

Pax Viking Junior

総合ルール (2025/2/28 版)

ヴァイキングの世界によろこそ！

ヴァイキングの時代に襲撃者となるものを選択した者たちも居ましたが、その多くは濃厚・探検・交易の道を選びました。彼らは異なる人生を歩んできましたが、動物への愛は彼らを結び付けていました。

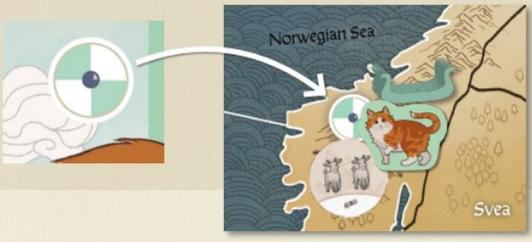
猫は彼らの長く過酷な旅の間の素晴らしい仲間であっただけではありません。猫はネズミや害虫を狩ることで食物を安全に保ち、病気からも防ぐ役に立ちました。実際にヴァイキングがそのように猫を重視していたからこそ、強いヴァイキングの女神フレイアの戦車は2匹の猫により引かれていました。

コンポーネント (Components)

	1	Map マップ
	54	Animal tiles 動物タイル

	26	Victory Card 勝利カード
		Silfr 銀貨
		Scrolls 巻物
	6	Longships ロングシップ
	6	Cat Board 猫ボード
	13	Big Cats in 6 different colors 6色の大猫駒
	60	Kittens in 6 different colors 6色の子猫駒

セットアップ (SetUp)

1	「マップ」をテーブル中央に置きます。	
2	「動物タイル」を全部、裏向きにして箱の蓋の中に置きます。	
3	<p>プレイヤー全員、自分の色を決め、その色の「猫ボード」「ロングシップ」「子猫」「大猫」を取ります。</p> <p>猫ボードに子猫と大猫を置きます。特殊能力を調べます (→P.XX)。</p>	
4	<p>「猫ボード」右上のシールドを見ます。全員、自分のシールドをマップ上から探し、そこに自分のロングシップを置き、さらに一緒に1つ「動物タイル」を取って表に置き、自分の子猫または大猫1つを置きます。</p> <p>(セットアップ時には、特殊能力の銀貨や巻物は無視します)</p>	
5,	赤い勝利カード2枚をマップの横に表に並べます。さらに緑と黄の勝利カードのそれぞれをシャッフルして、ランダムに緑2枚と黄1枚を表にして並べます。	
6,	<p>もっとも最近、猫を飼ったプレイヤーが開始プレイヤーです。繰り返し遊ぶ場合には、前回の勝利プレイヤーが開始プレイヤーになります。</p>	

プレイ (Playing the Game)

勝ち方

ゲームの目的は、マップ横にある勝利カードの条件をどれか1つ満たすことです。

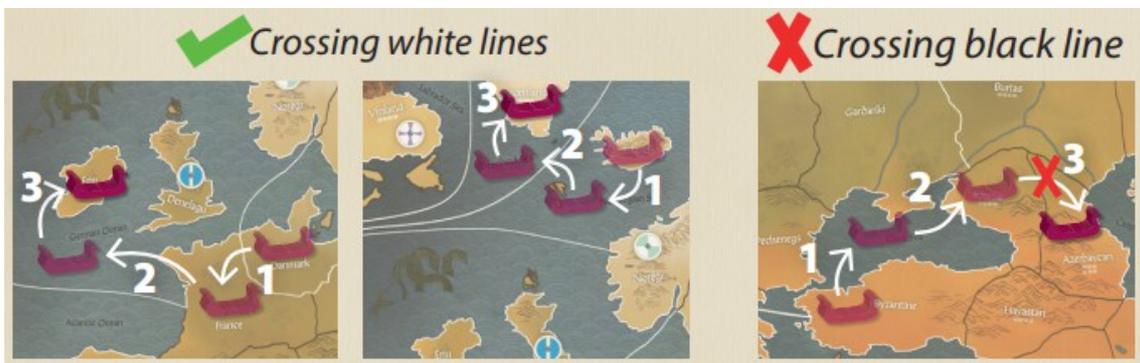
ターンの行動

プレイヤーは自分のターンに、以下を順番通りに行います。

1. ロングシップを1～3ステップ移動させて旅をする
2. 動物タイルを1枚引き、置く
3. 猫を置く
4. 銀貨と巻物を得る
5. 勝利チェック

1. ロングシップを1～3ステップ移動させて旅をする

ターンの頭に、ロングシップを1～3ステップ移動させます。白い境界を横切るときに1ステップを使用します（海と陸との境界を含む）。黒い境界は横切れず、移動は陸領域で終えなければいけません。青い線は河であり、これは移動には無関係です。



2.動物タイルを1枚引き、置く

ロングシップが動物タイルのない領域に居る場合には、義務ではありませんが、あなたは動物タイルを1枚引いてそこに置けます。

動物タイルを2枚引いて表にし、好きなほうをロングシップの隣に表にしておきます。使わなかったほうの1枚は、裏向きにして箱の蓋に戻します。



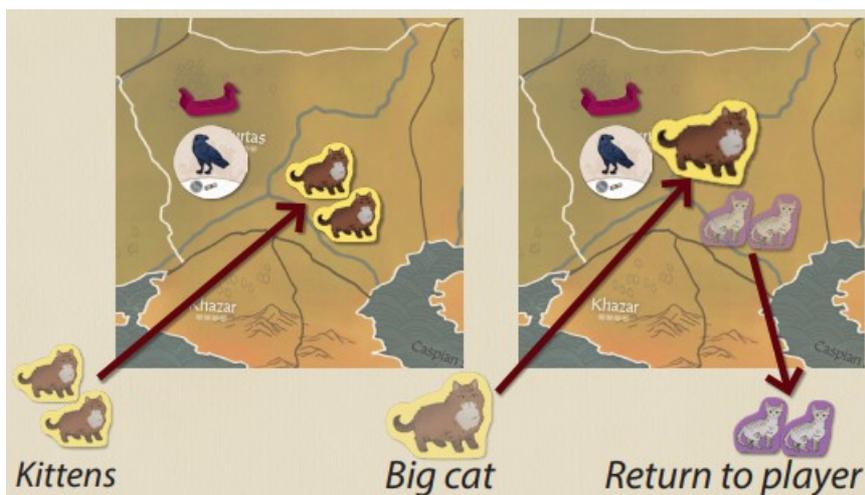
3.猫を置く

ロングシップの隣に、0～2匹の子猫、または1匹の大猫を置けます。

あなたが望むなら、大猫か子猫を置く代わりに、その領域の子猫全部を取り除けます。

[大猫を置く]

大猫を置く場合には、その領域にすでに居た**すべての**子猫を取り除いてプレイヤーに返却します。いったん置かれた大猫はそのゲームの間、移動しません。大猫はいる領域には、新たな子猫や大猫を加えることはできません。



[友達を奪う]

領域で、もっとも多くの子猫、または大猫を置いたプレイヤーがその領域の動物タイルの動物と「友達」になります。後から別のプレイヤーがより多くの子猫を置くか、大猫を置いた場合には、そのプレイヤーがその領域の友達を奪います。友達でないプレイヤーはそこで銀貨や巻物を得られません。大猫を置いたら友達は他人に奪われません。

4. 銀貨と巻物を得る

動物タイルを置き、領域にもっとも多く猫を置いたプレイヤーが、動物タイル下に明示された銀貨と巻物を得ます。これは動物タイルを置いた時のみ得られ、友達を奪ったときには得られません。その銀貨と巻物を、猫ボードの隣に置きます。



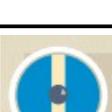
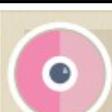
5. 勝利チェック

各プレイヤーのターン終了時に、そのプレイヤーが勝利カードの条件を満たしているかどうかをチェックします。マップ上でのそのプレイヤーが友達になった動物の種類と数か（黄・緑）、猫ボード上でのそのプレイヤーが獲得した銀貨や巻物の数（赤）を調べて、勝利カードの条件を満たすものがあるかどうかを調べます。

1枚でも満たしているカードがあれば、そのプレイヤーの勝利です。

特殊能力

猫カードごとに、そのプレイヤーのみが使える特殊能力があります。

		BYGUL	ロングシップの旅で、1～3ステップではなく1～4ステップの移動を行える
		HUGINN	銀貨1を得られる状況で、銀貨2を得られます。最初から銀貨2を得られる状況では、追加はありません。
		MUNIN	巻物1を得られる状況で、巻物2を得られます。最初から巻物2を得られる状況では、追加はありません。
		SLEPNIR	動物カードを引く際に、2枚ではなく3枚を引いたうえで、そこから1枚を選べます。マップ上に置けるのは1枚のみで、残りは箱の蓋に戻します。
		SAEHRIMNIR	友達を奪った際に、その友達の動物タイルの銀貨と巻物を得られます（通常は得られません）。
		TRJEGUL	大猫を3つ持ちます。

オプション・ルール

バフ

プレイヤーは自分のターンに、バフを行えます。

バフは巻物2か銀貨2を使用する（1つずつではダメです）ことで、次の強いアクションを行えます。バフ1回につき、次のいずれかを1回行えます。

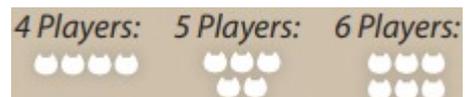
- ・ 旅を行う際に、移動するステップ数を1増やせる
- ・ 動物タイルを引く際に、1枚多く引ける（あくまで選べるのはその中からの1枚で、残りは箱の蓋に戻す）
- ・ 子猫を置く際に、1個多くを置ける

勝利カード・バリエーション

ゲームを長く、緊張感を楽しみたい場合には、勝利カードの赤の2枚を使わず、緑と黄の2枚ずつでセットアップしてゲームを開始します。

マップの制限

より厳しいゲームにするには、プレイヤーの人数よりも多いプレイヤーアイコンのある地域には、侵入できないルールを採用します。



補足：このオプションで3人以下でプレイを行う際は、Trjegul と Bygul は使用しません。

Translated By kondohi

(禁無断転載)