

グリーンランド GREENLAND

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

Version: Oct 23, 2014

Copyright 2014 Sierra Madre Games

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

Playtesters: Derek Drake, Christopher Felleisen, David Morneau, Thompson Stubbs, Andy Graham, Pouria Farvid, Michael Debije, César Rebollo, Brian Burnley, Nigel Buckle, Eric Hehl, Cole Wehrle, Sam Williams, Martin Griffiths,

Italian Translation and Editor: Daniele Giardino

German Translation: Manuel Ingeland manuelingeland@gmail.com

Danish Translation and former Greenlander: Morten Kattenhøj <postmorten@gmail.com> ,

Statistics: Pablo Klinkisch, Kyrill Melai (Red = address label made)

Log your playtest sessions here: <https://docs.google.com/spreadsheets/cc?key=0Aryd-VvnLRt3dHdES3gyektBaFZSSEhDV2RPYzR3bXc&usp=sharing9Yttt>

Vassal Module: <http://www.vassalengine.org/wiki/Module:Greenland> (with link to www.vassalengine.org), thanks to Stefano Tine

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ン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

3 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)、チューレ人 *Thule*³(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、

¹ チューニット人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.**

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。
- 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。
- ゴールデンルール **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。

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**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 **trade good** のオークション **auction**を実施する(**D10**)。
2. 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 **hunter cube** を、バイオーム **biomes(E1)**への狩猟 **hunt**か、新大陸 **New World(E2)**への植民者 **colonist**か、長老 **Elders(E3)**への変換か、家畜と女性 **livestock/Sabine** 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。
3. 交渉と攻撃 **NEGOTIATE & ATTACK**. 各プレイヤーは買収や部族の娘との婚姻(**F1**)を通じて、平和裏にハンターを退去させることができる。武将長老 **War Chief Elder**を持つプレイヤーは、自身のハンターと同カードに配置されている他のハンターに対して攻撃 **attack**を仕掛けることができる(**F2**)。新大陸 **New World** のマルクランド **Markland**かヴィンランド **Vinland**に 6 個を超えるキューブが配置されている場合、該当カードを敵対面 **hostile side(F3)**に裏返す。
 - このフェイズの終了時に、いずれかのプレイヤーが牙 **ivory** を 1 個支払う毎に、1 枚の新大陸カードを平和面 **pacify** に戻すことができる(**F3**)。
4. 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** (次世代のハンターキューブを表す)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。
 - 妻 **Wives**, 長老 **Elder**, 家畜 **domesticated animal**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。
 - 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”の目に置き換える能力がある(**G3**)。
 - 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キューブ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**)。

² 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植民地を開拓した。サーガによると、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 チュレ人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**と銜 **harpoon**の文化に加えて、チュレ人は犬橇 **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 **blubber**により、50 人の共同体を 1 年維持することができた。彼らはチュレ人と遭遇すると、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。

- 鮫の歯型アイコン shark-bite icon 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**)。生き残ったキューブは、該当プレイヤーの未割当ハンター *unassigned hunters*(**B0**)に帰還する。
 - 発明 inventions や家畜化可能な動物 domesticable animals の記載されたバイオーム biome 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**)。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、他のカードに置き換えられることはない。
5. 家畜 **DOMESTIC ANIMALS**. 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 energy 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 babies を提供する(**H**章)。
 6. 長老アクション **ELDER ACTIONS**. 最後に、すべてのプレイヤーが配置されたランク rank(長老カード Elder Card の列)に従った長老アクション 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(長老カードを裏返す)。

注意: プレイヤーが狩猟ロール Hunt Roll 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キューブ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 Event Cards の左上に記載されたアイコンの色が、**第1プレイヤー first player**を表している。第 3,4,6 フェイズを除くすべてのフェイズにおいて、この第1プレイヤーが自身のフェイズを実施し、続けて時計回りに最後のプレイヤーまで順番にフェイズを実施する。

- 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、同プレイヤーは他のプレイヤーをこのターンの第1プレイヤーに指名することができる。そこから時計回りに進行すること。

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キューブ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。あるカード上で交渉が決裂した場合、ランク4の長老 Elder(武将 war chiefs)を持つ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。

- 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。⁴ 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**

⁴ 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なることを反映している。

すべての多神教徒 polytheists が最初(同時に)に実施し、次にすべての一神教徒 monotheists が(**プレイの順番 player order(A2)**)に実施する。

B. 備品 COMPONENTS

人口キューブ **Population Cubes 54** 個。長老カード Elder Card 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、部族の娘カード daughter card の族外婚 exogamy スペース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/イヌイット Thule-Inuit=黄、チューニット人/ドーセット Tunit-Dorset=緑)。プレイヤーは自身の未割当ハンター **unassigned hunters** をヴァルハラ **Valhalla** (デッドパイル)⁵とは別に管理しなければならない。

大キューブ **Big Cubes 3** 個。各プレイヤーは、アルファ **Alpha(E7)**として使用する大キューブ(10mm)を 1 個ずつ持つ。

オレンジディスク **Orange Disks 24** 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。

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。

カード **Cards 60** 枚(箱の側面を参照)。イベントカード **Event Cards 16** 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 15 枚、新大陸カード New World Cards 2 枚、長老カード Elder Cards 3 枚(各プレイヤー1枚)、部族の娘カード Daughter Cards 8 枚、ノース人家畜カード Norse Domestic Animal Cards 2 枚。

6面ダイス Six-sided dice 6個(6d6)。攻撃 Attack, 狩猟ロール Hunt Roll, 長老の死亡判定 Elder Die-Off に用いられる。

*****箱の側面の記載事項*****

バイオーム **Biome 29** 枚。グリーンランドの動物と鉱物資源、およびいくつかの発明を表している。各カードの裏面は、グリーンランドの北部と南部のいずれに所属するかを表している。

- 右上のアイコンはバイオーム・タイプ **biome type** を表している:トナカイ caribou(地上狩猟 land hunting)、カヤック kayak(海上狩猟 maritime hunting)、魚 fish(漁労 fishing)、ハンマー hammer(冶金 metallurgy)、弓兵 archer(襲撃 raid)。アイコン上の番号は極相 **climax** を表し、0 から 14,15 までの値が設定されている。アイコンの色は該当プレイヤーのホームランド **homeland(E1)**であることを示している。
- 左上のアイコンは、狩猟が成功するために必要とされるダイスの値と、狩猟の成功により何が獲得できるかを表している(**G4**)。このダイスアイコンは寒期サイド cold side(1の目の青ダイス)と暖期サイド(1の目と2の目の黄ダイス各1個)に分割されている。これらの使用方法については **D4** を参照。
- 鯨の歯型のあるダイスは、消耗 **attrition(G0)**を示している。
- 枝角のアイコンはプレイヤーのタブローのトロフィー **trophy** として使用できることを示している(**G5**)。

⁵ 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出して、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。

- 手のアイコンは、該当カードをプレイヤーの手札にできること表している(G6)。

イベントカード **Event Cards 16 枚**。各ターンの開始時に 1 枚が公開される。各カードに記載されたアイコンは、それぞれ交易船による**輸入品 imports**の到着(上段の紫テキスト)、内紛や疫病による大量死(脂身ナイフアイコン)、バイオームの寒期側への移行(黒点アイコン)、長い冬季によるエネルギーの消耗(雪アイコン)、生態系変化(南北いずれかのグリーンランド上の足跡アイコン)、気候や寿命による長老の死(羽根ヘルメットアイコン)、などを表している。

新大陸カード **New World Cards 2 枚**(マルクランド Markland とヴィンランド Vinland)。

ノース人家畜カード **Norse Domestic Animal Cards 2 枚**(乳牛 cow/羊 sheep 1 枚、ポニー pony/山羊 goat 1 枚)。赤プレイヤーはゲーム開始時に、これら **D** カードの 1 枚を一方の面を選択して手元に置きゲームを開始する。

部族の娘カード **Daughter Cards 8 枚**(裏面にプレイヤーエイドを記載)。

長老カード **Elder Cards 3 枚**。長老の状態表示に使用する(多神教徒 polytheistic と一神教徒 monotheistic の両面を持つ)。長老の 6 種の**ランク ranks**に対応した 6 つの行が記載されている。

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

右上のアイコンはバイオーム・タイプ **biome type** を表している:トナカイ caribou(地上狩猟 land hunting)、カヤック kayak(海上狩猟 maritime hunting)、魚 fish(漁労 fishing)、ハンマー hammer(冶金 metallurgy)、弓兵 archer(襲撃 raid)。

- アイコン上の番号は**極相 climax**を表している。番号が小さいほど、生態系変化移住により置き換えられやすいことを表している(D1)。
- ホームランド **Homeland**。アイコンの色はこの該当プレイヤーの**ホームランド homeland**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。赤は南部グリーンランド South Greenland のノース人 Norse のホームランドである。⁶ アイコンが白色である場合、これがあるプレイヤーのタブロー tableau に含まれている場合のみホームランドとなる。**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**

プレイヤーは**タブロー tableau**と呼ばれる表にして並べられた一列のカードを管理する。プレイヤーの開始時のタブローは、長老カード Elder Card 1 枚と部族の娘 daughters で構成されている。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 **Hand Size** は、プレイヤーの所有する部族の娘 daughters と交易品 imports の合計に等しい。またプレイヤーの所有するランク Rank 3 の長老 Elder ごとに、

⁶ 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である。

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。

- 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こと。また手札サイズが減少した場合（識字能力を持つ妻 *literate wife* や職人 *artisan* 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 Cards** 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 Biome 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 Domestic Animal Cards* は、この **D** カードの例である。

例: チューレ人 *Thule* は *Peepeelee* (~~D-カードのみ~~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。50 番カードの訂正: *Peepeelee* の特殊能力から、*"D Card Only"* を削除。

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

プレイヤーは自身のタブローに配置されたカードに資源ディスクの「価値」Value が記載されている場合、任意の時点で同カードを指定されたディスクと変換 **exchange** することができる。

- 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。
- 家畜をエネルギーに変換する場合、薪の腐敗 *woodpile rot* (**B4**) による上限に留意する。
- 破損 **Breakage**. 破損イベント *breakage event* (**D6**) が発生した場合、プレイヤーは鉄 *iron* の「価値」を持つカード 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. キューブとディスクの管理 CUBE AND DISK MANAGEMENT

- キューブ *Cubes*. 各プレイヤーは自色の大キューブを 1 個、小キューブを 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。
- 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

- 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上札を作成する。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。⁷

⁷ ヴァイキング=ノース人のグリーンランド植民地は、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。

- 山札の作成 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 (右上アイコンが赤)の山札を作成し、北部デッキ North Deck の下側に配置する。
- 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。
- 新大陸 New World. マルクランドカード Markland Card を北部列 North Row に、ヴァインランドカード 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 側を上にして配置する。
- 初期カード Starting Cards. 各プレイヤーにランダムに陣営色 (赤、黄、緑)を割り当てる。それぞれ自色の長老カード Elder Card (多神教 Polytheism 側で開始)と部族の娘カード daughter cards (黄と緑プレイヤーは 3 枚、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 Domestic Animal Card のうち 1 枚から任意の面 (牛 cattle, ポニー pony, 羊 sheep, 山羊 goat)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。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: 家畜を選択する前に、各列 Rows の内容を確認しておくとい。

- 初期キューブ Starting Cubes. 各プレイヤーは自色の 18 個の小キューブと 1 個の大キューブを受け取る。このうち大キューブと 5 個の小キューブを長老カード Elder Card の下側に配置する;これらが該当プレイヤーの未割当ハンター unassigned hunters となる。さらに 6 個のキューブを長老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。残るキューブはヴァルハラ 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、活動中のハンターと区別できるようにしておくとい。
- 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 人プレイゲーム THE TWO PLAYER GAME

ランダムに 2 つの文化を選択し、3 個目の文化は使用しない。

- 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 daughters, ノース人家畜 Norse domestic animals, 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.** (製品版のルールでは、該当項目にはシャチ killer whale のアイコンが記載されている)

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 cold side 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 **hand** やタブロー **tableau** 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** (足跡アイコン **PAWPRINT ICON**)

足跡アイコン **pawprint 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** (脂肪ナイフアイコン **BLUBBER KNIFE ICON**)

脂肪ナイフアイコン **blubber knife** 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ハンターキューブ **unassigned hunter cubes** (これは長老カード *Elder Card*, 新大陸コロニー *New World Colonies*(**E2**), 婿 *husbands*(**F1**), 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キューブを意味している) 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 *Valhalla* 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+, ナイフアイコン)。指定値以上の未割当ハンターキューブ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** (♀ナイフアイコン)。♀アイコンで指定された色の部族の娘 **daughters** と結婚している婿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** (宿怨ナイフアイコン)。自身の長老カードのランク **Rank 1** (部族長、伝道師、代表者など) にキューブ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。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長老カードの最初のランクに記載されている。⁸

⁸ グリーンランドのサーガには、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。

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 個のハンターを失い、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 個の未割当ハンターのうち 4 個を失った。

D3. エネルギー/長老の消耗 ENERGY/ELDER DEPLETION (雪アイコン SNOWFLAKE ICON)⁹

雪アイコン Snowflake Icon は、各プレイヤーに該当イベントで指定された数のエネルギーや長老の支払いを発生させる。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。該当プレイヤーが長老や D カードを所有していない場合、効果なしとなる。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。

- 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、Salla 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: 「タブローに配置された D 毎に」"for ea D in tableau"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 COOLING (黒点アイコン SUNSPOT ICON)¹⁰

黒点アイコン solar icon は北部と南部の両列 Rows で最も右側に配置されたカードを、暖期側 warm side から寒期側 cold side (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 Cold Side. 山札の右側に配置されているバイオーム Biomes 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)。
- 新大陸カード New World Cards(E2)は同列のバイオームと同様のルールが適用され、同様に寒期側に移動されることができる。
- 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た場合、地球寒冷化 Global Cooling により寒期側のカード 1 枚が置き換えなしでゲームから除去される。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)が除去される。¹¹

⁹ 雪アイコンは、特に激しい冬か、多くの木材や干草を必要とする沼鉄 bog iron や牛 cows などの資源を表している。いずれの場合にせよ、春になる前にエネルギーの供給が途絶えたのであれば、プレイヤーは長老か家畜を生贄に捧げなければならないのである。この厳しい決断については、Velma Wallis の小説 "Two Old Men" 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。(訳注: Velma Wallis "Two Old Women", 1993 の誤りか?)

¹⁰ 氷冠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。

¹¹ 本ゲームは西暦 1200 年ごろ、チューレ人が到達した時期に開始される。この時期までに、地球の寒冷化はヴァイキングたちがピ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。小氷期はアザラシ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。厚い氷はアザラシ seal の繁殖地に適さないため、アザラシは地球寒冷化に敏感で

D5. 長老の死 ELDER DIE-OFF (羽根ヘルメットアイコン WINGED HELMET ICON)

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白色のキューブを 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 (鉄値アイコン IRON VALUE INTO IRON)

1 個以上の輸入鉄器 iron imports(鉄の「価値」value の記載されたカード(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. 海上狩猟不可 NO MARITIME HUNTING (斜線付カヤックアイコン SLASHED KAYAK ICON)

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)にキューブ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が良い。

D8. 嵐 STORM (雷アイコン LIGHTNING ICON)

1 個以上のランク 6 長老(船乗り mariners)を保有していない各プレイヤーは、1 個の消耗を被る。

D9. マルクランド侵入不可 CAN'T ENTER MARKLAND (斜線付樵アイコン SLASHED LUMBERJACK ICON)

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 (バイキングアイコン VIKING SHIP)

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 tableau 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 daughter(または結婚相手)の Peepleele 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(紫辺を上にして)、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。¹² 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 Peepleele(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。

ある(特にタテゴトアザラシ 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.

¹² 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つは、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！

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り当てキューブについて、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 枚のカードに複数キューブを割り当てることも、キューブの割り当てを解除することもできる。

E1. バイオームでの狩猟 HUNTING BIOMES

公開されているあるバイオームで狩猟を実施するには、該当カードにハンターキューブを配置する。

- 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 *tableaus* 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キューブを配置する毎に、ベテラン船乗り *Mariner Elder* (ランク *rank* 6) を 1 個所有していなければならない。各ベテラン船乗りは、ターン毎にバイオームかタブローカード 1 枚に対し、4 個までのハンターキューブを輸送できる。
- 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ベテラン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キューブを配置する能力を与える。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。

E2. 新大陸カード NEW WORLD CARDS^{13 14}

マルクランド *Markland* とヴィンランド *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。

- 無尽蔵 *Inexhaustible*. この種類の各カードには、各プレイヤーが任意の数のキューブを配置できる。このダイスアイコンの下の「無限」*infinity* の表記は、他の各バイオームと異なり、多くのプレイヤーが同地で狩猟を成功させることができる事を表している。
- 植民者 *Colonists*. マルクランドまたはヴィンランドに配置された各キューブは、永続割り当て *permanently assigned*(E4)となり、各ターンに帰還することができない。これらのキューブは植民者 *Colonist* と呼ばれる。
- 敵対的なベオサック族 *Hostile Beothuk Natives*. 交渉 *Negotiations* (フェイズ *F*) が終了した時点で、マルクランドまたはヴィンランドのいずれかに 6 個 (全プレイヤー合計) を超えるキューブ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)。

¹³ 新大陸の北極圏の海岸線は、極寒地域でのアザラシ穴の狩猟に適応したチューニット文化が定着していた。彼らはゲームの開始前の時期にベオサック文化 *Beothuk culture* の圧力を受けてヴィンランドを追われ、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。

¹⁴ 考古学者は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、鍛冶場の跡を発掘した。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。ヴァイキングのサーガによると、この土地はヴィ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。

- 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 cold side 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

各未割当ハンターは、1 エネルギーenergy を消費して 6 つの長老 Elder のランク ranks(A1.6)のひとつに配置することにより、長老の能力を得る。こ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。プレイヤーはひとつのランクに複数の長老を所有することもできる。

E4. 永続割当て PERMANENT ASSIGNMENT

新大陸 New World(E2), 長老カード Elder Cards(E3), 部族の娘 Daughters(F1)の族外婚ボックス exogamy box(F1)に配置された未割当ハンターunassigned hunters は、それぞれ永続割当て permanent assignment となる。これはフェイズ G において、該当キューブをプレイヤーの未割当ハンターに戻せないことを表している。

- これらのキューブは未割当ハンター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 colonists 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 Greenland 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(マルクランドとヴァイ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 RAID¹⁵

他のプレイヤーのタブローtableau に配置された D または部族の娘 daughter カードに対し、未割当ハンターキューブ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. プレイヤーは実施する襲撃毎に、ランク Rank 4 の長老 Elder を 1 個所有している必要がある。
- 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。
- 該当カードに記載されているように、いくつかの D カードは家畜の襲撃の対象とならない。同様に I カードも襲撃や略奪の対象とならず、これらのカードにキューブが配置されることもない。
- 守備 Defense. 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、これらにハンター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)。
- 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-ASSIGNMENT¹⁶

¹⁵ 「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。

プレイヤーのタブロー tableau 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ハンターの割り当てを決定した後に、自身のハンター3個の再割当 reassignment を実施できる。この再割当先は、この時点で自身のキューブが配置されているカードか(例外として新大陸 New World には再割当を実施できない)、自身のタブローに配置された部族の娘 daughter か家畜 livestock のカード(複数可)でなければならない。またプレイヤーは船乗りの制限 mariner limits(E1)を無視して再割当てを実施できる。

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てで、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シに再配置した。これにより襲撃者と守備者の間で、F2の手順により戦闘が発生する。

E7. アルファ THE ALPHA¹⁷

各プレイヤーは1個のアルファ Alpha キューブを持ってゲームを開始する。このキューブは狩猟ロール Hunt Roll を実施する際に、ロールを実施する代わりに"1"の目を使用できる能力を除き、他のキューブと同様に使用される。またプレイヤーは狩猟ロールを実施する前に、この能力の使用を宣言しなければならない。

- プレイヤーはバイオームや襲撃においてこのアルファ特殊能力を使用しないことを選択した場合、ロール結果によっては他のハンター同様に死亡する。彼が死亡した場合、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。
- アルファ特殊能力は、冶金 metallurgy および襲撃 raid のバイオーム(B1)、および攻撃 attacks(F2)や襲撃 raids(G1)では利用できない。これらにおいては、大キューブも他のキューブ同様に扱われる。

例: プレイヤーは自身のアルファを漁労 fishing に割り当てた。これによ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キューブが同時に配置されているか、他のプレイヤーのタブローカード Tableau Card に自身のキューブを配置している場合、プレイヤーは該当プレイヤーとの間に交渉を実施できる。プレイヤーは相手に対し、平和裏に退去 leave するか、自身が退去することを持ちかけることができる。プレイヤーは交渉材料として、ディスク disks, 手札 Hand Cards, 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 daughters 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。¹⁸

¹⁶ 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。

¹⁷ チューレ人においては、アルファは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畏師を表している。「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.

¹⁸ 1300年代前半に書かれたグリーンランドのサガには、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

- 退去 *Leaving*. 同地にキューブを配置している他のプレイヤー全て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。退去したハンターは、該当プレイヤーの未割当ハンター *unassigned hunters* 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、身割り当てハンターに戻すことができる。
- 輸送 *Transportation*. 新大陸 *New World* や、プレイヤーのホームランド *homeland* 外のバイオームや部族の娘から退去する場合、プレイヤーは船乗り *mariner* 毎に 4 キューブまでの制限が課せられる。櫓での退去を実施する場合、退去できるキューブ数に制限はない。

F1. 異族婚 EXOGAMY¹⁹

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 *tableau* に配置された部族の娘カードに、ハンターを配置して割当てる事ができる(F0)。これらのキューブは婿 *husbands* と呼ばれ、異族婚ボックス *exogamy box* に配置される(これらは襲撃者とは見なされない)。これは永続割当 *permanent assignment*(E4)となり、この婿は未割当ハンターとなる事ができない。

- 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。この能力の効果は直ちに発揮される。
- 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*. 部族の娘カードに配置された婿は、同カードの守備にカウントされる。該当の部族の娘カードが女性の襲撃 *Sabine Raid* の結果により再婚することになった場合、元の婿は殺される事になる。

F2. 攻撃 ATTACKS²⁰

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* はチュール人¹⁹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。

¹⁹ 男達は狩りに、女達は採集に勤しむという習慣は、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、女性はどう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、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、多文化の坩堝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。

²⁰ ヴァイキングと比較しても、チュール・イヌイトは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.

ランク4の長老 Elder(武将 War Chief)を所有しているプレイヤーは、自身のハンターhunters, 植民者 colonists, 襲撃者 raidersを用いて、自部族のキューブと同じカードに配置された他プレイヤーのキューブに対し、同カードに存在する自身のキューブ数のダイスをロールする**攻撃 attack**を実施できる。“1”の目が出る毎に、相手の選択する相手キューブが除去される。**各プレイヤーの攻撃は、それぞれ1ラウンドのみ実施される。**

- 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。
- 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)**は無視され、代わりに弓兵アイコン **archer icon** が使用される。攻撃側が自身のタブローtableauに「振り直し可」**may re-roll**と表記された弓兵アイコン(弓は輸入品の武器である)の記載されたカードを所有している場合、攻撃毎にこの値の数までのダイスを振り直すことができる。
- 婿と羊飼いの復讐 **Vengeful Husbands & Shepherds**. 敵の家畜 **Livestock** とサビニ襲撃 **Sabine Raid** に対して、自身のタブローに配置されたカードを守備しているプレイヤーは、武将 **War Chief** を所有していない場合でも攻撃を実施でき、また各キューブのロールは自動的に“1”であると見なされる。この攻撃が解決されたのちに、生き残った守備側(婿 **husbands** を除く)は担当プレイヤーの未割当ハンタープールに戻される。
- 赤い雪 **Red Snow** (選択ルール)。寒期側 **cold-side** に配置されたバイオームでは攻撃ロールの“1”の目が成功となる。他の場所では“1”と“2”の目が攻撃成功となる。

例: あるサビニ襲撃において、守備側のノース人 **Norse** と襲撃側のチューレ人 **Thule** は互いに2個ずつのハンターを配置した。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、(訳注:生き残った1個により)チューレ人に自動的に1ヒットが与えられる。生き残ったチューレ人は狩猟ロール **Hunt Roll** を実施して“3”の結果を得た。これは「鮫の歯型」**shark bite** 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 HOSTILE**²¹

交渉と攻撃が終了した後に、平和面 **peaceful** のある新大陸カード **New World Card** に配置されているキューブが6個(全プレイヤーの合計)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キューブ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キューブを配置しており、このフェイズの最後に1個の牙 **ivory** を支払うならば、同カードを平和面に裏返すことができる。しかし次回の交渉フェイズの終了時に、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**

プレイヤーは敵の攻撃ロール **Attack Roll** や、自身の狩猟ロール **Hunt Roll** で損失を被った場合に、**判定後に1枚の鉄ディスク iron disk** を消費して同判定全体の損失を無視できる。

例: プレイヤーはマルクランド **Markland** におけるある狩猟ロールで、5個の“3”の結果を得た。このプレイヤーは1枚の鉄を支払い、マルクランドの5個の植民者を死亡させる代わりに、これらを生き残らせることを選択した。

²¹ グリーンランドの発見者である赤毛のイェーリク **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、ヴィンランドは発見された。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な、広大な土地を見出したぞ」この知らせはイェーリクを驚かせ、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。

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

バイオーム上に配置されたキューブが、同カードに割り当てられたハンター *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キューブの数だけ狩猟ロール *Hunt Roll* のダイスをロールする。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ハンタープールに回収する。

- 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済ハンター *assigned hunters* と植民者 *colonists* について、狩猟ロ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、ロールを実施しないこともできる(E7)。
- 狩猟ロールは G2 と G3 に従って修正される。
- 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)ロール結果が該当バイオームの鯨の歯型ダイス *shark-bite 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(A2)* 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

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キューブも、それぞれ狩猟ロール *Hunt Roll* を実施する。少なくとも1個の襲撃者が消耗 *attrition(G0)* を生き延びていた場合、いずれかの襲撃者のロール結果で当カードの「襲撃」RAID に記載されているダイス目が得られれば、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 *babies* 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 *tableau* に配置された部族の娘 *daughter* 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ロールにより“3”と“5”の結果を得た。1個は死亡し、もう1個は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* を指定して「振り直し可」*may re-roll* と記載のあるタブローカードを所有している場合、該当バイオームでの狩猟の試み毎にカードの値までの狩猟ダイス *Hunt Die* を振り直すことができる。バイオームのアイコンは5種類存在する(B1)。

- 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。

例: 4人のチューニット人 *Tunit* の漁師のロールが、“3”、“3”、“4”、“4”の結果となった。彼らの部族の娘 *daughter* である *Meek* は漁労 *fishing* での“4”の目を振り直す能力を持ったため、振り直しの結果“2”と“4”の結果

が得られた。この漁労は暖期側 *warm side* であれば成功となるが、寒期側 *cold side* 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tableau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それぞれ“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* を持ってトナカイ *caribou* 狩りを試みた。ロール結果が“3”だった場合、これは“1”と見なされ成功扱いとなる。

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* から新たなハンターキューブ *hunter cubes* を得る)を自身の未割当ハンター *Unassigned Hunters* 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、これらのキューブを獲得しなければならない。また同様に指定された種類のディスク *disk* を獲得する(エネルギー *Energy*, 象牙 *Ivory*, 鉄 *Iron*)。プレイヤーが同カードをトロフィー *Trophy*(**G5**)や手札 *Hand*(**G6**)として獲得した場合を除き、該当カードはその列 *Row* に残される。

プレイヤーのキューブ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シ *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。
- 新大陸での赤子 **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、未割当ハンターではなく植民者 *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、雪アイコン *snowflake icon* のイベント(**D3**)を被っていないしなければならない。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。
- 新大陸以外のバイオームでの狩猟に成功したプレイヤーの全てのキューブは、担当プレイヤーの未割当ハンターに戻される。他の全てのキューブ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ハンターに戻される。

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 TABLEAU

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 **tableau** に追加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 **Hunt Roll** 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長老カード **Elder Card** の下に配置する。

- 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過剰な狩猟されたものと見なされ、該当の列 **Row** に代替りのカードが配置される事はない(**G7**)。
- トロフィーとは異なり、獲得した **I/D** のカード該当プレイヤーのタブローではなく、手札へと送られる。(G6)

注意: アルファ **Alpha** のロール結果を"1"とする能力により、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。同様に武器の効果を用いてダイス目の"1"を得ることもできる。

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 **daughter** 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

手札アイコン hand icon の記載されたバイオーム **biome** 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、狩猟ロール **Hunt Roll** 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。

- 該当カードは狩猟ロールが失敗した場合でも、プレイヤーの手札に獲得できる。
- 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 **Hand Size** 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 **hunters** 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自動的に"1"となり、二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

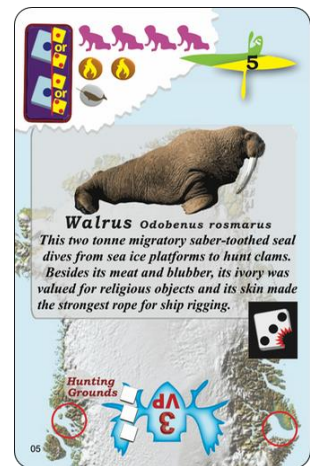
あるカードがトロフィー **trophy(G5)** として獲得された場合、同カードは置き換えられず、該当の列 **Row** のカードは 1 枚少なくなる。あるカードがプレイヤーの手札 **hand(G6)** に獲得された場合、該当列の同カードの場所は山札の一番上から引かれたカードと置き換えられ、同列のカード枚数は変化しない(サバイバリストバリエーション **survivalist variant(C3)** を使用している場合を除く)。生態系変化 **migration** で置き換えられたカードはゲームから除外される(**D1**)。

- 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 cold side 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。彼と対立しているプレイヤーは存在しない。

- 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 6 ランク (船乗り mariner) に昇格させた。次に彼は残る 6 個の未割当キューブを、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 harpoon²²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)

H1. 干草コスト HAY COST²³

プレイヤーは自身のタブロー tableau に配置されている D カードに記載された雪アイコン Snowflake Icon (D3) 毎に、エネルギーディスク energy disk 1 枚か、長老 elder 1 個を選択して支払わなければならない。また同ターンに家畜の襲撃 livestock raided の被害を被った場合でも、プレイヤーはこのコストを支払わなければならない。

- 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、これにより所定のディスクを獲得する (B3)。

H2. ミルクとスキール MILK AND SKYR²⁴

²² 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ン狩りと革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ン狩り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 個も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.

²³ 「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.

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 *babies* 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。

- アイスランド羊毛 *Icelandic 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。

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個以上の長老キューブ *Elder Cubes* を該当のランク *rank* 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。各キューブ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。

- 手順 *Sequence*. すべての多神教徒 *polytheist* のプレイヤーが先に(同時に)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アクションを実施する(プレイの順番 *player order*(A2)を参照)。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)²⁵

エネルギー *energy* 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 *tableau* の部族の娘 *daughter* カードの隣に追加する。

- **D** と **I** のカードは、タブローに移動した紫テキストが上側となるように際に上下反転して配置する。
- 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. 追放 **BANISHMENT** (RANK 2 ACTION, 多神教 POLYTHEISM)²⁶

エネルギー *energy* 1枚を消費し、自身のタブロー *tableau* に配置されたキューブ 1個の殺害を試みる。判定不要で自身の長老キューブを1個除去するか、自身のタブローから他プレイヤーの婿 *husbands* か長老を除去するロールを試みる。

- 犠牲者ロール *Martyr Roll*. プレイヤーが自身の長老カード *Elder Card* に配置された他プレイヤーのキューブ(伝道師 *missionary*)か、自身のタブローの部族の娘 *Daughter* に配置されたキューブ(婿 *husband*)の殺害を試みる場合、エネルギー1枚を消費して、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。これで"1"の目が得られる毎に、1個の伝道師か婿を殺害する。ただしノース人 *Norse* の婿はこの効果を受けない(I3)。

例: 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、プレイヤーは該当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した。

I3. 魔女狩り **WITCH-BURN** (RANK 2 ACTION, 一神教 MONOTHEISM)²⁷

²⁴ 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。

²⁵ キリスト教の発生以降、動物の家畜化はほとんど行われていない。

²⁶ ランク2の長老は、精神世界を司るシャーマン *shaman* として知られており、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)。

エネルギーenergy 1枚を消費し、自身のタブローtableau に配置されたキューブ 1個の殺害を試みる。これにより自身の長老(該当アクションを実施したキューブを含む)を 1個か、他プレイヤーの婿 husband か代表者 representative の 1個を対象にできる。

- 3人プレイ時の特別ルールとして、ノース人の婿は追放と魔女狩りの効果を被らない。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チューニットの司教や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。しかしこの例外を除き、ノース人の婿は他の部族のタブローに配置されているものと見なされる。

14. 職人 TOOL-MAKER (RANK 3 ACTION)

鉄 iron を 1枚消費し、自身の手札 hand の I カード 1枚を自身のタブローtableau の部族の娘 daughter カードの隣に追加する。

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。²⁸

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hunter 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energy を 1枚消費し、自身のランク5長老キューブの 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。このキューブは多神教徒 polytheist の長老カードに配置されている場合は伝道師 missionary, 一神教徒 monotheist の長老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 に改宗させる際に使用され(I6)、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)。

16. 改宗 PROSELYTIZE (RANK 2 ACTION, 一神教 MONOTHEISM)²⁹

プレイヤーがランク2の長老と、他の多神教徒 polytheist プレイヤーの長老カード Elder Card 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枚を消費して自身の手札上限 Hand Size に等しい数(実際の手札枚数は問わない)のダイスをロールする。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(すべての長老のランクを維持したまま、長老カードを裏返す)。

- 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。

²⁷ グリーンランドの年代記の末期の記録には、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、知らない言葉の話したり、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。

²⁸ (本項未訳。典拠は 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.)

²⁹ 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。イス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。

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長老と、2個のランク5「侍祭」の acolyte 長老を所持している。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長老カードのランク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 shaman(12)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)³⁰

各プレイヤーの長老カード Elder Card は両面が存在する。ゲームは多神教徒面 polytheism side で開始するが、自身の長老アクションフェイスにおいて白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 monotheism side 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、またはどちらか一方の列 Row 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 tableau 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キューブ毎に 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 キューブはそれぞれ 2VP となる。
- 民主 Democratic VP. ゲーム終了時に他プレイヤーの長老カード Elder Card 上に1個以上の代表者キューブ representative cubes(15)を配置している各プレイヤーは、**該当する長老カード毎に 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)。³¹

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 shark のトロフィーにより 5VP を獲得した。また彼らは 4 個の未割当ハンター unassigned hunters と、1 個の長老 elder と、3 個のヴィンランド植民者 colonists 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 個の未割当ハンター、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 の長老カードに配置された代表者キューブ

³⁰ (本項未訳)

³¹ 「シング」"The Thing"は貴方の義母と犬糞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。

Representative Cube 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、ヴァルハラ外のキューブ 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する。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

プレイヤーのキューブ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 *daughters* は、ゲームに残される。

K. ソリティアと協力ゲーム SOLITAIRE OR COOPERATIVE GAME

このバリエーションは、1 人のプレイヤーが 3 つの文化すべてをプレイするか、3 人のプレイヤーが通常通りに 3 つの文化をプレイする。いずれの場合も、ゲーム終了時に 3 つの文化すべてが未割当ハンター *unassigned hunters* か植民者 *colonists* を生き残らせている場合のみ共同勝利となる。³²

- 初期配置とゲームの長さ *Setup and game Length*. 16 枚のイベントカード *Event Cards* のすべてを使用することを除き、**C** 章に従って初期配置を実施する。本ゲームは第 16 ターンの終了時か、両列 *Rows* が空となった時点で終了となる。
- サバイバリスト *Survivalist*. サバイバリストバリエーション *survivalist variant*(**C3**) の使用を推奨する。
- 黒点アイコン *Sunspot Icon*. 最初のターンの *Global Cooling Event*(**D4**) は無視される。それ以降の同イベントでは、3 つの文化すべてに対し、通常の効果に加えて大量死 *decimation*(**D2**) の効果が追加される。あるターン中に 2 個の寒冷化イベントが発生した場合、このうち 1 個のみ適用する。
- 交渉 *Negotiation*. 各交渉フェイズ *Negotiation Phase* において、各文化からディスク 1 枚、婿 *husband* または **I** カードを、他の文化のディスク 1 枚、婿 *husband* または **I** カードと交換できる。キューブは自由に婿に割り当てることができる。人口や **D** カードを交換することはできない。
- 黒と白のディスクを、オレンジに替えて消費することができる。

Tip: ゲームに勝利するためには、おそらく 3 つの文化すべてに家畜が必要となる！

箱の裏書 TEXT ON BACK OF BOX:

西暦 1200 年代のグリーンランド。寒冷化が進むこの時代に、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。

³² 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、彼ら在必死にグリー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。

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。

PABLO'S HUNT ROLL ANALYSIS (未訳)

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

ANOTHER ESSAY BY PHIL EKLUND (未訳)

日本語付録: カードテキスト一覧

長老カード ELDER CARD

ノース人多神教徒 NORSE POLYTHEISM

トロフィーで得点可。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。

[1. 首長 Chief] 宿怨無効。

[2. シャーマン(ゴジ) Shaman(Gothi)] 家畜化: エネルギー1個を消費して手札のDカード1枚をプレイ。追放: エネルギー1個を消費して、自身の長老1個を除去するか、(犠牲者ロールに成功すれば)自身のタブロー上に配置された他プレイヤーの婿か長老1個を除去。

[3. 鍛冶 Blacksmith] 職人: 鉄1個を消費して手札のIカード1枚をプレイ。冶金[4]で振直し可。鍛冶毎に手札上限[+1]。

[4. ヴァイキング族長 Viking Chief] 攻撃、家畜/サビニ襲撃を実施可。第1プレイヤーであれば第1プレイヤーを指名。

[5. 追跡者 Tracker] 地上狩猟[3,4]で振直し可。

[6. 船乗り Mariner] 船乗り毎に、新大陸か北部グリーンランドの1枚にハンター4個を輸送。

ノース人一神教徒 NORSE MONOTHEISM

資源で得点可(牙 1VP, 鉄 2VP)。

[1. シング Thing] 宿怨無効。他のプレイヤーのこの列に1個以上のキューブを配置していればカード毎に4VP。

[2. 司教 Bishop] 改宗: 他の多神教徒プレイヤーの長老カードに自身のキューブを配置している場合、エネルギー1個を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。魔女狩り: エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の任意のキューブ1個を除去。

[3. 鍛冶 Blacksmith] 職人: 鉄1個を消費して手札のIカード1枚をプレイ。冶金[4]で振直し可。鍛冶毎に手札上限[+1]。

[4. ヴァイキング族長 Viking Chief] 攻撃、家畜/サビニ襲撃を実施可。第1プレイヤーであれば第1プレイヤーを指名。

[5. 侍祭 Acolyte] 使者: エネルギー1個を消費し、自身のキューブ1個を他プレイヤーの長老カードのランク1に配置(伝道師か代表者となる)。

[6. 船乗り Mariner] 船乗り毎に、新大陸か北部グリーンランドの1枚にハンター4個を輸送。

チューレ人多神教徒 NORSE POLYTHEISM

トロフィーで得点可。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。

[1. ウミアリク(捕鯨頭) Umialik(whaling chief)] 宿怨無効。

[2. シャーマン Shaman(Angakkug)] 海上狩猟[3]で振直し可。家畜化: エネルギー1個を消費して手札のDカード1枚をプレイ。追放: エネルギー1個を消費して、自身の長老1個を除去するか、(犠牲者ロールに成功すれば)自身のタブロー上に配置された他プレイヤーの婿か長老1個を除去。

[3. 賢者 Sage] 職人: 鉄1個を消費して手札のIカード1枚をプレイ。冶金[4]で振直し可。賢者毎に手札上限[+1]。

[4. 武将 War Chief] 襲撃[4]で振直し可。攻撃、家畜/サビニ襲撃を実施可。第1プレイヤーであれば第1プレイヤーを指名。

[5. 追跡者 Tracker] 地上狩猟[3,4]で振直し可。寒期側の新大陸での狩猟を暖期側として判定可。

[6. 船乗り Mariner] 船乗り毎に、新大陸か南部グリーンランドの1枚にハンター4個を輸送。

チューレ人一神教徒 THULE MONOTHEISM

資源で得点可(牙 1VP, 鉄 2VP)。

[1. 部族会議 Tribal Council] 宿怨無効。他のプレイヤーのこの列に 1 個以上のキューブを配置していればカード毎に 4VP。

[2. 司教 Bishop] 改宗:他の多神教徒プレイヤーの長老カードに自身のキューブを配置している場合、エネルギー1個を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。魔女狩り:エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の任意のキューブ 1 個を除去。

[3. 賢者 Sage] 職人:鉄 1 個を消費して手札の I カード 1 枚をプレイ。冶金[4]で振直し可。賢者毎に手札上限[+1]。

[4. 武将 War Chief] 襲撃[4]で振直し可。攻撃、家畜/サビニ襲撃を実施可。第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名。

[5. 侍祭 Acolyte] 使者:エネルギー1個を消費し、自身のキューブ 1 個を他プレイヤーの長老カードのランク 1 に配置(伝道師か代表者となる)。

[6. 船乗り Mariner] 船乗り毎に、新大陸か南部グリーンランドの 1 枚にハンター4 個を輸送。

チューニット人多神教徒 TUNIT POLYTHEISM

トロフィーで得点可。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。

[1. 首長 Chief] 宿怨無効。

[2. シャーマン Shaman] 漁労[3]で振直し可。家畜化:エネルギー1個を消費して手札の D カード 1 枚をプレイ。追放:エネルギー1個を消費して、自身の長老 1 個を除去するか、(犠牲者ロールに成功すれば)自身のタブロー上に配置された他プレイヤーの婿か長老 1 個を除去。

[3. 職人 Artisan] 牙彫刻師:牙か鉄 1 個を消費して手札の I カード 1 枚をプレイ。職人毎に手札上限[+1]。

[4. 武将 War Chief] 攻撃、家畜/サビニ襲撃を実施可。第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名。

[5. 追跡者 Tracker] 地上狩猟[3,4]で振直し可。追跡者毎に寒期側バイオーム(新大陸を含む) 1 枚での狩猟を暖期側として判定可。(訂正は [BoardGameGeek](#) より)

[6. 船乗り Mariner] 船乗り毎に、新大陸か南部グリーンランドの 1 枚にハンター4 個を輸送。

チューニット人一神教徒 TUNIT MONOTHEISM

資源で得点可(牙 1VP, 鉄 2VP)。

[1. 部族会議 Tribal Council] 宿怨無効。他のプレイヤーのこの列に 1 個以上のキューブを配置していればカード毎に 4VP。

[2. 司教 Bishop] 改宗:他の多神教徒プレイヤーの長老カードに自身のキューブを配置している場合、エネルギー1個を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。魔女狩り:エネルギー1個を消費し、自身のタブロー上の任意のキューブ 1 個を除去。

[3. 職人 Artisan] 牙彫刻師:牙か鉄 1 個を消費して手札の I カード 1 枚をプレイ。職人毎に手札上限[+1]。

[4. 武将 War Chief] 攻撃、家畜/サビニ襲撃を実施可。第 1 プレイヤーであれば第 1 プレイヤーを指名。

[5. 侍祭 Acolyte] 使者:エネルギー1個を消費し、自身のキューブ 1 個を他プレイヤーの長老カードのランク 1 に配置(伝道師か代表者となる)。

[6. 船乗り Mariner] 船乗り毎に、新大陸か南部グリーンランドの 1 枚にハンター4 個を輸送。

バイオーム BIOME

01. ワモンアザラシ RINGED SEAL

北部。漁労(9), [1-1/1,2], 赤子[1], エネルギー[1].

02. ホッキョクグマ POLAR BEAR

北部。陸上狩猟(8), [2-1/1,2], 消耗[2,3], 赤子[2], 牙[1], 三つゾロ目で手札に獲得。

トロフィー[4VP].

03. ホッキョククジラ BOWHEAD WHALE

北部。海上狩猟(7), [3-1/1,2], 消耗[2,3], 赤子[5], エネルギー[4], 四つゾロ目で手札に獲得。

トロフィー[13VP].

04. ホッキョクタラ ARCTIC COD

北部。漁労(10), [1-1/1,2], 赤子[1]

05. セイウチ WALRUS

北部。海上狩猟(5), [2-1/1,2], 消耗[3], 赤子[4], エネルギー[2], 牙[1], 三つゾロ目で手札に獲得。

トロフィー[3VP].

06. ジャコウウシ MUSK Ox

北部。地上狩猟(2), [2-1/1,2], 赤子[2], 三つゾロ目で手札に獲得。

Dカード。襲撃[1], 橇, 赤子[2], 雪コスト[1], エネルギー値[2].

07. シロハヤブサ GYRFALCON

北部。陸上狩猟(4), [1-1/1,2], 牙[1], ゾロ目で手札に獲得。

Dカード。トロフィー[2VP], 襲撃不可。地上狩猟[5]で振直し可。牙価値[1].

08. ホッキョトナカイ ARCTIC CARIBOU

北部。地上狩猟(1), [2-1/1,2], 赤子[2], 三つゾロ目で手札に獲得。

Dカード。襲撃[1], 橇, 赤子[1], エネルギー価値[1].

09. ヨーク岬の隕鉄鉱 CAPE YORK METEORITE

北部。冶金(1), [1-1/1,2], 鉄[1], 三つゾロ目で手札に獲得。

トロフィー[3VP].

10. イッカク NARWHAL

北部。海上狩猟(3), [2-1/1,2], 消耗[3], 赤子[3], エネルギー[2], 牙[1], 三つゾロ目でトロフィーに獲得。

トロフィー[3VP].

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

北部。海上狩猟(13), [2-1/1,2], 手札に獲得。

Iカード。海上狩猟[3→1].

12. ケーブル・バックド・ボウ CABLE-BACKED BOW

北部。陸上狩猟(11), [2-1/1,2], 手札に獲得。

Iカード。陸上狩猟[3→1], 襲撃[3]で振直し可。

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

北部。漁労(12), [1-1/1,2], 手札に獲得。

Iカード。漁労[3→1].

14. エスキモーハスキー EXQUIMAUX HUSKY

北部。陸上狩猟(1), [1-1/1,2], 赤子[1], ゾロ目で手札に獲得。

Dカード。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

南部。海上狩猟(8), [1-1/1,2], 赤子[1], エネルギー[1].

16. 北海マス ARCTIC CHAR

南部。漁労(11), [1-1/1,2], 赤子[1].

17. ツンドラトナカイ BARREN-GROUND CARIBOU

南部。陸上狩猟(10), [2-1/1,2], 赤子[1]. 三つゾロ目で手札に獲得。

Dカード。襲撃[1]. 赤子[1], 橇。エネルギー値[1].

18. オルカ ORCA

南部。海上狩猟(7), [3-1/1,2], 消耗[2,3], 赤子[5], エネルギー[3], 四つゾロ目で手札に獲得。

Dカード。トロフィー[13VP]. 襲撃不可。海上狩猟[3→1]. エネルギー値[2].

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

南部。陸上狩猟(2), [1-1/1,2], 赤子[1], ズロ目で手札に獲得。

Dカード。襲撃不可。陸上狩猟[3]で振直し可。樫。エネルギー値[1].

20. タテゴトアザラシの仔 HARP SEAL PUP

南部。海上狩猟(3), [1-1/1,2], 赤子[2], ズロ目で手札に獲得。

トロフィー[1VP].

21. ニシオンデンザメ GREENLAND SHARK

南部。漁労(13), [2-1/1,2], 赤子[1], 三つズロ目で手札に獲得。

トロフィー[5VP].

22. ズキンアザラシ HOODED SEAL

南部。海上狩猟(12), [2-1/1,2], 赤子[2], エネルギー[1], 三つズロ目で手札に獲得。

トロフィー[2VP].

23. 沼鉄鉱 BOG IRON

南部。冶金(15), [2-1/1,2], 鉄[1], 雪コスト(狩猟ロール成功時)[1].

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

南部。襲撃(9), [1-1/1,2], 消耗[2,3], 赤子[2], ズロ目で手札に獲得。

Dカード。襲撃[1], 消耗[3], 赤子[2], 雪コスト[1], エネルギー値[2].

25. 鍛造技術 COLD FORGING PROCESS

南部。冶金(5), [1-1/1,2], 手札に獲得。

Iカード。トロフィー[3VP], 冶金[4→1], 鉄価値[1].

26. 遮光ゴーグル IGGAAK SLIT GOGGLES

南部。漁労(4), [1-1/1,2], 手札に獲得。

Iカード。トロフィー[3VP], 牙価値[1], 地上狩猟で先攻。大量死の除去を半数切上げから切捨てに変更。

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

南部。漁労(6), [1-1/1,2], 手札に獲得。

Iカード。トロフィー[3VP], 牙価値[1], 地上狩猟で先攻。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. 野鳥の崖 BIRD CLIFF

南部。地上狩猟(0), [1-1/1,2], 赤子[2], ズロ目で手札に獲得。

トロフィー[1VP].

29. ベルーガ BELUGA

南部。海上狩猟(1), [2-1/1,2], 赤子[3], エネルギー[2], 三つズロ目で手札に獲得。

トロフィー[1VP].

イベント EVENT

30. 8月の雨 AUGUST RAINS

嵐:ランク6長老のないプレイヤーは消耗1個。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. 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. 集団感染症 CROWD DISEASE

過密感染[8+], 長老の死[2], 生態系移動[1].

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

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[1]. 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. 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: 地上狩猟[3→1], 襲撃[3→1].

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[1], 宿怨。地球寒冷化[1].

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. 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[1].

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. 西グリーンランド海流 WEST GREENLAND CURRENT

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

39. 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[1].

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: 2 個までのハンターを自身のタブローか、既にキューブを配置している場所に再割当て可。嵐 Storm を無視。

41. マウンダー極小期 MAUNDER MINIMUM

地球寒冷化[1], 嵐: ランク 6 長老のないプレイヤーは消耗 1 個。雪コスト(長老毎に)[1].

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. 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. 鷹匠の報奨金 THE FALCONER'S RANSOM

生態系移動[1], 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. 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[1].

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

部族の娘 DAUGHTER

46. BIRGITTA - ノース娘

襲撃[1], 消耗[3], 読み書き: 手札上限[+2].

47. MEEKA - チューニット娘

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

48. SAILA - チューニット娘

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

49. NELII - チューニット娘

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

50. PEEPEELEE - チューレ娘

襲撃[1], 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. CHI'DZIGYAAK - チューレ娘

襲撃[1], 消耗[3], お針子: ターン毎に長老アクション 1 回でエネルギーを免除。

52. KIRIMA - チューレ娘

襲撃[1], 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. SIGRID - ノース娘

襲撃[1], 消耗[3], 木炭炉: 冶金[3]で振直し可。

ノース人家畜カード NORSE DOMESTIC ANIMAL

54A. アイスランド牛 ICELAND CATTLE

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

54B. アイスランド羊 ICELANDIC SHEEP

襲撃[1], 家畜[D], 雪コスト[1], 赤子/牙[1], エネルギー価値[1].

55A. グリーンランドポニー GREENLAND PONY

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

55B. 山羊 GOAT

襲撃[1], 家畜[D], 赤子[1], エネルギー価値[1].

新大陸 NEW WORLD

56A. マルクランド (平和) PEACEFUL MARKLAND

北部。冶金(14)[1-1/1,2:∞], 消耗[3,6], 赤子(植民者)[1], エネルギー[4], 永久割当。櫛不可。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. マルクランド (敵対) HOSTILE MARKLAND

北部。襲撃(14)[1-1/1,2:∞], 消耗[2,3,6], 赤子(植民者)[1], エネルギー[4], 永久割当。櫛不可。牙 1 個消費で平和化。

57A. ヴィンランド (平和) PEACEFUL VINLAND

南部。冶金(14)[1-1/1,2:∞], 消耗[3,6], 赤子(植民者)[2], エネルギー[2], 鉄[1], 永久割当。櫛不可。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. ヴィンランド (敵対) HOSTILE VINLAND

南部。襲撃(14)[1-1/1,2:∞], 消耗[2,3,6], 赤子(植民者)[2], エネルギー[2], 鉄[1], 永久割当。櫛不可。牙 1 個消費で平和化。

Greenland – Rulebook v1.1 (2014/10/23)

Japanese Ver. 1.0(2014/10/30)

Japanese Translation: NAKAMURA Masahiro

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