランドは占領された国の占領されていない領土となった。突然、この島は **USA**、英国、カナダ、ノルウェー、ドイツからの獲得競争にさらされることとなった。地元のイヌイトとデンマーク人の猟師たちは、ナチが氷晶石鉱山に上陸して占領することを防ぐため、犬橇のパトロール隊を組織した。このパトロールは、**Sabine** 島でナチの秘密気象観測所を発見し、彼らの犬チームを失いながらも **Eskimonaes** の基地に帰還。ナチにより **Eskimonaes** が破壊されたのちも、犬橇や食料、その他の装備を失った状態で **650km** を踏破して帰還。本バリエントは、このグリーンランド・レジスタンスの逸話から着想を得たものである。

⁴³ **NAZI** は **1933** 年にドイツで権力を握った政党である **Nationalsozialismus** (国家社会主義党) の略称である。すべての社会主義と同様に、ナチのイデオロギーは個人の利害は「社会」に従属するものと考えていた。「従って、各個人はその所属する国家の存在に比べれば、自身の自我は重要ではないということを認識する必要がある。なにより国家の意思とその統一は、個人の精神と意思の自由よりはるかに価値があるのである」 **Adolf Hitler, 1933.**



Ivittuut の氷晶石鉱山。1940 年撮影 (USCG のパブリックドメインより)

L1. サバイバリストゲーム A SURVIVALIST GAME

各プレイヤーはグリーンランドの伝統的部族をグリーンランドの沿岸警備を担当する各文化混成の犬樞チームとスキー部隊として使用する。また補給船は USA とカナダから来航するブラックマーケットの闇商人を表すことになる。本ゲームは 1937 年に開始され、1 ターン 1 年として 1945 年まで続く。プレイヤーは本ゲームをサバイバリストゲーム *Survivalist Game* (C3) としてプレイすることに加えて、以下のルール修正が適用される:

L2. 初期配置 SETUP

本ゲームは C 章に従って初期配置されることに加えて:

- 南北列 North & south Rows.** Markland と Vinland を含むすべてのバイオームを、暖期側に代えて寒期側に配置する。Markland と Vinland を最も山札に近い位置に配置する。南列の Vinland の次には沼鉄鉱 bog iron (バイオーム #23) を配置する。残りのカードはランダムに配置する。
- 初期オレンジディスク Starting Orange Disks.** 各プレイヤーは 4 枚のみエネルギーを所持して開始する。
- 宗教 Religion.** すべてのプレイヤーは一神教面 Monotheist で開始する。
- ナチの燃料集積所 Nazi Oil Depot.** ナチ Nazis の集積所として、プレイヤー毎に 3 枚のエネルギートークンを除けて配置する。一人プレイの場合、ナチは 8 枚のエネルギーを持つ。各プレイヤーの薪の腐敗による上限は小さくなるが、ナチ側の制限はない。ナチの集積所が増加すれば、プレイヤー側が使用できる資材が減少することになる。
- イベントデッキ Event Deck.** イベントデッキのカードは 10 枚ではなく 8 枚となる。(プレイヤーが難易度を上げたい場合、イベントデッキのカード枚数を減らすこと)

L3. イベント EVENTS (プレイ順 PLAYER ORDER)

- 地球寒冷化 Global cooling:** 本イベントは地球温暖化に変更される。これが発生する毎に、Markland と Vinland から順に南北それぞれ 1 枚のカードを暖期側に移動する。

注意: 2 回目の温暖化の対象には沼鉄鉱 Bog Iron のバイオーム=氷晶石鉱山が含まれる。

- b. 性病による大量死 **Venereal Disease Decimation**. (♀アイコン) このイベントは、性病の対象を示す色のプレイヤーに、ゲッベルスの電撃プロパガンダ **Goebbels propaganda blitz(L8)**を引き起こすものに差し替えられる。
- c. **オークション Auction**: すべての輸入品の価格は **2** に変更される。プレイヤーは牙と鉄のディスクを任意に組み合わせてこれを支払う。あるターンに交易品が相乗しなかった場合、U ボートにより沈められたことを意味している。

L4. ハンター割当てフェイズ **HUNTER ASSIGNMENT PHASE** (プレイ順 **PLAYER ORDER**)

- a. **交渉 negotiations** と **攻撃 attacks** は不可。新大陸 **New World** を除き、各プレイヤーは同じバイオームにハンターを割当ててはできない。
- b. **ホームランド Homeland** の制限は適用。プレイヤーは南部または北部のグリーンランド社会に所属している。
- c. **スキー部隊 Ski Troops**. **Geala** (海のサーミ人 **Sea Sami** の娘) と結婚しているプレイヤーは **sleds(E1)** を使用できる。
- d. **長老の昇格 Elder Promotion**. プレイヤーは通常のコストを用いて、他のプレイヤーのプラカードに対して自身の長老の昇格を実施することができる。
- e. **永続割当て Permanent Assignments (E4)** は通常のコスト。コロニーの放棄を含め、例外なし。
- f. **各部族の娘 Daughter** はナチ支配下の村を表す。ある娘が未婚の状態にある場合、彼女はナチの捕虜と見なされ、その特殊能力は利用できない。⁴⁴ 武将(ランク 4)を持つすべてのプレイヤーは、**サビニ襲撃 sabine raid (G1)** に割当てることにより未婚の娘の奪回を試みることができる。これが成功した場合、該当プレイヤーのミープルを夫 **Husband** として配置する。

L5. 狩猟ロール **ROLL FOR HUNT** (ハンター順 **LEAST HUNTER ORDER**)

プレイヤーは犬樞警備隊を用いて、ナチの活動を妨害しながら拠点に食料を持ち帰らなければならない。

- a. **ナチは何処にでもいる Nazis Everywhere**. ナチの脅威は、消耗の増加として反映される。新大陸を含め、各バイオームでは指定されているすべてのダイスアイコンに加えて、(既に存在する場合を除き) **3** と **6** の流血ダイスが追加される。このためすべての狩猟ロールにおいて、(可能な再ロールを適用したのちに) **3** か **6** の結果となったダイス毎に部族民 **1** 個が殺害される。
- b. **コマンド作戦 Commandos**. 該当部族に司教の長老(ランク 2. レジスタンスの精神的支柱を表している)が存在する場合、各狩猟ロールの **2** の結果毎にナチからエネルギー **1** 枚を奪うことができる。
- c. **弾薬ルール The Bullet Rule**. 鉄は弾薬を表している。プレイヤーは狩猟ロールの**実施前**に、鉄 **1** 枚を支払うことができる。これを実施した場合、該当するコマンド作戦は武装によりダイス結果で **2** と **3** を得るごとにナチからエネルギーを奪うことができる(銃撃戦が激化により、**3** の結果ではハンター死亡の効果も適用される)。
- d. **アルファ作業者 Alpha Sappers**. 本ゲームはサバイバルゲーム(C3)であるため、狩猟において各アルファには **1** ではなく **2** の結果が自動的に適用される。これはゲーム開始時にはすべてのバイオームが寒期側に配置されているため、彼らが狩猟にでは役立たずであることを意味している。しかし彼らはナチを仕留めるうえでは極めて優秀である。またこれはグリーンランドが温暖化すれば、彼ら作業者は有能なハンターとなることも意味している。
- e. **氷晶石鉱山 The Cryolite Mine**. ナチの最重要目標は氷晶石鉱山である。プレイヤーが沼鉄鉱 **bog iron** での狩猟に失敗したターンごとに、ナチはプールから **4** 枚のエネルギーを獲得する。

L6. 家畜 **DOMESTIC ANIMALS** (任意 **ANY ORDER**)

⁴⁴ 本ルールはアイルランドがソビエト連邦に占領される Tom Clancy の小説『レッド・ストーム作戦発動』*Red Tide Rising*(訳注: “*Red Storm Rising*”の誤記と思われる)にインスパイアされたものである。

家畜は通常通り、本フェイズにエネルギーを消費し、何らかの利益をもたらす。

- a. **即座の家畜化 Instant domestication.** プレイヤーが何らかの家畜を得た場合、直ちに自身のタブローに配置する。長老アクションは不要である。

注意：本バリエーションでは家畜の襲撃 *Livestock Raids (G1)* は使用しない。

L7. 長老アクション ELDER ACTIONS (任意 ANY ORDER)

- a. **交易市 Trade market.** 長老アクションフェイズ *elder action phase (I)* の開始時において、各プレイヤーは牙、エネルギー、鉄を希望する任意の組み合わせで交換することができる。プレイヤー同士で交換可能となるのは、この機会のみとなる。
- b. **禁止長老アクション Forbidden elder Actions.** 改宗、魔女狩り、家畜化、洗礼、追放の各アクションは使用できない。
- c. **使者 Emissary** は、このフェイズではなくハンター割当て *hunter assignment (L4)* において、任意のプレイヤーのプラカード上の共同体作業 *community work (E3)* が認められている長老に対し、自身の未割当ハンターを昇格させることにより実施される。

L8. ゲームの終了とゲッベルスのプロパガンダ攻勢 GAME END AND GOEBBEL PROPAGANDA BLITZ

ゲームはイベントカードの山札が尽きて、新たなイベントカードを引くことができない時点で終了する。この場合最後のイベントとして、ゲッベルスのプロパガンダ攻勢 *Goebbel Propaganda Blitz* が実施される。

- a. **ゲッベルスのプロパガンダ攻勢 Goebbel Propaganda Blitz.** このイベントが発生した場合、プレイヤーは自身の持つ未婚の部族の娘（これは未だナチに占領されている集落を表している **L4f** 参照。）の数に等しいダイスをロールする。婚姻済みの娘はこれには含まない。プレイヤーが解放された集落を **1** 個も所持していない場合でも、ダイスを **1** 個ロールする（訳注：解放の集落の誤記か？）。
- b. **降伏 Surrender.** ロール結果のうち最も低い結果を適用する。この結果が自身の手札サイズ *hand size (B2)* より大きい場合、このプレイヤーはナチに降伏してゲームから脱落する。
- c. **降伏の効果 Surender Effects.** 該当するプレイヤーはゲームに敗北する（全てか無か、である）。

L9. 勝利条件 VICTORY CONDITIONS.

ゲーム終了 *end of the game (L8)* の時点において、プレイヤーは以下の **3** 件の条件のうち最低 **2** 件を達成していなければならない：

- a. **グリーンランド近代化による勝利 Modern Greenland Victory.** 現代的な独立国家に発展するためには、グリーンランドの各文化が、それぞれ少なくとも未割当ハンター **1** 個とタブローに発明と輸入品を合計で以上 **2** 個所持している必要がある。
- b. **アメリカ介入による勝利 US Intervention Victory.** プレイヤーは戦いを選ぶ代わりに、国を脱出してナチとの戦いをアメリカ軍に委ねた。各文化は新大陸 *New World* に最低 **6** 個の部族民を配置している必要がある。
- c. **ナチ敗北による勝利 Nazi Defeat Victory.** ナチのエネルギーが尽きた場合、彼らは氷晶石鉱山とこの島から撤退する。⁴⁵

⁴⁵ 現代のグリーンランド *Modern Greenland*. 奇跡的に、デンマークは前後もグリーンランドの支配権を保持した。貿易の解放と空港の設置は、この島の住民に国際的な自立感をもたらした。グリーンランドは **1979** 年に自治権を獲得し、**2008** 年の住民投票では自治法に賛成票を投じた。今日、デンマーク政府は外交、防衛、金融政策の支配権を保持しており、また年間 **34** 億 *DKK* の補助金を提供しているが、これは徐々に削減されてゆく予定である。グリーンランドは、未だ世界で最も社会主義化された国家のひとつである。

M. グリーンランド・シナリオモジュール **GREENLAND SCENARIO MODULE (BY JON MANKER)**

本ルールは、特定の文化に有利不利を与える非対称な設定を含め、プレイヤーに新たな挑戦を提供するものである。またこれは本ゲームに関する知識に隔たりあるプレイヤー間で、ハンディキャップとして用いることもできる。

M1. 史実のグリーンランド史 **THE REAL GREENLAND STORY**

グリーンランドの初期設定を、より詳細に反映したものである。

初期設定 **SETUP**

北列の極相: Markland, 5, 13, 1, 12, 0, 8

南列の極相: Vinland, 0, 3, 4, 7, 6, 5

北部山札から **4, 6, 11, 15** を取り出しておく。残りの北部山札をシャッフルし、山札を作成する。その後に取り除いておいたカードのみでシャッフルし、これを山札の上に重ねる。

南部山札から **9, 13, 15** を取り出しておく。残りの北部山札をシャッフルし、山札を作成する。その後に取り除いておいたカードのみでシャッフルし、これを山札の上に重ねる。

初期の未割当ハンター(アルファ以外)。ノース人 **Norse** 4 個、海のサーミ人 **Sea Sámi** 5 個、チューレ人 **Thule** 6 個、チューニット人 **Tunit** 7 個。

イベント **EVENTS**

17 枚すべてのイベントカードを使用する。

特別ルール **SPECIAL RULES**

本ゲームではサバイバリスト **Survivalist (C3)** のルールを使用する。

特定のプレイヤーが**非活性 inactive** と指定されている場合、このプレイヤーのターンはスキップされ、襲撃の目標ともならず、自身のターンに新大陸の割当てのみ実施できる。

ノース人 **Norse**

- 第 1,2 ターンは非活性。
- 多神教 **Polytheistic** の場合でも鉄 **Iron** 1 枚につき **1VP** を獲得する。

海のサーミ人 **Sea Sámi**

- 非活性とならない。
- グリーンランドのバイオームにおいて、槍の狩猟(陸上狩猟 **land hunting**)を実施できない。
- 銜(海上狩猟 **Maritime**)の各バイオームにおいて、ダイス 1 個のみ 1 回の再ロールを実施できる。

チューレ人 **Thule**

- 第 1,2 ターンは非活性。
- 襲撃 **raids** と襲撃に対する防御を含むすべての攻撃ロールにおいて、ダイス 1 個のみ 1 回の再ロールを実施できる。

チューニット人 **Tunit**

- 非活性とならない。

勝利条件 **VICTORY CONDITIONS**

通常通り、最も得点を得たプレイヤーが勝利する。

M2. グリーンランド全史 THE FULL GREENLAND EXPERIENCE

グリーンランド史 1,000 年を体験する長期間ゲーム。

初期設定 **SETUP** (バイオーム)

北列/南列とも、Markland/Vinland から極相番号 5, 4, 3, 2, 1, 0 の順番で配置。

初期配置 **SETUP** (イベント)

17 枚すべてのイベントカードを使用する。

特別ルール **SPECIAL RULES**

第 17 ターンの終了時に、プレイヤーは獲得した得点を集計する。次にイベントカードを再度シャッフルし、L2 に従って「ナチのグリーンランド」Nazi Greenland のゲームを開始する。ただし各プレイヤーはゲーム最初のパートで獲得していたすべての家畜と発明を維持する。

勝利条件 **VICTORY CONDITIONS**

ゲームは「ナチのグリーンランド」として継続されるが、引き続き競争ゲームとしてプレイされる。本ゲームが終了した時点で、「ナチのグリーンランド」の各条件を達成したかを問わず、再度得点を集計する。

- この得点を先に集計した得点と合計する。
- グリーンランド近代化による勝利 **Modern Greenland Victory** を達成していた場合、チューニット人 **Tunit** に 5VP を追加する。
- アメリカ介入による勝利 **US Intervention Victory** を達成していた場合、ノース人 **Norse** に 5VP を追加する。
- ナチ敗北による勝利 **Nazi Defeat Victory** を達成していた場合、チューレ人 **Thule** に 5VP を追加する。
- 全プレイヤーの人口の 1/10 (切り捨て) に等しい VP を海のサーミ人 **Sea Sámi** に追加する。

最も得点を得たプレイヤーが勝利する。

M3. グリーンランド前史 **EARLY GREENLAND** (2 人用)

最初のヴァイキング **Viking** が到来する以前、10 世代分に相当する。

初期設定 **SETUP** (バイオーム)

ノース人 **Norse** とチューレ人 **Thule** は使用せず、南北両列のバイオームからすべてのハンマーバイオームを取り除いた状態で山札をシャッフルして作成する。(例外として **Markland** と **Vinland** はゲームに使用する)

初期配置 **SETUP** (イベント)

イベント#32, 33, 40, 44, 45 を除いた 10 枚のイベントカードを使用する。

特別ルール **SPECIAL RULES**

- すべての I バイオームではゾロ目が必要となる。
- 海のサーミ人 **Sea Sámi** は、グリーンランドのバイオームにおいて槍の狩猟 (陸上狩猟) を実施できない。
- 海のサーミ人は、銛 (海上狩猟) の各バイオームにおいて、ダイス 1 個のみ 1 回の再ロールを実施できる。
- チューニット人 **Tunit** は、銛 (海上狩猟) のバイオームで狩猟を実施できない。
- チューニット人は、槍 (陸上狩猟) の各バイオームにおいて、ダイス 1 個のみ 1 回の再ロールを実施できる。

勝利条件 **VICTORY CONDITIONS**

通常の勝利条件を適用する。

部族用語集 GLOSSARY OF TRIBESMEN ROLES

各ミーブル駒は部族民 **tribesman** と呼ばれ、配置されている場所により異なる役割を果たす！“PA”アイコンは永続割当 *permanent assignment* (**E4**) を表している。

侍祭 Acolyte (PA) – キリスト教徒のランク 5 長老 Elder で、伝道師 *Emissary*(**I5**)として送り出すことができる。

アルファ Alpha (大部族民駒) – どこに配置することもできるが(**E7**)、ハンター Hunter の場合は狩猟ロールに特殊能力を持つ。

職人 Artisan/ 工作者 Crafter/ 鍛冶屋 Blacksmith/ 賢者 Sage (PA) – 異教徒のランク 2 長老 Elder で、職人 *tool-making*(**I4**)の能力により手札の I カードの発明を有効にすることができる。

司祭 Bishop (PA) – キリスト教徒のランク 2 長老 Elder で、魔女狩りや伝道師 *Missionary* の配置された他部族のプラカード *Placard* をキリスト教徒に改宗させることができる(**I6**)。

首長 Chief (PA) – 異教徒のランク 1 長老で、部族が拡大した際の宿怨 *feuds*(**D2**)を防ぐ能力を持つ。

植民者 Colonist (PA) – 新大陸 *New World*(**E2**)に割り当てられた駒で、狩猟ロール *hunt roll*(**G1**)と他部族の植民者に対する攻撃ロール *attack roll*(**F2**)を実施する。

長老 Elder (PA) – プラカード *Placard* に配置された部族民。それぞれ 1 から 6 までのランク *rank*(**A1.6**)に配置される。

護衛 Guard – 家畜、部族の娘、(他部族のプラカードの)妻に割り当てられた駒(**E5**)。襲撃者 *Raider* に対する攻撃ロール *attack roll*(**F2**)を実施する。

ハンター Hunter – 狩猟ロール *hunt roll*(**G**)を実施するすべての部族民で、南北のグリーンランド、または植民者 *Colonist* や襲撃者 *Raider* のいずれかとして割り当てられる。

婿 Husband (PA) – 他部族の娘の異族婚ボックス *exogamy box*(**F1**)に配置された駒で、この娘の能力をもたらす。襲撃者 *Raider* に対する攻撃ロール *attack roll*(**F2**)を実施する。

家畜襲撃者 Livestock Raider – 他部族の家畜に割り当てられた駒で、護衛 *Guards* に対する攻撃ロール *attack roll*(**F2**)を実施し、食料を奪うための狩猟ロール *hunt roll*を実施する(**E5,G1**)。

船乗り Mariner (PA) – ランク 6 の長老で、ホームランド *homeland*(**E1**)の外の狩場へとハンター *Hunters*, 植民者 *Colonists*, 襲撃者 *Raiders* などを輸送する。

伝道師 Missionary (PA) – 異教徒の他部族プラカードに配置されたランク 1 の使者 *Emissary*(**I5**)。異教徒(多神教徒)でもキリスト教徒(一神教徒)でも配置できる。

プラカード Placard – 長老 *Elders* を配置する正方形のカード(**C0.5**)。異教徒(多神教徒)とキリスト教徒(一神教徒)の面が存在する。

襲撃者 Raider – サビニ襲撃者 *Rabine Raider* または家畜襲撃者 *Livestock Raider*。いずれの場合も護衛 *Guards* に対する攻撃ロール *attack roll*(**F2**)を実施し、狩猟ロール *hunt roll*を実施する(**G1**)。

代表者 Representative (PA) – キリスト教徒の他部族プラカード *Placard*(**I5**)に配置されたランク 1 長老で、4 点の追加 VP をもたらす。

サビニ襲撃者 Sabine Raider – 他部族の娘に割り当てられた駒で、護衛 *Guards* に対する攻撃ロール *attack roll*(**F2**)を実施し、この娘に求婚するための狩猟ロール *hunt roll*を実施する(**E5,G1**)。

シャーマン Shaman (PA) – 異教徒のランク 2 長老で、手札の D カードの家畜化 *domesticate*, 他部族民に対する魔女狩り *burn witches*, 追放 *banish*を実施できる。

追跡者 Tracker (PA) – 異教徒のランク 5 長老で、陸上狩猟の成功率を高め、寒期でも狩猟成功率を維持する。

部族会議 Tribal Council (PA) – 他部族のプラカード Placard に配置されたランク 1 長老で、配置されたプラカードでの宿怨を防ぎ、追加の VP をもたらす。

ヴァルハラ Valhalla – 共用のデッドパイル *deadpile*(C0.6)であり、このに配置されている駒は得点とならない。

武将 War Chief (PA) – ランク 4 長老で、第 1 プレイヤー *first player*(A2)を決定し、襲撃を可能とし、攻撃 *attacks*(F2)と襲撃 *raids*(E5)の成功率を 2 倍に高める。

戦士団 War Party – プレイヤーが武将の長老を所持している場合、このプレイヤーのすべての部族民は攻撃 *attacks*(F2)と襲撃 *raids*(E5)において“1”と“2”の目がヒットとなる。

箱の裏書 TEXT ON BACK OF BOX:

西暦 1200 年代のグリーンランド。寒冷化の進むこの時代に、三つの異なる文化が互いに遭遇した。牧草以外何も育たぬこの地で、あなたは生き延びるためサバイバル技術を他の文化から吸収しつつ、狩場を確保するために交渉や闘争を繰り返さなければならない。

貪欲な競合者たちを退け、野獣を飼いならし、新たな道具や武器を生み出し、この厳しい環境に打ち勝つのだ。

カバーアート COVER ART

ノース人の狩場で対峙するノース人とチューレ人の一団。これはチューレ人が南部に移住を開始した西暦 1200 年頃、ふたつの文化が史上初めて遭遇した場面を想定している。チューレ人達はトグル銛とケーブル・バックド・ボウで武装している。雪上に伏せた狩人は、セイウチを警戒させないためにアザラシ革を身につけている。ノース人の一団は、狩猟用の槍と斧だけで武装しており、鉄製品に不足している様子である。

GAMES VS. SIMULATIONS, AN ESSAY BY PHIL EKLUND (未訳)

ANOTHER ESSAY BY PHIL EKLUND (未訳)

日本語付録：収録カード一覧

以下次項。



ノース人長老カード NORSE ELDER CARD (1ST ED)

ハンター割当フェイズにエネルギー1個を消費する毎に、未割当ハンター1個を任意の長老に昇格 Promote。

<p>多神教徒 POLYTHEISM</p> <p>人口 VP (ヴァルハラ以外の各キューブ 1VP, 寒冷地側新大陸の植民者み 2VP)</p> <p>トロフィー Trophy で VP。</p> <p>長老フェイズ終了時に長老が存在しなければ、一神教に変更可。</p>	<p>一神教徒 MONOTHEISM</p> <p>人口 VP (ヴァルハラ以外の各キューブ 1VP, 寒冷地側新大陸の植民者み 2VP)</p> <p>資源で VP (○牙 Ivory 各 1VP, ●鉄 Iron 各 2VP)。</p> <p>代表者 Representative でボーナス VP (各 4VP)。</p>
<p>Rank 1 首長 Chief</p> <p>宿怨 Feuds イベント無効。</p>	<p>Rank 1 シング Thing</p> <p>宿怨 Feuds イベント無効。他のプレイヤーのこの列に、1個以上のキューブ (代表者) を配置していれば、カード毎に 4VP。</p>
<p>Rank 2 シャーマン(ゴジ) Shaman(Gothi)</p> <p>家畜化 Domestication: ●エネルギー1個を消費して手札の D カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>魔女狩り Witch-Burn: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の白色の長老 1 個を除去。</p> <p>追放 Banishment: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の指定部族の婿と長老を犠牲者ロール (手札上限 d6) の [1] の数だけ除去。</p>	<p>Rank 2 司教 Bishop</p> <p>改宗 Proselytize: 他の多神教徒プレイヤーの長老カードに自身の伝道師キューブを配置している場合、●エネルギー1個を消費して、自身の手札上限数のダイスをロール。[1] が出れば対象を一神教徒に変更。</p> <p>魔女狩り Witch-Burn: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の白色の長老 1 個を除去。</p>
<p>Rank 3 鍛冶 Blacksmith</p> <p>職人 Tool-Maker: ●鉄 1 個を消費し、手札の I カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>冶金 [4] で振直し可。鍛冶毎に手札上限 [+1]。</p>	<p>Rank 3 鍛冶 Blacksmith</p> <p>職人 Tool-Maker: ●鉄 1 個を消費し、手札の I カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>冶金 [4] で振直し可。鍛冶毎に手札上限 [+1]。</p>
<p>Rank 4 ヴァイキング族長 Viking Chief</p> <p>第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名可。家畜/サビニ襲撃を実施可。攻撃時に同グループのハンターは [1,2] でヒット。</p>	<p>Rank 4 ヴァイキング族長 Viking Chief</p> <p>第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名可。家畜/サビニ襲撃を実施可。攻撃時に同グループのハンターは [1,2] でヒット。</p>
<p>Rank 5 追跡者 Tracker</p> <p>陸上狩猟 [3,4] で振直し可。</p>	<p>Rank 5 侍祭 Acolyte</p> <p>使者 Emissary: ●エネルギー1個を消費し、侍祭キューブ 1 個を他プレイヤーの長老カードのランク 1 に配置 (伝道師 Missionary/代表者 Representative)。</p>
<p>Rank 6 船乗り Mariner</p> <p>船乗り毎に、新大陸/北部グリーンランドの 1 枚にハンター 4 個までを輸送可。</p>	<p>Rank 6 船乗り Mariner</p> <p>船乗り毎に、新大陸/北部グリーンランドの 1 枚にハンター 4 個までを輸送可。</p>



チューレ人長老カード THULE ELDER CARD (1ST ED)

ハンター割当フェイズにエネルギー1個を消費する毎に、未割当ハンター1個を任意の長老に昇格 Promote.

<p>多神教徒 POLYTHEISM</p> <p>人口 VP (ヴァルハラ以外の各キューブ 1VP, 寒期側新大陸の植民者のみ 2VP)</p> <p>トロフィー Trophy で VP。</p> <p>長老フェイズ終了時に長老が存在しなければ、一神教に変更可。</p>	<p>一神教徒 MONOTHEISM</p> <p>人口 VP (ヴァルハラ以外の各キューブ 1VP, 寒期側新大陸の植民者のみ 2VP)</p> <p>資源で VP (○牙 Ivory 各 1VP, ●鉄 Iron 各 2VP)。</p> <p>代表者 Representative でボーナス VP (各 4VP)。</p>
<p>Rank 1 ウミアリク (捕鯨頭) Umialik (whaling chief)</p> <p>宿怨 Feuds イベント無効。</p>	<p>Rank 1 部族会議 Tribal Council</p> <p>宿怨 Feuds イベント無効。他のプレイヤーのこの列に、1個以上のキューブ (代表者) を配置していれば、カード毎に 4VP。</p>
<p>Rank 2 シャーマン Shaman (Angakkug)</p> <p>家畜化 Domestication: ●エネルギー1個を消費して手札の D カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>魔女狩り Witch-Burn: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の白色の長老 1 個を除去。</p> <p>追放 Banishment: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の指定部族の婿と長老を犠牲者ロール (手札上限 d6) の [1] の数だけ除去。</p> <p>海上狩猟 [3] で振り直し可。</p>	<p>Rank 2 司教 Bishop</p> <p>改宗 Proselytize: 他の多神教徒プレイヤーの長老カードに自身の伝道師キューブを配置している場合、●エネルギー1個を消費して、自身の手札上限数のダイスをロール。[1] が出れば対象を一神教徒に変更。</p> <p>魔女狩り Witch-Burn: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の白色の長老 1 個を除去。</p>
<p>Rank 3 賢者 Sage</p> <p>職人 Tool-Maker: ●鉄 1 個を消費し、手札の I カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>冶金 [4] で振り直し可。賢者毎に手札上限 [+1]。</p>	<p>Rank 3 賢者 Sage</p> <p>職人 Tool-Maker: ●鉄 1 個を消費し、手札の I カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>冶金 [4] で振り直し可。賢者毎に手札上限 [+1]。</p>
<p>Rank 4 武将 War Chief</p> <p>第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名可。家畜/サビニ襲撃を実施可。攻撃時に同グループのハンターは [1,2] でヒット。攻撃、襲撃 [4] で振り直し可。</p>	<p>Rank 4 武将 War Chief</p> <p>第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名可。家畜/サビニ襲撃を実施可。攻撃時に同グループのハンターは [1,2] でヒット。攻撃、襲撃 [4] で振り直し可。</p>
<p>Rank 5 追跡者 Tracker</p> <p>陸上狩猟 [3,4] で振り直し可。寒期側の新大陸での狩猟を暖期側として判定可。</p>	<p>Rank 5 侍祭 Acolyte</p> <p>使者 Emissary: ●エネルギー1個を消費し、侍祭キューブ 1 個を他プレイヤーの長老カードのランク 1 に配置 (伝道師 Missionary/代表者 Representative)。</p>
<p>Rank 6 船乗り Mariner</p> <p>船乗り毎に、新大陸/南部グリーンランドの 1 枚にハンター 4 個までを輸送可。</p>	<p>Rank 6 船乗り Mariner</p> <p>船乗り毎に、新大陸/南部グリーンランドの 1 枚にハンター 4 個までを輸送可。</p>

チューニット人長老カード TUNIT ELDER CARD (1ST ED)



ハンター割当フェイズにエネルギー1個を消費する毎に、未割当ハンター1個を任意の長老に昇格 Promote.

<p>多神教徒 NORSE POLYTHEISM</p> <p>人口 VP (ヴァルハラ以外の各キューブ 1VP, 寒期側新大陸の植民者の 2VP)</p> <p>トロフィー Trophy で VP。</p> <p>長老フェイズ終了時に長老が存在しなければ、一神教に変更可。</p>	<p>一神教徒 NORSE MONOTHEISM</p> <p>人口 VP (ヴァルハラ以外の各キューブ 1VP, 寒期側新大陸の植民者のみ 2VP)</p> <p>資源で VP (○牙 Ivory 各 1VP, ●鉄 Iron 各 2VP)。</p> <p>代表者 Representative でボーナス VP (各 4VP)。</p>
<p>Rank 1 首長 Chief</p> <p>宿怨 Feuds イベント無効。</p>	<p>Rank 1 部族会議 Tribal Council</p> <p>宿怨 Feuds イベント無効。他のプレイヤーのこの列に、1個以上のキューブ (代表者) を配置していれば、カード毎に 4VP。</p>
<p>Rank 2 シャーマン Shaman</p> <p>家畜化 Domestication: ●エネルギー1個を消費して手札の D カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>魔女狩り Witch-Burn: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の白色の長老 1 個を除去。</p> <p>追放 Banishment: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の指定部族の婿と長老を犠牲者ロール (手札上限 d6) の [1] の数だけ除去。</p> <p>漁労 [3] で振り直し可。</p>	<p>Rank 2 司教 Bishop</p> <p>改宗 Proselytize: 他の多神教徒プレイヤーの長老カードに自身の伝道師キューブを配置している場合、エネルギー1個を消費して、自身の手札上限数のダイスをロール。 [1] が出れば対象を一神教徒に変更。</p> <p>魔女狩り Witch-Burn: ●エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の白色の長老 1 個を除去。</p>
<p>Rank 3 職人 Artisan</p> <p>牙彫刻師 Ivory-Carver: ●鉄か○牙 1 個を消費し、手札の I カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>職人毎に手札上限 [+1]。</p>	<p>Rank 3 職人 Artisan</p> <p>牙彫刻師 Ivory-Carver: ●鉄か○牙 1 個を消費し、手札の I カード 1 枚をタブローに配置。</p> <p>職人毎に手札上限 [+1]。</p>
<p>Rank 4 武将 War Chief</p> <p>第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名可。家畜/サビニ襲撃を実施可。攻撃時に同グループのハンターは [1,2] でヒット。</p>	<p>Rank 4 武将 War Chief</p> <p>第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名可。家畜/サビニ襲撃を実施可。攻撃時に同グループのハンターは [1,2] でヒット。</p>
<p>Rank 5 追跡者 Tracker</p> <p>陸上狩猟 [3,4] で振直し可。追跡者毎に寒期側バイオーム (新大陸も可) 1 枚での狩猟を暖期側として判定可。 (訂正は BGG より)</p>	<p>Rank 5 侍祭 Acolyte</p> <p>使者 Emissary: ●エネルギー1個を消費し、侍祭キューブ 1 個を他プレイヤーの長老カードのランク 1 に配置 (伝道師 Missionary/代表者 Representative)。</p>
<p>Rank 6 船乗り Mariner</p> <p>船乗り毎に、新大陸/南部グリーンランドの 1 枚にハンター 4 個までを輸送可。</p>	<p>Rank 6 船乗り Mariner</p> <p>船乗り毎に、新大陸/南部グリーンランドの 1 枚にハンター 4 個までを輸送可。</p>

収録カード一覧 (ID:1ST/2ND,3RD)

バイオーム **BIOME**

01/01. ワモンアザラシ RINGED SEAL

02/02. ホッキョクグマ POLAR BEAR

03/03. ホッキョククジラ BOWHEAD WHALE

04/04. ホッキョクタラ ARCTIC COD

05/05. セイウチ WALRUS

06/06. ジャコウウシ MUSK OX

07/07. シロハヤブサ GYRFALCON

家畜。襲撃不可。陸上狩猟[5]で振直し可。牙価値[1].

08/08. ホッキョクトナカイ ARCTIC CARIBOU

家畜。橇。赤子[1], エネルギー値[1].

09/09. ヨーク岬の隕鉄鉱 CAPE YORK METEORITE

10/10. イッカク NARWHAL

11/11. トグル銚と狩猟浮子 TOGGLE HEAD HARPOON AVATAQ BLADDER FLOATS

発明。海上狩猟[3→1].

12/12. ケーブル・バックド・ボウ CABLE-BACKED BOW

発明。陸上狩猟[3→1], 襲撃[3]で振直し可。

13/13. アザラシの鉤爪と魚叔 SEAL SCRATCHER AND KAKIVAK FISH SPEAR

発明。漁労[3→1].

14/14. エスキモーハスキー EXQUIMAUX HUSKY

家畜。襲撃不可。陸上狩猟[3]で振直し可。橇。エネルギー値[1].

15/- . ゼニガタアザラシ HARBOR SEAL

-/15. ヒメウミスズメ LITTLE AUK

16/16. 北海マス ARCTIC CHAR

17/17. ツンドラトナカイ BARREN-GROUND CARIBOU

家畜。赤子[1], 橇。エネルギー値[1].

18/18. オルカ ORCA

家畜。襲撃不可。海上狩猟[3→1]. エネルギー値[2].

19/19. ノルウェイジアンエルクハウンド NORWEGIAN ELKHOUND

家畜。襲撃不可。陸上狩猟[3]で振直し可。橇。エネルギー値[1].

20/20. タテゴトアザラシの仔 HARP SEAL PUP

21/21. ニシオンデンザメ GREENLAND SHARK

22/22. ズキンアザラシ HOODED SEAL

23/23. 沼鉄鉱 BOG IRON

冶金ロール成功かつ雪コスト[1]が必要。

24/24. ノース人の家畜舎への襲撃 NORSE SHIELDING LIVESTOCK RAID

家畜。赤子[2], 雪コスト[1], エネルギー値[2].

25/25. 鍛造技術 COLD FORGING PROCESS

発明。冶金[4→1], 鉄価値[1].

26/26. 遮光ゴーグル IGGAAK SLIT GOGGLES

発明。牙価値[1], 陸上狩猟で先攻。大量死の除去を半数切上げから切捨てに変更。

27/27. アンマサリクの木片地図 AMMASSALIK WOODEN MAPS

発明。牙価値[1], 選択した寒期側カード1枚での狩猟を暖期側として判定。嵐を無視。

28/28. 野鳥の崖 BIRD CLIFF

29/29. ベルーガ BELUGA

-/30. ゼニガタアザラシ HARBOR SEAL

-/31. アゴヒゲアザラシ BEARDED SEAL

イベント EVENT

30/46. 8月の雨 AUGUST RAINS

嵐:ランク6長老1個を消耗。宿怨。雪コスト(長老毎に)[1].

輸入品のハンマー Imported Hammer: 冶金[3→1], 襲撃[6]で振直し可。

31/47. 天然痘の流行 SMALLPOX OUTBREAK

性感染[赤]。長老の死[2], 過密感染[10+]。

輸入品の鍋 Imported Pot: トロフィー[1VP], 鉄価値[1], 大量死の除去を半数切上げから切捨てに変更。

32/32. 集団感染症 CROWD DISEASE

過密感染[8+], 長老の死[2], 生態系移動[S].

輸入品の斧 Imported Axe: 鉄価値[1], 冶金[3→1], 襲撃[6]で振直し可。

33/33. 放牧による土壌侵食 OVERGRAZING SOIL EROSION

ビーバー毛皮の流行: 新大陸に割当てたアルファは牙1枚を獲得。生態系移動[S]. 雪コスト(タブローのD毎に)[1].

輸入品の本 Imported Book: 手札上限[+1].

34/34. 小氷期の長い冬 LITTLE ICE AGE LONG WINTERS

過密感染[12+], 地球寒冷化[1], 雪コスト(長老毎に)[1].

輸入品の弩 Imported Crossbow: 陸上狩猟[3→1], 襲撃[3→1].

35/35. 夏の濃霧 DENSE SUMMER FOGS

雪コスト(タブローのD毎に)[1], 生態系移動[S], 宿怨。地球寒冷化[1].

36/36. 小氷期の海氷 LITTLE ICE AGE SEA ICE

海上狩猟禁止。宿怨。地球寒冷化[1].

37/37. アイスランドの交易船 ICELAND TRADE SHIP

宿怨。過密感染[13+], 生態系移動[N].

輸入品の牛、ヤギ、ヒツジ、ポニー Imported Cattle, Goats, Sheep or Ponys: 使用していないノース人家畜カードをランダムな面でオークションする。勝者は同カードを自身のタブローに追加する。

38/38. 西グリーンランド海流 WEST GREENLAND CURRENT

マルクランド進入禁止。長老の死[1], 過密感染[11+], 地球寒冷化[1].

39/39. グリーンランド氷床 GREENLAND ICE SHEET

長老の死[1], 地球寒冷化[1], 雪コスト(長老毎に)[1], 生態系移動[N].

40/40. 梅毒の流行 SYPHILIS OUTBREAK

性感染[黄・緑], 長老の死[2], 過密感染[10+]。

サンストーンと太陽コンパス Sun stone and sun compass: 全員の割当て終了後に3個までのハンターを既に自身のキューブが割当てられている場所に再割当て可。嵐 Storm を無視。

41/41. マウンダー極小期 MAUNDER MINIMUM

地球寒冷化[1], 嵐:ランク長老1個を消耗。雪コスト(長老毎に)[1].

42/42. ハレー彗星 HALLEY'S COMET

過密感染[9+], 長老の死[2], 雪コスト(長老毎に)[1].

43/43. アイスランドラキ火山噴火 ICELAND LAKI ERUPTION

輸入鉄器の破損。地球寒冷化[2], 雪コスト(長老毎に)[1].

44/44. 鷹匠の報奨金 THE FALCONER'S RANSOM

生態系移動[S], このターンのシロハヤブサ Gyrfalcon の価値は牙[1]でなく牙[3]となる。長老の死[1].

輸入品の鎖帷子 Imported Chain Mail: 襲撃[2→1]. 鉄価値[1].

45/45. ムスリムが地中海沿岸を掌握 MUSLIMS SEIZE THE MEDITERRANEAN

このターンのイッカク Narwhal とセイウチ Walrus では、牙に代えて鉄を獲得。長老の死[1]. 生態系移動[N].

輸入品の剣 Imported Sword: 襲撃[5,6]で振直し可。鉄価値[1].

-/48. プランクトンの大量発生 PLANKTON BLOOM

このターンの南部バイオームでの狩猟成功毎に赤子[1], エネルギー[1]を追加。

ノース人の奴隷 Norse Thrall: トロフィー[3VP], エネルギー値[3].

部族の娘 DAUGHTER

46/49. BIRGITTA - ノース娘

襲撃[1,3], 消耗[3], 読み書き:手札上限[+2].

47/50. MEEKA - チューニット娘

襲撃[1,3], 消耗[3], 氷上釣具とアザラシ穴探し: 漁労で先攻。漁労 [4]で振直し可。

48/51. SAILA - チューニット娘

襲撃[1,3], 消耗[3], チューニット式脂肪ランプ: 雪イベント毎にエネルギー1枚を免除。

49/52. NELII - チューニット娘

襲撃[1,3], 消耗[3], イグルー: ハンター昇格時のエネルギー消費を免除。

50/53. PEEPELEE - チューレ娘

襲撃[1,3], 消耗[3], 手話: オークションの同点勝利。
D-カード限定で手札上限[+1].

51/54. CHI'DZIGYAAK - チューレ娘

襲撃[1,3], 消耗[3], お針子: 長老アクションのエネルギー消費を免除。

52/55. KIRIMA - チューレ娘

襲撃[1,3], 消耗[3], 革張りカヤック: 海上狩猟で先攻。海上狩猟[4]で振直し可。

53/56. SIGRID - ノース娘

襲撃[1,3], 消耗[3], 木炭炉: 冶金[3]で振直し可。

-/61. SUNNAN-ANNI - サーミ娘

襲撃[1,3], 消耗[3], ノアイデ: 鉄の掟 Iron Rule で鉄に代えて牙で支払可。

-/62. GEALA - サーミ娘

襲撃[1,3], 消耗[3], スキー技術: 全員の割当て終了後に3個までのハンターを既に自身のキューブが割当てられている場所に再割当て可

家畜カード NORSE DOMESTIC ANIMAL

54/58B. アイスランド牛 ICELAND CATTLE

襲撃[1,3], 消耗[3], トロフィー[2VP], 雪コスト[2], 赤子[2], エネルギー価値[2].

54B/57. アイスランド羊 ICELANDIC SHEEP

襲撃[1], 雪コスト[1]1st/[2]2nd, 赤子/牙[1], エネルギー価値[1].

55/57B. グリーンランドポニー GREENLAND PONY

襲撃[1,3], 消耗[3], トロフィー[2VP], 雪コスト[2], 赤子[1], エネルギー価値[2], 橇。

55B/58. 山羊 GOAT

襲撃[1], 赤子[1], エネルギー価値[1].

-/63. サーミ山羊 LAPPGET

襲撃不可, トロフィー[1VP], 赤子[1], エネルギー価値[1].

-/63B. 家畜トナカイ DOMESTIC REINDEER

襲撃[1], 赤子[1], エネルギー価値[1], 橇。

新大陸 NEW WORLD

56/59B. マルクランド(平和) PEACEFUL MARKLAND

複数部族が資源獲得可。永続割当。橇不可。交渉フェイズ終了時に6個を超えるキューブが配置されていると敵対化。

56B/59. マルクランド(敵対) HOSTILE MARKLAND

複数部族が資源獲得可。永続割当。橇不可。牙1個消費で平和化。

57/60B. ヴィンランド(平和) PEACEFUL VINLAND

複数部族が資源獲得可。永続割当。橇不可。交渉フェイズ終了時に6個を超えるキューブが配置されていると敵対化。

57B/60. ヴィンランド(敵対) HOSTILE VINLAND

複数部族が資源獲得可。永続割当。橇不可。牙1個消費で平和化。

アイコン一覧 (1st)

資源ディスク RESOURCE DISK

 **エネルギー Energy:**主にアクションのコストとして使用。備蓄上限 8 枚。

 **牙 Ivory:**主に輸入品のオークション代金として使用。新大陸の平和化にも使用。

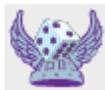
 **鉄 Iron:**主に発明品の配置に使用。狩猟・襲撃ロール時の消耗免除にも使用。

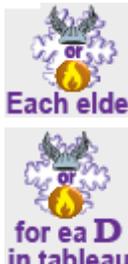
イベント EVENT

 **プレイの順番 Turn Order:** 第 1 プレイヤーの決定に使用。例は赤(ノース)が、登場していない場合は黄(チューレ)が第 1 プレイヤー。

 **地球寒冷化 Grobal Cooling:** 南北列それぞれの右端のカードを寒期側に移動。

 **生態系移動 Migrarion:** 指定列のバイオームデッキの 1 番上のカードを公開し、該当列の最も極相値の小さなバイオームと置き換える。例:左が北部、右は南部。

 **長老の死 Elder Die-Off:** 各プレイヤーはダイスをロールし、結果に等しいランクの長老 1 個を除去する。

 **エネルギー/長老の消耗 Energy/Elder Depletion:** 指定数のエネルギーか長老を除去。消費できない場合は、該当長老やカードを除去。上例は所有する長老の合計(残したい長老の数)。下例はタブローに配置した D カードの枚数。

大量死 Decimation: 該当する場合、長老 1 個と未割当ハンター(アルファ含む)の過半数を除去。

 **宿怨 Feud:** ランク 1 長老が存在しないプレイヤーに適用。

 **過密感染 Crowd Disease:** 指定値以上の未割当ハンター(アルファ含む)を持つプレイヤーに適用。例は 12 個以上のプレイヤーに適用。

 **性病 Venereal Disease:** 指定色の部族の娘に婿を持つプレイヤーに適用。例は黄(チューレ)か緑(チューニット)の部族の娘と婚姻しているプレイヤーに適用。

 **資源価値 Value:** 該当カードを捨札にした場合に入手できる資源ディスク。カードはいつでも即座に資源に変換可能。

バイオーム BIOME



陸上狩猟 Land Hunting

漁労 Fishing

海上狩猟 Maritime Hunting

冶金 Metallurgy

襲撃 Raid



適用できる狩猟や襲撃の種類を表す。数字は**極相 Climax**, アイコン色は該当部族のホームランド **Homeland** を示す。



狩猟の成否 Hunt Success: 狩猟の成功に必要な出目とその数。例は暖期側(黄色)であれば[1]か[2]の目が 2 個、寒期側(水色)であれば[1]の目が 2 個必要となる。



消耗 Attrition: 修正後のロール結果の該当の目の数だけハンターを除去する。例は[3]の目の数だけハンターを除去。



振り直し re-roll: 該当ロールにおいて、指定の目が出たダイスを 1 回のみ振り直すことができる。例は襲撃ロールにおいて、[5]の目を振り直すことができる。



ロール結果の変更: 該当ロールにおいて、指定の目を読み替える。振り直しの後に適用。例は漁労で[3]の目を[1]と見なす。



カードの獲得: 該当ロールで白ダイスの数だけ同じ目が出た場合、該当カードを獲得する。上例は 2 個ゼロ目でドロフィーとして直接タブローへ(バイオームの置き換えなし)。下例は D(家畜)と I(発明品)の場合で手札へ(置き換えあり)。



家畜 D と発明品 I: 狩猟ロールの成功やゼロ目により獲得可。いずれも手札に送られる。



手札上限 Hand Size: タブローに配置している場合に得られる手札上限の修正。手札上限の初期値は[0]。



橇 Sled: タブローに配置している場合、橇毎に新大陸を除くホームランド外のバイオーム 1 箇所、任意の数のハンターを輸送可能。

アイコン一覧 (2ND,3RD)

資源ディスク RESOURCE DISK

 **エネルギーEnergy:**主にアクションのコストとして使用。備蓄上限 8 枚。

 **牙 Ivory:**主に輸入品のオークション代金として使用。新大陸の平和化にも使用。

 **鉄 Iron:**主に発明品の配置に使用。狩猟・襲撃ロール時の消費免除にも使用。

イベント EVENT

 **プレイの順番 Turn Order:**第 1 プレイヤーの決定に使用。例は赤(ノース)が、登場していない場合は黄(チューレ)が第 1 プレイヤー。

 **地球寒冷化 Global Cooling:**南北列それぞれの右端のカードを寒期側に移動。

 **生態系移動 Migrarion:**指定列のバイオームデッキの 1 番上のカードを公開し、該当列の最も極相値の小さなバイオームと置き換え。例:左が北部、右は南部。

 **嵐 Storm:**各プレイヤーはランク 6 長老 1 個を除去する。

 **長老の死 Elder Die-Off:**各プレイヤーはダイスをロールし、結果に等しいランクの長老 1 個を除去する。

 **エネルギー/長老の消耗 Energy/Elder Depletion:**指定数のエネルギーか長老を除去。消費できない場合は、該当長老

 やカードを除去。上例は所有する長老の合計(残したい長老の数)。下例はタブローに配置した D カードの枚数。

大量死 Decimation:該当する場合、長老 1 個と未割当ハンター(アルファ含む)の過半数を除去。

 **宿怨 Feud:**ランク 1 長老が存在しないプレイヤーに適用。

 **過密感染 Crowd Disease:**指定値以上の未割当ハンター(アルファ含む)を持つプレイヤーに適用。例は 12 個以上のプレイヤーに適用。

 **性病 Venereal Disease:**指定色の部族の娘に婿を持つプレイヤーに適用。例は黄(チューレ)か緑(チューニット)の部族の娘と婚姻しているプレイヤーに適用。



資源価値 Value:該当カードを捨札にした場合に入手できる資源ディスク。カードはいつでも即座に資源に変換可能。

バイオーム BIOME



陸上狩猟 Land Hunting



海上狩猟 Maritime Hunting



漁労 Fishing



冶金 Metallurgy



襲撃 Raid

適用できる狩猟や襲撃の種類を表す。数字は**極相 Climax**, アイコン色は該当部族のホームランド **Homeland** を示す。

 **狩猟の成否 Hunt Success:**狩猟の成功に必要な出目とその数。暖期側であれば[1]か[2]、寒期側であれば[1]でヒットとなる。

 **消耗 Attrission:**修正後のロール結果の該当の目の数だけハンターを除去する。例は[3]の目の数だけハンターを除去。



振り直し re-roll:該当ロールにおいて、指定の目が出たダイスを 1 回のみ振り直すことができる。例は襲撃ロールにおいて、[5]と[6]の目が振り直し可能。



ロール結果の変更:該当ロールにおいて、指定の目を読み替える。振り直しの後に適用。例は海上狩猟で[3]の目を[1]と見なす。



カードの獲得:該当ロールで白ダイスの数だけ同じ目が出た場合、該当カードを獲得する。上例は 4 個ゾロ目でトロフィーとして直接タブローへ(バイオームの置き換えなし)。下例は D(家畜)と I(発明品)の場合で手札へ(置き換えあり)。



家畜 D と発明品 I:狩猟ロールの成功やゾロ目により獲得可。いずれも手札に送られる。



手札上限 Hand Size:タブローに配置している場合に得られる手札上限の修正。手札上限の初期値は[0]。



橇 Sled:タブローに配置している場合、橇毎に新大陸を除くホームランド外のバイオーム 1 箇所、任意の数のハンターを輸送可能。