

闘技場

コマを配置している間、ターンに1回だけ決闘宣言を行なえる。

決闘に自分が勝利した場合、報酬を受け取り、続けて未決闘のプレイヤー1人に決闘を挑める。

引き分けか敗北になるか、未決闘のプレイヤーがいなくなるまで続けることができる。



プレイヤー数と同数

博打小屋

コマを配置している間、決闘で受け取る報酬が2倍になる。



プレイヤー数と同数

訓練所

コマを配置している間、決闘時にデッキの一番上のカード2枚を公開し、捨て札にする。その捨て札にしたカードを、この決闘の間、手札にあるものとして扱う。



プレイヤー数と同数

戦闘力表

コスト	カード名	戦闘力
1	水	★
2	抵抗の魔法書	★
2	宝の地図(偽物)	★
3	料理人	★
3	解体屋	★★
3	狙撃手	★★★
4	船医	★★
4	処刑人	★★★
4	密航者	★★
4	海賊刀	★★
5	肉	★
5	猫船長(あだ名)	★
5	鑑定士	★
5	航海士	★
5	万能の鍵	★
6	操舵手兼バーテンダー	★★★★
6	人魚	★★★★
8	クラーク	★★★★★★
3	造船技師	★★
3	荷物番	★★
4	見張り	★★
4	海賊銃	★★
4	海賊7つ道具	★★
6	操舵手	★★★
10	探検家	★★★★

※(造船技師)～(探検家)は「7つの島」第1版に収録されているカードです。

拡張ボード

血湧き肉躍るコロッセオ

3~4人プレイ推奨
難易度:★★★

拡張用マニュアル

航路ボード

■ストーリー

島を転々とする海賊たちの行く手には、さまざまな困難が待っている。悪天候の航路はその名の通り“水物”である。

部下との確執、政府との裏契約、食糧不足、食中毒……

さまざまな困難を乗り越えることで、海賊たちはより輝ける栄誉を手にするでしょう。

■ゲーム内容

通常の島にこの航路ボードを足すことで、さらに遊びがパワーアップします。航路をうまく利用して恩恵を得られるか、損をするのか……上陸するまでを描いた航海模様は、さまざまなドラマチックな物語を紡いでくれることでしょう。

●夢溢れる海賊航路(拡張ボード:難易度★)

[ゲームの準備]

このボードは拡張ボードです。他の基本ボードに追加することで遊べます(ただし、《無邪気な怪獣島》を除く)。

基本ボードのルールはすべて適用します。

[航海ルートと移動コマ]

拡張ボード上に四角いマスが円周になって配置されています。これを「航海ルート」と呼びます。航海ルートの《スタート》にそれぞれのプレイヤーはコマ1個を配置します。配置したコマを移動コマと呼び、クエストに配置するコマとは別のもので扱います。

移動コマの移動は基本的に下記の通り、2パターンあります。

①開始フェイズに自分のデッキの1番上からカード2枚公開し、その2枚のうちどちらか1枚を選び、そのコストの値だけ時計回りに進ませます(公開したカードは移動前に元に戻します)。

②購入フェイズにおいて消費しなかった合計コインの余った値だけ、時計回りに進ませます(余った合計コインがあれば必ずその値だけ進ませてください)。

※上記以外でもカードやマスの効果で移動することもあります。
※開始フェイズに複数の処理がある場合、手番プレイヤーが好きな順番で処理を行なって構いません。

移動させた後、止まったマスの「航海効果」を発揮し、処理を行なってください。基本的に即座に効果は発揮されます。

[クエスト《海賊砲台》について]

基本ボードのクエストと同様、ここにもコマを配置して構いません。条件を満たせば効果を発揮します。

●禁断の魔海域(拡張ボード:難易度★★★★)

[ゲームの準備]

[航海ルートと移動コマ]

※《夢溢れる海賊航路》と同様です。

[クエスト《羅針盤》について]

基本ボードのクエストと同様、ここにもコマを配置して構いません。条件を満たしている間、効果を発揮します。

[魔海域]

特別な条件のみ配置できるマスです。このマスにおいて移動コマを移動させるには①の「開始フェイズの移動」のみとなります。

②の「合計コインによる移動」は行なえません。

闘技場ボード

■ストーリー

海賊はさまざまな島を渡り歩き冒険を繰り返すが、時にはそれぞれの力を誇示する必要もある。

海賊同士のプライドを賭けた決闘は時に激しく、時に美しく、観る者を熱狂させた。

今日もどこかの島で海賊たちの勝ち鬨が聞こえる……

■ゲーム内容

通常の島にこの闘技場ボードを足すことで、さらに遊びがパワーアップします。より多くの恩恵を得るためには、自分の海賊団の戦闘力を高める必要があります。もちろん通常の冒険もおろそかにしてはなりません。どちらも両立するために、効率よく海賊団を成長させていきましょう。

●血湧き肉躍るコロッセオ(拡張ボード:難易度★★★★)

[ゲームの準備]

このボードは拡張ボードです。他の基本ボードに追加することで遊べます(ただし、《無邪気な怪獣島》を除く)。

基本ボードのルールはすべて適用します。

[闘技場ボードのクエストについて]

基本ボードのクエストと同様、ここにもコマを配置して構いません。条件を満たせば効果を発揮します。複数のクエストが同時にクリアされた場合、このクエストは最後に処理します(拡張ボード内の処理順は《闘技場》→《博打小屋》→《訓練所》です)。

[クエスト《闘技場》について]

コマを配置している間、ターンに1回だけ決闘宣言を行なえます。

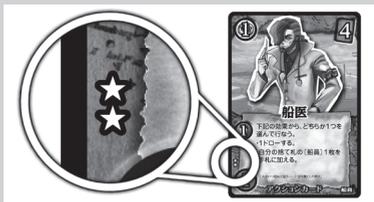
決闘宣言を行なった後は、下記の手順で決闘を行ないます。

①決闘相手の選択

他のプレイヤー1人を選んでください。自分はそのプレイヤーと決闘を行なうこととなります(自分を攻撃側、選ばれたプレイヤーを防御側と呼びます)。

②船員公開

自分は任意で手札の戦闘カードを公開します。戦闘カードとは戦闘力を持つカードのことです。



左下に小さく☆として記載されているのが、戦闘力です。

自分は戦闘力を持つ〔船員〕及び〔怪物〕を好きなだけ公開できます。加えて、戦闘力を持つ〔道具〕を公開できます。ただし、〔道具〕は公開している〔船員〕の枚数までしか公開できません（〔怪物〕は含みません）。

自分が公開した後、決闘相手は同様に手札の戦闘カードを公開します。

③決闘結果

それぞれ自身が公開したカードの戦闘力を合計します（合計したものを合計戦闘力と呼びます）。そして、攻撃側と防御側の合計戦闘力を比べます。結果に応じて下記の通りの処理を行ないます。

- ・引き分け：報酬は無し。
- ・攻撃側が敗北：報酬は無し。
- ・攻撃側が勝利（差が1~3）：報酬として、食料の資材チップ①を得る。
- ・攻撃側が勝利（差が4以上）：報酬として、VPの資材チップ①もしくはコインの資材チップ①を得る。
- ・防御側は勝利しても敗北しても報酬はありません。ただし、この決闘で公開した中からカード1枚を捨て札にして、1ドローすることができます。

★攻撃側が勝利した場合（敗北した場合はそこで終了）、①に戻り未決闘のプレイヤーがいなくなるまで①~③の決闘を繰り返せます。決闘を行ないたくなければ、そこで終了しても構いません。

【クエスト《博打小屋》について】

決闘に勝利すると結果に応じて報酬として資材チップを得られます。この《博打小屋》にコマを配置している間は、その報酬が2倍になります。差が1~3であれば食料の資材チップ②を、差が4以上であればVP、もしくはコインの資材チップ②を得られます。

※差が4以上の場合、VPの資材チップ①とコインの資材チップ①のように分けて得ることはできません。

【クエスト《訓練所》について】

決闘において、自分の「②船員公開」を行なうときに、自分のデッキの一番上のカード2枚を公開し、捨て札にします。そして、そのカードを手札にあるものとして扱い、合計戦闘力に加えることができます。

※この決闘を行なっている間だけ手札として扱います。この決闘が終わり、他のプレイヤーと決闘する場合は無効となります。新たにデッキの一番上のカード2枚を公開して、捨て札にしてください。

※自分が望まなければ、手札として扱っているカードを合計戦闘力に加えたいことを選べます（公開しなかったものとして扱います）。

【オプションルールについて】

この拡張で遊ぶ場合、前述のルールに沿って遊ぶことができますが、さらにカードの組み合わせを楽しむために追加のオプションルールを設けています。プレイヤー間で採用したいオプションルールを適用して遊んでください。

●猫に小判

《猫船長（あだ名）》を公開している場合、〔財宝〕を〔道具〕代わりに公開できる。公開した場合、その公開した〔財宝〕が持つコインの値が戦闘力になる。

●雄弁は銀、沈黙は金

《抵抗の魔法書》を防御時に公開する場合、☆☆☆として扱える。ただし、☆☆☆として公開した場合、そのカードを必ず捨て札にして1ドローしなければならない。他のカードは捨て札にできない。

●クラーケンハンター

自分は《クラーケン》を公開せずに決闘相手が《クラーケン》を公開し、自分が勝利した場合、その相手の公開した《クラーケン》を自分の捨て札に置くことができる。

●必殺処刑人

《処刑人》3枚以上を同時に公開して勝利した場合、決闘相手の捨て札の〔船員〕カード1枚を排除札にする。

●アンチャーテッド

《探検家》を公開している場合、〔道具〕を制限無視で何枚でも公開できる。

※《探検家》は「7つの島」第1版に収録されているカードです。



●航路ボード（夢溢れる海賊航路）《禁断の魔海域》について

Q 移動コマを移動させるタイミングは「開始フェイズ」と「購入フェイズ」にしかありませんか？

A 基本的にはそうですが、クエストやマスの効果によって例外的に移動することもあります。

Q 《海賊砲台》について。戻す移動コマ1つとは、他の全プレイヤーの移動コマ1つずつのことですか？ それとも他の全プレイヤーの中からひとりの移動コマ1つのことですか？

A 他の全プレイヤーの中からひとりの移動コマ1つのことです。

Q 開始フェイズにカード2枚を公開した場合、どちらか1枚を選んで進まなければなりませんか？ 選ばずに移動しないことはできますか？

A どちらか1枚を選んで、必ず進んでください。

Q 開始フェイズにカード2枚を公開しないことを選べますか？

A 必ずカード2枚を公開してください。

Q 購入フェイズで合計コインが余った場合、必ず移動コマを進めなければなりませんか？

A はい、必ず進ませてください。進ませたくないのであれば、コインを発生させないか、発生させた合計コインをちょうど使い切る形でカードを購入してください。

Q 購入フェイズで合計コインの余りが2だった場合、3進みたいのでコインの資源チップ①を支払って3進んでも構いませんか？

A 構いません。購入フェイズではコインの資材チップを支払うことで、合計コインを増やすことができますので問題ありません。

●闘技場ボード（血湧き肉躍るコロッセオ）について

Q 決闘を行なうとき、特定のカードを公開しなくても構いませんか？

A はい、構いません。極論ですが、手札に戦闘カードがあったとしても1枚も公開しないことも選べます。その場合、戦闘力は0になります。

Q 決闘を挑んだプレイヤーが勝利すると報酬を得られますが、敗北したプレイヤーは何か失いますか？

A 特に何も失いません。

Q 決闘を挑まれたプレイヤーが勝利したら報酬を得られますか？

A 特に何も得られません。

Q 「3~4人プレイ推奨」とありますが、2人で遊んでもよいですか？

A はい、構いません。

Q この闘技場ボードと航路ボードの2つの拡張を追加してゲームをプレイしてもよいですか？

A 情報量が多くなりすぎてしまうのであまりお勧めはしませんが、構いません。

Q 《訓練所》について。公開した2枚を手札として扱いますが、それをこのターン中に通常のカードとして使用できますか？

A いいえ、できません。手札として扱うのはその決闘内のみです。決闘が終われば手札として扱わず、捨て札に戻ります。

Q 《闘技場》について。決闘宣言を行なって決闘を終了した後、《探索》などでコマを配置してクリアし、再度コマを配置してクエストの効果を発揮した場合、もう1度決闘宣言を行なうことはできますか？

A いいえ、できません。すでに1度決闘宣言を行なっていますので、ターンに1回しか行えない決闘宣言を、再度行なうことはできません。