

「ブラックベアード: 海賊の黄金期」ルール和訳

Living Rule 2008/09/22

(C) 2008 GMT Games, LLC
Richard Berg

1 導入

「ブラックベアード」は1~5人でプレイ可能な17~18世紀の海賊の黄金時代を再現するゲームである。プレイヤーはマップ上で海から海や港へと海賊を動かす、様々な方法で財宝や悪名を獲得する。最も裕福で有名な海賊となって成功のうちに引退することのできたプレイヤーが勝利する。

デザイナーの注: ブラックベアードは多くの海賊ゲームよりもシミュレーション的である。だが、これは同種のホビーにおける他の大抵のゲームほど精細かつ複雑ではない。一方、海賊映画やその他のフィクションに登場しても、現実にはめったに起こらなかったようなことは、このゲームには含まれていない。例えば、海賊映画のように海賊が他の海賊を洋上で発見して襲撃するのは難しかった。

オリジナルのプレイ経験者のための注: この新しいゲームの要素の多くはオリジナルのブラックベアード(アバロンヒル社, 1989)にあるものであるが、それらのアイデアを実現するシステムやメカニズムはかなり異なっている。オリジナルバージョンのルールからこのゲームのルールを類推することのないよう気をつけて欲しい。

ルール注: この色はリビングルールで修正された箇所を示すものである。

2 内容物

「ブラックベアード」には以下が含まれている。

- 34 インチ x22 インチのゲーム盤 1 枚
- 合計 110 枚の 2 種類のカード
- カウンターシート 2 枚、カウンターのサイズと形状は様々
- 海賊デウスプレイ 10 枚
- 折り畳み式のチャート 2 枚
- ルールブック 1 冊
- 6 面体ダイス 3 個、黒 2 個と白 1 個

2.1 カード

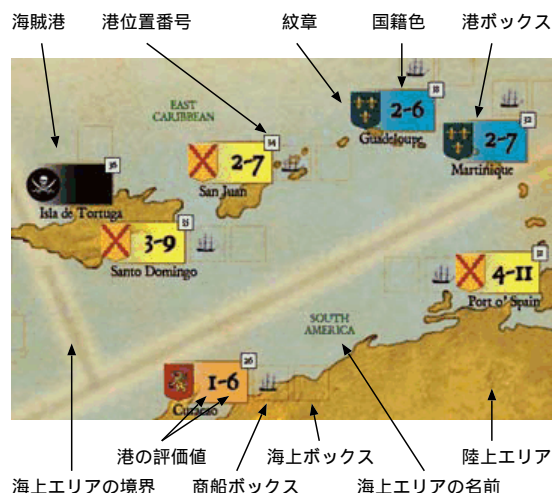
ブラックベアードでは以下の 2 種類のカードを使用する。

海賊カード: 23 人のこの時代の有名な海賊を表す。

イベントカード: 87 枚のカードで、起こりうる様々な出来事を表している。また、プレイヤーが海賊として試みる計画も表している。タイミングの処理を行うためにも使用する。

2.2 地図

図 1 地図



地域 (Region): ゲーム盤は、アメリカ・西アフリカ・東アフリカとインドの 3 つの主要な地域に分割されている。各地域は地図上で異なる区画に分割されており、航海ボックスでのみ接続されている。地域はゲームにはあまり影響しない。ゲームのほとんどは海上エリアで行われる。

海上エリア (Sea Area): 各地域はさらに細かく海上エリア(ルール上では単に「エリア」とも呼ばれる)に分割されている。海上エリアは全部で 10 存在する。

航海ボックス (Transit Box): これらのボックスは地域間に配置され、地域から地域への移動に使用する。7.2 を参照。

陸地 (Land): 陸地エリアはゲームには影響しない。

勝利得点トラック (Victory Point Track): 両面印刷の勝利得点マーカーを使用して、現在の勝利得点を記録する。(18.0 参照)

カード置き場 (Card Holding Box): 未使用のカードの山札を置く。

引退した海賊ボックス (Retired Pirate Box): 引退した海賊のカウンターを置く

デイビー・ジョーンズの宝物庫 (Davy Jones' Locker):

除去された海賊のカウンターを置く

港 (Port): 港は海上エリアに隣接しており、海賊は様々な理由でこれを利用できる。港ボックスの紋章はどの国が港を支配しているかを表している。もしくは海賊港である。港には以下の情報が含まれている。(訳注: 原文 p2 右上の図を参照)

- 国籍 (Nationality): その港が所属する国が紋章と色で示されている。
- 港ボックス (Port Box): 港には、港の名前・国籍を表す紋章色・数値が記載されている。このマスには必要に応じて総督や海賊、その他の情報マーカーを置く。コマやマーカーを港に置くことを「入港 (In-Port)」していると呼ぶ。
- 商船ボックス (Merchant Box): 海賊港以外のすべての港のそばには船のアイコンを含んだマスがある。これが商船ボックスである。ここには必要に応じてその港の商船を置く。
- 海上ボックス (At-Sea Box): すべての港のそばには小さな空白のマスがある。これが海上ボックスである。ここには港ボックスに置けないものをすべて置く。
- 港位置番号 (Port Locator Number): すべての港ボックスには2桁の数字が書かれた白い小さなマスがある。これがその港の位置番号である。ゲーム中、様々な目的で港をランダムに選択するときはD66を行う。2.5を参照。
- 港の評価値 (Port Rating): (海賊港を除く) すべての港ボックスには横線で区切られた1組の数字が書いてある。左側の数字は港の価値で、右の数字が港の防御力である。

入港と出港: 海賊は隣接する海上エリアから港へ入り、港から隣接する海上エリアに出る。Bermudaは他の港と異なり、North Atlantic と Central Atlantic の二つの海上エリアに接している。

注: 初版のマップには以下の境界線が欠落している。

- 北大西洋 (North Atlantic): 中央大西洋 (Central Atlantic) とバミューダ (Bermuda)
- 中央大西洋: 北大西洋・南大西洋 (South Atlantic) ・バミューダ
- 南大西洋: 中央大西洋・西カリブ (West Caribbean)
- 西カリブ: 南大西洋・東カリブ (East Caribbean) ・中央アメリカ (Central Amer-

ica) ・南アメリカ (South America)

- 東カリブ: 西カリブ・南アメリカ

訳注 1: 海上ボックスはゲームの開発初期段階の痕跡であり、これを使用するルールは存在しない。総督マーカー等を置くのに自由に使用することができる。

訳注 2: 「デイビー・ジョーンズの宝物庫」とは海の底を指す慣用句であり、水死した水夫たちの墓場のことである。海難死の婉曲表現として使われる(例: -に送られた)。デイビー・ジョーンズとは海の悪魔の通称であり、主に水夫によって使用される。— wikipedia から引用

2.3 補助カード

プレイヤーの所有物を管理したり、何らかの試みの結果判定の補助にするために、以下の大きなカードが用意されている。

アクションサマリーカード: このカードにはアクションとゲームの手順を要約している。

チャート表プレイ補助カード: このカードにはゲーム中で使用する表が載っている。

海賊ディスプレイ: これらの大きなカードは各自の海賊と船のすべての情報をマーカーで記録するためのトラックが載っている。マーカーの置き方は個々のルールで説明する(3.0 ゲームの準備を参照)。

港表: プレイヤー人数ごとのこの表がルールの最後に載っている。これは海賊天国と人質を鉛筆で記録するのに使用する。ゲームに使用するために、このページを自由にコピーして構わない。単に白紙に記録することにしてもよい。

2.4 コマ

「ブラックベアード」では詳細を記録するために様々なコマ・カウンターとマーカー—を使用する。海賊・総督・KC・商船・戦艦はマップ上で様々なカウンターで表される。情報マーカーはマップ上と海賊ディスプレイ上に置かれ、ゲームの補助となる。

注: 初版のコンポーネントはゲームのデザイン意図を正確に反映したものであるが、デザイン/デベロップチームの一部は戦艦と KC が弱すぎると考えている。よって、我々は標準ルールとして、すべての戦艦と KC の戦闘ダイスに +2 の修正を加えることを推奨する。この修正によって、これらのユニットは額面の能力を変更することなく高い戦闘力を持てるようになる。

攻撃履歴 (Attack History) マーカー: 海賊が港を攻撃したときに海賊ディスプレイの攻撃履歴ボックスに置く。港の国籍に対応した攻撃履歴マーカーを使用せよ。(9.58)

D&R マーカー: 遊興酒宴 (Debauchery & Revelry) に興じている船員を示すために海賊カウンターの上に置く。(13.0)

総督買収 (Governor Bribe) マーカー: 海賊が贈賄を試みた親海賊派の総督を示すために、海賊ディスプレイの総督買収ボックスに置く (成功失敗に関わらず)。海賊は総督ごとに 1 回しか贈賄を試みられない。反海賊派の総督は買収できないので、彼らのためのマーカーは存在しない。(9.45 と 18.41D)

拿捕免許状 (Letter of Marque) マーカー: 「拿捕免許状」イベントカードがイベントとしてプレイされたときに使用する。(17.2)

国籍 (Nationality) マーカー: 以下の場合に置かれる。(8.44, 9.42, 17.2)

- 人質を捕えたときに港の国籍を示すために海賊ディスプレイの「人質 (Hostage)」ボックスに置く。
- 海賊が拿捕免許状を得たときにその国を示すために海賊ディスプレイの「拿捕免許状 (Letter of Marque)」ボックスに置く。

数字マーカー: 海賊ディスプレイとマップで細かな数字を記録するために使用する。

- 海賊の悪名ポイント (Notoriety Point)、狡猾ポイント (Cunning Point)、総資産 (Net Worth)
- 海賊船の船倉 (Hold) ごとのダブロン (Daubloon)
- 人質から得た情報ポイント (Information Point)
- 現在進行中のプレイヤーターンのアクション数

海賊 ID マーカー: プレイヤーが新しい海賊を配置したときに海賊ディスプレイの海賊カードのそばに置く (ゲーム開始時を含む)。これらの ID 番号は港表と組み合わせて、海賊の避難所 (Safe Haven) と人質の情報ポイント (Information Point) を記録するために使用する。(3.0 のステップ 7, 5.13)

港攻撃 (Port Attacked) マーカー: 海賊が港を攻撃したときに使用する。(9.58)

港破壊 (Port Destroyed) マーカー: (攻撃や嵐によって) 破壊された港に置く。(9.51, 9.55, 10.4, 17.2)

避難所 (Safe Haven) マーカー: マップ上で少なく

とも 1 人の海賊が避難所を持っている港に置く。実際にどの海賊が避難所を持っているかは港表に記録する。(2.3 を参照, 9.42, 9.45)

壊血病 (Scurvy) マーカー: その海賊の乗組員が壊血病にかかっているとき、海賊の上に置く。(9.41, 17.2)

船舶タイプ (Ship Type) マーカー: その海賊が現在使用している船舶のタイプ (スloop (Sloop)・スクナー (Schooner)・ブリガンティン (Brigantine)) を表すために海賊ディスプレイ上に置く。(5.13, 6.21)

船舶評価値 (Ship Rating) マーカー: 以下の 3 種類に使用する。戦力 (Combat)・速力 (Speed)・忠誠度 (Loyalty)。これらは各海賊ディスプレイの適当なボックスに置き、評価値が増減したら移動させる。速力と戦力マーカーは船舶タイプマーカーと組み合わせて使用し、その船の現在の速力と戦力を表す。

勝利得点 (Victory Point) マーカー: プレイヤーはマップ上の勝利得点トラック上で勝利得点を記録することができる。

図 2 カウンターの例



図 3 マーカーの例



2.5 ダイス

このゲームでは 6 面体ダイスを使用する。ロールの種類によって以下の略称を使用する。

1d6: 黒ダイス 1 個を振る。結果は 1~6 のいずれかである。ルールでは単純に「ダイスを 1 個振る (roll one die)」とのみ書かれることがある。「ダイスロール (diceroll)」の語は常に 1d6 のことを指す。

2d6: 黒ダイス 2 個を振り、出目を合計する。結果は 2~12 である。

3d6: 3 個のダイスすべてを振り、出目を合計する。結果は 3~18 である。

D66: 黒ダイス 1 個と白ダイス 1 個を振る。黒ダイスが 10 の位、白ダイスが 1 の位となる。結果は 11~66 となる。(例: 黒ダイスが 5 で白ダイスが 2 なら結果は 52 となる。)

2.6 用語集

ルール中で使用する用語と略語の意味は以下の通りである。

アクティブな海賊 (Active Pirate): 現在海賊アクションを宣言しているか、海賊アクションを実行している海賊。

反海賊プレイヤー (Anti-Pirate Player): 現在プレイヤーターンを実行中でないすべてのプレイヤー。対するプレイヤーは海賊プレイヤー (Pirate Player) と呼ばれる。

AP: 反海賊 (Anti-Pirate) — AP アクションのように使用される。

海上 (At Sea): 海上エリア (Sea Area) にいること。入港 (In-Port) していることの反対。

戦利品 (Booty): 海賊が追い求めるもの。これはファミリーゲームなので、獲得した商人の積荷の他、人質の身代金や港の略奪などによるものもすべてダブロン (Doubloon) の単位で表す。戦利品は総資産 (Net Worth) に変換することができ、これで勝利判定をする。

D&R: 遊興酒宴。海賊たちが成功を祝っている状態。

手札 (In Hand): プレイヤーが保持している、未公開かつ未使用のカード。

入港 (In-Port): 海賊・アクション・海賊が港のマスにいたときに起きる出来事を指す。海上 (At Sea) の反対。

KC: 私掠船 (King's Commissioner)

総資産 (Net Worth): 海賊が獲得し、「現金化」した戦利品の金銭的価値。

NP: 悪名ポイント (Notoriety Point) の略。卑怯な行為によって得られた評判を数値化したもの。

海賊プレイヤー (Pirate Player): 現在プレイヤーターン (4.3) を行なっているプレイヤー。他のプレイヤーは反海賊 (Anti-Pirate) プレイヤーと呼ばれる。

プレイヤー順 (Player Order): 誰がいつプレイするか順番。ゲームの準備の手順で決められる。

プレイヤーターン (Player Turn): 特定のプレイヤーが海賊プレイヤーとしてプレイしている間のこと。

訳注: 「拿捕免許状 (Letter of Marque)」を持ったプレイヤーの海賊は、ルール上の「私掠船 (King's Commissioner)」とは違います。本和訳では「私掠船 (King's Commissioner)」を指すときは基本的に KC とだけ書いています。

2.7 プレイヤー数

“ブラックベアード” はプレイヤー数 1~5 人までプレイ可能である。

2~5 人: 3~5 人のプレイが最適である。ただし、2 人プレイゲームも十分にテストプレイされており、2 人用ゲームとして完全に機能する。

1 人: 一人プレイのルールは 19.0 を参照。(通常のルールに若干の変更を加える)

6 人以上: 6~10 人プレイのときは、各プレイヤーが 1 人の海賊だけを持つようにする。ゲーム開始時に各プレイヤーは 1 枚の海賊カードを引く。3.0 を参照。海賊が引退するか除去されたときにのみ、もう 1 枚の海賊カードを引く。引いた海賊を使用したくないプレイヤーはもう 1 枚の海賊カードを引くことができるが、このとき他のプレイヤーは 10VP を得る。元の海賊カードは山札の底に戻す。

2.8 問い合わせ先

問い合わせは返信先を明記した封筒と返信用切手を同封し、以下まで郵送せよ。

GMT Games
ATTN: Blackbeard Q's
PO Box 1308
Hanford CA 93232

www.GMTgames.com や www.Consimworld.com からでも GMT へ連絡できる。

訳注: 本日本語訳に関する指摘・問い合わせは、宮西裕司 <miya@bug.co.jp> までお願いします。

3 ゲームの準備

ステップ 1: 用具を配置する

マップを展開し、テーブルの上に置く。カウンターとマーカーを種類ごとに分けて積んでおく。各プレイヤーに以下の枚数の海賊ディスプレイを配る。ディスプレイはすべてのプレイヤーから同時に見えるように並べる(プレイヤーの持つ海賊ディスプレイの枚数はそのプレイヤーがマップ上に置ける海賊カウンターの最大数と同じである)。

- 5~4人プレイ: 各プレイヤー海賊ディスプレイ 2 枚
- 3人プレイ: 各プレイヤー海賊ディスプレイ 3 枚
- 2人プレイ: 各プレイヤー海賊ディスプレイ 4 枚

ステップ 2: プレイ順を決める

各プレイヤーはダイスを 1 個振る。出目の最も大きいプレイヤーがプレイヤー A となる。そのプレイヤーの左隣のプレイヤーがプレイヤー B となり、以下時計回りとなる。プレイヤー A から順にプレイヤー B、C、D、E の順にプレイヤーターンを行い、最後のプレイヤーがターンを行ったらプレイヤー A に戻る。このプレイヤーの順番をプレイヤー順 (Player Order) と呼ぶ。

ステップ 3: カードを用意する

カードを海賊 (Pirate) とイベント (Event) の二つの山札に分ける。海賊をシャッフルし、マップ上の海賊ボックスに置く。イベントカードの山札から「直ちにプレイ (Must Play Immediately)」と書かれたカードをすべて取り除く (17.15 参照)。これらはステップ 4 までよけておく。

ステップ 4: イベントカードを配る

イベントカードをシャッフルし、プレイヤー順に各プレイヤーに 4 枚ずつ裏向きで配る。次に、ステップ 3 で取り除いた「直ちにプレイ (Must Play Immediately)」と書かれたカードをすべて山札に戻して再シャッフルする。最後に、イベントカードの山札を裏向きにマップ上のイベントカードボックスに置く。

ステップ 5: 総督を配置する

16 人の反海賊の総督を保持ボックスによけておく (後で使用する)。8 人の親海賊の総督について、D66 を行い対応する港位置番号を参照して、その総督力

ウンターが配置される港を探す。総督は海賊港には配置できないし、同じ港には 1 人しか総督を置けない。ダイスで既に総督の置かれている港や海賊港が出たときは、次に大きい数字の港に置く (66 なら 11 に戻る)。

歴史的な注: ゲームに登場するすべての総督はイギリス人だ...主な理由は我々が調査できた名前が彼らだけだったからである。イギリス以外の港に彼らが配置されることもあるだろう。歴史的には誤りであるが、これはあくまでゲームであり、実質的な違いはない。

ステップ 6: 海賊を選択する

海賊カードの山札をシャッフルし、プレイヤー順に、指定された枚数の海賊カードを配る。

- 5~4人プレイ: 各プレイヤー海賊カード 2 枚
- 3人プレイ: 各プレイヤー海賊カード 3 枚
- 2人プレイ: 各プレイヤー海賊カード 4 枚

注: 手札の海賊カードはイベントカードの保有可能枚数には数えない。

選択ルール: すべてのプレイヤーが同意するなら、以下のルールを使用することができる。ランダムに引く代わりに自分の海賊を自由に選択する。各プレイヤーは (上で説明した) 指定された数の海賊を選択する。どのプレイヤーから海賊を選ぶかをダイスを 1 個振って決定する (これはステップ 1 のプレイヤー順のダイスとは別に行う)。以降は時計回り (オンラインゲームの場合はプレイヤー名のアルファベット順) に海賊を一人ずつドラフト形式で選択する。 (例えば、4人プレイのときは 1-2-3-4-4-3-2-1 の順、3人プレイのときは 1-2-3-3-2-1 の順)

注: 選択ルールは、このゲームに詳しい、特に海賊の能力値がどのように機能するかを知っているプレイヤーに推奨する。

ステップ 7: 海賊を配置する

プレイヤー順に、各プレイヤーは 1 人の海賊を配置しなければならない。このとき、プレイヤーの選択した海上エリアにその海賊の厚紙のカウンターを置く (配置は完全に自由であり、ゲーム開始時に同じ海上エリアに複数の海賊がいても構わない)。すべてのプレイヤーが配置を行ったら、各プレイヤーは同様に 2 人めの海賊を置くことができる (2~3人プレイのときは各プレイヤーが望むだけの海賊を配置するまでこれを続ける。5.16 参照)。それから、すべての

プレイヤーは同時に以下を行う。各プレイヤーは海賊ごとに海賊ディスプレイを使用して、海賊カードをディスプレイの対応するボックスに海賊の能力値が見えるよう表向きに置き、海賊 ID マーカーをその海賊の海賊カードのそばに置く。各プレイヤーは自分の海賊のそれぞれにスループ (Sloop) かスクナー (Schooner) を選択して船を割り当て、海賊ディスプレイに対応する船舶タイプのマーカーと、その船舶タイプの開始時の戦力と速力の値を置く (6.28 参照)。忠誠度レベルマーカーは 7 のところに置く。

注: 秘密性を高めるため、最初海賊の位置を紙に書いておき同時に公開するという方法をとってもよい。よりランダムなセットアップを望むなら、海賊ごとに D66 を振って港位置番号に対応する海上エリアに配置してもよい。

ステップ 8: 商船を置く

35 個の商船 (Merchant ship) カウンターをすべて不透明なカップに入れる (もしくは裏向きにテーブルやマップの上に並べる)。これを商船プール (Merchant Pool) と呼ぶ。商船プールからランダムに 8 枚の商船カウンターを引く (どのプレイヤーが行ってもよい)。1 枚引くごとに D66 を振って出目に対応する港位置番号を探し、そこに商船カウンターを置く。商船カウンターは港のそばの商船ボックスに、船舶のタイプを隠すために裏向きに置く。商船は海賊港には置けず、港ごとに商船は最大で 1 枚しか置けない。出目の港が海賊港であるか、その港の商船ボックスにすでに商船が置かれているなら、次の数字の空いている港の商船ボックスに商船を置く (66 の次は 11 である)。

例: D66 を振り出目が 15 のときは、その商船を Bath の商船ボックスに置く。これは海上エリア Central Atlantic にある。次の D66 の 15 だったなら、その商船は South Atlantic Coast エリアの Charleston の商船ボックスに置く。

ステップ 9: その他のマーカーを置く

すべてのプレイヤーの勝利得点 (Victory Point) マーカーをマップの勝利得点トラックの「0」のマスに +100 の面が下になるように置く。8 個の名前のある KC カウンターを不透明なカップに入れる (もしくは裏向きにマップかテーブルの上に並べる)。「元海賊 (Ex-Pirate)」KC カウンターは後で使うことがあるので、よけておく。同様に、15 個の人質 (Hostage) カウンター、16 個の反海賊総督 (Anti-Pirate Governor) カウンター、15 個の軍艦 (Warship) カウンターのそれぞれについて「プール」を作成する。これらはゲー

ム中の様々な時点で秘密裏かつランダムにプールから引かれる。

ステップ 10: ゲームの長さを決める

4.1 を参照して、標準ゲームを行うか長時間ゲームを行うかを決める。

ステップ 11: プレイヤーターンを実施する (ゲームを開始する)

ステップ 2 で決めた順番で、各プレイヤーはプレイヤーターン (4.3) を実行する。ゲームが終了 (4.1) するまでステップ 11 を繰り返す。最後に勝利者を決める (18.0)。

4 ゲームの進行

4.1 ゲームの長さ

標準ゲーム: ゲームは、3 回目の「恩赦 (General Pardon)」がプレイされた瞬間に終了する (17.2 参照)。1 回のゲームは 2~3 時間かかるだろう。

長時間ゲーム: より長時間のゲームを望むなら、イベントカードの山札 1 回分ではなく、2 回分プレイすることもできる。この場合、1 回めの山札が尽きて再シャッフルされるまで「恩赦」カードはよけておく。再シャッフル時に「恩赦」カードを山札に混ぜる。この場合は 4~5 時間かかるだろう。

4.2 ゲームの目的と流れ

勝利得点の累計が最大のプレイヤーがゲームに勝利する。海賊が悪名を獲得し戦利品を集めて蓄えることによって勝利得点を獲得できる。海賊は商船の積荷を襲ったり港への攻撃に成功することによって戦利品を得る。海賊 (とまれに KC) は、その目的を達成することによって悪名ポイントの形で悪名を獲得する (18.0)。

各プレイヤーのターンの間 (これはプレイヤーターンと呼ばれる)、プレイヤー (海賊プレイヤーと呼ぶ) は海賊のアクションを行うか、イベントを実行する。同じプレイヤーのターン中に、他のプレイヤー (反海賊プレイヤーと呼ぶ) は反海賊 (AP) アクションを使用して海賊プレイヤーの海賊を阻止したり妨害したりできる。

4.3 プレイヤーターン (Player Turn)

ゲーム終了まで、プレイヤー順にプレイヤーターンが繰り返される (4.1)。プレイヤーターンは、イベントカードドロフェイズ・商船フェイズ・イベントカードプレイフェイズ・アクションフェイズの 4 つ

のフェイズからなる。各フェイズについては以下で説明する。海賊プレイヤーがすべてのフェイズを完了したら、プレイヤー順で次のプレイヤーが海賊プレイヤーとなる。これをゲーム終了まで続ける。

デザイン注: 多くのウォーゲームと異なり、ブラックベアードはプレイヤーターンのみでゲームターンは存在しない。

4.4 プレイヤーターンのフェイズ (Phase)

A. カードドロフェイズ (Card Draw Phase)

海賊プレイヤーは手札が 4 枚になるまで 1 枚ずつイベントカードを引かなければならない。カードに「手札に入れる (Hold Until Played)」と書かれているなら、プレイヤーはそれを 4 枚の手札の 1 枚に加えなければならぬ。カードに「直ちにプレイ (Must Play Immediately)」と書かれているなら、テーブルの上に表向きに置いて直ちにそれを解決し、表向きに捨て札山に置く。そして追加のカードを直ちに引く。手札が 4 枚になるまでこの手順を続ける (海賊カードは手札に数えない)。

B. 商船フェイズ (Merchant Ship Phase)

マップ上の商船が 5 枚未満ならば、海賊プレイヤーは 6.31 に従って直ちにそれを 6 枚に増やす。

C. カードプレイフェイズ (Card Play Phase)

海賊プレイヤーは 望むだけの枚数のカードを好きな順番で手札からプレイする。ただし、アクションとして使用できるのは 1 枚だけである。

それぞれのカードについて、以下のいずれか一つを選んで使用する。

- 1) カードをイベントのためにプレイする (「イベントまたはアクション」のカードのみ): 海賊プレイヤーは直ちにカードに記述されているイベントを解決する*。イベントの完全な説明は 17.2 を参照。他のプレイヤーは反海賊アクションを行えない。注: この選択肢を選べるカードは「拿捕免許状 (Letter of Marque)」と「海賊旗 (Skull and Crossbones)」のみである。
- 2) カードをアクションのためにプレイする (「イベントまたはアクション」のカードのみ): 海賊プレイヤーはカードによって可能な数のアクションを行う。必ずしもすべてのアクションを消費する必要はない。使用したカードは捨て札山に置く。海賊プレイヤーのアクション中に、他のプレイヤーは反海賊アクションを行える。海賊プレイヤーは、自分のプレイヤーターンごとに 1 枚のカードしかアクションには使用できない。

- 3) カードをイベントとアクションの両方のためにプレイする (「イベントかつアクション」のカードのみ): 海賊プレイヤーは直ちにカードに記述されているイベントを解決する*。それから、1 アクションを行わなければならない。詳細は 17.12 を参照。イベントとアクションを完了したら、カードを捨て札山に置く。海賊プレイヤーのアクション中に、他のプレイヤーは反海賊アクションを行える。このカードは自分のプレイヤーターンにアクションのために使用したカードに数える。

アスタリスク (*) のあるカードのときは、17.2 のイベントの完全かつ公式な説明を参照せよ。

D. 海賊プレイヤーの交代

プレイヤー順で次のプレイヤーが自分のプレイヤーターンを行う。

4.5 海賊アクション (Pirate Action)

カードをアクションに使ったとき、海賊プレイヤーはカードで指定された数 (以下) のアクションを行うことができる。次のアクションを始める前に、それぞれのアクションを完了させること。カードの使用によって行なうことのできるアクションの数は、カードに記載されたアクション数と同じである。ただし、アクションサークル (Action Circle) にダイヤモンド型のアイコンのあるカードの場合は、海賊のイニシアティブ値 (Initiative Rating) に等しい数のアクションを行うことができる。

アクションごとに、海賊は以下のいずれかひとつを行う (ただし、商船の襲撃や港内での活動などのいくつかのアクションでは実際には複数の活動を行うことができる)。

- A. 移動 (7.0): (Move) マップ上で海賊を移動させる。
- B. 商船の発見 (8.1): (Find Merchant Ship) これには積荷の獲得は含まれない。このアクションに続けて商船の襲撃アクションを行える。
- C. 商船の襲撃 (8.2, 8.3): (Loot Merchant Ship) 積荷と人質の両方が含まれる。
- D. 入港中の活動 (9.4): (In-Port Activity) 戦利品の売却・身代金の獲得・船の修理・避難所として港を使用する権利の購入が含まれる。
- E. 戦利品の横取り (9.6): (Booty Grab) これは入港中の活動とは別である。他のプレイヤーの海賊に対して実行する。
- F. 遊興酒宴の回復 (16.0): (D&R Recovery) これは D&R マーカー (13.0) を取り除く。D&R は入

港中の活動とは別だが、入港中しか行えない。

- G. 港を攻撃 (9.5): (Attack Port) 入港中は行えない。
- H. 港を略奪 (9.55): (Sack Port) 入港中しか行えない。
- I. 海賊同盟の締結 (11.0): (Form Pirate Alliance) 一人のプレイヤーの配置した 2 人の海賊同士でしか行えない。
- J. 自発的な引退 (18.4): (Retire Voluntarily) 海賊港ならばいつでも行えるが、親海賊の港ではその国籍の拿捕免許状を持っていなければならない。
- K. 新しい海賊を引く/新しい海賊を配置する (5.1): (Draw New Pirate / Deploy New Pirate) 5.16 に規定する制限の範囲内でのみ可能。

(4.51) イベントカードのアクション数が 1 より大きいなら、プレイヤーはアクションを自分の海賊に分配することができる。例: 2 人の海賊を使用しているプレイヤーが 2 アクションのカードを引いたなら、一方の海賊に 2 アクションを行わせるか、両方の海賊に 1 アクションずつを自由な順番で行わせることができる。

(4.52) いくつかのカードは数字の代わりに「アクション = イニシアティブ (Actions = Initiative)」と書かれている。この場合、プレイヤーの行なえるアクション数は使用する海賊のイニシアティブ値に依存する。イニシアティブ値は海賊カードに書かれている。このときアクションは使用中の海賊 1 人だけに割り当てなければならない (つまり、4.51 のようにアクションを分割することはできない)。

例: 黒髭 (Edward Teach) を使用しているプレイヤーがアクション = イニシアティブカードを使用したときは、黒髭で 3 アクションを行える (ただし黒髭のみ)。

(4.53) アクション数を決めるためにイニシアティブ値を使用した海賊が、すべてのアクションを行う前に除去されてしまったときは、残りのアクションを他の海賊で利用できる。

プレイ注: このような場合に残りのアクション数を使用する方法の一つは、新しい海賊をゲームに登場させることである。

(4.54) アクション数が複数ある場合、同じアクションを 2 回 3 回と続けて行ってよい。

(4.55) (非常にまれではあるが) プレイヤーが使用できるカードの中にアクション数のあるカードが 1 枚

もない場合に限り、2 アクションを上限に、カードを 1 枚捨てることで 1 アクションを行うことができる (17.14 も参照)。

4.6 反海賊 (AP) アクション (Anti-Pirate Action)

(4.61) プレイヤーターンごとに、それぞれの反海賊プレイヤーはカードを使用するか単に AP アクションを宣言することによって、4.65 に列挙された反海賊アクションの一つを行うことができる。例外: 10.23

プレイ注: 各 AP プレイヤーが 1 回の AP アクションを行えるのが、アクションごとではなくプレイヤーターンごとであることは重要である。海賊側が 3 アクションあるとき、AP プレイヤーは 3 回のアクションのどれを AP アクションで妨害するかを決断しなければならない。

(4.62) (成功失敗にかかわらず) アクティブな海賊の特定のアクションに対して同じタイプの AP アクションを 2 回以上行うことはできない。

例: ホリーのプレイヤーターンにおいて、アルロが「軍艦を発見」カードをプレイし何も効果がなかった。他のプレイヤーはホリーの海賊が同じアクションを行っている間、「軍艦を発見」のカードをプレイできない。ただし、そのアクションでまだ行なわれていない他のタイプの AP アクションならば、プレイ可能である (巡視中の軍艦を使用することも可能である)。

プレイ注: (4.61 と異なり) この制限はプレイヤーターンごとではなく、アクションごとである。

(4.63) 反海賊アクションは海賊プレイヤーが自分の海賊のアクションを行うときに実行するか、(例えば軍艦のように) 特定の条件の AP アクションとともに直ちに実行される。二人のプレイヤーが同時に AP アクションを行おうとしたときは、先にそれを宣言した (もしくは叫んだ) プレイヤーを優先して行う。合意できないときは、プレイヤー順にプレイする。

(4.64) AP アクションは現在アクティブな海賊に対してのみ行える。ただし、新しい海賊を引くか配置したプレイヤーには AP アクションは行えない。

(4.65) 反海賊アクションタイプは以下の通り。

- A. KC の配置を試みる (10.12): (Attempt to Deploy a King's Commissioner) カードは不要。このアクションは「KC を使用する」とは別である。
- B. 巡視中の軍艦を使用する (6.43): (Use On Station Warship) カードは不要。

C. **KC** を使用する (10.2): (Use Existing King's Commissioner) カードは不要。

D. **AP イベントカードアクションをプレイする (17.0):** これは海賊のプレイに影響を与える可能性がある。ただし、同じ「タイプ」の AP イベントカードアクションが、現在のプレイヤーターン中にまだプレイされていない場合に限られる。AP イベントカードアクションの「タイプ」は、山札にあるすべての AP イベントカードのそれぞれを指す。例えば「反乱の謀議 (Mutiny Conspiracy)」や「壊血病の発生 (Scurvy Outbreak)」などがそれぞれ AP イベントカードタイプとなる。言い換えるなら、AP プレイヤーはそれぞれ特定のプレイヤーターンの間に、AP イベントカードアクションタイプを一つプレイすることができるが、そのプレイヤーターン中には同じイベントカードアクションタイプが 2 回以上プレイされることはない (これは現在のプレイヤーが自分のプレイヤーターンに複数の海賊を活性化しているときにも適用される)。

プレイ注: ほとんどの AP アクションはタイプ D で、AP イベントカードをアクティブな海賊に対して使うこととなるだろう。

訳注: 要するに、D では 1 人のプレイヤーの 1 回のターン中に、同じ名前のカードを 2 枚以上使うことはできない。違う名前のカードであれば、反海賊プレイヤーごとに 1 枚ずつ使用できる。ということである。

(4.66) KC のリアクション (10.32 参照) は、たとえ事実上反海賊プレイヤーが海賊プレイヤーを妨害するものであったとしても、反海賊アクションタイプとはみなさない。このため、KC のリアクションはその AP プレイヤーによる AP アクションには数えない。

(4.67) 反海賊アクションとして使用されたイベントカードは捨て札山に置かれる。

(4.68) 協力の禁止 反海賊プレイヤーは AP イベントをプレイする順番について、他のプレイヤーと交渉してはならない。同様に、AP カードを他のプレイヤーに見せてはならない。

プレイ注: AP プレイヤーは本質的には海賊によって制御できない事象を扱っており、KC の支配を除けば実際の個人を表しているわけではない。そしてこのゲームにおいて KC は海賊とは交渉しない。

プレイヤーターンの例: 4 人プレイゲームで、マルコのターンである。彼が海賊プレイヤーとなる。彼はカードを 3 枚しか持っていないので、1 枚を引き、「手札に入れる」だったので、それを手札に加えた。彼はイベントカードを (イベントではなく) 2 アクションのためにプレイした。彼は自分の海賊の一人である Edward Low を Central Atlantic の海上エリアから South Atlantic の海上エリアへ移動することにした。それを行う前に、左隣に座っているホリーがこのプレイヤーターンの反海賊アクションとして壊血病 (Scurvy) カードを Low に対してプレイした。マルコは壊血病マーカーを Low の海賊ディスプレイに置き、船員の忠誠度レベルを 1 減少させた。他の反海賊プレイヤーはこの時点では AP アクションを行えないので、マルコは Low の海賊カウンターを South Atlantic の海上エリアへ移動した。

2 回めのアクションとして、マルコは Charleston の商船ボックスにいる裏向きの商船を発見することにした。ダイスを 1 個振り、ルールを参照して、5 の結果を得た。これは失敗である。これでアクションは終了である。

ただし、Low はまだアクティブである。マルコは 2 回めのアクションを終了したが、まだパスをしていない。ここでマルコの右隣のトッドが反海賊アクションを行い KC Chaloner Ogle を Caribbean Sea の海上エリアから South Atlantic の海上エリアへ移動させることを宣言した。これは Low が以降に商船を発見したり他の場所へ移動するのを妨げることを意図している。以上でマルコのターンが終了する。

5 海賊 (Pirate)

海賊カードは全部で 23 枚ある。それぞれが海賊の黄金時代を生きた実在の人物である。海賊ごとに海賊カウンターがあり、その海賊の (多くは史実での) 船名が書かれている。これらのカウンターはマップ上を移動して海賊の位置を示す。海賊カウンターには能力値は書かれていない。海賊の能力はすべての対応するカードに記載されている。

海賊は引退する (18.4) か除去されるまでゲームに登場し続ける。引退した場合は、カウンターをマップの引退した海賊 (Retired Pirate) ボックスに置く。除去された場合は、カウンターをデイベージョーンズの宝物庫 (Davy Jones' Locker) ボックスに置く。どちらの場合も、その海賊カードが再利用されること

はない。引退した海賊のカウンターは「転向した海賊 (Pirate Converts)」イベントカードによって再登場することがある。

デザイン注: 著作権上の問題のため、ブラッド船長やジャック・スパロウのような有名だがフィクションの海賊は登場しない。もちろん、これらの架空の海賊を自作するのは自由である。

歴史的な注: この時代の2人の有名な女海賊、アン・ボニーとメアリ・リードは Jack Rackham のカードに含まれている。

5.1 海賊の配置

(5.11) ゲーム開始時にプレイヤーは海賊を配置する。望むなら、ゲームの途中でも配置できる。

(5.12) ゲーム開始時には、各プレイヤーは少なくとも自分の海賊を一人は配置しなければならない。3.0のステップ7を参照。未配置の海賊を使用することはできない(5.14)。

(5.13) プレイヤーは手元にある海賊のいずれかか、このターンのアクションで引いてきた海賊(5.16)を配置することができる。最初に配置するとき、海賊にはスloop (Sloop) かスクナー (Schooner) が与えられる。プレイヤーは新しい海賊ディスプレイを受け取り、その上に対応する船舶タイプマーカーと戦力・速力・忠誠度のマーカーを置く(3.0のステップ7と同じ)。

(5.14) 個々のプレイヤーは、ゲーム開始時に配られた数(3.0のステップ6を参照)を越える数の海賊カードを同時にプレイに登場させる(マップ上に置く)ことはできない。例: 5人プレイ時は各プレイヤーは最大で2人の海賊を保有できる。3人プレイ時は各プレイヤー3人である。5.16も参照。

(5.15) 最初に配置するとき、海賊をマップ上の任意の海上エリアに置く。

(5.16) プレイヤーは海賊アクションとして新しい海賊を獲得することができる。この場合、山札から海賊カードをランダムに引く。同じアクションでその海賊を配置するか、海賊カードを手元に残すことができる。未選択の海賊カードが残っていないときは、新しい海賊を獲得できない。以下の制限を越えて海賊カードを持つことはできない。

- 5~4人プレイ: 手元の海賊カード3枚と、使用中の海賊2枚
- 3人プレイ: 手元の海賊カード3枚と、使用中の海賊3枚

- 2人プレイ: 手元の海賊カード4枚と、使用中の海賊4枚

5.2 海賊の能力値

すべての海賊は以下の能力値を持つ。これらの能力値は海賊カードに記載されており、海賊カウンターにはない。

- **イニシアティブ (Initiative):** その海賊がどれだけ「活動的」か。これはイベントカードのアクションサークルにダイヤモンドのアイコンがあるときにアクション数を決めるのに使用される。
- **腕前 (Ability):** その海賊の航海と交戦の技術。高いほどよい。
- **統率力 (Leadership):** 乗組員を統制—つまり反乱を抑制—し、船長の地位にとどまる能力。高いほどよい。
- **残忍さ (Cruelty):** その海賊が情報を得るために卑劣で危険な行為を行う傾向。もしくは単に楽しみのために行うこともある。8.45と9.55を参照。
- **狡猾さ (Cunning):** しばしば起こる悪いことを回避する能力。「幸運」と呼んでもよい。この値は海賊が「狡猾さ」を使用できる回数である。12.0を参照。狡猾さは「海賊旗 (Skull & Crossbones)」イベントカードのプレイにも使用される。17.0参照。
- **決闘 (Duel):** その海賊の個人的な戦闘技術。戦利品の横取り (Booty Grab) の結果としての他の海賊による船の乗っ取りの成功失敗を判定するのに使用される(17.0の「海賊の野望 (Piratical Ambition)」イベントカードの記述を参照)。

6 船舶 (Ship)

6.1 船舶のタイプ (Type)

(6.11) このゲームでは船舶は以下の4つのカテゴリーに分けられる。

- **海賊船 (Pirate's Ship):** 海賊カウンターはマップ上で個々の海賊とその船の位置をあらわす。これは海上か入港中かのどちらかである。海賊の能力は対応する海賊カードにある。船の情報は海賊ディスプレイ上のトラックで表される。6.2参照。
- **商船 (Merchant Ship):** これらのカウンターには積載量 (Cargo Capacity) の値が一つだけあり、船舶のタイプを示すアイコンと枠の色が記載されている(6.12参照)。

- **軍艦 (Warship):** これらのカウンターには速力と戦力の二つの数値が記載されている。6.4 参照。
- **KC (King's Commissioner):** これらのカウンターには速力と戦力の二つの数値が記載されている。このカウンターは船長と船の両方を表している。10.0 を参照。

(6.12) ゲームで使用する商船と海賊船には五つのタイプがある。これらの船舶の能力値については 6.23 を参照。

- **フリユート (Flute / Fluyt):** 古い時代遅れの商船。フリユートの積載量は 0 である。海賊船に改装できないことを示すため黒枠で囲まれている。
- **スループ (Sloop):** 1 本マストの高速で船倉の小さい船。ゲーム開始時の海賊船として使用でき、商船として発見した場合は海賊船に改装することができる。スループの積載量は 1 であり、カウンターは赤枠で囲まれている。
- **スクーナー (Schooner):** 2 本以上のマストを持ち、スループより船倉が大きく遅い船。ゲーム開始時の海賊船として使用でき、商船として発見した場合は海賊船に改装することができる。スクーナーの積載量は 2 であり、カウンターは青枠で囲まれている。
- **ブリガンティン (Brigantine):** 2 本マスト (1 本は横帆) で船倉の大きな船。発見すれば海賊船に改装することができる。ブリガンティンの積載量は 3 であり、カウンターは緑枠で囲まれている。
- **全装帆船 (3-Masted Square Rigger):** 3 本マストで船倉の大きな船。海賊の主要な標的である。全装帆船の積載量は 4 である。海賊船に改装できないことを示すため黒枠で囲まれている。

(6.13) 軍艦 (Warship) 砲門数によって 3 種類の軍艦が登場する。砲門数の大きな船はより大きく、戦力もより大きくなるが速力は落ちる。これらの数値がどのように機能するかは 6.4 を参照せよ。

6.2 海賊船 (Pirate Ship)

(6.21) 配備されたときに、海賊はスループかスクーナーのどちらかプレイヤーの選択した方を持ってゲームに登場する。開始時の乗組員の忠誠 (Crew Loyalty) レベルは 7 である。海賊は拿捕した船に乗り換えることでブリガンティンに昇格することができる (8.5 参照)。

(6.22) 海賊船は以下の能力値を持つ

- **速力 (Speed)** 軍艦や KC を回避する能力。運動性も表す。
- **戦力 (Combat)** 他の船と海戦を行う能力。通常は (砲の) 火力と乗組員の能力を表す。
- **船倉 (Hold)** 拿捕した積荷や港湾を攻撃して得た戦利品をどれだけ運べるか。船倉ごとに商船の積荷か港の略奪物を一つ運ぶことができる。8.32 を参照。

(6.23) 海賊船のタイプごとに能力値には以下の最大値が決まっている。

- スループ: 戦力 5・速力 5・船倉 2
- スクーナー: 戦力 6・速力 3・船倉 3
- ブリガンティン: 戦力 7・速力 1・船倉 4

(6.24) 海賊ディスプレイ (Pirate Display) 海賊船は海賊ディスプレイで表され、海賊が指揮する船が 3 種類のどれかを示すのに使用される。これには現在の戦力・速力・忠誠度のトラックと、船倉のトラックがある。海賊が最初に配置されたときは、速力マーカーを速力トラックに、戦力マーカーを戦力トラックに、海賊が選んだ種類の船に対応した値のところに置く (開始時の値は 6.23 を参照)。新しい船の場合、忠誠マーカーは常に 7 に置かれる。

プレイ注: 乗組員の忠誠トラックにある「歓喜 (Jubilation)」の文字にはゲーム上の意味はない。忠誠マーカーがそこに到達したときにプレイヤー自身が歓喜できるよう、そこに書いておいてだけである。

(6.25) ダメージ (Damage) 海賊船はダメージを受けることがある。ダメージは海賊船の速力と戦力に影響する (6.26 と 6.27 を参照)。海賊ディスプレイには速力と戦力のトラックがあり、その船の現在の速力と戦力を表すことができる。船が最初に配置されたときは、速力と戦力のマーカーは 6.23 に対応するところに置く。このマーカーは数値の増減にともなってトラック上を移動する。

- ダメージヒットを受けるごとに、ヒットの効果を反映させるように (受けたヒットの種類の応じて) 速力が戦力のマーカーをトラックの下に移動させる。
- 船が速力が戦力と同じだけのダメージヒットを受けたら、速力が戦力マーカーをトラックの沈没 (Sunk) ボックスに置く。このとき船は沈みすべてが失われる。海賊は死亡する。

- 修理によるダメージの回復は 9.44 を参照せよ

(6.26) 速力ダメージ嵐 (Storm) や消耗 (Wear and Tear) によって受けたダメージヒットは速力にのみ影響する。7.12 を参照。速力が 0 未満になった船は移動するのに連続した 2 回の移動アクションが必要となる。(例外:「追い風 (Fair Winds)」17.0 参照。) 加えて、船の速力値が 0 から -1 に落ちるごとに、乗組員の忠誠度が 1 低下する。

(6.27) 戦力ダメージ 戦闘と港の攻撃によって受けたダメージヒットは戦力にのみ影響する。

6.3 商船 (Merchant Ship)

商船カウンターには数値が一つだけ記載されている。これは積載量修正 (Cargo modifier) であり、8.32 と 8.35 で使用する。商船の種類については 6.12 を参照せよ。

(6.31) 商船は D66 を振って港位置番号を参照して位置を決定する。商船カウンターは商船プールからランダムに引き、商船ボックスに置く。カウンターは数値が分からないように裏向きに置く。この港はこの商船の目的地であるとみなされる。

(6.32) ダイスで指示された港が三つの海賊港か、破壊された港か、すでに商船が商船ボックスに置かれている港だったならば、商船は次に大きい数字の使用可能な港に置かれる (66 の次は 11 とする)。

(6.33) 2 隻以上の商船が同時に同じ港の商船ボックスに置かれることはない。

(6.34) 除去された商船は商船プールに戻り再使用可能になる。

6.4 軍艦 (Warship)

軍艦カウンターには二つの数値がある。左側が速力 (Speed) で、右側が戦力 (Combat) である。速力は 6.45 で、戦力は 6.46 で使用する。

歴史的な注: ほとんどの軍艦はイギリス海軍のもので、海賊を発見し追跡し拿捕するのは困難であったが、それでも多くの成果を上げた。

デザイナーの注: このゲームの軍艦はオリジナルのブラックベアードよりも相当弱くなっている。これは意図的なものであり、新版のデザイン時の調査に基くものである。歴史的にも、海賊はしばしば軍艦に勝利している。

注: 推奨される軍艦の戦闘手順の変更については 2.4 を参照。

(6.41) 軍艦は以下の海賊アクションのいずれかを宣言した海賊を攻撃するために排他的に使用される。商船の発見・商船の襲撃・商船の改装・港を攻撃。軍艦は「軍艦を発見 (Warship Sighting)」イベントカードによって登場する (6.42)。巡視中の軍艦 (On Station Warship) つまりすでにマップ上に置かれている軍艦は、反海賊アクションによってカードを使用することなくアクティブになる (6.45)。一つの海上エリアには巡視中の軍艦は 1 隻しか存在できない。

(6.42) 新しい軍艦の配置と使用「軍艦を発見 (Warship Sighting)」イベントカードがイベントとしてプレイされたら、反海賊プレイヤーは軍艦プールからランダムにカウンターを引き、戦闘力が見える向きにして、海賊が以下の海賊アクションを宣言または実行した海上エリアに置く。

- 商船を発見 試みの成功失敗に関わらず
- 商船を襲撃 襲撃アクションを宣言したときのみ。処理中は不可 (10.31)
- 港を攻撃 攻撃が成功したときは不可。海賊自身は港におり、軍艦はそれを攻撃できないからである (10.36)

軍艦を置くアクションには海賊を攻撃するアクションを含むことができるが (6.23)、これは反海賊プレイヤーがそれを望んだ場合に限られる。攻撃を行うことは強制ではない。反海賊プレイヤーが軍艦の戦力を公開したときに、攻撃を行わずに巡視中のままにしておくことができる。

たとえ海賊が複数のアクションを行ったり、そのプレイヤーが複数の海賊を活性化させたりしても、その海賊のプレイヤーターン中に複数の「軍艦を発見」カードを使用することはできない。

プレイ注: ただし、AP アクション B と D は異なる AP アクションタイプであることに注意せよ。つまり、1 人のプレイヤーターン中に、AP プレイヤー 1 が置いた軍艦を AP プレイヤー 2 が使用することは可能である。

(6.43) 巡視中の軍艦の使用 海上エリアを巡視中の軍艦は、どのプレイヤーもカードを使用することなく、その軍艦いる海域に以下の海賊アクションが宣言または実行されたときに、その海賊を攻撃するための AP アクションで利用できる。

- 商船を発見 試みの成功失敗に関わらず
- 商船を襲撃 襲撃アクションを宣言したときのみ。処理中は不可 (10.31)

- 港を攻撃 攻撃が成功したときは不可。海賊自身は港にあり、軍艦はそれを攻撃できないからである (10.36)

(6.44) 軍艦の AP アクションの制限 1 回の海賊アクションの間に 1 人の海賊に対して複数の軍艦 AP アクションを行うことはできない。

ただし、1 人の海賊が 1 回のプレイヤーターン中に複数のアクションを行ったときは、それぞれのアクションごとに反海賊軍艦アクションを行うことができる。

(6.45) AP プレイヤーが軍艦を使用して海賊を攻撃するために適正な海賊アクションに割り込むことを宣言したとき、海賊は直ちに留まって戦うか逃走を試みるかを決めなければならない。戦うことに決めたら、直ちに 6.46 に従って攻撃を解決する。逃走するなら、以下に述べる海賊の発見の手順を実施する。

海賊を発見するためには、両方のプレイヤーはそれぞれダイス 1 個を別々に振る。軍艦の速度 (Speed) を軍艦側のプレイヤーの結果に加え、海賊の速度を海賊側のプレイヤーの結果に加える。

- 軍艦側の結果が海賊側の結果より大きいなら、海賊を攻撃する (6.46 参照)
- 軍艦側の結果が海賊側の結果以下なら、海賊は逃走し戦闘は発生しない。軍艦はその場で巡視を続ける (以降のプレイヤーターンにおいて AP プレイヤーによる 巡視中の軍艦を使用する AP アクションでアクティブ化することができる)。海賊は戦闘が起こった海上エリアに留まるが、実施中だった海賊アクションは直ちにキャンセルされ、アクションは消費されたとみなす。商船を対象にしたアクションがキャンセルされたときは、商人を取り除く。

(6.46) 攻撃を解決するときは、海賊はダイスを 1 個振り、出目に海賊船の戦力と海賊の腕前 (Ability) を加える。軍艦をアクティブ化した反海賊プレイヤーもダイスを 1 個振り、軍艦の戦力に加える。

2.4 で推奨するルールを使用するときは、さらに +2 を加える。

- 海賊側の結果が軍艦側の結果より大きければ、海賊に 1 戦闘ダメージヒットを与えて軍艦を除去する。海賊は行なおうとしていたアクションを実行しなければならない。海賊は軍艦の戦力に等しい悪名ポイント (Notoriety Point) を得る。

- 海賊側の結果が軍艦側の結果以下ならば、海賊は追い払われ、そのアクションはキャンセルされる。海賊船は結果の差に等しい戦闘ダメージヒットを被る。軍艦は巡視中のまま残る。加えて、海賊は乗組員の忠誠値 (Crew Loyalty Rating) を 1 失う。海賊は戦闘が起こった海上エリアに留まるが、実施中だった海賊アクションは直ちにキャンセルされ、アクションは消費されたとみなす。商船を対象にしたアクションがキャンセルされたときは、商人を取り除く。

注: 軍艦が海賊を倒しても悪名ポイントは得られない。

(6.47) 除去された軍艦は軍艦プールに戻り、再使用可能になる。

(6.48) 海賊が軍艦を攻撃することはできない。軍艦が戦闘を行うのは軍艦の AP アクションによるのみである。

7 移動 (Movement)

7.1 海上エリアでの移動

(7.11) 海賊アクションとして、プレイヤーは自分の海賊の一人を以下のように移動させることができる。このルールは KC (10.0) にも適用される。

- 海上エリアから隣接する海上エリアへ。(例外: 「追い風 (Fair Winds)」 (17.0 参照)) もしくは
- 海上エリアから、その海上エリア内の港へ。逆も可。もしくは
- 「南アメリカ (South America)」の海上エリアから「南アメリカ - 黄金海岸 (Gold Coast)」の航海ボックスへ。逆も可。
- 「黄金海岸」の海上エリアから「南アメリカ - 黄金海岸」の航海ボックスか「黄金海岸 - 東アフリカ (East Africa)」の航海ボックスへ。逆も可。
- 「東アフリカ」の海上エリアから「黄金海岸 - 東アフリカ」の航海ボックスへ。逆も可。

(7.12) ダメージによって速力 (Speed) が 0 未満になった海賊船は、6.26 によって移動に連続した 2 アクションが必要となる。(例外: 「追い風 (Fair Winds)」 (17.0 参照))

7.2 航海ボックスでの移動

船舶が航海ボックスを使用するのは、ある地域から他の地域への移動を行なっていることを表している。航海ボックスへ進入するときと、航海ボックスから

出るときには 1 移動アクションが必要となる。航海ボックスの接続関係については 7.11 を参照せよ。

航海ボックスにいる船舶はいかなる場合も攻撃されることはない。ただし、嵐やその他のイベントの対象にはなる。

7.3 港への出入り

船舶は隣接する海上エリアから港へ進入することができる。港への進入は 1 回の独立した移動アクションが必要である。港から出るときも 1 移動アクションが必要で、海賊や KC を隣接する海上エリアに置く。

8 商船 (Merchant Ship)

海賊は商船を拿捕することによって、戦利品 (Booty) や悪名 (Notoriety)、港の情報 (Port Information) などを手に入れる。軍艦 (6.41 と 8.22) と KC (10.3) は海賊を追い払ったり除去することによって商船を守ることができる。

商船は様々なアクションやサブアクションによって処理される。これらの手順は以下の現実世界の手順をシミュレートする試みである。

- 1) 海賊が商船の発見を試み、それを追跡する (商船の発見アクションの宣言)
- 2) 海賊が商船に追いつく (7 以上を振る)
- 3) 海賊が助かる見込みのない商船と併走する (襲撃の宣言)。積荷を奪い (積荷を決定し忠誠度と NP を決める)、人質を指名する (人質カウンターを引く)。
- 4) ここで、その価値を決める。海賊は以下の一部またはすべてを行う (襲撃アクションの一部)。
 - 望むなら、商船を海賊船と交換する
 - 新しい積荷を自分の船に持ち去る (必要なら現在の積荷を移動・投棄する)
 - 人質をそのまま載せるか拷問する
 - 忠誠度と NP を適当に調整する
- 5) 海賊は D&R を宣言する。

8.1 商船の発見 (Find)

(8.11) 商船を拿捕して積荷を略奪する前に、海賊は商船を発見しなければならない。海賊は自分と商船カウンターの両方が存在する海上エリアの任意の商船ボックスに対して発見を試みられる。

(8.12) 発見の試みは海賊アクションである。

(8.13) 商船を発見するときは、プレイヤーはどの商船を尾けるかを宣言してダイスを 1 個振り、海賊の腕前 (Ability) の値を加える。

(8.14) 修正後の値が 7 以上なら、海賊は商船を発見し、後続のアクションでそれを襲撃できる (8.2 参照)。商船カウンターを表返し、船舶のタイプ (6.14) と積載量を確認する。修正後の値が 6 以下なら、海賊は何も発見できなかった。海賊はアクションを浪費し、商船はそのまま残る。

(8.15) 海賊に発見されながらも、その海賊にアクションが残っていなかったがために同じプレイヤーターン中に襲撃 (8.2) されることのなかった商船を、他の海賊が再発見することは可能である。この場合、後の海賊は 8.13 のダイスに +1 の修正を得る。後の海賊はたとえ同じプレイヤーに所属していたとしても、自動的に発見して襲撃できるわけではない。

8.2 商船の襲撃 (Loot)

(8.21) 発見した商船に対しては、海賊は商船の襲撃 (Loot Merchant Ship) アクションを行い、乗り込んでその積荷を略奪することができる (4.5 と 8.3 を参照)。ただし、積荷を得るアクションの前に、「海上の嵐 (Storm at Sea)」カードがプレイされてその海上エリアに嵐が発生したら、襲撃の前に商船が取り除かれる。

歴史的な注: 一度発見された商船には拿捕を逃れるための速力も能力もなかった。拿捕された場合も、海賊と戦う力はほとんどなかった。

(8.22) 襲撃を止めるために、いずれか 1 人の反海賊プレイヤーは、襲撃の手順が宣言された時点で (その解決を始める前に)、「軍艦を発見」カードを使用するか、すでにその海上エリアを巡視中の軍艦をアクティブ化するか (解決方法は 6.45 を参照)、KC のリアクションを使用して海賊に割り込む (10.3) ことができる。一度開始された襲撃の手順に割り込むことはできない。

(8.23) 襲撃 (8.3) 終了後、商船カウンターをマップから取り除いて商船プールに戻す。

8.3 襲撃の手順

歴史的な注: 海賊は通常は数日から数週間にかけて拿捕した商船と併走し、積荷を移し、人質を尋問し、乗客の一部に対していわゆる政治的に正しくないことをした。これが、この処理を商船の発見と別のアクションにした理由である。

(8.31) 海賊が商船を拿捕したら、積荷を略奪し、人質を取り、商船を自分の船と交換できる。

これらすべてを 1 回の単独のアクションによって行えるが、商船の発見とは別のアクションである。商船を襲撃するときは、海賊は最初に全員に対してそのアクションを宣言し、それに対応する機会を与えること。これは商船の襲撃アクションに割り込める最後の機会である。宣言の後 (かつ軍艦や KC との戦闘の後) で、プレイヤーは以下の手順に従う。

1. 積荷 (Cargo) を決定し (8.32)、人質 (Hostage) を特定し (8.41)、戦利品 (Booty) を奪うかどうかを決め、積荷と人質を獲得する。そうするなら、ステップ 2 に進む。そうしないなら、乗組員の忠誠度 (Loyalty) を下げ、海賊のアクションを終了する。
2. 以下のステップを好きな順番に処理する
 - 積荷 (8.32) を取り、(必要なら) 悪名ポイントと乗組員の忠誠度を調整する。
 - 望むなら、商船を改装する (8.5)。スループ・スクナー・ブリガンティンのみが改装できる。
 - 人質を処理する (8.4)。(必要なら) 悪名ポイントと乗組員の忠誠度を調整する。
3. 商船を盤上から除去 (8.34)
4. 望むなら、自発的な D&R を宣言し (8.35 と 13.11)、その結果として乗組員の忠誠度を調整する。

以上で海賊の襲撃アクションを終了する。

(8.32) ステップ 1 商船の積荷の価値を決定するために、海賊プレイヤーは商船積荷表 (Merchant Cargo Table) を参照してダイスを 1 個振り、発見した商船 (のカウンターにある) 積載量を加え、このアクションを行った地域と交差する欄を参照する。数値はダブロン (Doubloon) で表した積荷の価値である。

海賊プレイヤーは同時に商船に乗船している人質を特定する。詳細は 8.41 を参照。

この時点で、海賊プレイヤーは商船の戦利品 (積荷と人質) を奪うかどうかを決める。そうするなら、8.33 に進む。そうしないなら、乗組員の忠誠度を-1 だけ減少させ、商船の襲撃アクションを終了する。

デザインと歴史的な注: ほとんどの船の積荷は、紙製品・布・建築資材などの無価値なものであった。明らかに、より価値の高い積荷はより大きな船によって運ばれていた。我々はこれらを個々に名付ける代わりに (相対的な) 価値で表現している。

訳注: 船倉が一杯であるにもかかわらず襲撃を行ない、現在積載しているものより安い戦利品しか得られなかった場合は、ここで襲撃を中止してもよいということである。

(8.33) ステップ 2 このステップでは、上の 8.31(#2) に記載された項目を海賊プレイヤーの望む順に処理する。

積荷を得る: ここで海賊はステップ 1 で決まった積荷を得る。空の船倉 (Hold) の一つに数字マーカーを置き、新しい積荷の価値をダブロンで表示する。空の船倉がないときは、ステップ 1 で得られた積荷を諦めるか、新しい積荷を積むために船倉一つ分の積荷を投棄する。(運よく商船の方が積載量が多かったなら) 船倉を増やすために商船と自分の船を交換してもよい (8.5)。積荷を得ることによって、海賊はその商船の積載量の値と同じだけの悪名ポイントを得られる。積荷表の出目によっては乗組員の忠誠レベルが増加することもある (チャート参照)。

商船を改装する: 海賊が自分の船と商船を交換する。詳細は 8.5 を参照。これを行う理由は様々ある。例えば、より船倉の多い船にするとか、戦力や速度の高い船にするとか、単に損傷のない船にするなどである。スループ・スクナー・ブリガンティンしか海賊船にはできないことに注意せよ。

人質を処理する: 海賊は人質をどのように処理するかを決める。詳細は 8.4 を参照。この手順で海賊の悪名ポイントや乗組員の忠誠度が調整されることがある (チャートを参照)。

(8.34) ステップ 3 商船カウンターを取り除き、商船プールに戻す。

(8.35) ステップ 4 海賊は乗組員のために自発的な D&R を宣言できる。詳細は 13.11 を参照。

ステップ 4 が完了したら、商船の襲撃アクションは終了である。

8.4 人質 (Hostage)

人質カウンターには、情報 (左側) と価値 (右側) の二つの数値がある。情報は 8.46 と 9.52 で使用する。価値は 9.44 と 9.42 で使用する。

(8.41) 商船の襲撃 (Loot Merchant Ship) アクションで積荷を決定した後で、プレイヤーはランダムに人質カウンターを人質プールから引き、海賊ディスブレイの人質ボックスに置く。次に、8.43 に従って人

質をどうするか決める。海賊船には複数の人質を置く。

(8.42) 人質カウンターには海賊の注意を惹いた商人がどのような種類の人物であるか記載されている。人質は以下の数値を持つ。

- **情報 (Information):** 商人が拿捕されたときに隣接していた港に対するその商人の知識。人質の情報を利用するには 8.46 を参照。
- **価値 (Value):** その人質から身代金として得られる額。および、その人質を拷問することによって得られる悪名 (8.45 と 18.2 を参照)。

(8.43) 人質カウンターを引いた後で、プレイヤーは自分の海賊がその人質をどうするかを直ちに決めなければならない。身代金 (Ransom) を得るために捕えておく (8.45) か、情報を得るために拷問 (Toture) するかを選択できる。これはプレイヤーが自由に選択できる。ただし繰り返しになるが、これは直に行わなければならない。

(8.44) 身代金のために捕縛する (Hold for Ransom): 人質の価値にもとづいて、海賊は適当な港に着くまで人質を傷付けない (身代金については 9.42 を参照)。人質カウンターは海賊ディスプレイの人質ボックスに置いたままにし、人質を捕えたときに隣接していた港の国籍を示すために国籍マーカーを一緒に置く。すべての人質とその国籍マーカーの組み合わせを混ざらないよう注意して分けておくこと (国籍マーカーを人質マーカーの上に置いておくとい)。

プレイの注: 人質から身代金を得ることの利点は戦利品と総資産を増やせることにある。欠点は乗組員の忠誠度が増えず悪名も得られないことである。

(8.45) 拷問する (Toture): 海賊が拷問することを選んだら、プレイヤーはダイスを 1 個振り、海賊の残忍さ (Cruelty) と比べる。

- ダイスの結果が海賊の残忍さの値より大きいなら、人質は情報 (8.46) を漏らして死亡する。
- ダイスの結果が海賊の残忍さの値以下なら、人質は情報を漏らすことなく死亡する (が、それでも乗組員は満足する)。
- 結果にかかわらず、拷問によって乗組員の忠誠度が 1 増加し、悪名ポイント (Notoriety Point) を得られる (18.2 参照)。判定後、人質カウンターを人質プールに戻す。

(8.46) 情報 (Information) 情報を漏らした人質は、その商人が拿捕されたときに隣接していた港についての情報を与えたものとみなされる (ただしその港に限る)。海賊と港ごとに得られた情報を港表 (Port Grid) に記録する。以降ゲーム中はその港が破壊されない限り、その海賊がその港を攻撃 (9.52) するときに、人質の情報の値と同じ数の情報ポイントを使用できる。(異なる商船を襲撃することによって) 一人の海賊が同じ港について二人以上の人質を捕えた場合、その港に対して得る情報ポイントは累積する。ただし、そのためには海賊がそれを利用するのに十分なだけ長く活動しなければならないが。

8.5 商船を改装する

8.31(襲撃の手順) のステップ 2 で、海賊プレイヤーは拿捕した商船を自分で使用するために改装することができる。ただし、フリユート (Flute) と全装帆船 (3-Masted Square Rigger) は海賊船には改装できない。これらのタイプの船舶のカウンターは改装不能であることを示すために黒枠になっている。スループ・スクナー・ブリガンティンのみが海賊船に改装できる。

改装を実行する場合、プレイヤーは船舶タイプマーカーを海賊ディスプレイの対応するボックスに移動させ、戦力 (Combat) と速力 (Speed) のマーカーを新しい船舶タイプを反映するよう変更する。新しい船はダメージを受けていないので、どちらのマーカーも最大値に設定される。乗組員の忠誠度は前の船のときのままであるが、新しい船が古い船より大きいなら 1 だけ増加し (スクナーをブリガンティンで置き換えたりスループをスクナーで置き換えた場合)、新しい船が古い船より小さければ 1 減少する。

人質 (Hostage)・攻撃履歴 (Attack History) マーカー・重砲 (Heavy Gun) 等の他のすべてのマーカーは、船倉のマーカーを除き、そのままである。海賊は新しい船の船倉の一つを新たに獲得した積荷で埋めなければならない。これによって新しい船の船倉が不足する場合は、元々満たされていた船倉を投棄して (マーカーを取り除いて) 新しい船が適当な数の満載された船倉を持つようにする。

例 A: 3 つの船倉がすべて埋まったスクナーに乗っている海賊が、ブリガンティンを襲撃した。海賊はその船を自分で使うことにした。3 つの船倉のマーカーはすべてそのまま残し、4 つめの船倉は新しく略奪した積荷で満たす。

例 B: 3 つの船倉がすべて埋まったスクーナーに乗っている海賊が、スループを襲撃した。スループは無傷なので (そしてより速いので)、それを自分で使うことにした。元の船倉の 2 つから (どれにするかは自分で選んで) マーカーを取り除き、空になった船倉に新しく略奪した積荷を表すマーカーを置く。

例 C: 3 つの船倉がすべて埋まったスクーナーに乗っている海賊が、他のスクーナーを襲撃した (無傷だとする)。船倉の一つからマーカーを取り除き、空になった船倉に新しく略奪した積荷を表すマーカーを置く。

プレイの注: プリガンティンを海賊船にするには商船としてそれを発見して襲撃したものを改装するしかない。これは損傷のない船を手に入れるよい方法でもある。

歴史的な注: 海賊は大抵は大砲を据え付けて火力を強化することによって簡単に商船を改装できた。ただし、全装帆船は喫水が深すぎて遅かったため、海賊船として使用されることはめったになかった。黒髭の有名な船「クイーン・アンズ・リベンジ」はフランスの商船を改装したものであった。

商船の襲撃の例: ホリーの海賊チャールズ・ベイン (Charlie Vane) は East Caribbean の海上エリアにいて、損傷のないスクーナーを持っている。この海上エリアでは、Santo Domingo の商船ボックスに商船カウンターが。ベインは商船の発見アクションを行い、4 を振り、腕前 (Ability) の 4 を足して目標値の 7 を越えた。商船マーカーを表返すとプリガンティン (積載量 3) だった。2 アクションめとして商船の襲撃アクションを宣言した。ここで軍艦や KC を使った割り込みがないか少し待ったが、誰も行わなかった。積み荷を決めるために商船積荷表で 6 を振ったので、積載量を加えた結果は 9 である。この商船は 2,500 ダブロン の積荷を載せている。すごい! さらに人質カウンターをランダムに引くと、情報 5・価値 2 の船長だった。ホリーは戦利品を得ることに決めた。

ホリーは空いている船倉がないので、400 ダブロンを船倉から捨て、今拿捕した 2,500 ダブロンと入れ替えた。(ホリーはここでプリガンティンを自分の船に改装することもできたが、より速い船が好みだったのでそうはしなかった。) 乗組員の忠誠レベルは 1 増加した。ホリーは船長を拷問して、将来 Santo Domingo を攻撃するときのための情報を得ることにした。ダイスを 1 個

振って 4 が出た。これはベインの残忍さの値 3 より大きいので、ベインは情報ポイント 5 を得て、港表の Santo Domingo の情報の欄に 5 を書きとめた。ベインは悪名ポイント 2 を得た。ホリーはここで D&R を宣言することができる。。

9 港 (Port)

9.1 港についての共通ルール

(9.11) このゲームには 36 ヶ所の港が登場する。それぞれの港には D66 ロールに対応する位置番号 (Locator Number) がついている (2.5 参照)。それぞれの港は隣接する海上エリア内に位置しているとみなされる。

例: St. Augustine (21) は N. Atlantic の海上エリアにあり、Campeche (22) は Central America エリアにある。

(9.12) それぞれの港には国籍 (Nationality) があり、その色と紋章に対応している。2.2 を参照。3 ヶ所の海賊港には国籍はない。

(9.13) それぞれの港には (攻略されたときの) 価値と防御力 (攻撃に対する戦闘力) の数値がある。海賊港にはこれらの数値はない。

(9.14) 海賊は港において、さまざまな時点で以下の一部またはすべてを行うことができる。

- 戦利品 (Booty) を総資産 (Net Worth) に変換する
- 人質 (Hostage) から身代金 (Ransom) を得る
- 批難所 (Safe Haven) を購入する
- 壊血病 (Scurvy) から回復する
- 船を修理し乗組員を募集する
- 総督 (Governer) を買収する
- 港を略奪 (Sack) する
- D&R 状態に入る
- 引退 (Retire) する

(9.15) 海賊は 7.11 と 7.3 で指定した方法で港に進入し、この時点で入港 (In-Port) したことになる。一度入港したら、それぞれ別の「入港中の活動 (In Port Activity)」アクションを行うことでさまざまな作業を行うことができる。

9.2 総督 (Governer)

(9.21) いくつかの港には総督がいる。総督のいない港もある。総督は親海賊派 (Pro-Pirate) か反海賊派 (Anti-Pirate) のいずれかで、総督カウンターによって

示される。総督のいない港は中立である。総督の状態によって海賊が港でできることが変わる。

(9.22) ゲーム開始時には 3.0 のステップ 5 によって 8 人の親海賊派の総督が置かれる。16 人の反海賊派の総督はゲーム中に「新総督 (New Governors)」イベントカードのプレイによって到着する (カード 1 枚につき 2 人の AP 総督が登場)。17.0 を参照。

(9.23) マップから取り除かれた総督はゲームから除去される。

(9.24) ゲーム中に反海賊派の総督が港に置かれたら、その港にいたすべての海賊は自動的に追い出される。

9.3 港の状態 (Port Status)

港の状態 (Port Status) は、総督の種類やそれが海賊港であるかどうかによって決定され、海賊がその港でできることに影響する。

(9.31) 反海賊派の総督のいる港 これらの港を反海賊の港 (Anti-Pirate Port) と呼ぶ。港を攻撃 (9.59) するときを除き、海賊はこの港に入れない。ただし、その港の国籍の拿捕免許状 (Letter of Marque) を持っている海賊は、避難所 (9.45) を得る以外の目的でならその港を親海賊として扱うことができる。

(9.32) 親海賊派の総督のいる港 これらの港を親海賊の港 (Pro-Pirate Port) と呼ぶ。これらの港は以下のよう

- 海賊は戦利品 (Booty) を総資産 (Net Worth) に 1 対 1 の比率で変換できる (9.43)
- アラブ (Arab) とポルトガル (Portuguese) 以外の港なら、人質 (Hostage) から身代金 (Ransom) を得ることができる。9.42 を参照
- (アラブの港でなければ) 船を修理し乗組員を募集できる (Refit Ship and Crew)。修理アクションを行うごとに、海賊プレイヤーはダイスを 1 個振り、出目の半分の (端数切り上げ) ダメージヒットを戦力が速力から取り除ける。9.44 参照。
- 海賊は避難所を買うことでこの港を避難所にできる。9.45 参照
- 海賊は引退を試みることができる。18.41 参照

(9.33) 総督のいない中立の港 これらの港は以下のよう

- 海賊は戦利品 (Booty) を総資産 (Net Worth) を 50% の比率で変換できる。つまり、2,000 ダブロン

- アラブ (Arab) とポルトガル (Portuguese) 以外の港なら、人質 (Hostage) から身代金 (Ransom) を得ることができる。9.42 を参照
- (アラブの港でなければ) 船を修理し乗組員を募集できる (Refit Ship and Crew)。修理アクションを行うごとに、海賊プレイヤーはダイスを 1 個振り、出目の半分の (端数切り上げ) ダメージヒットを戦力が速力から取り除ける。9.44 参照。
- この港の国籍の拿捕免許状 (Letter of Marque) を持っている海賊は、避難所 (9.45) を得る以外の目的でならこの港を親海賊として扱うことができる。

(9.34) 避難所 (Safe Haven) 一人の海賊が持つことのでき避難所の数には制限はない。ただし、それぞれの港は同時には一人の海賊の避難所にしかねない。親海賊派の総督が反海賊派の総督に置き換えられる (9.22) か、総督がいなくなるか、その海賊が港を攻撃するかしたら、その港はもはや避難所ではなくなる。さらに、海賊が引退するか死亡しても、その港はもはや避難所ではなくなる。港に避難所を持っている海賊 (9.45) は港を以下の活動に使用できる。

- 海賊は戦利品 (Booty) を総資産 (Net Worth) に 1 対 1 の比率で変換でき (9.43)、さらに 10% (端数切り上げ) を加えることができる。つまり、2,000 ダブロン
- アラブ (Arab) とポルトガル (Portuguese) 以外の港なら、人質 (Hostage) から身代金 (Ransom) を得ることができる。9.42 を参照
- (アラブの港でなければ) 船を修理し乗組員を募集できる (Refit Ship and Crew)。修理アクションを行うごとに、海賊プレイヤーはダイスを 1 個振り、出目の半分の (端数切り上げ) に 2 を加えただけのダメージヒットを戦力が速力から取り除ける。9.44 参照。
- 海賊は引退を試みることができる。 (18.0)

(9.35) 海賊港 純粋な海賊港が 3 ヶ所存在する。これらの港は本質的にあらゆる海賊の基地として存在しており、ある意味で産業の拠点として機能している。海賊港は Isle de Tortuga (35) ・ New Providence (44) ・ Isle Ste. Marie (66) である。海賊港は KC (King's Commissioner) の攻撃を受けて破壊されることがある (10.4)。海賊港には以下の機能がある。

- 海賊港に総督は置かれない。海賊港には国籍・価値・守備隊はない。
- 海賊港は戦利品 (Booty) を総資産 (Net Worth) を

1 対 1 の比率で変換できる (9.43)。この変換によって自動的に D&R が行われる (13.1)。

- 海賊港における D&R は乗組員の忠誠度を +3 する。これはこの種の効果の中で最大である。
- 人質から身代金を取ることはできない。
- 修理が可能である。両方の種類のすべてのダメージが自動的に回復する。

9.4 入港中のアクション

(戦利品の変換や人質の身代金で) 総資産を増やしたり、船を修理したり、遊興酒宴による短期間の休養を行ったり (13.0)、避難所を設けたりするためには (9.43)、港を使用する必要がある。

(9.41) 海賊の移動のアクションを消費することによって海賊を港の中に移動する (7.11 と 7.3)。一度港に入った海賊は、そこから出るまで入港中 (In-Port) になる。海賊が入港した瞬間に、壊血病 (Scurvy) が回復する (これにはアクションは必要ない)。また、入港中の海賊は壊血病カードの対象にならない。入港中の海賊は、1 回の「入港中の活動 (In Port Activity)」アクション (4.5) の一部として、港の状態 (9.3) に応じて以下の一部またはすべての項目を実施できる (9.42 ~ 9.45)。入港中の活動アクションの間に実行できる活動は以下の通りだが、二つ以上を実施するときはこの順番に行なわなければならない。

1. 人質 (Hostage) から身代金 (Ransom) を得る (9.42)
2. 戦利品 (Booty) と総資産 (Net Worth) に変換する (9.43)。海賊港ならステップ 5 を行わなければならない。
3. 修理 (Refit) (9.44)
4. 避難所 (Safe Haven) の購入 (9.45)
5. 自動的な D&R の開始、もしくは自発的な D&R の宣言 (13.22)

(9.42) 人質から身代金を得る 人質からダブロンを得るには、人質の商船が元々隣接していた港と同じ国籍の親海賊か避難所か中立の港に海賊がいなければならない (これを示すために人質ボックスには人質マーカーと一緒に国籍マーカーを置いておく)。アラブ (Arab) とポルトガル (Portuguese) の港では人質から身代金を得られない (注: つまりアラブとポルトガルの人質からは身代金は得られない)。海賊がこの強制的な乗客から得られる額を決めるために、2d6 を振って人質の価値 (8.42) を掛ける。結果を 50 倍し、海賊船のいずれかの船倉のダブロンに加える (このため既に戦利品を収めてある船倉が必要である)。この戦利品は直接総資産にはならない。入港中の海賊は

戦利品を総資産に変換する前に人質から身代金を得られるので、実際にはこれらを同時に行うことができるが、よりよい交換比率を求めて他の港に行くこともできる。身代金の獲得が完了したら、人質マーカーを人質プールに戻す。

例: 黒髭は、価値 6 の総督の娘をイギリスの港である South Atlantic の Charleston で捕えた。黒髭は同じくイギリスの港である Bath に避難所を持っており、身代金を得るためそこへ向かった。人質の価値は 6 なので、2d6 で 8 を振り結果は 48 となった。これを 50 倍すると 2400 ダブロンとなる。黒髭は彼のスループの二つの船倉に既に 500 ダブロンずつ持っているので、身代金を船倉に加えて戦利品の合計は 3,400 ダブロンになった。

(9.43) 戦利品を総資産に変換 海賊は自分の船の船倉の戦利品を総資産に変換できる。変換の処理は単純に戦利品のダブロンを総資産に移すだけである。港の種類ごとの変換比率は 9.3 を参照。戦利品を総資産に変換することで、海賊は望む数の船倉を空にできる。通常はすべての船倉を空にするだろうが、望むならいくつかの船倉を残しておくことができる (より変換比率のよい港に到着できそうなとき)。その海賊の (海賊ディスプレイ上の) 総資産トラックの数字マーカーを増加した総資産を示すよう調整する。

例: 9.42 の例の続きで、海賊は次の海賊アクションを使用して戦利品のすべてを同じ港で総資産に変換した (ここが避難所であることに注意)。彼の総資産は 3400+340 で 3740 増加した。素晴らしい!

(9.44) 修理 船のダメージは修理によって回復できる。入港中の海賊は入港中のアクションの一部として船の修理を行える (9.32 と 9.33 の例外を参照)。この場合は、ダイスを 1 個振り出目を半分にする (端数切り上げ)。港が避難所なら結果に +2 する。この数だけプレイヤーの選択した種類 (速力と戦力) のダメージヒットを取り除ける。速力と戦力の回復数を組み合わせてもよい。海賊ディスプレイ上のダメージマーカーを移動させ、修復分を記録する。完全な修理ができなければ、以降のアクションで再度修理を試みることができる。海賊港ではすべてのダメージが自動的に修理される。海賊はアラブ (Arab) の港では修理を行えない。

(9.45) 避難所の購入 これはすべての入港中の活動が終わってから行わなければならない、まだ他の海賊の避

難所でない親海賊派の港でしか行えない (9.32 参照)。総督を買収 (して避難所を購入) するには、ダイスを 1 個振り出目を 100 倍する。買収を成功させるには、海賊はその数のダブロンを総資産から支払わなければならない (船倉からは支払えない) が、その額が高すぎると思うなら支払わないことにしてもよい。ただし、その総督に対しては既に見込みを買収を試みたものとして扱われる。それぞれの海賊は特定の総督には一度しか買収を試みられない。対応する総督の「総督を買収 (Governors Bribed)」マーカーを海賊ディスプレイの「総督を買収」ボックスに置き、これを示す。その港を避難所として買ったなら、それを港表 (Port Grid) に記録しておく。

プレイの注: 拿捕免許状 (Letter of Marque) によって反海賊派の港や中立の港を親海賊派の港として扱えるが、これは避難所の購入には適用されない。

9.5 海賊による港の攻撃

海賊は戦利品と悪名を得るために港を攻撃することができる。さらに、他人に使用されないように港を破壊することもできる。

(9.51) 港の攻撃は個別のアクションであり、港に隣接した海上エリアにいる海賊によって実行できる (港にいる海賊はその港を攻撃できない)。海賊が港を攻撃したときは、自動的に海賊をその港に置く (具体的には 9.59 を参照)。破壊された港は海賊による攻撃の対象にはならない (KC は可能)。海賊が攻撃を行っている海上エリアを巡視中の軍艦は、海賊による攻撃の阻止を試みることができる (6.45 と 6.46)。

(9.52) 港を攻撃するには、海賊はダイスを 1 個振り船の戦力 (Combat) の値と海賊の腕前 (Ability) の値を加える。人質 (Hostage) からその港の情報 (Information) を得ているなら (8.46)、情報ポイントをダイスの結果に加える。誰か別のプレイヤー (誰でもよい) はダイスを 1 個振り港の防御値 (Defense) を加える (2d6 の場合もある 9.58 参照)。

- 攻撃側の海賊の合計が防御側の港の合計より大きいなら、攻撃は成功する (9.53)。船は戦力にダメージヒット 1 を受ける。
- 攻撃側の海賊の合計が防御側の港の合計以下なら、攻撃は失敗する (9.54)。
- 成功失敗にかかわらず、海賊プレイヤーは攻撃した港に対応する攻撃履歴 (Attack History) マーカーを海賊ディスプレイの攻撃履歴ボックスに置く。

(9.53) 攻撃が成功した場合:

- 海賊は港の価値 (Value) の値に等しい数のダイスを振ってすべてを合計し、100 倍して攻撃によって得た戦利品 (Booty) の価値を決定する。港の戦利品には船倉が一つ必要である (望むなら既存の積荷を投棄して空きを作ってもよい)。
- 海賊は港の価値の 2 倍の悪名 (Notoriety) ポイントを得る (18.2 参照)。
- 海賊の乗組員の忠誠度 (Crew Loyalty) が 1 増加する。
- 海賊船は戦力にダメージヒット 1 を受ける。
- 海賊は自動的に港に入る
- 以降は攻撃が難しくなること以外は、港には何も起きない (9.58)。

例: クリストファー・コンデントは San Juan への攻撃に成功した。港の価値は 2 なので、コンデントのプレイヤーはダイスを 2 個振った。出目は 5 と 2 で合計して 7、100 倍して 700D の戦利品を得た。船倉の一つに戦利品を収め、乗組員の忠誠度を 1 増加し、戦力ダメージトラックのマーカーを 1 下げた。

(9.54) 攻撃が失敗した場合:

- 船は防御側の合計値と攻撃側の合計値の差分に等しい戦力ダメージヒット (Combat Damage Hit) を受ける。
- 港には何も起きない。

例: コンデントが San Juan を攻撃した。2 を振り、腕前 (4) と戦力 (4) を加えた結果は 10 であった。San Juan のダイスは 5 で合計の防御力は 12 となった。これは攻撃側のコンデントの値より 2 大きいので、コンデントの船は 2 点の戦力ダメージヒットを被った。

プレイの注: ルールにより、同点のときはダメージは発生しない。

(9.55) 港を略奪 (Sack) 攻撃に成功したら、海賊は (同じかその次のターンの) 次のアクションで港を略奪して破壊することができる。(その海賊は入港中であることに注意、9.59 参照。) 港を略奪するには (攻撃とは別に) 1 アクションが必要である。海賊はダイスを 1 個振り自分の残忍さ (Cruelty) の値を加える。結果が港の防御力 (Defense) より大きければ、港は略奪され破壊される。その結果は以下の通り。

- 略奪された港は破壊され、以降ゲームには使用できない。「破壊された港 (Port Destroyed)」マ

カーによってこれを示す。

- 乗組員の忠誠度 (Loyalty) は 1 増加する。
- 海賊は港の価値 (Value) の 2 倍の悪名 (Notoriety) を得る (これは攻撃自体による NP に追加される)。18.2 参照。
- 海賊は隣接する海上エリアに置かれる (9.59 参照)。略奪される前にその港にいた他の海賊も同様に隣接する海上エリアに置かれる。(D&R などの) 状態は変化しない。
- 乗組員は自動的に遊興酒宴を始める。D&R マーカーを海賊に置き 13.0 を参照せよ。彼が海上にいることに注意せよ。D&R マーカーを取り除くには 1 アクションを使用して港に入り、さらに D&R の回復アクションを行わなければならない。もちろん襲撃した港は破壊されていて使用できない。
- 略奪に失敗しても、アクションを浪費すること以外には何も起きない (9.59 参照)。その海賊は一度港を離れて再攻撃しない限り、略奪を試みられない。

例: コンデントは San Juan の攻撃に成功したので、略奪を行うことにした。5 を振って残忍さの 3 を加えて 8 となり、San Juan の防御値より大きかったので略奪は成功した。

プレイの注: 港を略奪する前にその海賊に対して D&R カードが使用された場合、その海賊は略奪を行う機会を失う。

(9.56) 海賊は攻撃と略奪のそれぞれの成功によって港の価値にもとづく悪名 (Notoriety) を得る。乗組員の忠誠度も攻撃と略奪のそれぞれの成功によって増加する。18.2 の悪名と乗組員の忠誠度表 (Notoriety and Crew Loyalty Table) を参照。

プレイの注: 港を略奪すると乗組員の忠誠度は 2 増加する。略奪そのものによって +1 され、D&R によってさらに +1 される。

(9.57) 攻撃されても略奪はされなかった港はの防御力と価値は変化しない。9.58 参照。

(9.58) 海賊が港を攻撃したら、成功失敗にかかわらず以下を行う。

- その海賊にとって、同じ国籍のすべての港は自動的に反海賊派となる。ただし、避難所を得ている場合を除く。対応する国籍の攻撃履歴 (Attack History) マーカーを海賊ディスプレイの攻撃履歴ボックスに置くことによって、これを記録しておく。例: コンデントは San Juan を攻撃した。

コンデントにとって、すべてのスペインの港は反海賊派とみなされる。

- 攻撃した港と同じ国籍の拿捕免許状 (Letter of Marque) を持っているなら、その海賊はすべての拿捕免許状を失う (ゲームから取り除く)。例: San Juan を攻撃する前に、コンデントは Honduras で拿捕免許状を得ていた。彼はその拿捕免許状を失う。
- 「攻撃済みの港 (Port Attacked)」マーカーを港の上に置く。「攻撃済み」マーカーのある港が再度攻撃されたときは、防御力に 1d6 ではなく 2d6 を加える (ただし、略奪された港は完全に破壊されるので防御力を持たないことに注意)。

(9.59) 攻撃の結果によって、海賊の物理的な位置は以下ようになる。

- 港の攻撃に成功: 海賊は攻撃した港に入港する
- 港の略奪に成功: 海賊は港に隣接する海上エリアに置く
- 港の攻撃に失敗: 海賊は港に隣接する海上エリアに置く
- 港の略奪に失敗: 海賊は略奪しようとした港に入港する

9.6 戦利品の横取り (Booty Grab)

(9.61) 他の海賊が入港して遊興酒宴 (D&R) をしている港に進出した (もしくは既に入港している) 海賊は、その海賊がまだ総資産 (Net Worth) に変換していない戦利品 (Booty) を盗むことを試みることができる。戦利品の横取りは入港中のアクションであり、他の入港中のアクションとは別に行う (よって別のアクションに数える)。総資産を盗むことはできない。

(9.62) 他の海賊の戦利品を横取りするときは、それぞれの海賊はダイスを 1 個振り各自の腕前 (Ability) を加える。さらに横取りを試みる側の海賊は相手が寝ていることによって +1 を加える。一方、対象の海賊は「海賊旗 (Skull and Crossbones)」イベントカードをプレイすることによって +2 を加えることができる (17.2 を参照)。

- 横取りを試みた海賊の合計の方が大きければ成功。差分を覚えておいて 9.63 を参照せよ。
- 同点なら自動的に決闘が発生する。この場合の解決方法は 15.0 を参照。
- 横取りを試みた海賊の合計の方が小さければ失敗。何も得られず乗組員の忠誠度を 2 失う。

(9.63) 戦利品の横取りを試みが成功したら、さらに 1d6 を行い 9.62 の差分を加える。結果を 10 倍した

ものが、その海賊の戦利品から奪った割合 (%) になる。端数は切り上げる。自分の海賊ディスプレイ上で船倉の一つを奪った額だけ増加させる。被害者の海賊は同じだけ戦利品を減少させる。このとき船倉は自由に組み合わせて減らしてよい。

例: ネット・ロウ (腕前 3) がステッド・ボネット (腕前 2) から戦利品を盗もうとする。ロウは 4、ボネットは 3 を振った。3+4+1=8 と 2+3=5 を比較して、ロウの成功となり差分は 3 である。さらにロウは 3 を振り、差分の 3 を足して 6 となる。ボネットの戦利品の 60% が移転する。ロウは自分の船の船倉の一つをその戦利品の分だけ増加させ、ボネットは合計で同じだけ自分の船倉から減少させる。

10 私掠船 (King's Commissioner)

歴史上の注: KC とは、海賊が横行しその駆逐が経済的な関心事となったところに、王室や総督に雇われたイギリスの海上賞金稼ぎである。何人かは元海賊が立場を変えたものだった。不名誉な KC キャプテン・ウィリアム・キッドは海賊に転向した (彼は個人的に雇われただけで王室の所属ではなかったが)。ベンジャミン・ホーニゴールドのように多くの海賊が KC になった。

このゲームにおける KC カウンターは、特定の海賊を追討してその活動海域を掃討するために雇われた指揮官と、その艦隊を表している。

KC カウンターには速力 (左側) と戦力 (右側) の二つの数値がある。速力は 10.32 で使用され、戦力は 10.34、10.4、10.52 で使用される。

注: KC の戦闘に関する推奨される変更は 2.4 を参照。

10.1 KC の到着

(10.11) KC は以下の方法でゲームに登場する。

- あるプレイヤーの反海賊アクションによって (10.12)
- 「KC の奇襲 (KC Surprise)」カードのプレイによって (17.12)
- 「海賊の転向 (Pirate Converts)」カードのプレイによって (17.2)

(10.12) プレイヤーは反海賊アクションとして KC の配置を試みることができる。3d6 を振り、現在アクティブな入港中 (In-Port) でなく航海 (Transit) ボック

ス以外の場所にいる海賊の悪名 (Notoriety) ポイントと比べる。3d6 の結果が悪名ポイントより小さければ、プレイヤーは KC プールからランダムに KC カウンターを引き、海賊と同じ海上エリアに置く (このときその海上エリアにそのプレイヤーの海賊がいても構わない—10.26 参照)。

例: エイビーの悪名ポイントは 12 である。AP プレイヤーがエイビーのいるエリアに KC を呼ぶためにダイスを振り 3・5・2 だった。合計は 10 で、エイビーの悪名より小さいので、エイビーが現在いる海上エリアに KC が置かれる。

(10.13) どのプレイヤーも複数の KC を持つことはできない。個々の KC は常にそれを配置したプレイヤーにのみコントロールされる。

(10.14) ゲーム中に除去された KC は永続的にゲームから取り除かれる。

(10.15) ゲームに登場できる KC の数は 9 である。これは KC カウンター 8 枚と「元海賊 (Ex-Pirate)」KC カウンターである。後者は「転向した海賊 (Pirate Converts)」の AP イベントカードによって登場する (17.2)。

10.2 KC の機能

(10.21) KC カウンターには KC の船の戦力と速力が記載されている。

(10.22) KC は反海賊プレイヤーによって現在アクティブな海賊に対する反海賊アクションにのみ使用できる (AP プレイヤー自身の海賊には使用できない)。

(10.23) 各プレイヤーターンには、1 隻の KC のみが KC AP アクションを行える。加えて、一部またはすべての KC が KC リアクション (10.32) を行える。KC リアクションは、KC の AP アクションとはみなさない。KC リアクションはそれが可能な状況ならいつでも行うことができる。

注: 言い換えるなら、KC AP アクションはプレイヤーターンごとに 1 回しか行えないが、KC リアクションには制限はないということである。

(10.24) KC リアクションとは KC と同じ海域が隣接する海域にいる海賊による 10.31 の海賊アクションのすべてに対して、妨害と攻撃を試みることである。KC リアクションは港と航海ボックスでは行えない。

(10.25) KC AP アクション とは 10.4 で扱うアクションのいずれか一つを行うことである。

(10.26) KC は港には入れない。これは港を攻撃するときも同じで、10.4 と 10.5 に従う。KC は港と同じ海上エリアにいるとみなされる。KC は海賊と異なり 9.59 には従わない。

(10.27) プレイヤーは自分自身の海賊と同じ海上エリアに KC を置くことができる。ただし、自分の KC のいる海上エリアに自分の海賊を移動することはできない(居残ることもできない)。同じプレイヤーの KC のいる海上エリアの港に入港している海賊は、KC がエリアを離脱するまで港から出られない。

10.3 KC リアクション

KC リアクションは、KC と同じ海域が隣接する海域で特定のアクションを行っている海賊に対する KC の活動のために、排他的に適用される。KC リアクションは、港と航海ボックスにいる海賊に対しては行えない。

(10.31) KC リアクションの処理: KC は同じか隣接する海域で実行された 10.31 に列挙された海賊アクションに対して、そのようなアクションを行った海賊ごとに毎回 1 回ずつリアクションすることができる。KC リアクションが発生したときは、KC のプレイヤーは直ちに KC を海賊と同じ海域に移動させ、10.33 の手順に従って海賊を迎撃する試みを行う。プレイヤーターンごとに KC リアクションを行うことのできる KC の数に制限はないが、海賊アクションごとに KC リアクションは 1 回までしか行えない。複数の KC がリアクションできるなら、最初に KC リアクションを宣言したプレイヤーが実行する(同意できないときはプレイヤー順を優先する)。KC リアクションは AP アクションとはみなさない。それが可能な状況なときはいつでも KC プレイヤーはこの手順を行うことができる。1 人の AP プレイヤーが 1 回のプレイヤーターン中に KC リアクション(状況が可能なら何度でも)と AP アクション(通常の AP アクションのルールに従う)の両方を行うことができる。航海ボックスは、そこにつながっている海域とは隣接しているとはみなさないことに注意せよ。

注: KC がリアクションを行える位置にいても、KC AP アクションを行いたいときは(それが可能ならば)、代わりに KC AP アクションを行うことができる。KC が KC リアクションを行うことは強制ではない。

(10.32) KC リアクションの対象となるアクション: KC は同じか隣接する海域にいる アクティブな海賊

が以下のアクションを宣言するか実行しているときに、リアクションを行うことができる。

- 移動 — 海域から海域、または海域から港への移動を宣言するか、実際に移動しているとき
- 商船の発見 — 成功失敗にかかわらず
- 商船の襲撃 — 商船の襲撃アクションを宣言したときのみ。一度処理を始めたら不可(10.31 参照)
- 港を攻撃 — 港を攻撃するアクションを宣言したときか、失敗した後。攻撃に成功したら海賊は入港し、KC は港内の海賊を攻撃できないので、リアクションできない。

プレイヤーターン中に海賊が置かれても KC はリアクションできない(「海賊の配置」は上のリストになるので)。

(10.33) 海賊を迎撃する 海賊を迎撃するときは、KC プレイヤーは(KC リアクションとして)迎撃の試みを宣言する。海賊プレイヤーは直ちに逃走を試みるか留まって戦うかを宣言しなければならない。逃走するなら、プレイヤーは以下の迎撃の手順を行う。戦闘するなら直ちに 10.34 に進む。

迎撃を解決するときは、KC プレイヤーと海賊はそれぞれダイスを 1 個振る。結果にそれぞれの船の速力の値を加える。その KC アクションで KC が海賊のいる海上エリアに移動してきた場合は KC の結果を-1 する。

- KC 側の合計が海賊より大きいなら、KC は海賊を迎撃する。効果は 10.34 を参照。
- KC の合計が海賊の合計以下ならば、海賊は KC を避けることに成功する。海賊は戦闘が起こるはずだった海域に留まるが、実行中の海賊アクションは移動アクションを除き直ちに中止され、そのアクションは失われる。商船を対象にしたアクションの場合、商船を盤から取り除く。

(10.34) 迎撃に成功したとき、海賊には二つの選択肢がある。

- 交戦する(10.34) もしくは
- 降伏して拿捕免許状(Letter of Marque)を使用し、戦闘を中止してその時点で引退(Retire)する。免許状は既に持っている必要がある(国籍は関係ない)。18.4 を参照。

(10.35) 戦闘を解決するときは、海賊はダイスを 1 個振り、出目に海賊の腕前(Ability)と船の戦力(Combat)を加える。KC もダイスを 1 個振り、出目に戦力

を加える (2.4 で推奨するルールを使用するのならさらに +2 する)。結果を比べ、

- 海賊の合計が KC より大きいなら、海賊は KC を撃退する。KC はゲームから取り除かれる。海賊は KC の戦力の 2 倍の悪名ポイント (Notoriety) を獲得し、乗組員の忠誠度 (Loyalty) が 1 増加する。
- 海賊の合計が KC 以下なら、海賊はゲームから除去される。KC は残る。

(10.36) KC が海賊を殺し (船を沈め) たら、KC を持っているプレイヤーは、その海賊の累積悪名ポイントの半分の勝利得点 (Victory Point) を得る (端数切り捨て)。海賊は累積悪名ポイントと同じだけの勝利得点を得るが、総資産からは VP を得られない (KC も)。18.12 を参照。

(10.37) 海賊が海賊港にいる場合を除き、KC は入港中の海賊を攻撃できない (10.4 を参照)。非海賊港では、KC は海賊の排除 (Oust) を試みることができる。10.5 を参照。これはそのプレイヤーの反海賊アクションをすべて使用する。

(10.38) 海賊は KC を攻撃できない。

10.4 KC アクション

マップ上のどこかにいる KC は、海賊と同じまたは隣接する海域にいてもいなくても、海賊アクション中にいつでも以下のいずれか 1 つを行うことができる。ただし、1 プレイヤーターン中はその AP プレイヤーは 1 回しか KC AP アクションを行うことができない。

- 移動 — 7.1 と 7.2 に従う。ただし海賊ではなく KD を移動させる。
- 海賊港を攻撃 — 10.41 に従う
- 海賊を港から排除 — 10.42 に従う

KC アクションはそのプレイヤーターンにおける AP アクションタイプとみなすが、KC は依然として状況があえば KC リアクションを行うことができる (KC リアクションは AP アクションとはみなさない。10.3 参照)。

例: AP プレイヤーの 1 人が海賊の排除 (AP アクション) か海賊港にいる海賊を攻撃 (AP アクション) を試みても、海賊が港から出たときは、海賊は依然として KC リアクションのルールに従う。これは、KC が移動アクション (AP アクション) を行い、海賊と同じまたは隣接する海域に来たときも同じである。海賊が 10.32 に列挙

されたアクションを実施した瞬間に KC リアクションの対象となる。

(10.41) 海賊港を攻撃する: KC は 3 ヶ所の海賊港 (Pirate Port) を攻撃し、閉鎖を試みることができる。これを行う場合、KC はその海賊港に隣接する海上エリアにいないといけない。KC プレイヤーは、海賊のプレイヤーターン中はいつでも、AP アクションを使用して攻撃を実施できる。KC はダイスを 1 個振り、戦力 (Combat) を加える。その港にいる海賊も同様にダイスを振り自分の船の戦力を加える (このダイスには海賊自身の腕前 (Ability) は加えられない)。

- KC 側の結果がどの海賊の結果も越えることがなければ、KC は撃退され港には何も起きない。KC はその海上エリアにとどまり、海賊は港にとどまる。
- KC 側の結果がどの海賊の結果よりも大きければ、その港にいるすべての海賊は直ちに海上エリアに置かれ、それぞれが 1 点の戦力ダメージヒットを被る。KC はその海上エリアにとどまる。海賊港は破壊 (Destroy) され、以降ゲーム中は使用できなくなる。「港を破壊 (Port Destroyed)」マーカーを置く。
- KC が攻撃した港に海賊がいなければ、港は自動的に破壊され以降ゲーム中は使用できなくなる。「港を破壊 (Port Destroyed)」マーカーを置く。

(10.42) 海賊を港から排除 (Oust) する: 自分の KC が海賊のいる港に隣接する海上エリアにいて、その海賊が入港中に行なえるアクションを宣言するか実行しているなら、KC は海賊を港から排除 (Oust) することを試みることができる。総督 (Governor) や港の状態 (Port Status) は影響しない (たとえ避難所 (Safe Haven) であっても) が、海賊港にいる海賊を排除することはできない (海賊港に対する攻撃は 10.4 を参照)。海賊の排除によって、その海賊 (とその時点で同じ港にいた他の海賊すべて) は港の外に出される。海賊カウンターを隣接する海上エリアに置く。港自身には影響はない。

排除を行うには、KC プレイヤーはダイスを 1 個振り、出目に戦力 (Combat) を加える。海賊プレイヤーもダイスを振り、その港にいるすべての海賊の戦力の合計を加える。ただし、腕前 (Ability) の値は加算しない。排除の手順は 10.4 の海賊港に対する攻撃とは異なることに注意せよ。

- KC 側の合計の方が大きければ、その港のすべての海賊は直ちに海上エリアに置かれ、実行中のアクション (修理など) は中断される。KC は海

上エリアにとどまる。

- KC 側の合計が海賊側の合計以下なら、排除の試みは失敗する。それぞれの海賊は 1 点の悪名 (Notoriety) ポイントを得る。海賊は入港中のままで、KC は海上エリアにとどまる。

新しく配置された反海賊派の総督 (Anti-Pirate Governor) は、自動的にすべての海賊を排除する (9.2 と 17.0 を参照)。ただし、この場合海賊は悪名ポイントを得られない。

KC と海賊の戦闘の例: デビッドのプレイヤーターンである。彼は 2 アクションのカードを使用し、自分の海賊のチャールズ・ペインで商船の発見のアクションを行うことを宣言した。ペインの船はスクナーで現在の速力は 2、戦力は 6 である。デビッドが海賊アクションを宣言した直後、ヘレンは彼女の KC のトーマス・マシューで AP アクションを行うことを宣言した。マシューは速力 3・戦力 11 である (新ルールでは戦力 13)。マシューはペインと同じ海上エリアにいたので迎撃を試みることができる。ただし、マシューが隣の海上エリアから移動してきた場合でも同じ AP アクション内で同様に迎撃の試みは可能であるが、成功の可能性は若干異なる (10.32)。

ペインは留まって戦うか、逃走するかを選ぶことができる。ペインは逃走することにし、マシュー迎撃によって逃走を阻止することを試みる。マシューは迎撃で 5 を振り、速度の 3 を加えた結果は 8 である。ペインは 4 を振り、速度の 2 を加えた結果は 6 である。迎撃は成功した。ペインは拿捕免許状を持っていないのでメイナードに降伏することはできず、戦うしかない。ペインは戦闘で 4 を振り腕前の 4 と戦力の 6 を加えた結果は 14 となる。マシューは 1 を振り、戦闘力の 11 と 2.4 の推奨ルールを 2 を加えて結果は 14 である。これはペインの値と同じなので、ペインは除去される。カウンターをデイビージョーンズの宝物庫ボックスに置く。この時点で、デビッドはペインの最終的な悪名ポイントと同じ勝利得点を得る (代わりにペインの総資産の分は失われる)。ヘレンはペインの悪名ポイントの半分を勝利得点として得る。

もしマシューが迎撃に失敗しても、ペインが同じプレイヤーターンで別の海賊アクションを行ったなら (10.23)、ヘレンはマシューを再度ペインに対する KC アクションでアクティブ化することができる (10.32)。

10.5 KC と勝利得点 (Victory Point)

KC が海賊を除去したときは以下を行う。

- KC のプレイヤーはその海賊の死亡した時点での悪名 (Notoriety) ポイントの半分と同じ値の勝利得点を得る (端数切り上げ)。かつ
- 海賊のプレイヤーは 18.12 によってその海賊の (Notoriety) ポイントと同じ値の VP を得る。
- KC も海賊も、その海賊の総資産からは VP を得られない (単に失われる)。

例: トムは KC ウィリアム・レットをコントロールしている。サリーは海賊ステッド・ボネットをコントロールしている。ボネットの現在の悪名ポイントは 23 で総資産は 3,850 ダブロンである。レットはボネットを攻撃し、これを撃沈した。トムは (ボネットの 23 悪名ポイントの半分端数切り上げの) 12 勝利得点を得る。サリーは 23 勝利得点を得る。この攻撃はトムにとっては非常に有益であった。12VP を得ただけでなく、サリーがボネットの総資産から VP を得ることを阻止できたからである。

11 海賊同盟 (Pirate Alliance)

(11.1) 海賊プレイヤーが自分の海賊の 2 人以上を同時に同じ港に置いているなら、海賊同盟 (Pirate Alliance) アクションを宣言することによって 2 人の海賊に同盟を結ばせることができる。4~5 人プレイゲームでは現在配置している海賊の両方となる。2~3 人プレイゲームでは 3 人以上の海賊を配置することができるが、同時に同盟を結べるのは 2 人までである。

(11.2) 同盟している 2 人の海賊は 1 人であるかのように移動しアクションを行うことができる。2 人は常に一緒に (同じ海上エリアか同じ港に) いなければならない。アクションを行うときは以下に従うこと。

- 海賊同盟をアクティブにするときは、悪名ポイントの高い海賊がアクティブな海賊とみなされる。
- 船の戦力 (Combat) の値が必要なときは、複数の船を反映するために、2 隻のうち高い方の値に両方の腕前 (Ability) を加えたものを使用する。
- 船の速度 (Speed) の値が必要なときは、2 隻のうち低い方のものを使用する。
- 忠誠度 (Loyalty) が必要なときは、2 隻のうち低い方のものを使用する。
- (腕前 (Ability) などの) 海賊の能力が必要なとき

は、どちらでも好きな方の海賊の値を使用することができる。

(11.3) 獲得したすべての悪名 (Notoriety) ポイントと戦利品 (Booty) は 2 人の海賊の間で平等に分割する。分割したときの余りは統率力 (Leadership) の高い海賊が得る。乗組員の忠誠度 (Loyalty) の増減はすべて両方の船に適用される。

(11.4) 船の戦力ダメージは均等に分割される、余りはプレイヤーが自由に割り振る。速度ダメージは両方の船に適用されるが、修理の効果は 2 隻に分割する。壊血病 (Scurvy) は双方の乗組員と船にすべてが適用される。

(11.5) 同盟中の海賊には拿捕免許状 (Letter of Marque) は与えられない。すでに保有している免許状は同盟が解消されるまで使用できない。

(11.6) プレイヤーは自分のターンに宣言するだけで、自発的に同盟を解消することができる。もしくは以下の場合にも同盟が解消される。

- 入港中の海賊に対して「D&R」カードをプレイしたとき。このカードは自動的に同盟を解消させ、それから両方の海賊に D&R カードの効果を適用する。もしくは
- 「反乱の謀議 (Mutiny Conspiracy)」カードをプレイしたとき。このカードは両方の海賊に適用される。実際に反乱が起きたら、その瞬間に同盟は解消される。

(11.7) 同盟についてのその他のすべての決定は 2 人の海賊をコントロールしているプレイヤーによって行なわれる。

12 海賊の狡猾さと運のよさ

ある海賊は非常に狡猾であり、他の海賊は非常に幸運であった。狡猾かつ幸運な海賊もいれば、全くそうでない海賊もいた。海賊には狡猾さ (Cunning) の能力がある (この値には運のよさも含まれている)。これはゲーム中にその海賊がそのような能力を使用できる回数を表している。海賊は狡猾さを以下のように使用することができる。

- いつでも海賊は狡猾さのポイントを使用して自分の行った 1 回の 1d6・2d6・3d6 のダイスを振り直すことができる。ただし以下はできない。
(a) 個々のダイスを選んで振り直すこと (b) D66 を振り直すこと (c) 一度狡猾さを使用したダイスを振り直すこと。海賊の狡猾さの値はゲーム中

に彼がこれを行うことのできる回数を表している。海賊が狡猾さをこのために使用したときは海賊ディスプレイ上の狡猾さトラックを減少させる。

- 狡猾さを 1 ポイント使用して、「海賊旗 (Skull & Crossbones)」イベントカードを自分の利益のためにプレイできる。17.0 を参照。

注: 振り直しのシステムが嫌いなゲーマーは狡猾さのシステムを完全に無視して構わない。

13 遊興酒宴 (D&R)

D&R は困難な航海の後で海賊が行なう極めて激しい休養と娯楽を表している。

13.1 D&R が起きる条件

(13.11) D&R は以下の条件で発生する。D&R は自発的に起こすこともあれば、自動的に起きることもある。

- 海賊の船長は商船の襲撃 (Loot Merchant Ship) アクションで商船の積荷を奪ったあとで D&R を宣言できる。これは自発的 (Voluntary) である。
- 入港中、海賊は入港中の活動 (In-Port Activity) アクションの一部として、乗組員に D&R の開始を許すことができる。これは自発的 (Voluntary) である。
- 海賊港 (Pirate Port) では、戦利品 (Booty) を総資産 (Net Worth) に変換したら自動的に D&R が始まる。これは強制的 (Involuntary) である。
- 港を略奪 (Sack) したら自動的に D&R が起きる (9.55)。これは強制的 (Involuntary) である。
- 「遊興酒宴 (Debauchery & Revelry)」AP イベントカードを海賊に対して使用することによって。これは強制的 (Involuntary) である。

(13.12) D&R は個別のアクションではない。これは D&R を引き起したアクションの一部である。ただし、D&R は常にそのアクションの他の処理が完了してから適用される。

(13.13) 船が自発的な D&R に突入したときは、D&R マーカー 1 個を表面を上にしてマップ上の海賊の上に置く。海賊が強制的な D&R に突入したときは、裏面を上にしてマーカーを置く。すでに D&R マーカーの置かれている海賊に複数の D&R マーカーを置くことはできない。

13.2 D&R の効果

(13.21) D&R により乗組員の忠誠度表 (Crew Loyalty Table) に従って乗組員の忠誠度が増加される。この増加は D&R が宣言されたときに直ちに適用される。海賊港 (Pirate Port) における D&R は、非海賊港における D&R や商船や港の略奪による D&R よりも多く忠誠度を増加させることに注意せよ。

(13.22) D&R マーカーの載っている海賊は移動 (7.0) と遊興酒宴の回復 (16.0) のアクションのみを行うことができる。望むなら港に移動することもできる。D&R の効果を高めるために海賊港へ行くことも可能である。遊興酒宴の回復は入港中でなければできない (13.24)。

(13.23) D&R マーカーのある海賊が海上で攻撃されたときは、速力 (Speed) と戦力 (Combat) に -2 の修正を受ける。

(13.24) 自発的な D&R 下にある海賊は、入港中に遊興酒宴の回復アクションを行うことで D&R マーカーを取り除くことができる。((強制的な D&R)) 下にある海賊は、入港中に 2 回の連続した回復アクションを行うことで D&R マーカーを取り除くことができる。

14 反乱 (Mutiny)

(14.1) 反乱は以下の場合に発生する。

- 「反乱の謀議 (Mutiny Conspiracy)」イベントカードがプレイされたときに起きる 可能性がある (17.2 参照)。カードを使用した AP プレイヤーは 2d6 を振る。結果がアクティブな海賊の乗組員の忠誠度 (Loyalty) より大きければ、反乱が発生する。
- 「海賊の野望 (Piratical Ambition)」イベントカードがプレイされたときに起きる 可能性がある (17.2 参照)。カードを使用した AP プレイヤーは手札の海賊で反乱を主導し、アクティブな海賊と船の支配を賭けて決闘を行う。
- 船の乗組員の忠誠度が 0 になったら自動的に発生する。反乱に効果がなく (以下の 2、3 を参照) 乗組員の忠誠度が 0 のままなら、忠誠度が 1 以上になるまで、その海賊がアクティブになるたびに (他のアクションを実行する前に) 乗組員が反乱を起こす。

(14.2) (上のどちらの場合でも) 反乱が発生したら、海賊プレイヤーはダイスを 1 個振り海賊の統率力 (Leadership) の値と比べる。

- 出目が統率力より大きいなら、反乱は成功し、海賊は永続的にゲームから取り除かれる (島に置き去りにされ、除去されたとみなす—勝利得点の計算は 18.12B を参照)。そのプレイヤーが手札として別の海賊カードを持っているなら、その船を統率する新しい海賊として直ちに新しい海賊を置き、乗組員の忠誠度を 6 にする (総資産 (Net Worth)・悪名 (Notoriety)・狡猾さ (Cunning) は取り除き、他は引き継ぐ)。戦力と速力は変わらない。プレイヤーの手札に置き換えられる海賊がなければ、直ちに新しい海賊カードを海賊の山札の上から引く。海賊カードが残っていなければ、その船は失われる。
- ダイスの出目が統率力と同じなら、海賊は反乱を鎮圧する。乗組員の忠誠度が 1 低下するが 0 未満にはならない。すでに 0 なら 0 のままである。この場合、(14.1 に従って) その海賊が次にアクティブになったら直ちに再度反乱が起きる。
- ダイスの出目が統率力より小さいなら、海賊は反乱を鎮圧し何も起きない。

15 決闘 (Duel)

(15.1) 決闘は「海賊の野望 (Piratical Ambition)」AP イベントカードがプレイされたとき (17.2 参照) か、戦利品の横取り (Booty Grab) の試みが失敗したとき (9.6 参照) に起きる。双方の海賊は決闘 (Duel) の値と同じ数のダイスを振り、それを合計する。出目の大きい方が決闘に勝利する。

- 「海賊の野望」をプレイし新しい海賊が決闘に勝利した場合は、その海賊が船とそのすべてを乗っ取る。ただし、総資産 (Net Worth)・悪名 (Notoriety)・狡猾さ (Cunning) マーカーは取り除く。元の海賊は除去される。勝利得点の計算は 18.12B を参照せよ。出目の小さい方は死亡する。新しい海賊が決闘に負けたら、その海賊は永続的にゲームから取り除かれる (よってゲームに再登場することはない) が、他には何も起きない。同点なら勝者が決定するまで決闘を続ける。
- 戦利品の横取りの試みに失敗した場合、戦利品の横取りを行った海賊が決闘に勝ったら、負けた方の海賊は除去され (死亡した海賊のプレイヤーの勝利得点の計算は 18.12B を参照)、死人の所有物をいくらかでも奪うことができる (総資産を除く)。戦利品 (Booty) なら、自分の船倉の一つを奪った合計分増やす。人質 (Hostage) や港の情報 (Port Information)、拿捕免許状 (Letter of Marque) など、それ以外のすべては単純に自

分の船に移す。もしくは死者と船を交換し、(総資産を含む)すべてを新しい船に移してもよい。この場合に決闘の結果が同点のときは、両方のプレイヤーが続行を望んだ場合にのみ継続する。そうでなければ、戦利品の横取りのアクションは終了し、双方の海賊は入港中のままとする。

(15.2) 決闘の勝者は両者の決闘 (Duel) の合計に等しい悪名ポイントを得る。新しい海賊の場合、これが悪名ポイントの初期値となる。

16 回復 (Recovery) と修理 (Refit)

D&R の回復は入港中に行なわれるアクションであるが、他の入港中アクションの一部ではない。D&R の回復アクションはすべての D&R マーカーを取り除く。これは船の修理 (Refit) ではない (修理については 9.45 参照)。

17 イベントカード

「ブラックベアード」はイベントカードによって駆動される。イベントカードはゲームのセットアップ時と、4.4 に従ってプレイヤーターンのカードドローフェイズに山札から引く。



17.1 イベントカードの使用

(17.11) イベントカードには以下の情報の一部もしくはすべてが記載されている。

- カードのプレイによって発動するイベント。これはカードのテキストで記述・指定されているが、17.2 のイベントの解説により詳しく記述されている。
- アクションサークルは、カードをプレイしたときにプレイヤーの海賊が行なえるアクションの数を表している。アクションサークルにはアクション数の数字か、海賊カードのイニシアチブ (Initiative) の値に対応したダイヤモンドのアイコンか、このカードがアクションに使用できないことを示す横線が書かれている。

- そのカードでアクション と (AND) イベントをプレイできるか、アクション か (OR) イベントをプレイできることを示す行。「直ちにプレイ (Must Play Immediately)」のカードでは空欄となる (アクションを行えないため)。
- 右上のアイコンは反海賊 (Anti-Pirate) カードであることを示している。
- そのカードが直ちに使用されなければならないか、手札として持って後で使用できるかを指定する行。
- (イベントの記述の後の) アスタリスクはイベントの完全かつ正式な説明のために 17.2 を参照すべきことを示している。(下の行の) アスタリスクはイベントの記述のタイミングと効果の項を参照すべきことを示している。

(17.12) 「アクションかつイベント」のイベントカードのときは、プレイヤーはイベントと1アクションの両方を行わなければならない。これはそのプレイヤーターンの海賊プレイヤーのアクションカードとなることを意味する。(たとえこのカードによって供給された1アクションを使用しなくても) 他のカードをアクションに使用することはできない。カードの効果を2人の海賊に分けることは可能である (イベントを一方に使用し、アクションを別の海賊で使用する)。1人の海賊でイベントとアクションの両方を行ってもよい。「追い風 (Fair Winds)」は、使用者の KC に使用してもよい。以下のカードの説明を参照せよ。

(17.13) アクション か イベントをプレイするためのイベントカードなら、プレイヤーはアクションを実行するか、イベントとしてカードを使用することができる。

(17.14) 各プレイヤーターンには1枚のイベントカードのみをアクションのために使用できる (4.55 の場合を除く)。あるプレイヤーターンにそのプレイヤーは他のイベントカードをイベントでのみ使用できる。アクションのためにプレイするイベントカードは必ずしも最初にプレイするカードでなくてもよい。さらに、プレイヤーはそのアクションのすべてを (もしくは一切を) 使用する必要はない。ただし、自分のプレイヤーターンには少なくとも1枚の「手札に入れる (Hold Until Played)」イベントカードをプレイしなければならない。

(17.15) 「直ちにプレイ (Must Play Immediately)」のイベントカードにはアクションはない (アクションサークルには横線が書かれている)。これらのカードをアクションのために使用することはできない。こ

これらのカードを引いたプレイヤーは、そのイベントを直ちにプレイしなければならない。

(17.16) イベントとしてプレイされた反海賊 (Anti-Pirate) カードに記載されたアクションは使用できない。これらはすべて「アクションかイベント (Action OR Event)」のカードである。

(17.17) それぞれのイベントカードの上部中央には数字が書かれている。これはカードを参照するためのものである。ほとんどの場合、ゲーム開始時は同じ数字のカードが複数枚山札に入っている。

17.2 イベント

以下のタイトルはイベントカードのタイトルに対応している。角括弧の数字 [#] は同じカードが何枚あるかを示している。タイトル下のイタリックの行は、そのカードが反海賊カードかどうか・アクション数・「アクションかつ (AND) イベント」か「アクションまたは (OR) イベント」か・直ちにプレイしなければならないか手札に入れて後でプレイするかを示している。説明はそのカードをどのように使用するか指定し、すべての場合において 正式な説明である (カード上のテキストは省略されたバージョンであることが多い)。いくつかの記述は後述する「タイミングと効果」の項が適用される。カードの並び順はアルファベット順である。

#1

隠し財宝 (Buried Treasure) [1]

1 アクションかつイベント
手札に入れる

このカードによって Isle of Pines (キューバの下、マップ参照) の宝の地図を手に入れられる。カードをプレイしたプレイヤーはこれを自分の前に置く。このカードは Isle of Pines へ行くまで残り、その後で捨てる。必ずしも行かなければならないわけではない (この場合、宝は発見できない) が、それまではカードを自分のものにできる。島に移動するには 1 アクションを必要とし (これは港への移動ではないので、港に関係した AP イベントはプレイできないし、攻撃を受けることもない)、同じアクションで隠し財宝を発掘する。ダイスを 1 個振り、1~2 なら、海賊は何も発見できずカードを捨てる。3~6 なら、海賊は何かを発見する。3d6 を振り 100 倍したものが発見した財宝の価値をダブロンで表したものとなる (つまり 16 を振ったら 1,600 ダブロンを発見できる)。この財宝は船倉の一つに加えられる。このカードがプレイヤーの前にある間に海賊が引退するか除去されたら、このカードは捨て札山に置かれる (つまり、これはプレイヤーではなく海賊のものである)。

#2

遊興酒宴 (Debauchery & Revelry) [6]

反海賊カード

2 アクションまたはイベント
手札に入れる

これは現在入港中の任意の海賊 1 人に対してプレイできる (自分の海賊は不可)。その海賊は乗組員の制御しきれなくなって「上陸許可」を出してしまい、D&R 状態になる (強制的とみなす)。13.23 を参照。

タイミングと効果: このカードはその海賊が入港中のアクションをすべて終えてからプレイする。このカードはすでに D&R マーカーのある海賊には使用できない。

#3

疫病の発生 (Disease Outbreak) [2]

直ちにプレイ

アクションなし

大規模な疫病の流行が港を襲う。D66 を振り、どの港が決める。その港にいるすべての総督 (Governor)・海賊 (Pirate)・人質 (Hostage) は死亡する (海賊は除去されたものとみなし、勝利得点は 18.12B を参照する)。他には影響しない。

#4

裏切り (Double Cross) [4]

反海賊カード

(イニシアティブ) アクションまたはイベント
手札に入れる

このカードはいずれかの海賊が引退 (Retire) のために拿捕免許状 (Letter of Marque) を使用したときに、その海賊に対して使用する。AP プレイヤーはダイスを 1 個振り、以下の表に従う。

- 1-2: 犯罪者として拘留すべき証拠が不足している。海賊は問題なく引退する。
- 3-4: 裁判にかけられる。2d6 を振る。無罪になるには総資産 (Net Worth) から出目を 10 倍した % (端数切り上げ) を支払わなければならない。10~12 は 100% とみなす (この場合は絞首刑と同じである)。
- 5-6: 裁判で有罪となり絞首刑になる。すべての総資産を失う。(悪名 (Notoriety) には影響しない)

タイミングと効果: このカードは海賊が拿捕免許状を使用した瞬間にプレイし、その効果は引退の前に適用される。このカードは、プレイヤーが拿捕免許状を使用して引退することで KC との戦いを回避しようとしたときには、KC をアクティ

ブ化したカードに加えて使用できる (これは同じプレイヤーターンに AP カードを 2 枚以上使用できない制限の例外である)。一度裏切りカードが使用されたら、海賊は引退の意思を改めることはできない。

#5

欧州の動乱 (European Turmoil) [2]

直ちにプレイ

アクションなし

時節が悪い...おそらくは戦争になるだろう...ヨーロッパに帰らねば。登場しているすべての KC と軍艦を取り除き、カウンターを適切なプールに戻す。

#6

追い風 (Fair Winds) [3]

1 アクションかつイベント

手札に入れる

強風が海賊か KC の移動能力を増強する。プレイヤーは自分の海賊か KC を直ちにマップ上の任意の海上エリアに移動させる。距離はどれだけあってもよい。

このカードを使用したとき、1 人がイベントを使用し、もう 1 人がアクションを使用するようにして、2 人の海賊に分けることは可能である。望むなら KC と海賊に分け、KC がイベントを行い海賊がアクションを行ってもよい。

#7

運命の指先 (Finger of Fate) [1]

直ちにプレイ

アクションなし

気紛れな運命の指先はしばしば多くの計画を変更する。このカードがプレイされたら、各プレイヤーは直ちに手札から (可能なら) 1 枚のカードを捨て捨て札山に置く。その後、全てのプレイヤーは残りのカードを左隣のプレイヤーに渡す。

#8

恩赦 (General Pardon) [1]

直ちにプレイ

アクションなし

このカードはゲーム中に 3 回プレイされ、最初の 2 回は再度山札に混ぜられる。

- 最初にこれがプレイされたときは何も効果はない。カードをイベントカードの山札に戻し、再シャッフルする (このとき捨て札山のカードは混ぜない)。ただし、このカードが山札の最後のカードだったなら、ゲームは即座に終了する。

- 2 回目はこのカードがプレイされたときにマップ上にいるすべての海賊に恩赦が発行される合図である。このカードをプレイしたプレイヤーが次のプレイヤーターンを終えるまで恩赦が受けられる。このカードが有効である間、イギリス (English) の港に移動したすべての海賊は恩赦を受け、(可能なら) 戦利品 (Booty) を総資産 (Net Worth) に変換した後で (18.12A に従って) 引退する。引退は港への移動のアクションによって行なわれ、追加のアクションは必要ない。恩赦が有効な間は、海賊はイギリスの港を攻撃できない。恩赦カードはイベントカードの山札の残りが 20 枚になるまでよけておき、それから山札に混ぜてシャッフルする (このとき捨て札山のカードは混ぜない)。すでに残り枚数が 20 枚以下なら、恩赦カードを混ぜてゲームを続ける。このカードが山札の最後のカードだったなら、ゲームは即座に終了する。

- 3 回目にこのカードが引かれたら即座にゲームを終了し、勝者を決める (18.0 参照)。

プレイの注: 3 回目が速すぎると思うなら、残りの山札を半分に分けて下半分の方に混ぜることにしてもよい。

訳注: 2 回目の恩赦カードによる引退は、イギリスの港でさえあれば反海賊派の港でも中立の港でも可能である。ただし、戦利品の総資産への変換は反海賊派の港では行なえないことに注意せよ。それ以外の港では、その港の状態に応じた通常のレートで変換を行うことができる。

#9

新総督 (New Governors) [8]

直ちにプレイ

アクションなし

D66 を 2 回振る。出目に対応する港位置番号 (Port Locator Number) を参照し、新しい反海賊派の総督 (Anti-Pirate Governor) をそれらの港に置く (総督カウンターはすべての反海賊派なので、どれでも好きなものを使用してよい)。すでに総督がいる場合は、それが親海賊派でも反海賊派でも (永続的に) 取り除かれ、新しい総督と置き換える。海賊港の目が出たときは振り直す。反海賊派の総督が登場したときは、海賊は自動的にその港から排除 (Oust) される。注: ソロプレイ (19.0) では反海賊派の総督を 1 人だけ配置する。

訳注: 長時間ゲームでも、D66 を 1 回振り 1 人の反海賊派の総督を配置する。

#10

重砲 (Heavy Guns) [4]

1 アクションかつイベント
手札に入れる

入港中である自分の海賊の 1 人にこのカードをプレイし、その海賊の船に重砲を設置することができる。この時点からその船が沈むまでの間、その海賊はその船の戦力 (Combat) のダイスに +2 を加える。その海賊が商船を改装して自分のものにしたときは、重砲も新しい船に移設する。重砲カードは船ごとに 1 枚しかプレイできない。その船が重砲カードを装備していることを示すため、重砲カードを海賊ディスプレイ上に置いておく。

訳注: 海賊が除去されても重砲カードは山札に戻さない (長時間ゲームでも同様)。

#11

KC の奇襲 (KC Surprise) [2]

反海賊カード

2 アクションまたはイベント
手札に入れる

このカードはいずれかの反海賊プレイヤーが (6.4 で) 「軍艦を発見 (Warship Sighting)」カードを使用して海賊の攻撃を試みた直後に使用する。同じ AP プレイヤーである必要はない。「KC の奇襲」カードをプレイしたプレイヤーは KC を所有してはならない (同じプレイヤーが同時に 2 隻以上の KC を保有することはできないため)。このカードがプレイされたら、その軍艦は 10.11 に従ってカードをプレイしたプレイヤーの KC になる。ただし、悪名 (Notoriety) のダイスロールは必要ない。対象の海賊に対する攻撃は軍艦によるものではなく、直ちに KC による攻撃になる (先に迎撃を行わなければならない。軍艦カウンタは軍艦プールに戻す)。この KC はこのカードをプレイしたプレイヤーの所属となる。

注: このカードは軍艦カードを使用したプレイヤーと同じプレイヤーでも使用できる。1 人のプレイヤーターンには 1 枚の AP イベントカードだけが使用でき、同じアクション中には同じ種類の AP イベントカードを使用できないルールの例外となる。

#12

拿捕免許状 (Letter of Marque) [4]

2 アクションまたはイベント
手札に入れる

このカードは、親海賊派 (Pro-Pirate) の総督のいる港に入港中の、海賊プレイヤーが担当する 1 人の海賊に保持させる。海賊は拿捕免許状を以下のいずれかに使用できる。

- 実際にその港にいる総督の種類にかかわらず、この港と同じ国籍のすべての他の港を親海賊派の総督の港として扱う。対応する国籍マーカーを海賊ディスプレイの「拿捕免許状 (Letter of Marque)」ボックスに置く。もしくは
- 一切の不利な効果なしで引退 (18.4 参照) する。ただし、他のプレイヤーが「裏切り (Double Cross)」カードを使用しなかった場合に限り (前述)。
- KC に降伏して引退する (10.34 と 18.41B)

免許状はその海賊固有のものなので、その海賊がゲームから取り除かれたら免許状も失われる。1 人の海賊が 2 枚以上の免許状を得ることはできない。
使用された拿捕免許状カードは、たとえその海賊が除去されても山札には戻さない (長時間ゲームでも同様)。

タイミングと効果: このカードは海賊の入港中の活動 (In-Port Activity) アクション中に、そのアクションの一部としてプレイされる。

#13

地元民の抵抗 (Local Resistance) [3]

反海賊カード

2 アクションまたはイベント
手札に入れる

港の市民は、おそらくは親海賊派の総督のために、海賊を嫌っている。彼らはこれに反発して様々な活動を行う。プレイヤーは (海賊港以外の) 親海賊派の総督のいる港を一つ指定し、ダイスを 1 個振る。出目が港の価値 (Value) より大きければ、親海賊派の総督を永続的に除去する (この時点では代わりを置かない)。港にいるすべての海賊は直ちに排除 (Oust) される。10.52 を参照。出目が価値以下なら何も起きない。このカードは手札に持つことができる。

タイミングと効果: このカードは他のプレイヤーの海賊ターンの間であればいつでも使用できる。

#14

船酔い (Mal de Mer) [1]

直ちにプレイ
アクションなし

このカードを引いたプレイヤーのすべての海賊が船酔いにかかり、プレイヤーターンを失う。ただし、手札が一杯になるまでイベントカードを引かなければならない。

#15

反乱の謀議 (Mutiny Conspiracy) [6]

反海賊カード

(イニシアティブ) アクションまたはイベント

手札に入れる

このイベントはアクティブな海賊に対してプレイされる。カードをプレイしたプレイヤーは 2d6 を振る。結果が乗組員の忠誠度 (Crew Loyalty Level) より大きければ、反乱が発生する。反乱の結果は 14.0 を参照せよ。

タイミングと効果: このカードは海賊のアクション中であればいつでもプレイできる。プレイしたら他の処理を行う前に直ちに解決される。

#16

転向した海賊 (Pirate Converts) [1]

反海賊カード

3 アクションまたはイベント

手札に入れる

このカードをプレイしたプレイヤーは、反海賊アクションとして、引退した海賊 1 人を配置することができる。これは自分のものでも他のプレイヤーのものでもよい。この海賊はカードをプレイしたプレイヤーのコントロールする KC となる。戦力は 9 で速力は 3 である。各プレイヤーは同時には 1 人の KC しか持てないので、すでに KC をゲームに登場させているプレイヤーはこのカードを使用できない。

#17

海賊の野望 (Piratical Ambition) [5]

反海賊カード

(イニシアティブ) アクションまたはイベント

手札に入れる

このイベントはアクティブな海賊に対して使用する。これは (まだプレイしていない) 海賊カードを手札に持っていて、プレイ中の海賊の数が最大数に達していないプレイヤーのみが使用できる。このカードをプレイしたプレイヤーは手札の海賊を使用して決闘 (Duel) を行う。この決闘の解決については 15.0 を参照せよ。それから以下のいずれかを行う。

- 手札の海賊が決闘に勝利したら、対象の海賊はカード使用者の (手札の) 海賊による乗っ取りの犠牲者となる。アクティブな海賊は置き去りに

され、除去されたものとみなし、悪名ポイント以外の総資産を失う。勝利得点の計算は 18.12 を参照。新しい海賊は直ちにその船 (と総資産・悪名・狡猾さ以外のすべて) を乗っ取り、乗組員の忠誠度を 6 にする。

- 手札の海賊が決闘に敗北したら、反乱は失敗する。手札の海賊は殺される (以後ゲームには登場しない)。アクティブな海賊の乗組員の忠誠度は 1 増加する。

#18

壊血病 (Scurvy) [5]

反海賊カード

2 アクションまたはイベント

手札に入れる

このカードは入港中 (In-Port) でなく、まだ壊血病 (Scurvy) マーカーを持っていないアクティブな海賊に対してプレイする。その海賊に壊血病マーカーを置き、乗組員の忠誠度を 1 減少させる (これは 14.1 の第 2 項による反乱の引き金となる)。乗船中の人質 (Hostage) は直ちに死亡する。この海賊が港に入るまで、これをコントロールするプレイヤーのプレイヤーターンが始まるごとに、乗組員の忠誠度を 1 失う (ただし 0 未満にはならない)。入港した時点で壊血病マーカーは直ちに取り除かれる。このカードは手札に持つことができる。

タイミングと効果: このカードは海賊のアクション中ならいつでもプレイできる。プレイされたら他を実行する前に直ちに解決する。

#19

海賊旗 (Skull and Crossbones) [4]

3 アクションまたはイベント

手札に入れる

海賊はしばしば大きな賭けをする恐ろしい力を持っていた。誰のプレイヤーターンの間であっても、自分の海賊の狡猾さポイントを 1 点を支払うことで、プレイヤーはこのカードをいつでもその海賊のためにプレイできる。このカードは以下のいずれかのためにプレイできる。

- 直前にその海賊に対してプレイされたカードを無効化する。無効化されたカードは山札に戻して再シャッフルする (捨て札にはならない)。もしくは
- 戦利品の横取り (Booty Grab) の対象になっているなら、ダイスロールに +2 する。

タイミングと効果: このカードは無効化されるカー

ドをプレイした瞬間にプレイされ、そのカードが効果を発揮する前に処理される。もしくは、その海賊が戦利品の横取りの対象となったときにプレイする。

#20

海上の嵐 (Storms at Sea) [6]

直ちにプレイ

アクションなし

D66 を振り、マップの港番号を参照する。その港に隣接する海上エリアを嵐が襲う。加えて、その海上エリアに航海ボックスが含まれるなら、それらの航海ボックスも同様の影響を受ける。例: D66 の結果が 52 (Whydah) なら Gold Coast エリアとその両方の航海ボックスが嵐に見舞われる。

- その海上エリアのすべての商船を除去する
- カードをプレイしたプレイヤーは、そのエリアにいる軍艦ごとに 2d6 を振る。結果がその戦力 (Combat) の値より大きければ、軍艦を除去する。そうでなければ、軍艦は巡視中のまま残る。
- そのエリアの入港中でない海賊ごとに、そのプレイヤーはダイスを 1 個振って嵐効果表 (Storm Effects Table) を参照する。海賊が航海ボックスにいるなら +1 を加える。結果は直ちに適用される。
- そのエリアにいる KC ごとに、そのプレイヤーはダイスを 1 個振る。出目が 1~4 なら KC は KC プールに戻される。そうでなければそこにとどまる。

#21

軍艦を発見 (Warship Sighting) [10]

反海賊カード

(イニシアティブ) アクションまたはイベント

手札に入れる

このカードをプレイしたプレイヤーは 6.4 に従って巡視中 (On Station) の軍艦 (Warship) を置く。このカードは手札に持つことができる。

タイミングと効果: このカードをプレイできるタイミングは 6.4 で説明されている。

#22

消耗 (Wear and Tear) [7]

反海賊カード

2 アクションまたはイベント

手札に入れる

このカードは入港中 (In-Port) でないアクティブな海賊に対してプレイできる。ダイスを 1 個振り、出目を半分にする (端数切り捨て)。結果の値だけ、その船の速力 (Speed) を減少させる。このカードは手札に持つことができる。

#23

自然災害 (Natural Disaster) [1]

直ちにプレイ

アクションなし

ゲーム中一度だけのイベント。ダイスを 1 個振り、以下の表を参照せよ。対象の港は地震やハリケーンなどによって完全に破壊される。その港にいる全員 (海賊・人質・総督など) は死亡する。その港はもはや使用できない (「港破壊 (Port Destroyed)」マーカーを置く)。(山札を 2 回すべて使用する選択ルールを使用しているときでも) このカードをゲームから取り除く。結果を適用した後で、すべての商船をマップ上から取り除き、3.0 のステップ 8 に従って再配置する。

- 1: Bermuda
- 2: St. Augustine
- 3: Isle de Tortuga
- 4: Port Royal
- 5: Port O'Spain
- 6: Campeche

18 勝利条件

18.1 勝利得点

(18.11) 3 回目の「恩赦 (General Pardon)」カードがプレイされた瞬間にゲームは終了する。この時点で、最も勝利得点 (VP) の多いプレイヤーが勝利する。勝利得点は、ゲームを通じて 18.12 によって得られる。プレイヤーは対応する勝利得点マーカーをマップの勝利得点トラック上で動かして、これを記録する。VP が 100 を越えたら、VP マーカーを裏返して +100 の面を上にして、VP トラックの最初に戻す。

(18.12) 各プレイヤーは、自分の海賊の悪名 (Notoriety) ポイントと総資産 (Net Worth) の累積によって勝利得点を得る。自分の KC が他のプレイヤーの海賊を除去したときにも VP を得られる。勝利得点は以下のように得られる。得た勝利得点は直ちに VP トラックに反映すること。

- A. 海賊が引退 (Retire) に成功したとき。悪名ポイントごとに 2VP を得る。さらに、総資産 100 ダブロンにつき 1VP を得る (100 ダブロン未満の

端数は切り捨てる)。引退した海賊のみが総資産から VP を得られることに注意せよ。引退以外の理由で海賊がゲームから取り除かれたときは、総資産はすべて失われる。

- B. 海賊が除去されるか、ゲーム終了時に(引退せずに)存在していたとき。プレイヤーは海賊の悪名ポイントごとに 1VP を得る。総資産からは VP を得られない。
- C. KC が海賊をゲームから除去したとき。KC をコントロールしていたプレイヤーは除去した海賊の悪名ポイントの半分(端数切り捨て)に等しい VP を得る。さらに、海賊をコントロールしていたプレイヤーも悪名ポイントに等しい VP を得る。KC のプレイヤーも海賊のプレイヤーも、海賊の総資産からは VP を得られない。

18.2 悪名 (Notoriety) ポイント

海賊は様々な方法で悪名ポイント (NP) を得る。プレイヤーはそれぞれの海賊の累積 NP を海賊ディスプレイの悪名ポイントトラックに記録する。悪名ポイントは以下の悪名ポイント表に従って獲得できる。

海賊の行動	悪名ポイント
商船を襲撃 (Loot)	積載量 +1d6
人質を拷問 (Torture)	人質の価値
港の攻撃 (Attack) に成功	港の価値 x2
港の略奪 (Sack) に成功	港の価値 x2
KC を海戦で倒す	KC の戦力 x2
軍艦を戦闘で倒す	軍艦の戦力
KC が排除 (Oust) に失敗	KC の戦力

18.3 総資産 (Net Worth)

海賊の総資産は引退に成功したときにのみ VP に変換される (18.4)。プレイヤーは海賊の総資産の 100 分の 1 (端数切り捨て) に等しい VP を得られる。つまり、2,350 ダブロンを総資産を持つ海賊からは 23VP を得られる。海賊が除去されたり、ゲーム終了までに引退できなかったときは、総資産は失われる。

歴史的な注: 海賊船は民主的に運営される資本主義的な企業体であった。海賊の船長はその地位に応じた按分を持っていた。秘密の隠し財宝のような物語のことは忘れるべきだ。その出資者は長期的な利益は求めていなかったのだ。最も成功した引退はどのようなものだっただろうか? ポルトガルの東インド貿易船、ノストラ・センホー・デ・カボを拿捕したテイラーとラブースは、およそ 4 億ポンドの戦利品を獲得した。

18.4 引退 (Retirement)

(18.41) 総資産を勝利得点に変換したり、悪名ポイントを効率よく変換するためには、海賊を引退させなければならない。引退するには以下の方法がある。

- A. 自発的に引退する これはすでに入港中の海賊がそのための海賊アクションを必要とする。この海賊はその港の国籍の拿捕免許状 (Letter of Marque) をすでに持っていないといけない (イベントカードではなく、実際に持っていること)。このアクションは他のプレイヤーが反海賊アクションでプレイした「裏切り (Double Cross)」カードによって無効化されることがある。
- B. 拿捕免許状を使用して KC の攻撃中に降伏する 10.33 に従い「自発的に引退」できる。その海賊はすでに拿捕免許状を持っていないといけない (この場合、免許状の国籍は関係ない)。この場合も「裏切り (Double Cross)」カードを使用可能である。この引退は KC の反海賊アクションの一部であり、海賊アクションではない (KC をアクティブ化させた反海賊アクション中に「裏切り」をプレイすることについては 17.2 を参照)。
- C. 避難所における海賊アクションで 海賊が自分の避難所にいるときは、単にそれを宣言するだけで引退できる。
- D. 親海賊派の港における海賊アクションで 海賊が自分の避難所でない親海賊派の総督の港にいるときは、総督を買収して引退することを試みられる。D66 を振り結果を 100 倍する。引退するにはその額を総資産から総督に支払わなければならない。船倉からは支払えない。支払うなら、自発的に引退できる。(金額の問題で) 拒否するなら、その海賊はゲームにとどまるが、乗組員の忠誠度を 1 失い、同じ総督を再度買収することはできなくなる。海賊カードの「総督を買収 (Governors Bribe)」ボックスに対応する「総督を買収」マーカーを置く。
- E. 「恩赦 (General Pardon)」カードのプレイによって。17.2 を参照。

訳注: 親海賊派の港で引退するための費用は、D66 ではなく 1D6 の 100 倍の誤植であろう。要するに、避難所を購入して即座に引退を宣言するのと同じことだからである。

(18.42) 海賊が引退したときは、その船を含むすべての所有物をゲームから取り除く。悪名ポイントと総資産から得られた勝利得点は直ちに勝利得点トラッ

ク上に記録する。

プレイの注: なぜ引退するのか? プレイテスト中にあがった質問の一つは「VP を獲得できるのに、なぜ海賊を引退させなければならないのか?」というものであった。海賊が死ぬと総資産は失われてしまうし、KC が海賊倒したときはその NP の半分以上を VP として獲得できるので、悪名の高い海賊は KC の目標になりやすくなるというのが答えである。

19 ソロプレイ

以下は「ブラックベアード」を一人プレイするためのルールである。いくつかのルールは意図的に通常ゲームとは異なるものにしてある。

(19.1) 概説 あなたとシステムの 2 人のプレイヤーが登場する。あなたは「黒髭」一人をコントロールする。「黒髭」の海賊カードを海賊ディスプレイに置く。彼にはスループかスクナーを割り当てることができる。あなたの相手はシステムプレイヤー (SP) でゲーム開始時には 3 人の海賊をマップ上に置いている。海賊カードを 3 枚引き、それぞれ別の海賊ディスプレイに置く。SP 海賊のそれぞれについてダイスを振り、1~4 ならその海賊はスループ、5~6 ならスクナーを使用する。海賊が残なくなるかゲームが終了するまでの間、SP 海賊が引退するか除去されたら、SP が使用するために海賊カードの山札から新しい海賊を引く。

(19.2) 一般的なゲームプレイ このゲームは通常ゲームとは若干異なっている。SP 海賊のそれぞれがプレイヤーターンを行ってから、あなたがプレイヤーターンを行う。言い換えるなら、あなたがプレイヤーターンを終えたら、あなたの次のプレイヤーターンの前に 3 人の他の海賊のすべてがプレイヤーターンを行うということである。

(19.3) 山札の準備「直ちにプレイ (Must Play Immediately)」のカードと「手札に入れる (Hold Until Play)」のカードを別々の裏向きの山にする。ゲーム中、これらの山を混ぜることはない。

「運命の指先 (Finger of Fate)」は使用しない。「海賊の野望 (Piratical Ambition)」も使用しない。ソロプレイでは(戦利品の横取りによるものを含めて) 決闘が行われることはない。

(19.4) 商船の配置 通常の配置の手順に従って 10 隻の商船をマップ上に置く (3.0 ステップ 8)。「黒髭」の商船フェイズのたびに、商船の数が 8 隻未満になっ

ていたら、8 隻になるように補充する。「海上の嵐 (Storms at Sea)」イベントが発生するごとに (以下の 19.11 の処理に加えて)、10 隻になるように補充する。

(19.5) 総督の配置 続いて、8 人の親海賊派の総督をランダムに配置する。総督を配置する港を決めるときは港位置番号を使用する。

(19.6) 「黒髭」の配置「黒髭」のカウンターを (初期配置時点で) 最も商船の多い海上エリアに置く。同数なら、(積荷表で) 1 を振ったときに最も多くのダブロンを得られるだろう海域に置く。それでも同点なら、自由に配置してよいが、少なくとも 1 隻の商船のいるエリアに置かなければならない。

(19.7) システムプレイヤーの海賊の配置「黒髭」を置いたら、3 人の SP 海賊のカウンターを置く。D66 を振り、出目の港位置番号の港に隣接する海上エリアに置く。同じ海上エリアに複数の海賊を置くことはできない。他の海賊 (黒髭を含む) と同じエリアの目を振ったときは振り直す。

(19.8) ゲームを開始する ゲーム開始時に「手札に入れる」カードを 4 枚引いて手札にし、最初のカードをプレイする。あなたのプレイヤーターンが終わったら、3 人の SP 海賊全員がそれぞれプレイヤーターンを行う。それから再度あなたの番を繰り返す。

(19.9) ゲームの終了 ゲームは以下の条件で終了する。

- 黒髭が少なくとも 130 勝利得点を得て引退に成功する
- 黒髭が死亡する
- SP が自分のすべての海賊で合計 100VP を達成した瞬間
- すべての SP 海賊が除去され、海賊の山札が尽きた瞬間
- 「手札に入れる」カードの山から 3 回目の「恩赦 (General Pardon)」が引かれたとき

(19.10) 「恩赦」カード「直ちにプレイ」の山から最初に「恩赦」カードが引かれても何も起きない。このカードは直ちに捨て札にされた「手札に入れる」カードと一緒に「手札に入れる」の山札に混ぜてシャッフルする。これ以降、「恩赦」カードは 17.2 のルールに従って機能する。

(19.11) 手札の使用 あなたは通常の手札を持つが、追加の海賊カードを引くことはできない。カードを使用するときは通常のルールに従い、カードをイベントかアクション、または (可能なら) その両方で使用

する。他の海賊に対して通常通りに反海賊アクションを行うこともできる(ただしあなたは各 SP 海賊ごとに 1 AP アクションを持つ)。「直ちにプレイ」のカードを山から引くことはない。「直ちにプレイ」のカードは SP のカードとしてのみ使用される(19.11 参照)。

(19.12) SP のカードの使用 SP プレイヤーは手札を持たない。代わりに、その海賊それぞれのプレイヤーターンの最初に「直ちにプレイ」のカードを 1 枚引いてそれをプレイする。それから「手札に入れる」カードを 1 枚引く(つまり SP 海賊は自分のプレイヤーターンごとにそれぞれの山札から 1 枚ずつのカードを引く)。「直ちにプレイ」の山札が尽きたら、ゲームを続けるためにそれを再シャッフルして裏向きにする。

(19.13) 反海賊アクション あなたが黒髭でアクションを行うごとに、反海賊アクションが起こるかどうかを判定するために一時停止しなければならない。軍艦が KC がマップ上にいて、黒髭とが軍艦や KC の活動のトリガーとなるアクションを行ったときは、自動的に軍艦が KC の活動が起きる。さもなくば、SP のために「手札に入れる」山からカードを 1 枚引く。反海賊アクションのカードを引く場合、可能ならそれを黒髭に対して使用する。そしてそのイベントカードを捨て札にする。

黒髭が軍艦に対応されないアクションを行ったときに SP で「軍艦を発見 (Warship Sighting)」を引いたときは、単に黒髭の現在いる海域に軍艦を巡視中で置く。

(19.14) 悪名トリガー 黒髭の悪名 (Notoriety) が 12 に達したら、各プレイヤーターンの最初の SP は反海賊アクションを使用して KC の配置を試み、黒髭が現在いる海上エリアにそれを置く。

一度 KC がマップ上に置かれたら、KC を配置した SP はプレイヤーターンごとに適当な状況で黒髭を迎撃して戦闘しようとする。SP の持つ KC はそれ以外の機能を持たない。黒髭は通常通り KC を置いて使用できる。

(19.15) 「黒髭」対 KC 黒髭は KC に降伏してはならない。黒髭は港で拿捕免許状を使用することによってのみ降伏することができる。黒髭を引退させるために 18.4B、18.4C、18.4D、18.4E の方法をとることはできない。

(19.16) 「黒髭」対反乱 黒髭は反乱で死亡することはない。代わりに、統率力 (Leadership) より大きい目を振ったときは、乗組員の忠誠度を 3 減らす。統率力

と同じ目を振ったときは、乗組員の忠誠度 (Loyalty) を 2 減らす。統率力より低い目を振ったときは何も起きない。

(19.17) SP 海賊の目標 SP 海賊は自分の利益が最大になるか もしくは 黒髭の損害が最大になるようにアクションを使用する。これら 2 つの目標を遂行するために可能な最良の方法のためにゲームのルールを使用する。

(19.18) SP と拿捕免許状 SP が「拿捕免許状 (Letter of Marque)」カードを引いたときは、以降のアクションで可能な限り最寄りの親海賊派 (Pro-Pirate) の港に向かわなければならない(最寄りの定義は到達に必要なアクション数が最も少ないことである)。この移動を始めるとき、拿捕免許状カードを持ち直ちにもう一枚カードを引く。新しいカードのアクションで港へ向かって移動する。親海賊派の港に到着したら、その海賊は港に入り、カードを使用して拿捕免許状を獲得し、以後通常の VP 獲得のための行動を続ける。この時点から(可能なら直ちに)、拿捕免許状を持つ港で引退したときに少なくとも 30VP に達するような総資産と悪名ポイントを得たら、直ちにその港に向い引退の処理を行う。

(19.19) SP と D&R 通常ゲームにおいて海賊が自発的な D&R を宣言できる状況になったときは、SP 海賊は自動的に自発的な D&R を開始する。SP が行うそれ以外の D&R は強制とみなす。

(19.20) 乗組員の忠誠度 黒髭の乗組員の忠誠度 (Loyalty) が 0 になったら、直ちに悪名 (Notoriety) ポイントを 2d6 失い、忠誠度を 1 以上に回復するまで自分のプレイヤーターン(アクションではない)ごとに 1d6 を追加で失う。

20 海賊の伝記

(20.1) ヘンリー・エーブリーーファンシーー“ロングベン” エーブリーーは、マルチニーク近辺のフランスの海賊と戦うためにスペイン人が雇った私掠船の一等航海士として 1694 年にそのスタートを切った。彼らは反乱を起こし海賊となって、紅海に向かった。彼とその砲門数 46 のファンシー号は 1695 年 8 月に 60 門の砲と 500 人の銃士を載せた大ムガールの財宝船ギャング-イ-サワイを拿捕するという大成功をおさめた。ムガール帝国はイギリス東インド会社に 600,000 ポンドの損害賠償を要求し、このためエーブリーーは犯罪者でありながら民衆の英雄になった。彼の活躍は演劇化されたが、それでも王室から恩赦を受けることはなかなかできなかった。買収によって恩

赦を受けることに失敗したあと、彼は隠遁した。彼の部下の多くは捕えられたが、エーブリーを捕まえることはできなかった。だが、彼は彼を告発しようとした誰かに脅迫されて財産を奪われたと言われている。

(20.2) サミュエル・ベラミー —ホウィーダー— 商船を捕えるのがうまく、その黒髪から「黒のベラミー」とあだ名されたベラミーはベンジャミン・ホーニゴールドの弟子であり、ホーニゴールドが攻撃を禁止したのに反発した船員を率いて船長の座を奪った。ベラミーはホーニゴールドの方針を引き継ぎ、拿捕した船には慈悲をかけ乗組員の生活環境に大いに気をつかった。ベラミーは 1717 年にケープ岬沖で嵐に遭い、ほとんどの乗組員とともに 29 オで死んだ。

(20.3) スティード・ボネット —リベンジー— スティード・ボネット少佐は奇妙な人物で、砲門数 10 のスループと 70 人の乗組員を盗むことなく自分の資金で購入して船長となった紳士であった。彼は単に口うるさい妻から逃げるためという、つまらない理由で海に出たとも言われている。黒髭のようにして自分の船を手に入れた者と比べると余所者であると言える。引きぎわを弁えていなかった彼は、黒髭に裏切られたときも最後には指揮を取り戻している。ボネットはウィリアム・ラット大佐の下でサウスカロライナの 2 隻のスループに捕まるまで、海賊行為を続けた。懺悔することのなかった多くの真の海賊と異なり、執行人の前に恥かしげもなく腹這いになった彼の処刑は記録に値するものである。海賊の伝承における彼の唯一の貢献は、海賊の処刑方法として有名な「羽目板を歩かせる」というほとんど架空の方法についての出典であるということであろう。

(20.4) クリストファー・コンデント —デリベランス— コンデントはその経歴を物語の結末のように終えた数少ない成功者の一人である。比較的運のない経験の後でウッズ・ロジャーズによってニュープロビデンスから追われたコンデントは、36 門のブリガントインと特許状を持って海賊行為のために東に戻った。彼はボンベイでアラブの船を捕え 150,000 ポンドを得た。乗組員あたり 2,000 ポンドを分配し、ブルボン朝の総督からフランスの恩赦を得て即座に引退した。彼は総督の娘と結婚してフランスに移住し、裕福な船主となった。

(20.5) ハウエル・デイビス —ローバー— このウェールズ人はフランスのマルティニク島でスループとその乗組員を騙し取ってスタートを切った。その後、彼はキャンピア城を経由する口実でギニアに帰る前にいくつかのフランスの船を拿捕した。続いてオラン

ダ船を落してアッカの総督と 15,000 ポンドの戦利品を得た。デイビスはその弁舌を駆使した策略で優位に立つことに長けていたので、容易に他の海賊の援助を受けることができた。皮肉なことに、1719 年に彼は上カメルーンの総督をもてなすふりをして自分の船に誘ったところを待ち伏せされて死んだ。数週間前に臨時で雇われていた、最も偉大な海賊のバーソロミュー・ロバーツが彼の後を継いだ。

(20.6) エドワード・イングラント —ファンシー— 一般的に、慈悲深さによって有名な海賊というのはあまりおらず、彼らの略奪に抵抗した人々には恐しい復讐が待っていた。1720 年にエドワード・イングラントのファンシー (ジョン・テイラーのピクトリー号に同行していた) がジェームス・マクレイ指揮下の東インド貿易船カサンドラをマダガスカル近海のジョアンナ島で拿捕した場合は例外だった。海賊の攻撃に対しておそらく最も勇敢に防御を行い、カサンドラは 37 人の乗組員を失うも 90 人の海賊を殺傷し、残りの乗組員はジャングルへと逃れた。マクレイは死を覚悟して、船を取り戻す交渉のために海賊の下に戻った。イングラントはマクレイの勇氣に感服し、彼を歓待しただけでなく自分のファンシー号と積荷の半分を交換に与えた。その慈悲は、イングラントが不幸な乗組員とともにモーリシャス島に置き去りにされたときにすぐに報われた。

(20.7) ベンジャミン・ホーニゴールド —コンコルド— 18 世紀初頭のイギリスの海賊ホーニゴールドの船は、何人もの有名な海賊の出発点でもあった。多くのカリブの海賊と同様に、ホーニゴールドも以前はスペイン継承戦争中のイギリスに私掠船として仕えていた。

ホーニゴールドはそれほど邪悪ではなかったとして知られている。ホーニゴールドは彼の部下の (後に黒髭として知られるようになる) エドワード・ティーチにバハマ諸島のニュープロビデンス島を与えた。彼はあるスループを捕え、それをティーチの指揮下に置いた。1717 年に、彼らはアメリカ沿岸で 7 隻の船を略奪し、カリブ海周辺を襲撃した。その年の終わりにホーニゴールドとティーチはフランス船を捕え、金・宝石・その他の戦利品を得た。略奪品を分配した彼らは協力関係を終了した。

ウッズ・ロジャーズがバハマ諸島の総督に就任したとき、ホーニゴールド船長は恩赦を求めて認められた。ロジャーズは彼に海賊の掃討を依頼した。ホーニゴールドはスティード・ボネットとチャールズ・ベインを特に追跡した。

(20.8) オリビエ・ラ・ブースー — ビクトリア — フランスの海賊「ザ・バザード」の本当の名前はオリヴィエ・ルバースールといい、カリブ海とアフリカ沿岸で活動した。幸運なことに、ジョン・テイラーに同行してノッサ・セニョラ・ド・カボとその積荷のダイヤモンドを得ることができた。1730年に、彼は逮捕され海賊行為のために死刑となった。

(20.9) ウィリアム・キッド — アドベンチャー・ギャリー — キッドほど理由もなく追われた海賊は他にない。若いころに私掠船として富を得た商人であったキッドは、ニューヨークの総督ベルモント卿によって海賊船とフランス船に対する拿捕免許状を与えられて紅海へと向った。だが乗組員の不満のため、キッドは何隻かのオランダ船を止め、それらを略奪する法的根拠としてこの拿捕免許状を使用した。続けてムーア人の船、ケダ・マーチャントを捕えた。ニューヨークに帰ったキッドは海賊の罪で逮捕・有罪となり処刑された。政治的な問題を恐れたベルモント卿は彼を裏切り、フランスに対する拿捕免許状は秘密にされた。彼の死体は民衆に対する警告として何年も吊されたままにされ、むしろ彼の名声は高まった。キッドの戦利品の一部は失われ、ゆえに海賊の隠し財宝の伝説の元になった。

(20.10) ウォルター・ケネディ — サンティエゴ — ケネディはロンドンのスリで、偉大なバーソロミュー・ロバーツの下で副長として成長した。彼は長生きするためにはそこにとどまるべきであったが、ロバーツより1年以上前に処刑された。海賊の伝説において彼が顕著なのは、以前一般に知られていたものより詳細に海賊の生活を記述しようとした文書が残っているためである。

(20.11) フランソア・ロロネー — レモ — ジャン・ダヴィ・ノーとして知られるこのフランス人のトルトゥガの住人の他に、名状しがたき蛮行で知られる者はいない。不幸にも、「拷問人」の大量虐殺の傾向はもっぱらスペイン人に向けられた。彼の拷問の手口の一つは、犠牲者の胸を切り開き動いている心臓を取り出して、次の被害者が見る前でそれを貪り喰うことだった。彼に情報を出し惜しむ者はいなかったに違いない。彼は1667年に500人の艦隊とともにマルカイボを略奪して260,000ペソの銀貨を獲得した。彼らは次の探検のためにニカラグアに向かい、スペインとインディアンの連合艦隊に全滅させられた。彼が最後に自分が他人にもたらしたのと同じ仕打ちを受けたのは詩的な正義の問題であろう。インディアンは彼を生かさせたまま、ゆっくりと恐い死を与えた。

(20.12) エドワード・ロー — ファンシー — エドワード・ローは二つの理由で海賊の時代に傑出している。それは絶え間のないニューイングランドの襲撃と彼の手に落ちるだけで十分に不幸であると言えるような創意溢れる拷問である。ある捕虜はローの手で耳を失っただけでなく、それを自分で食べるという屈辱を受けさせられた。ローが同じような目会って死んだとなれば喜ばしいが、悲しいかな彼は神ならぬ法の腕をうまく掻い潜ったようだ。1724の1月、ローは最後の戦果を挙げた。それ以来、彼のことは知られておらず、彼とその乗組員は嵐のために沈んだと広く信じられている。だが、同じころ3人の置き去りにされた船員がマルティニーク島のそばで救出され、フランスによって海賊の罪で処刑されている。その中の一人がローであった可能性もある。

(20.13) ジョージ・ローサー — レンジャー — ローサーは暴力的な船長によって罰として強制的に海賊にさせられたが、反乱を起すことに成功した。すでに処刑が決定していたので、ローサーとその仲間たちは失うものは何もなかった。彼らはエドワード・ロウと協力して、戦利品の分配のためにマルティニークへ向った。そこの原住民は奇襲して彼らを追い払い、略奪品の多くを放棄しなければならず、2人の海賊は互い別れた。1723年の8月、ローザーはバルバドスのスループ、イーグルを襲ったが、撃退され海賊はジャングルに逃げなければならなかった。ほとんどは捕えられ処刑された。ローサーは殺されるよりはと自ら命を断った。

(20.14) ラブノー・デ・ラッサン — ラフドル — しばしば「海のロビンフッド」と称されるラッサンは捕虜に対して騎士道的な振る舞いをした。彼は元フランスの貴族で、賭博の負債から逃れるためにスペインに対する海賊行為を始めたようである。彼は「本職の」海賊ではなかったが、捕虜に対する異常なまでに柔軟な扱いは彼の高い勇気を示すものだろう。さらに、彼は「保護特権」という形式での海賊に対する公的な認知に使用された。宗教的には、彼は街を攻撃する前に乗組員にミサを行わせた。引退に際し、彼は自分の冒険についての本を書き、これはサバティニの「ブラッド船長」の発想の元となった。

(20.15) ジョン・クウェルチ — チャールズ — クウェルチはキッドと同様に拿捕免許状の保護を求めている。チャールズは、クウェルチにフランス人に対する私掠を許可したが、クウェルチとその乗組員は船長を排除して南大西洋で9隻のポルトガル船を襲った。ポルトガルはこのときイングランド女王の同盟国だったので、クウェルチと彼の部隊は1704年にボストンに帰還して何度か派手な浪費を行ったときに

逮捕された。そのすぐ後、クウェルチと6人の乗組員は絞首台に送られた。

(20.16) ジョン・ラカン —アドベンチャー—「カリコ・ジャック」は勇気には欠けていなかった。彼はフランスの巨艦を襲うのを拒否したチャールズ・ベインに成り代わり、スペインの軍艦に勝利したが、彼は彼の仲間によって歴史にその名を刻んでいる。彼の2人の勇猛な片腕は性差別をすることはなく、海賊旗をかかげることない殺人鬼であった。彼女らは初めて賞金を賭けられた女性で、最後は許されたと言われている。実際、1720年の10月にイギリスのスループが彼らを捕えたとき、女性だけがそれに抵抗した。男たちは酔って何もできなかった。アン・ボニーとメアリ・リードは妊娠を主張するという通常でない方法で絞首刑を逃れた。法廷は未出生の胎児を殺すことができなかったが、メアリは獄中で病死した。アンの父親は出産後の彼女と孫を釈放させたとされている。カリコ・ジャックについては、絞首台に送られる彼にメアリは「男らしく戦ってさえいれば、犬のように吊されることもなかったろうに」と罵ったと言われている。

(20.17) パーソロミュー・ロバーツ —フォーチューン—「ブラック・バート」は歴史上最も偉大な海賊である。1719年にハウエル・デイビスが死んだときに「推挙され」ロイヤルローバーの船長となったロバーツは、復讐にポルトガルのプリンシペ島を壊滅させた。その後、彼は4年間の活動で黄金海岸・西インド・ニューイングランドの周辺で400隻以上の船を襲った。その中には護送船団に突入して選んだ商船を恐喝するという脱線も含まれている。これらの成功の後、1722年の2月には彼は砲門数40の旗艦からなる財宝船の艦隊を指揮していたが、ロベス岬でチャロナー・オウグルの指揮する砲門数60のHMS スワローに捕まった。このとき彼の部下達は酔いつぶれており戦うことができなかった。ロバーツは酒を飲んでいなかったが、葡萄弾に喉を裂かれて舷側に倒れてしまった。指揮官を失って戦闘は終了し、254人が逮捕された。52人が絞首刑となり74人は強制だったとして無罪となった。残りは強制労働によって死んだ。これによって海賊の黄金時代は終わりを告げた。

(20.18) フランシス・スプリッグス —エリザベス—スプリッグはエドワード・ローとともに航海していたが、戦果の分け前をめぐる不満から口論となり機会をみて別れた。彼は前の船長から野蛮な趣味を受け継いでおり、彼の考えに反対した乗組員は直接それを経験することになった。彼は1725年の春に西キューバで軍艦の攻撃を受けてその船とすべてを失

いフロリダに連行され、その人生を終えた。

(20.19) ジョン・テイラー —ビクトリー— テーラーはエドワード・イングランドが島に置き去りにされたときに彼を助け、イングランドは彼に代わってブリガンテスを与えた。しかし、テーラーが歴史に名を残すのは自身の幸運によってであった。彼は帆の壊れたポルトガルの東インド貿易船のノッサ・センホラ・ド・カボを4月26日に発見した。カボは引退する総督とダイヤモンドを積んでゴアから戻るところであった。これを捕えて100万ポンドもの富を得て簡単に裕福になることができた。英国の恩赦を求めたが断られ、彼は代わりにスペインから戦果の20%の引き換えにそれを得ることができ、ポルトベロに居を構えた。テーラーは後にスペインの軍艦の指揮官となり、ホンジュラス湾でイギリスのログウッド船に攻撃されたと噂されている。歴史的には彼は数少ない海賊ゲームの勝利者である。

(20.20) トーマス・チュー —アミティー— チューは海賊行為は許されていなかったが、地域経済にとって恩恵となるために推奨されていたロードアイランドの裕福な私掠船であった。ニューイングランドはそれらの略奪は紅海で大ムガルを相手に行う方が簡単であると分かった。チューの最初の航海は1692年でフランスに対する拿捕免許状によって行われたもので、これは大成功した。彼の砲門数8の船アミティはムガル船を偶然発見し、300人のインド兵の存在にも関わらず、彼は人員の損失なしにそれを拿捕することができた。この利益は総額で一人あたり1200ポンドにもなった。チューはこれによって裕福かつ有名になった。ニューヨークの総督ベンジャミン・フレッチャーは彼の2度めの航海を後援することにしたが、チューが別のインドの商船に移ろうとしていたときに砲弾が彼を吹き飛ばし、これは失敗に終わった。

(20.21) チャールズ・ベイン —トレジャー— ベインはウッズ・ロジャーズに対する傲慢な抵抗者として最も有名なニュープロビデンスの海賊である。1716年に彼が5隻の艦隊と王の恩赦とともにナッソーに現れたとき、ベインは砲火によって迎えられた。彼は3年間逃走を続け、スティード・ボネットと同盟したという噂によってニュープロビデンスのロジャーの新しい植民地に海賊による一定の脅威を与えた。フランスの巨艦を攻撃するのを諦め、ラカンが彼を後を継いで船長になったとき、彼はすでに高齢であったと考えられている。ベインは他の船の船長となり、かろうじて島に置き去りにされることをさけることはできたが、ホンジュラスの無人島で嵐にあって難破してしまった。彼は通りがかった船に救助され、

ジャマイカで絞首刑となった。

(20.22) エドワード・ウィン —アドベンチャー— このフランスの海賊は古典的な髑髏と交差した骨の「ジョリー・ロジャー」海賊旗を使用した最初の確証のある例として有名である。この歴史的な目撃は1700年にアフリカ西岸における HMS プールによるものである。ウィンのバージョンは砂時計の図柄によって装飾されていた。これは彼の獲物にはもう時間がないことを図案化したものと推測されている。ジョリー・ロジャーの元々の意味は獲物に対して降伏を勧めるものであった。相手の返答が遅ければ代わりに「容赦せず」を意味する赤旗が掲げられた。

(20.23) エドワード・ティーチ (黒髭) —クイーン・アンズ・リベンジー 黒髭 (その他サッチなど様々な名前と呼ばれていた) は、歴史上最も成功した海賊というわけではなかったが、アメリカの海岸に出没して18ヶ月もの間ホンジュラスからバージニアを恐怖に陥れ、砲門数30のイギリス海軍のフリゲートを撃退し、いくつもの賞金をかけられるなど、まさに海賊に対するイメージを具現化したものであった。大酒飲みであり、剣の達人でもあり、狂暴な男であったティーチは、その豊かな髭に色つきのリボンと導火線を編み込み、相手の恐怖を煽っていた。40人の「妻」が彼の放蕩さを証明している。彼の戦果を歓迎するノースカロライナのイーデン総督の後援を受け、ティーチは1718年に400人からなる艦隊を集めてチャールストンを封鎖した。ロバート・メイナード指揮下の2隻のバージニアのスループが11月22日に彼をカロライナの海岸に追い詰めた。ティーチは18人の乗組員とともに小型スループのアドベンチャーに乗船し、いつも通り酒宴を行っていた。にもかかわらず、彼は激しく抵抗し、25ヶ所もの傷を負って倒れるまでに35人を殺傷した。彼の陰惨な支配の終焉を宣言するために、その頭部はHMS パールの船首に吊された。

注: ほとんどの伝記はオリジナルのブラックベアードのものである。その他の典拠は wikipedia.org や piratesinfo.com など様々である。

21 デベロッパーノート

最新ルールの改正: Consimworld, BoardGameGeek における多数のプレイヤー達の役に立つコメントに対応し、最新ルールでは様々な項が改正・明確化・単純化されている。

- CSW と BGG に投稿されたすべての修正が最新ルールに反映されている。これらは青字パー

ジョンのテキストで示されている。

- マップの西半分における海域の境界を明確化した。このマップはリプリント版のボックスに入っており、参照バージョンを gmtgames.com からダウンロードできる。
- 人質の身代金の係数を10から50に変更した。
- 従来の海賊に対する KC アクションを KC のリアクション (10.3) に置き換え、KC の海賊に対する機能を変更した。KC アクション (10.4) は従来通り機能するが、削減された。
- 商船の襲撃の手順 (8.3) を簡略化した。商船の改装アクションは統合され、もはや別のアクションではなくなった。
- KC と軍艦はもはや商船の襲撃アクションの手順が始まってからは割り込めなくなった。商船の襲撃の宣言時には割り込むことができる。
- 軍艦と KC がオリジナルのブラックベアードほど強くないことに不満なプレイヤーが多いので、すべての軍艦と KC の戦力を +2 することを推奨することにした。カウンター自体には変更はない (コンポーネント変更はマップの修正しかできなかった)。この修正は公式ルールであるが、選択ルールとみなすべきである。全員が同意するなら、印刷された通りの値でプレイしてもよい。この数字はデザイナーが歴史的な結果から設定した値でもある。

アバロンヒル・ゲーム・カンパニーから1989年に出版されたオリジナルの「ブラックベアード」は、通常はより簡単なゲームのテーマとなっていた題材に対して、一般的なウォーゲームの詳細なシステムを採用したものだった。当時はディテールこそが、とりわけ対戦シミュレーションゲーム市場において熱狂的に要求されており、このテーマは短時間ゲームよりも歴史的な研究に向いたものであった。究極的には、オリジナルのブラックベアードは、海賊の一生をシミュレートするものだった。ゲーム同様、海賊の人生には冒険的要素はなく栄光もわずかだったのである。ゲームは魅力的なものだったし、ある程度の愛好家もいたが、その魅力である詳細さのためにしばしば重く感じられるものだった。

20年が過ぎ、ゲーム市場は変化した。古典的なウォーゲームはまだあるが、主にユーロゲームとその同族に支えられた人気の上で多くのデザイン上の挑戦がされている。現在のゲームに要求されているものは、より短いダウンタイムと短いプレイ時間である。細部の再現性を加えることはできるが、それはゲームの妨げになってはならず、ゲーム自身の方がもっと重要である。新しい「ブラックベアード」は、これ

らの要求を満たすよう徹底的に設計されている。あなたが手にしているものは、新しい市場の評価のために全面的に再設計されたゲームである。ただし、単に短時間プレイと非現実的なゲームのために海賊のシミュレーションというコンセプトを窓から投げ捨てたものは「ブラックベアード」とは言えず、オリジナルを楽しみその最新版を期待していた人を満足させるものではない。このゲームはその両方を満たすものであり、我々はそれを全うできたと思っている。

私が「ブラックベアード」のデベロップを始めたときに、リチャード・バーグが言ったことによると、最初の再設計はオリジナルの広範囲にわたってダウンスケールを取り除くことだった。誰かが自分の機動を行っている間、他の全員はしばしばその間じゅうずっとただ待っていなければならなかった。この挑戦のために、彼はあまり重要でないディテールのいくつかを削除した。また同じく重要なこととして、開発中に彼はゲームをカードドリブンとして作り直すことにした。これによってあるプレイヤーのターンはすぐに終わり、次のプレイヤーが割り込めるようになった。さらに反海賊プレイヤーの概念が登場した。これによって、本質的にはすべてのプレイヤーが海賊のコントロールやその他のイベントを実施することになった。言い換えるなら、このゲームは海賊だけを演じるのではなく、私掠船や軍艦の登場、海賊船を襲う反乱や裏切りをも演じるのである。プレイヤーは海賊であり、なおかつ運命でもあり、いつ誰が不幸に見舞われるかを決めるのである。

より高速でインタラクティブなゲームを目標とした設計のため、デベロップによってプレイヤーが可能なすべてのアクションについて、多岐にわたる相互作用と効果に組み合わせのためにゲームが停止してしまわないことを保証する必要があった。同時に、我々はたとえ5人プレイヤーゲームであっても、すべてのプレイヤーがいつでも少なくともほとんどにおいてゲームに関与できることを保証しなければならなかった。結果として、我々は手順が重くなりすぎないようにカードを厳選した。カードを使用したプレイヤーがルールの確認のために時間をとられるようなことは望ましくないからである。これは、特にルールを知っているプレイヤーにとってはとてもうまくいった。だが、我々には慣れたプレイヤーも十分にゲームに関与できることを保証したかった。この挑戦の結果がここにある。このゲームには細かな処理が大量にある。このため、何をすべきかが一目で分かるようなプレイヤーエイドを作成する必要があった。

この努力の結果がチャートシート (Chart & Table) と海賊ディスプレイである。このゲームには表はそれほど多くないが、様々な種類のダイスロールがある。最も頻繁にアクセスされる手順を一箇所にまとめ、それぞれの手順についてステップ形式で手順を説明したかった。このため、これらのカード上には手順の要約を載せた。最も重要なのは商船の略奪の手順で、この基本的なメカニズムは次に何をどのようにするかルールを精査して継続的にプレイテストされた。我々はこの手順のために様々なものを試した。これには一度使ったらそれで過剰になってしまうような懇切丁寧なフローチャートもあった。だが、結局はステップ方式の手順で、プレイヤーのための詳細なリファレンスとして十分だった。

デベロップにおける主要な物理的な努力の一つは海賊カードのアイディアであった。最初は船カードとそれとは別の海賊記録用紙を使用していたが、すぐに攻撃履歴や悪名ポイント、総資産などの情報を記録するスペースのある紙片を使用するようになった。我々は鉛筆を使用しないですむよう努力したが、最終的にはマーカーと海賊カードでほとんどの情報を管理し、避難所と人質による港の情報のために記録用紙を使うことで妥協した。このシートルールブックの後半ページにある—は、港とその位置番号のリストにもなっており、リファレンスとしても便利である。自由にコピーして構わないが、ゲーム中はプレイヤーごとに1枚ずつしか必要ない。海賊ディスプレイは絶え間ない改良を繰り返し、これが10枚必要だと分かったときにはゲームの価格に危機的な影響を与えかねないところだった (ゲーム中には最大10人の海賊が登場するので)。我々は全プレイヤーが自分と他のプレイヤーの情報を素早く参照できるようにしたかったので、これについて努力した。

ゲームを楽しんで欲しい。我々は真剣なゲーマーでもライトなゲーマーでも、このゲームが面白く、非常に楽しい経験となり、良い夕刻を与えてくれると信じている (多いに談笑して2~3時間かかる)。また、海賊についてこのスケールとディテールにおいて良いシミュレーションになっているとも考えている。

ネイル・ランドル 2008年1月

クレジット

Game Design: Richard H. Berg
Game Development: Neil Randall
Special Assistance: Kevin Coombs
Art Director, Packaging: Rodger B. MacGowan
Map, Counter, and Card Art: Mark Mahaffey

Pirate Portraits: Leona Preston

Rules Layout: Neil Randall

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy
Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Playtesting: Andrew Young, Kevin Bernatz, Walter Wintar, Kevin Coombs, Brian Conlon, Chris Janiec, Brian Snell, Ed Carpenter, K. Grimsley, David Klempa, Katherine Bartlett, Lee Watts, Johnny DiPonio, Tim Fiscus, Jack Beckman,, Todd Goff, Jim Anderson, Adam Whan, Barry Setser, Ken Dingley, Britt Strickland, Louise Strickland, J. R. Tracy, Michael Gouker, Steven Caler, Gareth Scott, Edward J. Kemp, Jack Beckman, Peter Bennett, Jon Gautier.

A Note of Thanks: to John Schoonover, of Schoonover Studios, Wilmington, DE, for providing us with the famous painting of Blackbeard by Frank Schoonover that we used for our boxcover. If you want more information on such paintings, you can contact the studio at www.schoonoverstudios.com.

Pirate Tourism: Those of you who happen to make it to Charleston, S.C., can attend one of the finest Pirate museums, and home of many of the famous Pirate paintings by Howard Pyle and Frank Schoonover, plus hundreds of artifacts, in a most unusual location, the restaurant, “Queen Anne’s Revenge”.

和訳について: 本和訳は GMT のサイトで配布されている Living Rule の PDF ファイルを元に翻訳したものです。

本和訳ルールに関する質問等は以下まで電子メールでお願いします。

宮西裕司 <miya@bug.co.jp>

version 20090720

目次		9.3 港の状態 (Port Status)	18
		9.4 入港中のアクション	19
		9.5 海賊による港の攻撃	20
1 導入	1	9.6 戦利品の横取り (Booty Grab)	21
2 内容物	1	10 私掠船 (King's Commissioner)	22
2.1 カード	1	10.1 KC の到着	22
2.2 地図	1	10.2 KC の機能	22
2.3 補助カード	2	10.3 KC リアクション	23
2.4 コマ	2	10.4 KC アクション	24
2.5 ダイス	4	10.5 KC と勝利得点 (Victory Point)	25
2.6 用語集	4	11 海賊同盟 (Pirate Alliance)	25
2.7 プレイヤー数	4	12 海賊の狡猾さと運のよさ	26
2.8 問い合わせ先	4	13 遊興酒宴 (D&R)	26
3 ゲームの準備	5	13.1 D&R が起きる条件	26
4 ゲームの進行	6	13.2 D&R の効果	27
4.1 ゲームの長さ	6	14 反乱 (Mutiny)	27
4.2 ゲームの目的と流れ	6	15 決闘 (Duel)	27
4.3 プレイヤーターン (Player Turn)	6	16 回復 (Recovery) と修理 (Refit)	28
4.4 プレイヤーターンのフェイズ (Phase)	7	17 イベントカード	28
4.5 海賊アクション (Pirate Action)	7	17.1 イベントカードの使用	28
4.6 反海賊 (AP) アクション (Anti-Pirate Action)	8	17.2 イベント	29
5 海賊 (Pirate)	9	18 勝利条件	33
5.1 海賊の配置	10	18.1 勝利得点	33
5.2 海賊の能力値	10	18.2 悪名 (Notoriety) ポイント	34
6 船舶 (Ship)	10	18.3 総資産 (Net Worth)	34
6.1 船舶のタイプ (Type)	10	18.4 引退 (Retirement)	34
6.2 海賊船 (Pirate Ship)	11	19 ソロプレイ	35
6.3 商船 (Merchant Ship)	12	20 海賊の伝記	36
6.4 軍艦 (Warship)	12	21 デベロッパーノート	40
7 移動 (Movement)	13		
7.1 海上エリアでの移動	13		
7.2 航海ボックスでの移動	13		
7.3 港への出入り	14		
8 商船 (Merchant Ship)	14		
8.1 商船の発見 (Find)	14		
8.2 商船の襲撃 (Loot)	14		
8.3 襲撃の手順	14		
8.4 人質 (Hostage)	15		
8.5 商船を改装する	16		
9 港 (Port)	17		
9.1 港についての共通ルール	17		
9.2 総督 (Governor)	17		