

Vendel to Viking

総合ルール (2025/2/28 版)

ヴェンデル時代へ

ローマ帝国が滅び、ヨーロッパの地図は塗り替えられました。力を得た人々は新たな地に旅立ちました。変化とチャンスの時です。これは民族移動時代として知られ、スウェーデンでは「ヴェンデル時代」と呼ばれた西暦 550～790 年頃を指します。これはストックホルムの近くのヴェンデル村にちなんだ命名で、この村では当時の貴重な墓が発掘されています。ヴェンデル時代には、ヴァイキング時代につながる文化と技術が発展しました。このような環境の中で、ヴァイキングを統治することになる一族が勢力を伸ばしていきました。これらの一族のうちの一つを率いて 250 年にわたる進化の歴史を歩み、ヴァイキング時代到来時に最も影響力を持つ一族となるための競争に参加しましょう。Vendel to Viking は 1～6 人のプレイヤーでプレイできる戦略的な歴史ゲームです。

ルールの構成

ゲーム内で注記のある単語は最初の 1 文字が大文字です（訳注：下線で示します）。その単語については「用語集」で説明があり、コンポーネントの説明についても別途記述があります。

プレイの進行手順

各プレイヤーの手元のゲーム盤に進行手順が記されています。ゲームは各世代を表す 12 ラウンドプレイされます。各ラウンドには**アクションフェイズ**と**世代シフト**があります。アクションフェイズでは、プレイヤーごとに自分のターンを（時計回りで）1 アクション

ずつ、1アクションにつき1～4のアクションポイントをファミリー駒を消耗して（裏返して）行い、ときにはロングシップを加えることも行います。

例：消耗していない



消耗している



アクションには2種類あります。

- ・基本アクション：ファミリー駒  であれば行える。
- ・才能アクション：その才能（たとえば  は商人）が一致するファミリー駒にのみ行える。加えて、達成駒を獲得した際には達成効果を1回得られます。

いくつかのアクションはより強力であるため、追加アクション・ポイントを必要とします。ロングシップのトークンがそれを記録するために使用されます。ラウンドは全員がマップ上・埋葬フィールド上・祖先ボード上の4つのファミリー駒やロングシップをすべて消耗させたら終了します。

世代シフト（Generation Shift）の際には：

- すべてのラウンド終了時（End of round）の効果が解決されます
- すべてのファミリー駒を消耗していない（Unexhaust）状態に戻し、すべてのロングシップと、フォールクヴァングにいるすべてのファミリー駒をプレイヤーに戻します。
- ラウンドマーカーを1ステップ進め、開始プレイヤーマーカーをターン順の次のプレイヤーに回します。2人プレイの場合には、ファミリー・ツリーの人士が少ないプレイヤーから開始プレイヤーになります。同数の場合には開始プレイヤーを動かしません。

ラウンド進行の例：

市場にコスト3銀貨の戦士の才能を持つ Essex の人士が1人います。Jon は Essex に戦士1と、Sver に商人1を置いています。Jon の本拠地は Sver です。

第1ターン：アクションポイント1-2。Jon は商人1つを用いて Karelia への旅アクションを行います。Jon は Riverland にプレゼンスを持ちませんのでこれはアクションポイントを余分に消費します。Jon は商人の消耗に加えてロングシップ1を使いました。それから他のプレイヤー全員が、自分のアクション1を行います。

第2ターン：アクションポイント3。Jon は Svea の商人で商人の才能アクションを行って3銀貨を得ます。彼は3つの地域にプレゼンス（German Ocean の戦士、Riverland の商人、Gandvik の本拠地のマーケット）を持つためです。

第3ターン：アクションポイント4。Jon は Essex の人士の戦士に対して、銀貨3を支払って基本アクション「投資」を行います。彼はその人士カードを自分のファミリーのツリーに加え、任務カード1枚を手札に加えます。それから Essex の戦士トークンを祖先ボードの戦士アイコンスロットに移動させます。その後、市場を更新します。

第4ターン：Jon はパスを行い、他のプレイヤーは残ったアクションポイントを使います。

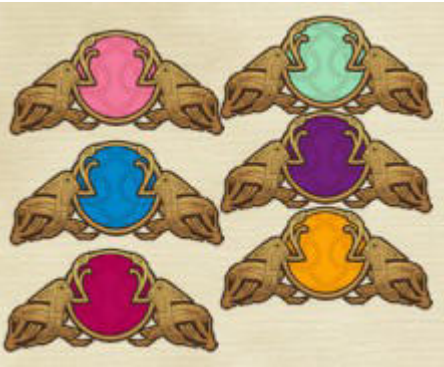
勝利条件（How to Win）

得点計算は、プレイヤーの1人が2個目のゴールド達成駒を獲得したラウンド、またはトラックが793年に達したラウンドの世代シフトのあとで行われます。最も多くの影響ポイントを得たプレイヤーが勝利します。影響ポイントは、達成駒を集めること、任務カードを達成させること、統治や冒険により得られます（ポイントの詳細はP.24で説明されます）。

内容（Content）

画像	個数	解説
	1	Map board マップ盤
	7	Family Tree board ファミリー・ツリー盤 両面あり、裏が中立（全員が同じ内容）です
	126	Formidable Card 人土カード
	105	Venture Tiles 冒険タイル

	42	Mission Cards 任務カード
	60	Silfur 銀貨
	20	Gull 金貨
	144	Family Member Tokens ファミリー駒 (各色 24)

	12	Player Aid Cards プレイヤー補助カード（両面）
	1	Starting Player Marker 開始プレイヤーマーカー
	18	Archivement Standee 達成駒
	1	Round Marker ラウンドマーカー
	6	Home Marker 本拠地マーカー

 A collection of ten longship-shaped tokens in various colors: light green, dark green, blue, red, orange, purple, and pink. They are arranged in a grid-like pattern on a light-colored surface.	12	Longship Tokens ロングシップ・トークン (各色2つ)
 A complex ancestry board titled 'VENDEL TO VIKING'. It features a central circular diagram with various icons (a ship, a sword, a key, etc.) and a network of lines connecting different points. The board is decorated with Viking-themed illustrations and text.	1	Ancestry board 祖先ボード
 A market board titled 'Market'. It features a grid of nine empty slots for items, each with a small icon of a coin or gem. To the left of the grid are three circular images showing different landscapes: a snowy mountain, a sunset over water, and a green field.	1	Market board 市場ボード

	3	Pax Viking Jarlboatd Pax Viking ヤール盤
	1	Pax Viking Map Placard Pax Viking マップ・プラカード
	24	Pax Viking Tiles Pax Viking タイル

Pax Viking 用セットは、連結ルールで使します。

セットアップ (SetUp)

(対応する図版は英文マニュアル P.3 を参照してください)

A		市場ボード、マップ、祖先ボードを横に並べます。
B		冒険タイルを「German Ocean」「Gandvik」「Riverlands」の3地域ごとの3つの山に分けます。それぞれの山を裏向きにシャッフルして市場ボードの所定の位置に置き、一番上だけを表にします。
C		人土カードをシャッフルし、市場ボードに裏向きの山にします。9枚引いて、それを右下から左上までのスポットに表向きに並べます。これが「市場」です。
D		ラウンド・マーカをラウンド・トラッカーの「550年」のところに置きます。
E		18の達成駒を、祖先ボードの対応する場所に置きます。
F		任務カードをシャッフルし、難易度ごとの4つの裏向きの山にします。
G		各プレイヤーはファミリー・ツリー盤を1つ選びます。裏は中立（内容は全プレイヤー共通で、初プレイではこちらの使用を推奨）です。プレイヤーごとに異なる特殊能力と異なるセットアップ内容があります。特殊能力は自分の得になる際に使用しましょう。
H		各プレイヤーは、自分の色のコンポーネントを受け取ります。
	H1	本拠地マーカと、ロングシップ2つ
	H2	ファミリー駒24個（リーダー3、予言者3、移民3、戦士5、商人5、船大工5）を、ファミリー・ツリー盤の対応する場所に積みます。
	H3	船大工2、戦士2、商人2をファミリー・ツリー盤の八角形スロットに置きます。どれをどこに置いても構いませんが、1つのスロットには1個のトークンしか置けません。
	H4	金貨2枚を、ファミリー・ツリー盤の金貨スロットに1枚ずつ置きます。金貨

		1 枚は銀貨 5 に相当します。														
	H5	各プレイヤーは、プレイヤー補助カード 2 枚を取ります。														
I		任意の方法で開始プレイヤーを決めます。たとえば Pax Viking で紹介した「Lill お婆ちゃんの方法」では、全員のロングシップを 1 個ずつ集めて盤上に投げて一番遠くに落ちたプレイヤーを開始プレイヤーにします。開始プレイヤーに開始プレイヤーマーカを渡します。ターンはそのプレイヤーから時計回りに行います。														
J		各プレイヤーは、次の表で開始時の銀貨を取ります <table><tr><td>プレイヤー</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td>獲得する銀貨</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr></table> たとえば 2 人プレイの場合には、最初のプレイヤーは銀貨 3、2 番目のプレイヤーは銀貨 4 を取ります。	プレイヤー	1	2	3	4	5	6	獲得する銀貨	5	3	4	5	6	7
プレイヤー	1	2	3	4	5	6										
獲得する銀貨	5	3	4	5	6	7										
K		プレイヤー全員がターン順に、任務カード 1 枚を引きます。プレイヤーはどの難易度の任務を引くかを自分で選んだうえで裏向きで引き中を見ないままで裏向きに自分のファミリー・ツリーの Free Mission スロットに置きます。全員が 4 枚の任務カードを引き終えるまでこれを繰り返します。 ゲームの進行に伴い、さらに追加の任務カードを得られるでしょう。														
L		ターン順に、各プレイヤーはマップ上の Ribe と Gut 以外の任意の地点を選んで自分の本拠地にします。各人、自分の本拠地マーカをその地点名の上に置き、さらにその地域の冒険タイル 1 枚を、その地点に置きます。														

基本アクション (Basic Actions)

基本アクションは、マップ上の消耗していないファミリー駒によるか、マップに移動するアクション（旅アクション）により行えます。マップ上で消耗したファミリー駒は裏返して、表に回復するまで別のアクションは行えないことを示します。基本アクションでは、次の3つのコンセプトが重要です。

Dominance 統治	ある <u>冒険</u> に対して、他のプレイヤーよりも多くのファミリー駒がいた場合は、それを「統治」していることになります。
Presence プレゼンス	German Ocean、Gandvik、Riverlands の3つの <u>地域</u> に対して、その地域の最低1つを <u>統治</u> していた場合に、そこにプレゼンスがあることになります。
Home Marker 本拠地マーカー 	本拠地マーカーは、その <u>冒険</u> に対する <u>統治</u> を計算するうえで、ファミリー駒の人数 + 1 に数えます。またその <u>地域</u> には常にプレゼンスを与えるものとします。本拠地マーカーは、移動したり削除したり、アクションのために使用することはできません。

旅アクション (Journey Action)

1.ファミリー駒の1つを、任意の地域の任意の地点へと移動させたうえで消耗させます。ある種の配置は、追加のアクションポイントを要しますので、それを示すためにロングシップを使用します（例を参照）。ファミリー駒は盤外のサプライや、マップ、祖先ボードなどから移動させられますが、フォールクヴァングやファミリー・ツリー盤のカードスロットから移動させることはできません。

2.次の選択は、旅アクション1につき追加の1アクションを必要とします。次の2つの状況のいずれに際しても、ロングシップ1をその地点に追加します。

・ プレゼンスがない地域の地点に対しての旅を行う場合

・ 冒険がない地点に対しての旅を行う場合で、これを行うプレイヤーはその地域の色の合う冒険の山の一番上のタイルをそこに置きます。そうしたならば、その冒険の山の一番上のタイルを表にします。

注意：Ribe と Gut 地域では、色の合うタイルから選ぶことが可能です（P.19 も参照）

例外： 冒険の置かれていない地点の消耗していないファミリー駒は、旅アクションで自身を消耗させることで、ロングシップを加えることなくその地点に冒険を置けます。



例：地域 German Ocean の Essex への旅を行います（A）。あなたはこの地域にプレゼンスを持たないので、コストとしてロングシップ 1 個を加えます(B)。Essex にはまだ冒険が置かれていませんでしたので、あなたは市場ボードの山の一番上の冒険を配置します（C）。これには Essex にさらにロングシッ 1 個を置かねばなりません（D）。これは 3 アクションポイントを要する行動ですが、あなたはこれを偉大な価値ある計画と考えました。



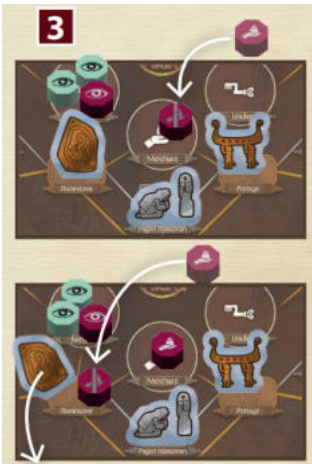
例：地域 Gandvik の空いた地点（E）への旅を行います。ここにはすでにあなたのプレゼンスがあります（F）。あなたはロングシップを加えたうえで、Gandvik の山（G）から冒険を置きます。この旅は 4 アクション・ポイントのうち 2 ポイントを使用します。

活性化アクション（Activate Action）

自身が統治する冒険の上にあるファミリー駒を 1 消耗させることで、その冒険の能力を活性化させます。永続的な能力を持つ（）冒険は、活性化により誘発し、それは次の世代シフトが来るまで効果を与え続けたうえで、効果を失います。

投資アクション (Invest Action)

1. <u>統治する冒険</u> 1 つの上にある <u>ファミリー駒</u> の 1 つを消耗させ、<u>市場</u> から <u>人土</u> カード 1 枚を購入して自分の <u>ファミリー・ツリー</u> に置きます。 次の 3 つの条件すべてを満たす <u>人土</u> しか購入できません。 A) <u>人土</u> カードの <u>才能</u> が、<u>消耗</u> させる <u>ファミリー駒</u> のものと一致している。 B) <u>人土</u> カードの <u>地点</u> が、<u>冒険</u> のものと一致している。 C) 市場のカード位置に記されているコストの銀貨を払える。	 
2. 2A) 購入に伴って空いた <u>市場</u> の <u>人土</u> スロットを、左右または下に スライドさせて一番上の行に空きを作り、空いたスロットに山札から <u>人土</u> カードを補充します。 注意：補充は一番上の行の、3 列のいずれの空きに対して行わなければなりません。 2B) <u>ファミリー・ツリー</u> の最初に加える <u>人土</u> カードは一番下の 2 つのスロットのどちらかに配置しなければなりません。2 番目以降のカードは、すでに配置したカードにリンク () した空きスロットに配置します。すでに配置した <u>人土</u> を入れ替えたり移動させることはできません。 * 配置に伴い、そのスロットに置いてあったコンポー	 

	ネットを獲得できます。<u>ファミリー駒</u>トークンなら自分のサプライに加えられ、金貨であればそれを獲得でき（銀貨 5 枚でも可）、任務カードであれば手札に加えられます。任務を達成することはゲーム終了時の勝利点につながります。	
3	マップ上の<u>消耗したファミリー駒</u>を<u>祖先ボード</u>に移動させます。これは新たな<u>祖先</u>になります。 * それは<u>才能</u>が一致するコア・スポット（＝内部の 6 つの円）に配置できます。 * コア・スポットの外に配置するには、追加の条件を満たす必要があります。 ＞ 青銅か銀の達成スポットに配置するには、才能が一致するそのスポットにリンクしているスポットを、自分が他プレイヤーと同数または多くを得ている必要があります。 ＞ 金の達成スポットに配置するには、才能が一致するそのスポットにリンクしている 3 本すべてのスポットを、自分が他プレイヤーと同数または多くを得ている必要があります。 * それらのスポットにまだ達成駒が残っていたならば、その達成駒を取ります。これによりその達成駒に固有の効果을ただちに 1 回だけ得ます（P.8 参照）。獲得した達成駒はゲーム終了時の勝利点にもなります。	

才能アクション (Talent Action)

才能アクションは、消耗していないファミリー駒が、マップ上での自身の才能と一致する才能アイコンの所で行えるアクションです。このアクションはそのファミリー駒が居る地点に影響を及ぼします。才能アクションはそれを行ったファミリー駒を消耗させ裏返しにし、表になるまで他のアクションには使えなくします。



商人アクション (Merchant Action)

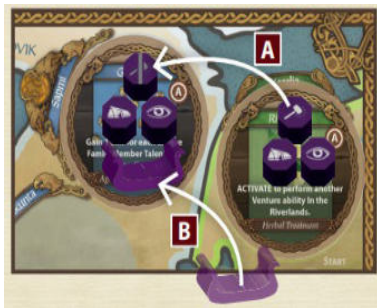
商人 (A)を消耗させて、プレゼンスを持つ地域ごとに銀貨 1 を得ます (B)。さらにオプションとして人土の山 (C1) から上の 3 枚を表にして、そのうちの 1 枚を市場 (C2) の一番上の行のものと交換できます。もとあった 1 枚と選ばなかったものは捨てられます (C3)。



船大工アクション (Shipwright Action)

船大工 (A)を消耗させて、自分自身と、もとの位置にいた 2 つまでのファミリー駒を任意の地点に移動させます。

自分のプレゼンスのない地域の地点への移動を行う場合には、ロングシップを 1 加えます (B)。船大工アクションでは冒険を加えることはできないことには注意が必要です。それは旅アクションでのみ行えます。



例：Karelia に船大工が、植民者・予言者と一緒に居ます。あなたは船大工を消耗させ、他の2つのファミリー駒とともに Sapmi の冒険へと移動させます。これにより船大工は消耗します。移動前に Gandvik にプレゼンスはありませんでしたので、その地点にロングシップを加えます。



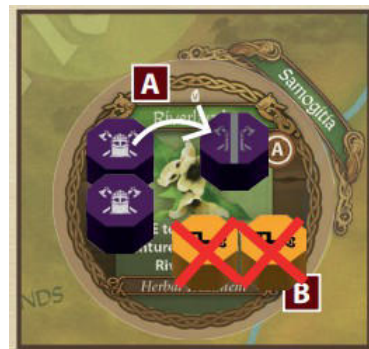
戦士アクション (Warrior Action)

戦士 (A)を消耗させて同居している他のプレイヤーのファミリー駒

(B) の1つを殺します。同じ地点に居るその戦士以外の他の消耗していない戦士の1つにつき、さらに1つを殺せます。殺されたファミリー駒は、消耗していなければそのプレイヤーのサプライに戻されます。消耗していた場合には、祖先ボードの土エリアに移動させます。それは次の世代シフトの際にサプライに戻されます。



例1：ある地点に居る消耗していない戦士 1 を消耗させることで、同じ地点に居る他プレイヤーのファミリー駒を殺します。



例2：あなたは消耗していない戦士 2つのうち1つを消耗させることで同じ地点に居る他プレイヤーのファミリー駒 2つを殺せます。この地点に3つ以上のファミリー駒が居た場合は、さらに戦士アクションを1回行うことで、さらに1つを殺せます。アクション1回目に用いた戦士は消耗しているので、2回目の戦士アクションで数に入れることはできません。



植民者アクション (Settler Action)

植民者 (A) を消耗させることで、まだ消耗していないファミリー駒を (ファミリー・ツリーや人土エリア以外から) 植民者の地点に配置できます (B)。すでに消耗しているファミリー駒は (このラウンドにはすでに使用したので) このアクションにより移動させることはできません。

さらに手札に 2 枚以上の任務カードがある場合には、次のオプションを実行可能：

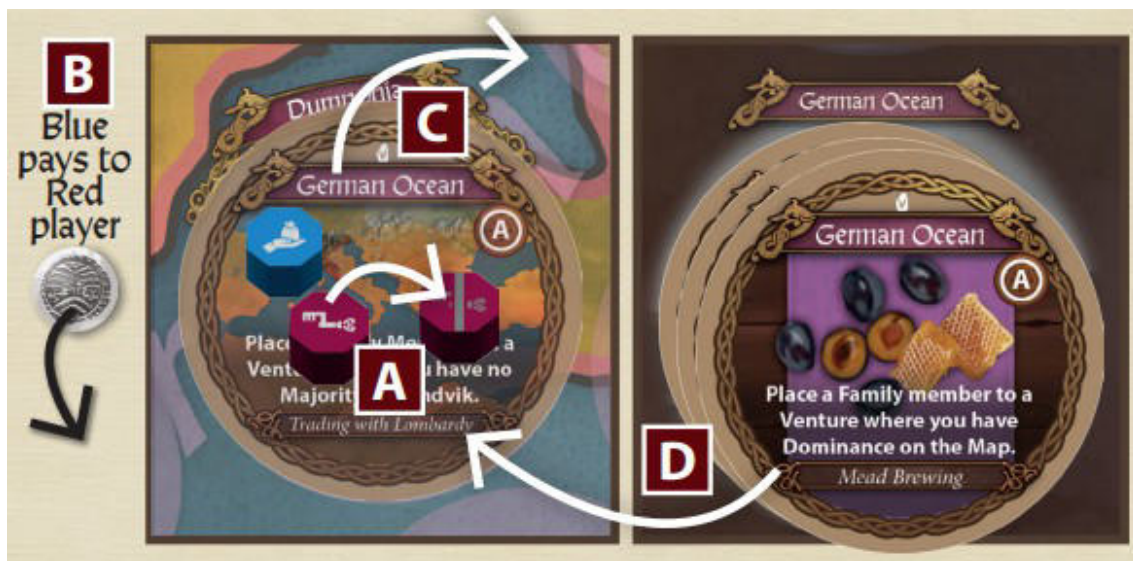
任務カードを任意の山から手札に 2 枚引き (C)、手札から 3 選んで捨てます (D)。



リーダーアクション (Leader Action)

リーダー (A) を消耗させることで、同居しているファミリー駒 (B)を持つプレイヤーから銀貨 1 を得ます。

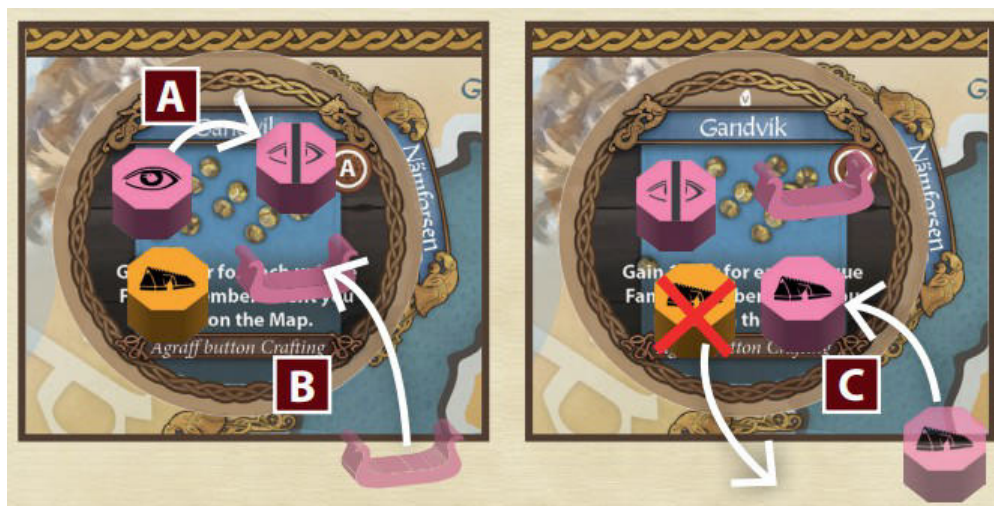
さらにオプションとして、リーダーの居る地点 (C)の冒険を破棄して、地域の一致する冒険の山の 1 番上の 1 枚 (D) と置き換えることができます。地点が Ribe か Gut の場合には、それが属するどちらの地域からでも選べます。



予言者アクション (Seeress Action)

予言者 (A) を消耗させ、ロングシップを1つその地点 (B) に加えます。それからその地点に同居している他プレイヤーのファミリー駒を1つ取り除き、それと同じ才能の自分のファミリー駒を加えます (C)。

取り除かれたファミリー駒は、それが消耗していなければそのプレイヤーのサプライに戻し、消耗していれば祖先ボードの人土の上に置きます。



達成効果 (Achievement Effects)

達成による効果はファミリー駒を消耗させません。効果はその達成駒を獲得したプレイヤーが獲得の際、使用することを望んだ際に一度だけ、ただちに発揮されます。

ブロンズ達成 (Bronze Achievements)

	Navigator 航海士	マップ上の、あなたの任意の数の <u>ファミリー駒</u> を、ある <u>地点</u> 1つから別の <u>地点</u> 1つに移動させます。
	Futhark ルーン文字	このラウンドに限り、追加の2アクションポイントを得ます。
	Portage 陸路輸送	マップ上の <u>植民者</u> 1つごとに、その植民者と同じ <u>地点</u> に2つまでの <u>ファミリー駒</u> を配置します。
	Althing 国会	<u>市場</u> の9つの <u>人土</u> を好きなように配置し直すか、そのうち3つまでを破棄してから <u>更新</u> します。
	Runestone ルーン石碑	任意の <u>冒険</u> 1つを、必要な <u>ファミリー駒</u> なしで <u>活性化</u> できます。
	Longship ロングシップ	<u>市場</u> の <u>冒険</u> タイルのすべての山の一番上を見て、それをそのままにするか、破棄するか、マップ上の <u>地域</u> が一致する空白の <u>地点</u> に配置できます。

シルバー達成 (Silver Achievements)

	Pagan Legends ペイガンの伝説	マップ上の3つまでの <u>ファミリー駒</u> を1つずつ、ある <u>地点</u> から別の任意の地点へと再配置します。
	Norse Saga 北欧サーガ	<u>市場</u> の <u>人士</u> ひとりに一致する <u>地点</u> に <u>ファミリー駒</u> を配置します。それからそこにある <u>冒険</u> を <u>活性化</u> させます（活性化に必要な <u>統治</u> は無視します）。
	Trade Expansionism 交易拡張主義	マップ上での最低1つの <u>ファミリー駒</u> のいる異なる2つまでの <u>冒険</u> を <u>活性化</u> します（活性化に必要な <u>統治</u> は無視します）。
	Pagan Missionary ペイガン宣教師	あなたと他プレイヤーの1人が <u>ファミリー駒</u> を置いている <u>冒険</u> 1つを選びます。あなたのファミリー駒の1つごとに他プレイヤー1人のファミリー駒1つを除き、それと同種のあなたの色のファミリー駒を置けます。
	Valhalla Battle Spirit 戦いの精神	あなたの <u>ファミリー駒</u> が最低1つある <u>地点</u> の他プレイヤー1人の、すべてのファミリー駒を殺します。
	Empire Founding 帝国の創設	マップ上の <u>地点</u> 1つの任意の数の <u>ファミリー駒</u> を、別の <u>地点</u> に <u>再配置</u> します。これを2回連続して行えます。

ゴールド達成 (Golden Achievements)

ゴールド達成はヴェンデルまたはヴァイキングの文化では決して到達できない高みを示していますが、それは達成できる可能性はあり、ゲームで達成できるかもしれません。達成による効果はありませんが、影響ポイントを獲得できます。

ゲーム終了時の得点 (End Game Scoring)

ゲーム終了時の得点 (End Game Scoring)

ゲームの最終ラウンドは、プレイヤーの誰か 1 人が 2 つめのゴールド達成を獲得するか、またはラウンド・トラックが 793 年（トラック最後のスポット）になったときです。最終ラウンドが終わったら得点計算を行います。

- * あなたが統治するところの冒険ひとつにつき 2 影響ポイント。
- * 獲得したブロンズ達成ひとつにつき 4 影響ポイント。
- * 獲得したシルバー達成ひとつにつき 6 影響ポイント。
- * 獲得したゴールド達成ひとつにつき 8 影響ポイント。
- * 手札にある条件を満たした任務カードの影響ポイント。公開した任務カードは、引き続き手札にあるものとして扱います。
- * 冒険の  のある能力につき、その影響ポイント



得点計算の際には、ゲーム盤を裏返して、ロングシップで記録しながら数えると便利です。

もっとも多くの影響ポイントを獲得したプレイヤーが勝利します。同点だった場合は、次の優先順位で勝者を決めます。

1. もっとも獲得した達成が多い
2. もっとも達成した任務が多い

3. もっとも冒険の統治が多い

4. もっとも銀貨が多い

ここまでがすべて等しければ、勝利を分け合しましょう。

任務カードの得点（When scoring Mission Cards）

* ファミリー・ツリーの人士のうち、Ribe か Gut の地点に居るものについては、両方の地域に属するものとして計算します。

* マップの Ribe か Gut にある冒険については、その冒険の地域が一致するほうの地域のものに属するものとして計算します。



計算の例：あなたは4つの冒険を統治し（8点）、そのうちの1つには ★ がついています（+3点）。さらにブロンズ3、シルバー2、ゴールド1の達成があります（32点）。さらに3つの任務を達成し、その難易度は Novice が1枚（3点）、Hard が1枚（7点）、Legendary が1枚（9点）でした。

勝利点の合計は62点になります。

Pax Viking への移行

Vender to Viking の通常ゲームを終えたら、その状態からの Pax Viking への移行も検討してみてください。そのためのルールは支援されています。

(英文 P.10～11。和文省略)

コンポーネント用語 (Anatomy)

各種記述が、実際のコンポーネントのどれのことを指しているのかの参考になります。

(英文 P.12。和文省略)

歴史ノート (Historical Notes)

(英文 P.13。和文省略)

BOT 使用バリエーション

BOT をプレイヤーに加えてプレイする際のルールです。

(英文 P.14～17。和文省略)

用語集 (Glossary)

Archibement 達成	<u>祖先</u> ボード中央のコア・スポットの外周に配置され、最初にそこに入ったプレイヤーが <u>駒</u> を獲得して自分の <u>祖先</u> にします。ブロンズ・シルバー・ゴールドの3ランクあり、獲得で一時的効果を与えます。
Action アクション  消耗していない  消耗した	アクションには「基本」と「才能」の2種類があります。マップで <u>ファミリー駒</u> により実行させることができ、そのファミリー駒のある <u>地点</u> で効果を発揮します。 アクション・ポイント：ファミリー駒を使用すると、その駒は消耗します。アクションによっては「 <u>ロングシップ</u> を加える」必要があるものもあります。消耗したファミリー駒と加えたロングシップは「1アクション・ポイント」として数えます。各ラウンド、プレイヤーは4アクション。ポイントを使用できます。
Alone あなたしかファミリー駒を置いていない冒険	あなただけが <u>ファミリー駒</u> を1個以上置いており、他のプレイヤーのファミリー駒が置かれていない状態である <u>冒険</u> を示します
Ancestor 祖先	<u>祖先</u> ボードの上に置いてある <u>ファミリー駒</u> を示します。これは祖先ボード上の達成度を示し、ひいては <u>達成駒</u> を獲得できるかもしれません。
Buried 埋葬	ゲーム中に <u>殺されたファミリー駒</u> は、冒険タイルの <u>埋葬フィールド</u> のタイルの上に置けます。それはゲーム終了時までそこに置かれ、そのファミリー駒の所有者に短期・長期の利益を与えます。
Colocated 同居	同じ <u>地点</u> にいる、複数の <u>ファミリー駒</u> の状態
Dominance	ある <u>冒険</u> の上に、あなたが他のプレイヤーよりも多くの <u>ファミリー</u>

統治	駒を置いている状態
Empty Location 空白地点	マップ上の、まだ冒険やファミリー駒が置かれていない丸い部分
Family Member ファミリー駒	才能アイコンが印刷されている駒で、マップ上、祖先ボード、サプライ上に配置されます。マップ上でアクションを実行するために使用します。アクションの実行で消耗します（裏返しになります）。
Folkvangr フォルクヴァング	祖先ボード上の領域で、サプライに戻されることになる消耗したファミリー駒を一時的に裏返して置いておくために使用します。これはこのラウンドで使用したアクション・ポイントの記録に用います。
Formidable 人士	名前と肖像画、位置と才能アイコンが印刷されたカードです。これは市場で購入し、ファミリー・ツリー盤に咥えられます。
Generation Shift 世代シフト	ラウンドの最終フェイズであり、すべてのプレイヤーは消耗したファミリー駒を消耗していない状態に戻し、ロングシップとフォルクヴァング上のファミリー駒をサプライに戻します。それから、開始プレイヤー・マーカーと、ラウンド・トラッカーを進めます。
Home 本拠地	各プレイヤーの開始地点で、本拠地マーカーを置くことで区別します。本拠地マーカーは常にその地域にそのプレイヤーのプレゼンスを与えます。本拠地の上にある冒険への統治を数える際には、そこにあるファミリー駒の個数に+ 1 します。
Killed 殺された	対戦相手である他のプレイヤーのアクション・能力・効果によって除去されたファミリー駒は「殺された」ものとして扱います。殺されたファミリー駒は、ただちにそのプレイヤーのサプライに戻されるか、埋葬フィールドがすでに出ている場合にはそこに置くことをそのプレイヤーが選べます。

Location 地点	マップ上のそれぞれの <u>地域</u> に存在する、 <u>冒険</u> を置くための印刷された丸い部分またはその上に置かれている冒険を指します。
Lognship ロングシップ	<u>ロングシップ</u> 型の木の駒です。ロングシップは、プレイヤーがロングシップを必要とするアクションを行った際に、そのターンにそれをすでに使用したことを示すために、 <u>ファミリー駒を消耗</u> （裏返し）させるのと同様にマップ上に置かれます。
Max 6 silfr 最大で銀貨 6	銀貨を得られる <u>冒険</u> で、1 ラウンドの間にプレイヤー 1 人が 1 つの冒険から得られる銀貨は最大 6 です。※冒険に明示されています。
Place 置く/配置する	<u>ファミリー駒</u> を置く/配置すると指示されている場合には、プレイヤーはファミリー駒を <u>サプライ</u> から取ってそれをマップ上のまたは <u>祖先</u> ボード上の所定の位置に置きます。プレイヤーは自分自身の、 <u>消耗</u> していないファミリー駒しか置けません。ファミリー駒を置いただけであれば、それはまだ消耗していません。
Presence プレゼンス	最低で 1 の <u>統治</u> を持つ <u>地域</u> を指します。あなたの <u>本拠地</u> は、常にその地域にプレゼンスを与えていることになります。
Refresh 更新	あなたが <u>市場</u> から <u>人土</u> を抜いて空いたスペースを作った場合には、その空きスペースに対して他の人土カードを水平または下に自由に移動させることができます。好きなように並べ終えて一番上の行に空きスペースを作ったならば、山札の一番上の人土カードをめくってその空きスペースに並べます。
Region 地域	マップ上の多くの <u>地点</u> をふくむ領域です。German Ocean（ピンク）、Gandbik（青）、Riverlands（緑）の 3 種類があり、名前がマップ上に印刷されています。
Supply サプライ	<u>ファミリー・ツリー</u> 盤の、下のほうの部分です。すべての <u>ファミリー駒</u> をここに積んだ状態でゲームを始めます。プレイヤーごとに自分のファミリー・ツリーで自分のサプライを管理します。

Talent 才能	ゲームではアイコンで示される<u>船大工</u>（Shipwright）・<u>予言者</u>（Seeress）・<u>商人</u>（Merchant）・<u>戦士</u>（Warrior）・<u>植民者</u>（Settler）・<u>リーダー</u>(Leader)の6種類の才能が存在します。各才能ごとに、独自の才能アクションが存在します。<u>ファミリー駒</u>にはどれかの才能1つが印刷されており、それはそのファミリー駒を用いることでその才能アクションを行えることを示します（基本アクションはどのファミリー駒でも常に行えます）。才能は<u>祖先ボード</u>上にも印刷されており、それは<u>投資</u>アクションを行う際に、使用したファミリー駒をその才能の所に置けることを示します。
Unpopulated Venture	<u>ファミリー駒</u>が1個も置かれていない、マップ上の<u>冒険</u>を意味します。
Venture 冒険	丸いカード（タイル）であり、<u>旅</u>アクションを行うことでマップ上に配置されます。

定義の明確化 (Clarifications)

Ribe と Gut (Ribe and Gut)

Ribe や Gut の上に冒険が置かれていないときには、それらはマップ上ではその色の2つの地域の一部です。Ribe は German Ocean と Gandvik の双方の一部であり、Gut は Gandvik と Riverlands の一部です。あなたは2つの地域のどちらかの統治を得ていれば、双方のプレゼンスを得ていることになります。その地点に冒険を置く場合には、そのどちらかの領域の山からでも冒険を置けます。冒険が置かれた後は、その地点はその冒険の領域のみに属します。冒険が冒険される場合には、その地点の2色の地域のうちのどちらの山からでも次に置く冒険を選べます。

コンポーネント制限 (Component limit)

ゲームのコンポーネント数は、それをゲームで使用する制限になります。あるファミリー駒を追加したいときにそれがサプライに無い場合には、すでにマップ上や祖先ボード上にあるファミリー駒を移動させることができます。

ヒント：すでに祖先ボードでは不要になったファミリー駒をマップに戻すのは良い考えです。カードの山札がなくなった場合には、捨て札をシャッフルして新しい山札を作ります。

冒険の能力 (Venture abilities)

* 冒険の能力に「銀貨 X を得て、そのうちの Y をその地域にプレゼンスを持つ

別のプレイヤーに払う」とあるものは、該当する他プレイヤーがいない場合にはその全部を受け取れます。そうでないならそのプレイヤー 1 人にその額を支払います。本拠地 マーカーがあればプレゼンスを持つことに注意。

- *  埋葬フィールド (Burial Fields) : このマークを持つ冒険が出た際には、それを通常の冒険のように地点に重ねるのではなく、ゲーム盤の外部 (祖先 ボードの隣にでも) に置き埋葬フィールドとして扱います。さらにその次の冒険を、通常通りに地点に重ねます。これ以降、ゲーム中に何らかの能力や効果 (たとえば戦士能力) によりファミリー駒が殺された場合には、その殺されたファミリー駒を所有するプレイヤーは、それを埋葬フィールド上に置くことを選べます。この場合、そのファミリー駒は以降はゲームに登場しませんが、代わりにそのプレイヤーに即座にまたは長期的な利益を与えます。埋葬フィールドは、どのプレイヤーによっても統治されません。
- * 冒険に、あるコンポーネントの上に銀貨を置く (加える) という指示がある場合には、その銀貨はサプライから取ったものを加えます。
- * ある冒険または達成の効果によって別の冒険の能力を誘発させる場合には、もとの効果のために消耗したファミリー駒に対して効果を適用します。

ファミリー・ツリーの特殊能力 (Family Tree)

- * コールマンの一族 (Clann Cholmain) : 船大工アクションでオプションを追加できます。
あなたは船大工のファミリー駒 1 つに別のファミリー駒 1 つを連れ同じ地域内の別の地点に移動できる。あるいは船大工の居る位置の別のファミリー駒 1 個を同じ地域内の別に地点に移動させることができる。あるいは船大工を任意の地点に移動させる。いずれも船大工 1 個を消耗させるだけで行える。

付録：カードリスト

VV 001～120	120 枚	四角	人土カード	
VV 121～225	125 枚	丸	Vendel to Viking 冒険タイル	和訳あり
VV 226～234	9 枚	四角	任務 Novice	和訳あり
VV 235～249	15 枚	四角	任務 Standard	和訳あり
VV 250～258	9 枚	四角	任務 Hard	和訳あり
VV 259～267	9 枚	四角	任務 Legendary	和訳あり
VV 268～273	6 枚	四角	人土カード	
VV-PV 231～254	24 枚	丸	Pax Viking 冒険タイル	

付録：冒険タイルの訳

VV 121	Helmet Casting	このラウンド、 <u>市場</u> のすべての <u>人土</u> のコストは銀貨 3 になります。
VV 122	Fibula Crafting	German Ocean <u>地域</u> の、まだ <u>ファミリー駒</u> が置かれていない冒険に、 <u>ファミリー駒</u> の任意の 1 つを置きます。
VV 123	Iron Mining	<u>冒険</u> の 3 つの山札の一番上の 1 枚をそれぞれ破棄します。
VV 124	Bear Pelt Trade	マップ上の船大工（  ）駒 1 つにつき銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。

VV 125	Wedding Celemonies	銀貨 3 を支払って <u>市場</u> の選んだ <u>人士</u> 1 つを破棄し、ここにそれと <u>才能</u> の一致する <u>ファミリー駒</u> を置いたのち。市場を <u>更新</u> します。
VV 126	Honey Trade	<u>ファミリー・ツリー</u> にある <u>人士</u> の <u>才能</u> 1 種類につき銀貨 1 を得ます。
VV 127	Agraff button Crafting	マップ上の <u>ファミリー駒</u> の <u>才能</u> 1 種類につき銀貨 1 を得ます。
VV 128	Expert Sword Smithing	Riverlands <u>地域</u> の、他のプレイヤー 1 人の <u>ファミリー駒</u> 1 個につき銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 129	Pagan Temple	<u>祖先</u> ボード上のあなたの <u>祖先駒</u> 1 つにつき、銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 130	Svealand Advisor	あなたが最低 1 つの <u>ファミリー駒</u> を置いている別の <u>冒険</u> 1 つの能力を実行します。
VV 131	Flour Grinding	Gandvik <u>地域</u> の、あなたの <u>ファミリー駒</u> 1 個につき銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 132	Bracteates Crafting	Gandvik <u>地域</u> の、あなたが <u>統治</u> している <u>冒険</u> 1 個につき銀貨 1 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 133	Pearl Necklace Crafting	あなたの <u>ファミリー・ツリー</u> の、同じ <u>才能</u> の 1 組（2 つ）につき銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 134	Karvi Ships	ゲームの終了時に、ここに商人（  ）駒とリーダー（  ）駒と予言者（  ）駒を置いていた場合には、勝利点 5 ☆を得ます。
VV 135	Elder Feathers Trade	ゲームの終了時に、ここに戦士（  ）駒と商人（  ）駒と植民者（  ）駒を置いていた場合には、勝利点 5 ☆を得ます。j

VV 136	Horn Trade	German Ocean <u>地域</u> の、あなたの <u>ファミリー</u> 駒が置かれていない任意の <u>地点</u> に、 <u>ファミリー</u> 駒 1 つを置きます。
VV 137	Whale born Crafting	German Ocean <u>地域</u> の、 <u>統治</u> していない <u>冒険</u> 1 つに <u>ファミリー</u> 駒 1 つを置きます。
VV 138	Longships	他の <u>地域</u> の、 <u>統治</u> している <u>冒険</u> 1 つに <u>ファミリー</u> 駒 1 つを置きます。
VV 139	Vendel Burial Field	<u>埋葬フィールド</u> （これが出たらゲーム盤外に置き、次の <u>冒険</u> を代わりにマップ上に配置します）。ここに <u>ファミリー</u> 駒が置かれた際には、カードを 1 枚引きます。
VV 140	Drinking Celemony	この <u>地域</u> に <u>プレゼンス</u> を持つすべてのプレイヤーは、それぞれ銀貨 3 を得ます。
VV 141	Skeid Ships	<u>人土</u> の捨て札の中から人土 1 枚を選び、自分の <u>ファミリー・ツリー</u> に加えます。それからその人土の <u>地点</u> に、人土の <u>才能</u> の <u>ファミリー</u> 駒を 1 つ置きます。
VV 142	Beer Brewing	銀貨 6 を得てから、そのうちの銀貨 3 を、この <u>地域</u> に <u>プレゼンス</u> を持つ任意の他のプレイヤー 1 人に払います。
VV 143	Oar Making	ゲームの終了時に、ここを <u>統治</u> していたプレイヤーは影響ポイント 3 ☆を得ます。
VV 144	Drakkar Ships	このラウンドの間は、Garvatik <u>領域</u> の <u>人土</u> 1 人に対する <u>投資</u> を、地点による制約を無視して行えます。その際も投資するうえで <u>領域</u> と <u>才能</u> は一致させる必要があります。
VV 145	Longship Funeral	ゲームの終了時に、ここにリーダー（  ）駒と船大工（  ）駒と植民者（  ）駒を置いていた場合には、勝利点 5 ☆を得ます。
VV 146	Snekkja Ships	銀貨 2 を得ます。このラウンド中、あなたは <u>旅</u> アクション

		ンを行う際は、すべての <u>地域</u> に <u>プレゼンス</u> を持ちます。
VV 147	Sails Weaving	この冒険の上に <u>ファミリー駒</u> を1つ、他のファミリー駒がまだ置かれていない状態であれば2つを置きます。
VV 148	Plank Trade	マップ上の <u>ファミリー駒</u> 1つを、マップ上で <u>統治</u> している任意の <u>冒険</u> に移動します。
VV 149	Surgery Tools	<u>ファミリー駒が置かれていない冒険</u> の能力を使用するために置く必要のあるロングシップを、ここに置きます。
VV 150	Herbal Gardening	German Ocean <u>地域</u> の、別の <u>冒険</u> の能力を使用するために置く必要のあるロングシップを、ここに置きます。
VV 151	Dagobert's Death	銀貨2を支払い、German Ocean <u>地域</u> の1 <u>地点</u> に2つの <u>ファミリー駒</u> を置きます。
VV 152	Carolingian dynasty	すべてのプレイヤーは、Austrasia と Nuestria にある <u>ファミリー駒</u> 1つにつき銀貨1を得ます。
VV 153	Encolpion Cross	<u>市場</u> での人士獲得のためのコストを銀貨1減らせます。
VV 154	Malt Farming	銀貨2を支払い、マップの <u>ファミリー駒が置かれていない冒険</u> に1つ <u>ファミリー駒</u> を置きます。
VV 155	Mead Brewing	Riverlands <u>地域</u> の、 <u>ファミリー駒が置かれていない冒険</u> に1つ <u>ファミリー駒</u> を置きます。
VV 156	Grain Trade	このラウンドの間は、German Ocean <u>領域</u> の <u>人士</u> 1人に対する <u>投資</u> を、地点による制約を無視して行えます。その際も投資するうえで <u>領域</u> と <u>才能</u> は一致させる必要があります。
VV 157	Sutton Ho Burial Field	<u>埋葬フィールド</u> （これが出たらゲーム盤外に置き、次の <u>冒険</u> を代わりにマップ上に配置します）。ここに <u>ファミ</u>

		<u>リー駒</u> が置かれた際には、3☆を得ます。
VV 158	Sword Button Trade	<u>市場</u> の <u>人土</u> 2 つの位置を交換します。
VV 159	Elderberry Trade	<u>ファミリー・ツリー</u> にある、同じ <u>地域</u> の <u>人土</u> の組につき銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 160	Medicinal Healing	マップ上のあなたの <u>ファミリー駒</u> 1 つを、あなたのサブライの別の <u>才能</u> のファミリー駒 1 つと交換する。
VV 161	Monastery Attack	マップ上の <u>才能</u> ごとの <u>ファミリー駒</u> の、あなたが最大数を置いているものについて銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 162	Ally with the Monks	<u>ファミリー・ツリー</u> にある、異なる <u>才能</u> を持つ <u>人土</u> につき銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 163	Seizure of Abbies	<u>祖先ボード</u> にある、異なる <u>才能</u> を持つ <u>祖先</u> につき銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 164	Lance Trade	German Ocean <u>地域</u> の、あなたが <u>統治</u> している <u>冒険</u> 1 個につき銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 165	Hops Trade	この冒険の上にあるファミリー駒 1 つにつき銀貨 1 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 166	Cheese Trade	銀貨 4 を得てから、そのうちの銀貨 1 を、この <u>地域</u> に <u>プレゼンス</u> を持つ任意の他のプレイヤー 1 人に払います。
VV 167	Hellegroper	ゲームの終了時に、ここにリーダー（  ）駒と船大工（  ）駒と商人（  ）駒を置いていた場合には、勝利点 5 ☆を得ます。
VV 168	Churning Butter	あなたの <u>ファミリー・ツリー</u> から <u>任務カード</u> を 1 枚手札に入れます。

VV 169	Fjallko Farming	ゲームの終了時に、ここに予言者 () 駒と植民者 () 駒と船大工 () 駒を置いていた場合には、勝利点 5 ☆を得ます。
VV 170	Whale Hunting	ゲームの終了時に、ここに戦士 () 駒と植民者 () 駒と船大工 () 駒を置いていた場合には、勝利点 5 ☆を得ます。
VV 171	Book of Kells	手札から <u>任務カード</u> を 1 枚捨てることで、銀貨 2 を得て、このラウンドに追加の 2 アクション・ポイントを得ます。
VV 172	Abbey Establishment	Riverlands <u>地域</u> の、あなたの <u>ファミリー駒</u> が置かれていない <u>任意の地点</u> に、 <u>ファミリー駒</u> 1 つを置きます。
VV 173	Trading with Lombardy	Gandvik <u>地域</u> の、 <u>統治</u> していない <u>冒険</u> 1 つに <u>ファミリー駒</u> 1 つを置きます。
VV 174	Goat Farming	あなたの <u>ファミリー・ツリー</u> から (<u>サプライ</u> からではなく) <u>ファミリー駒</u> 1 つをここに配置します。
VV 175	Merovingian 1. Alliance	他の <u>地域</u> の、 <u>統治</u> している <u>冒険</u> 1 つに <u>ファミリー駒</u> 2 つを置きます。
VV 176	Burial of a King	ここから <u>消耗</u> していないあなたの <u>ファミリー駒</u> を 1 個戻すことで、この <u>冒険</u> とその上の <u>任意のファミリー駒</u> 1 個を、この <u>地域内</u> の別の <u>冒険のない地点</u> に移動させます。
VV 177	Coin Crafting	船大工 () の <u>ファミリー駒</u> 1 つを、この <u>冒険</u> から別の <u>冒険</u> へと、この駒を <u>消耗</u> させたり <u>ロングシップ</u> を追加することなく行えます。
VV 178	Arrowhead Trade	これを商人 () の <u>ファミリー駒</u> で活性化させたならば銀貨 5 を、他の <u>ファミリー駒</u> で活性化させたならば銀貨 2 を得ます。

VV 179	Brooch Trade	マップ上の <u>ファミリー駒</u> が一番少ないプレイヤーが、銀貨 4 を得ます。
VV 180	Port Establishment	ゲームの終了時に、ここを <u>統治</u> していたプレイヤーは影響ポイント 3 ☆を得ます。
VV 181	Whale Oil Trade	マップ上の <u>ファミリー駒</u> が一番多いプレイヤーが、銀貨 4 を得ます。
VV 182	Sheep Farming	これをリーダー（  ）の <u>ファミリー駒</u> で活性化させたならば、あなたが <u>統治</u> する任意の <u>冒険</u> 1 つを、地域が適合する山札の一番上の冒険に置き換えます。
VV 183	Clothing making	あなたしかファミリー駒を置いていない別の <u>冒険</u> ひとつの能力を実行できます。
VV 184	Bracteates Trade	<u>市場</u> での <u>人土</u> 獲得のためのコストを銀貨 2 減らせます。
VV 185	Glass Trade	銀貨 2 を支払い、 <u>市場</u> の 1 番下の行の任意の <u>人土</u> 1 枚を破棄したうえで、 <u>市場</u> を <u>更新</u> します。
VV 186	Iron Trade	マップ上にある、他のプレイヤーの戦士（  ）の <u>ファミリー駒</u> 1 個につき、銀貨 2 を得ます。
VV 187	Fur Trade	あなたの手札の <u>任務カード</u> 1 枚を、あなたの <u>ファミリー・ツリー</u> 上の任意の <u>任務カード</u> 1 枚と交換します。
VV 188	Amber Trade	この <u>地域内</u> の、他のプレイヤーの <u>ファミリー駒</u> 1 個につき、銀貨 1 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 189	Far East Trade	あなたの <u>祖先</u> ボードの上にある、 <u>祖先</u> 1 個につき、銀貨 1 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 190	Ritual Chalice	あなたの <u>ファミリー・ツリー</u> 上の、任意の <u>才能</u> 1 つを持つ <u>人土</u> 1 枚につき、銀貨 1 を得ます（最大で銀貨 6）。

VV 191	Spear Trade	あなたの <u>祖先</u> ボードの上にある、 <u>祖先の才能</u> 1 種につき、銀貨 1 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 192	Horse Farming	マップ上にある、あなたの <u>ファミリー</u> 駒 1 個につき、銀貨 1 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 193	Trading with Pannonia	Riverlands <u>地域</u> のあなたが統治している <u>冒険</u> 1 つにつき、銀貨 1 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 194	Trading with Ostrogoths	Riverlands <u>地域</u> の、あなたのファミリー駒の <u>才能</u> 1 種につき、銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 195	Lezany Burial Field	<u>埋葬フィールド</u> （これが出たらゲーム盤外に置き、次の <u>冒険</u> を代わりにマップ上に配置します）。ここに <u>ファミリー</u> 駒が置かれた際には、銀貨 5 を得ます。
VV 196	Trading with Byzantine	Riverlands <u>地域</u> のあなたが統治している <u>冒険</u> 1 つにつき、銀貨 2 を得ます（最大で銀貨 6）。
VV 197	Bronze Trade	ゲームの終了時に、ここにリーダー（  ）駒と予言者（  ）駒と戦士（  ）駒を置いていた場合には、勝利点 5 ☆を得ます。
VV 198	Trading with Pomeranians	銀貨 5 を得てから、そのうちの銀貨 2 を、この <u>地域</u> に <u>ブレゼンス</u> を持つ任意の他のプレイヤー 1 人に払います。
VV 199	Persian Tactical Advisor	この冒険の上に銀貨 3 を置きます。次の <u>世代シフト</u> の際に、この <u>冒険</u> を <u>統治</u> していたプレイヤーが、その銀貨を得ます。
VV 200	Pitfall Systems	マップ上のあなたの <u>ファミリー</u> 駒 2 つを、別の <u>地域</u> のファミリー駒が置かれていない <u>地点</u> に移動させます。
VV 201	Hagia Sophia	あなたの予言者（  ）のファミリー駒 2 つを、Riverland <u>地域</u> の異なる <u>地点</u> に置きます。

VV 202	Reunited China	消費していないファミリー駒 1 つをファミリー・ツリーのスロットに移動させます。銀貨 6 を得ます。そのファミリー駒は、そこに <u>人土</u> が配置されたときに戻ってきます。
VV 203	Axe Trade	あなたが自分のファミリー駒を置いていない Gandvik 地域の任意の地点 1 つに、ファミリー駒を 1 つ置く。
VV 204	Trading with Vandals	Riverland 地域のあなたが統治している冒険 1 つの上に、ファミリー駒を 2 つ置きます。
VV 205	Lynx Fur Trade	Gandvik 地域の、ファミリー駒が置かれていない冒険 1 つの上に、あなたのファミリー駒を 1 つ置きます。
VV 206	Longhouse Settlement	ゲームの終了時に、ここを統治していたプレイヤーは影響ポイント 4 ☆を得ます。
VV 207	Muslim Alliance	このラウンドの間は、Riverlands 領域の <u>人土</u> 1 人に対する <u>投資</u> を、地点による制約を無視して行えます。その際も投資するうえで領域と才能は一致させる必要があります。
VV 208	Tar Trade	このラウンドの間は、投資アクションの際に、あなたは銀貨 3 を支払うことで捨て札から <u>人土</u> を買えます。
VV 209	Herbal Treatment	ゲームの終了時に、ここに戦士 () 駒と予言者 () 駒と商人 () 駒を置いていた場合には、勝利点 5 ☆を得ます。
VV 210	Pig Farming	手札から任務カードを 1 枚捨てることで、捨てたものと同じ難易度の任務カード 1 枚を引きます。
VV 211	Instruments Trade	この冒険にあなたしかファミリー駒を置いていない場合には銀貨 3 を、そうでないなら銀貨 5 を得ます。

VV 212	Bone Crafting	<u>世代シフト</u> のときに、この冒険を <u>統治</u> していたプレイヤーは銀貨 3 を得ます。
VV 213	Establishment of Birka	<u>世代シフト</u> のときに、この冒険を <u>統治</u> していたプレイヤーはここに船大工 () 駒を 1 個置けます。
VV 214	Valsgarde Burial Field	<u>埋葬フィールド</u> (これが出たらゲーム盤外に置き、次の冒険を代わりにマップ上に配置します)。ここに <u>ファミリー駒</u> が置かれた際には、銀貨 2 を得ます。ゲーム終了時の得点計算では、この冒険の上に置いてあるファミリー駒の 1 つにつき影響ポイント 2 ☆になります。
VV 215	Tal Harpa playing	ここに任意の <u>ファミリー駒</u> を 1 個置き、銀貨 2 を得ます。
VV 216	Dumbarton Castle	<u>世代シフト</u> のときに、この冒険を <u>統治</u> していたプレイヤーは、この <u>地域</u> に <u>プレゼンス</u> を持つ他のプレイヤーから銀貨 1 ずつを得ます。
VV 217	Shield Trade	銀貨 2 を得ます。この冒険を戦士 () 駒により活性化していた場合には、もう 1 個の戦士駒をここに置きます。
VV 218	Archery Supplies Trade	<u>世代シフト</u> のときに、この冒険を <u>統治</u> していたプレイヤーはここに商人 () 駒を 1 個置けます。
VV 219	Asthall Barrow Burial Field	<u>埋葬フィールド</u> (これが出たらゲーム盤外に置き、次の冒険を代わりにマップ上に配置します)。ここに <u>ファミリー駒</u> が置かれた際には、 <u>市場</u> の中央の行の任意の <u>人土</u> 1 枚を破棄したうえで、市場を <u>更新</u> します。ゲーム終了時の得点計算では、この冒険の上に置いてあるファミリー駒の 1 つにつき影響ポイント 1 ☆になります。

VV 220	Cultural Exchange	あなたのファミリー・ツリーの、この <u>地域</u> ではない地域の <u>人土</u> の1枚につき、銀貨2を得ます（最大で銀貨6）。
VV 221	Roman Influence	<u>世代シフト</u> のときに、この冒険を <u>統治</u> していたプレイヤーはここに戦士（  ）駒を1個置けます。
VV 222	Storytelling	このラウンド、 <u>旅</u> アクションで <u>冒険</u> を1つ加える場合には、 <u>ロングシップ</u> を追加することなく行えます。
VV 223	Musical Festivities	ここにあなたの <u>ファミリー駒</u> を1個置き、さらにマップ上の任意の数のあなたのファミリー駒をここに移動させ、移動させたファミリー駒1つにつき銀貨2を得ます（最大で銀貨6）。
VV 224	Hohenasperg Burial Field	<u>埋葬フィールド</u> （これが出たらゲーム盤外に置き、次の <u>冒険</u> を代わりにマップ上に配置します）。ここに <u>ファミリー駒</u> が置かれた際には、別の地点ひとつに、あなたのファミリー駒2つをサブライから置きます。
VV 225	Drum Ritual	<u>世代シフト</u> のときに、この冒険を <u>統治</u> していたプレイヤーは、 <u>市場</u> の <u>人土</u> ひとりに一致する <u>地点</u> に <u>ファミリー駒</u> 1個を置けます。

付録：任務カードの訳

任務カードの内容を、ゲーム終了時に満たしていれば勝利点になります。

VV226	Novice	Prosperous	Vendela (BOT) は銀 12 を得ます。 他プレイヤーより多くの銀を持つこと。同数 だった場合には☆は得られません。
VV227	Novice	Talented	<u>ファミリー・ツリー</u> に、異なる <u>才能</u> を持つ最低 4 つの <u>人土</u> を持つこと。
VV228	Novice	Complete German	German Ocean <u>地域</u> のすべての <u>地点</u> に <u>冒険</u> を 持つこと。
VV229	Novice	Complete Gandvik	Gandvik <u>地域</u> のすべての <u>地点</u> に <u>冒険</u> を持つこと。
VV230	Novice	Complete Riverlands	Riverlands <u>地域</u> のすべての <u>地点</u> に <u>冒険</u> を持つこ と。
VV231	Novice	The Founder	<u>ファミリー・ツリー</u> に、最低 9 つの <u>人土</u> を持つ こと。
VV232	Novice	Inclusive	マップ上に、すべての <u>才能</u> の <u>ファミリー駒</u> を最 低 1 つずつは持つこと。
VV233	Novice	Influential	マップ上に、最低 10 の <u>ファミリー駒</u> を持つこ と。
VV234	Novice	Specialist	<u>ファミリー・ツリー</u> に、同じ <u>才能</u> を持つ <u>人土</u> を 最低 3 つ持つこと。
VV235	Standard	Norse	あなたの <u>ファミリー・ツリー</u> の Gadvik <u>地域</u> の

		Family	<u>人土</u> が、他プレイヤーのその数よりも多いこと。 同数だった場合には☆は得られません。
VV236	Standard	Genmanian Family	あなたの <u>ファミリー・ツリー</u> の German Ocean <u>地域</u> の <u>人土</u> が、他プレイヤーのその数よりも多いこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV237	Standard	River Family	あなたの <u>ファミリー・ツリー</u> の Riverlands <u>地域</u> の <u>人土</u> が、他プレイヤーのその数よりも多いこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV238	Standard	Norse clout	Gandvik <u>地域</u> に、最低 6/5/4/4/3/2 (※) の <u>冒険</u> で <u>統治</u> していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は 6 人目として扱います。
VV239	Standard	Germanian clout	German Ocean <u>地域</u> に、最低 7/6/5/5/4/3 (※) の <u>冒険</u> で <u>統治</u> していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は 6 人目として扱います。
VV240	Standard	Riverlands clout	Riverlands <u>地域</u> に、最低 5/4/3/3/3/2 (※) の <u>冒険</u> で <u>統治</u> していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は 6 人目として扱います。
VV241	Standard	Fertile Master	マップ上に、他プレイヤーより多くの <u>ファミリー駒</u> を持つこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV242	Standard	Very Talented	<u>ファミリー・ツリー</u> に、異なる <u>才能</u> を持つ最低 5 つの <u>人土</u> を持つこと。

VV243	Standard	Influence Master	他プレイヤーよりも多くの冒険を統治していること。同数だった場合には☆は得られません。
VV244	Standard	Shipwright Master	ファミリー・ツリーに、他プレイヤーより多くの船大工 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV245	Standard	Leader Master	ファミリー・ツリーに、他プレイヤーより多くのリーダー () の才能の <u>人土</u> を持つこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV246	Standard	Seeress Master	ファミリー・ツリーに、他プレイヤーより多くの予言者 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV247	Standard	Warriors Master	ファミリー・ツリーに、他プレイヤーより多くの戦士 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV248	Standard	Settler Master	ファミリー・ツリーに、他プレイヤーより多くの植民者 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV249	Standard	Merchant Master	ファミリー・ツリーに、他プレイヤーより多くの商人 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。同数だった場合には☆は得られません。
VV250	Hard	Family Master	ファミリー・ツリーに、他プレイヤーより多くの <u>人土</u> を持つこと。同数だった場合には7☆でなく3☆になります。
VV251	Hard	Shipwright Family	ファミリー・ツリーに、最低3の船大工 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。

VV252	Hard	Leader Family	<u>ファミリー・ツリー</u> に、最低3のリーダー () の才能の <u>人土</u> を持つこと。
VV253	Hard	Seeress Family	<u>ファミリー・ツリー</u> に、最低3の予言者 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。
VV254	Hard	Warrior Family	<u>ファミリー・ツリー</u> に、最低3の戦士 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。
VV255	Hard	Settler Family	<u>ファミリー・ツリー</u> に、最低3の植民者 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。
VV256	Hard	Merchant Family	<u>ファミリー・ツリー</u> に、最低3の商人 () の才能の <u>人土</u> を持つこと。
VV257	Hard	Complete Family	<u>ファミリー・ツリー</u> の、すべてのスロットを埋めること。
VV258	Hard	Completionist	サプライの <u>ファミリー駒</u> をなくすこと。
VV259	Legendary	Ancestor Master	他のプレイヤーよりも多くの <u>祖先</u> を持っていること。同数だった場合には9☆でなく3☆になります。
VV260	Legendary	Norse Ruler	Gandvik <u>地域</u> に、最低 8/7/6/5/4/4 (※) の <u>冒険</u> で <u>統治</u> していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は6人目として扱います。
VV261	Legendary	German Ruler	German Ocean <u>地域</u> に、最低 9/8/7/6/5/5 (※) の <u>冒険</u> で <u>統治</u> していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は6人目として扱います。

VV262	Legendary	Riverlands Ruler	Riverlands <u>地域</u> に、最低 7/6/5/4/3/3 (※) の冒険で統治していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は 6 人目として扱います。
VV263	Legendary	Multicultural	すべての <u>地域</u> に、最低 4 つの異なる <u>才能</u> の <u>ファミリ</u> ー駒を置きます。
VV264	Legendary	Northeast Ruler	Gandvik <u>地域</u> または Riverlands 地域の方または双方に、最低 10/9/8/7/6/6 (※) の冒険で統治していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は 6 人目として扱います。
VV265	Legendary	Northwest Ruler	Gandvik <u>地域</u> または German Ocean 地域の方または双方に、最低 12/11/10/9/8/8 (※) の冒険で統治していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は 6 人目として扱います。
VV266	Legendary	Southern Ruler	German Ocean <u>地域</u> または Riverlands 地域の方または双方に、最低 10/9/8/7/6/6 (※) の冒険で統治していること。 ※プレイヤー数 1/2/3/4/5/6 で変わります。 Vendela (BOT) は 6 人目として扱います。
VV267	Legendary	Yalent Master	<u>ファミリー・ツリー</u> に、異なる <u>才能</u> を持つ最低 6 つの <u>人</u> 士を持つこと。

付録：ファミリーの特殊能力

ファミリー・ツリーの、ファミリーごとに持つ異なる能力（Ability）です。プレイヤーが、自分のメリットになるときに使用しましょう。

Clann Cholmain	あなたの船大工（  ）アクションで、他のファミリー駒 1 個と一緒に移動させるオプション使用可（→P.29）。
The Dulo Clan	すべての商人（  ）アクションに伴い、銀貨 4 を得られます。
The Gewisse	1 ラウンドに 1 回、銀貨 2 を支払うことで、あなたの <u>消耗</u> していない任意の <u>ファミリー駒</u> 1 個を消耗していない戦士（  ）駒 1 個と交換できます。
The Hasdingis	1 ラウンドに 1 回、あなたは手札の <u>任務カード</u> 1 枚を公開することで銀貨 5 を得ます。そのカードは公開し続けます。
The Scyldings	<u>市場</u> のすべての <u>人土カード</u> は最大コスト銀貨 3 になります。
The Siklings	1 ラウンドに 1 回、実行にはあなたに追加の <u>ロングシップ</u> 1 個を必要とするアクションを、代わりに銀貨 3 を支払うことでロングシップを加えずに実行できます。
The Wulfings	戦士（  ）アクションを 1 回実行したあとで、銀貨 3 を得ます。

目次

ヴェンデル時代へ.....	1
ルールの構成.....	1
プレイの進行手順.....	1
勝利条件（How to Win）	3
セットアップ（SetUp）	9
基本アクション（Basic Actions）	11
旅アクション（Journey Action）	11
活性化アクション（Activate Action）	12
投資アクション（Invest Action）	13
才能アクション（Talent Action）	15
商人アクション（Merchant Action）	15
船大工アクション（Shipwright Action）	15
戦士アクション（Warrior Action）	16
植民者アクション（Settler Action）	17
リーダーアクション（Leader Action）	17
予言者アクション（Seeress Action）	18
達成効果（Achievement Effects）	19
ブロンズ達成（Bronze Achievements）	19
シルバー達成（Silver Achievements）	20
ゴールド達成（Golden Achievements）	20
ゲーム終了時の得点（End Game Scoring）	21
ゲーム終了時の得点（End Game Scoring）	21
任務カードの得点（When scoring Mission Cards）	22
Pax Viking への移行.....	23
コンポーネント用語（Anatomy）	23
歴史ノート（Historical Notes）	23

BOT 使用バリエーション.....	23
用語集 (Glossary)	24
定義の明確化 (Clarifications)	28
Ribe と Gut (Ribe and Gut)	28
コンポーネント制限 (Component limit)	28
冒険の能力 (Venture abilities)	28
ファミリー・ツリーの特殊能力 (Family Tree)	29
付録：カードリスト.....	30
付録：冒険タイルの訳.....	30
付録：任務カードの訳.....	41
付録：ファミリーの特殊能力.....	46

2025.11.10

Translated By kondohi

(禁無断転載)