

## 隠し財宝

使用時に公開、IoP  
で判定後捨てる

-かつ-

**宝の地図を見つけた**

自分の海賊に使用する。Isle of  
Pines に行けば財宝を探索できる \*  
1d6 で 3-6 なら 3d6×100 を獲得

**手札に入れる**

## 遊興酒宴

入港状態でアクシ  
ョン終了したとき

-または-

**酒、女、そして唄**

入港中の海賊に対して使用する。  
その海賊は次のアクションを遊興  
酒宴に費さなければならない

**手札に入れる\***

## 遊興酒宴

入港状態でアクシ  
ョン終了したとき

-または-

**酒、女、そして唄**

入港中の海賊に対して使用する。  
その海賊は次のアクションを遊興  
酒宴に費さなければならない

**手札に入れる\***

## 遊興酒宴

入港状態でアクシ  
ョン終了したとき

-または-

**酒、女、そして唄**

入港中の海賊に対して使用する。  
その海賊は次のアクションを遊興  
酒宴に費さなければならない

**手札に入れる\***

## 遊興酒宴

入港状態でアクシ  
ョン終了したとき

-または-

**酒、女、そして唄**

入港中の海賊に対して使用する。  
その海賊は次のアクションを遊興  
酒宴に費さなければならない

**手札に入れる\***

## 遊興酒宴

入港状態でアクシ  
ョン終了したとき

-または-

**酒、女、そして唄**

入港中の海賊に対して使用する。  
その海賊は次のアクションを遊興  
酒宴に費さなければならない

**手札に入れる\***

## 遊興酒宴

入港状態でアクシ  
ョン終了したとき

-または-

**酒、女、そして唄**

入港中の海賊に対して使用する。  
その海賊は次のアクションを遊興  
酒宴に費さなければならない

**手札に入れる\***

## 疫病の発生

**病気がひどくなってきた...**

疫病がランダムな港を襲う。D66  
を振って港を決める。その港にい  
る総督・海賊・人質は死亡する

**直ちにプレイ**

## 疫病の発生

**病気がひどくなってきた...**

疫病がランダムな港を襲う。D66  
を振って港を決める。その港にい  
る総督・海賊・人質は死亡する

**直ちにプレイ**

## 裏切り

拿捕免許状が使用  
された直後に使用

-または-

**そうはいかないぜ、相棒...**

拿捕免許状を使って引退しようと  
している海賊を告発する。1d6 を  
振り、裁判の結果を決定する

**手札に入れる\***

## 裏切り

拿捕免許状が使用  
された直後に使用

-または-

**そうはいかないぜ、相棒...**

拿捕免許状を使って引退しようと  
している海賊を告発する。1d6 を  
振り、裁判の結果を決定する

**手札に入れる\***

## 裏切り

拿捕免許状が使用  
された直後に使用

-または-

**そうはいかないぜ、相棒...**

拿捕免許状を使って引退しようと  
している海賊を告発する。1d6 を  
振り、裁判の結果を決定する

**手札に入れる\***

## 裏切り

拿捕免許状が使用  
された直後に使用

-または-

**そうはいかないぜ、相棒...**

拿捕免許状を使って引退しようと  
している海賊を告発する。1d6 を  
振り、裁判の結果を決定する

**手札に入れる\***

## 欧州の動乱

**他に何か新しい情報は？**

すべての KC と軍艦をプールに  
戻す

**直ちにプレイ**

## 欧州の動乱

**他に何か新しい情報は？**

すべての KC と軍艦をプールに  
戻す

**直ちにプレイ**

## 追い風

-かつ-

**これは気持ちいいぞ**

1 人の海賊が KC を距離にかかわ  
らず直ちにマップ上の任意の海上  
エリアに移動する

**手札に入れる**

## 追い風

-かつ-

**これは気持ちいいぞ**

1 人の海賊が KC を距離にかかわ  
らず直ちにマップ上の任意の海上  
エリアに移動する

**手札に入れる**

## 追い風

-かつ-

**これは気持ちいいぞ**

1 人の海賊が KC を距離にかかわ  
らず直ちにマップ上の任意の海上  
エリアに移動する

**手札に入れる**

## 運命の指先

**‘運命は気紛れに回る輪’**

全てのプレイヤーは直ちに手札を  
1 枚捨て、残りのカードを左隣の  
プレイヤーに渡す

**直ちにプレイ**

## 恩赦

**‘それは慈雨のように降る...’**

1 回目: 効果なし。山札に戻す  
2 回目: 恩赦が出る。山札に戻す  
3 回目: ゲーム終了\*

**直ちにプレイ**

## 新総督

長時間ゲームでは  
新総督は 1 人だけ

**‘ようこそ総督閣下’**

D66 を 2 回振り、新しい反海賊派  
の総督をその港に置く (前の総督  
は取り除く)。海賊は海上に出る

**直ちにプレイ**

## 新総督

長時間ゲームでは  
新総督は1人だけ

‘ようこそ総督閣下’

D66を2回振り、新しい反海賊派の総督をその港に置く(前の総督は取り除く)。海賊は海上に出る

直ちにプレイ

## 新総督

長時間ゲームでは  
新総督は1人だけ

‘ようこそ総督閣下’

D66を2回振り、新しい反海賊派の総督をその港に置く(前の総督は取り除く)。海賊は海上に出る

直ちにプレイ

## 新総督

長時間ゲームでは  
新総督は1人だけ

‘ようこそ総督閣下’

D66を2回振り、新しい反海賊派の総督をその港に置く(前の総督は取り除く)。海賊は海上に出る

直ちにプレイ

## 新総督

長時間ゲームでは  
新総督は1人だけ

‘ようこそ総督閣下’

D66を2回振り、新しい反海賊派の総督をその港に置く(前の総督は取り除く)。海賊は海上に出る

直ちにプレイ

## 新総督

長時間ゲームでは  
新総督は1人だけ

‘ようこそ総督閣下’

D66を2回振り、新しい反海賊派の総督をその港に置く(前の総督は取り除く)。海賊は海上に出る

直ちにプレイ

## 新総督

長時間ゲームでは  
新総督は1人だけ

‘ようこそ総督閣下’

D66を2回振り、新しい反海賊派の総督をその港に置く(前の総督は取り除く)。海賊は海上に出る

直ちにプレイ

## 新総督

長時間ゲームでは  
新総督は1人だけ

‘ようこそ総督閣下’

D66を2回振り、新しい反海賊派の総督をその港に置く(前の総督は取り除く)。海賊は海上に出る

直ちにプレイ

## 重砲

海賊船を替えても  
継続する

-かつ-

大砲を改良した!

自分の入港中の海賊に使用し、戦闘のダイスに永続的な+2の修正を得る\*

手札に入れる

## 重砲

海賊船を替えても  
継続する

-かつ-

大砲を改良した!

自分の入港中の海賊に使用し、戦闘のダイスに永続的な+2の修正を得る\*

手札に入れる

## 重砲

海賊船を替えても  
継続する

-かつ-

大砲を改良した!

自分の入港中の海賊に使用し、戦闘のダイスに永続的な+2の修正を得る\*

手札に入れる

## 重砲

海賊船を替えても  
継続する

-かつ-

大砲を改良した!

自分の入港中の海賊に使用し、戦闘のダイスに永続的な+2の修正を得る\*

手札に入れる

## KCの奇襲

APアクションの制限の範囲外

-または-

嫌な奴に遭っちゃった!

「軍艦を発見」カードが使用されたときに使用する。軍艦をKCに置き換え、直ちに攻撃を行う\*

手札に入れる\*

## KCの奇襲

APアクションの制限の範囲外

-または-

嫌な奴に遭っちゃった!

「軍艦を発見」カードが使用されたときに使用する。軍艦をKCに置き換え、直ちに攻撃を行う\*

手札に入れる\*

## 拿捕免許状

入港中の活動の一部として使用

-または-

任務が命令された

親海賊派の総督の港にいる海賊に使用する。発行国の港に自由に入港したり引退したりできる\*

手札に入れる\*

## 拿捕免許状

入港中の活動の一部として使用

-または-

任務が命令された

親海賊派の総督の港にいる海賊に使用する。発行国の港に自由に入港したり引退したりできる\*

手札に入れる\*

## 拿捕免許状

入港中の活動の一部として使用

-または-

任務が命令された

親海賊派の総督の港にいる海賊に使用する。発行国の港に自由に入港したり引退したりできる\*

手札に入れる\*

## 拿捕免許状

入港中の活動の一部として使用

-または-

任務が命令された

親海賊派の総督の港にいる海賊に使用する。発行国の港に自由に入港したり引退したりできる\*

手札に入れる\*

## 地元民の抵抗

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

我々はもう海賊を許さない!

親海賊派の総督の港に対して使用する。1d6 > 港の価値なら、総督を除去し海賊を排除する

手札に入れる\*

## 地元民の抵抗

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

我々はもう海賊を許さない!

親海賊派の総督の港に対して使用する。1d6 > 港の価値なら、総督を除去し海賊を排除する

手札に入れる\*

## 地元民の抵抗

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

我々はもう海賊を許さない!

親海賊派の総督の港に対して使用する。1d6 > 港の価値なら、総督を除去し海賊を排除する

手札に入れる\*

## 船酔い

陸はまだか!

すべての海賊が船酔いにかかり、あなたのターンは飛ばされる。カードは手札を満たすまで引く

直ちにプレイ

## 反乱の謀議

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

厄介な反逆者が裏切った!

アクティブな海賊に対して使用する。2d6 > 忠誠度なら反乱が発生する (14.0)

手札に入れる\*

## 反乱の謀議

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

厄介な反逆者が裏切った!

アクティブな海賊に対して使用する。2d6 > 忠誠度なら反乱が発生する (14.0)

手札に入れる\*

## 反乱の謀議

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

厄介な反逆者が裏切った!

アクティブな海賊に対して使用する。2d6 > 忠誠度なら反乱が発生する (14.0)

手札に入れる\*

## 反乱の謀議

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

厄介な反逆者が裏切った!

アクティブな海賊に対して使用する。2d6 > 忠誠度なら反乱が発生する (14.0)

手札に入れる\*

## 反乱の謀議

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

厄介な反逆者が裏切った!

アクティブな海賊に対して使用する。2d6 > 忠誠度なら反乱が発生する (14.0)

手札に入れる\*

## 反乱の謀議

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

厄介な反逆者が裏切った!

アクティブな海賊に対して使用する。2d6 > 忠誠度なら反乱が発生する (14.0)

手札に入れる\*

## 転向した海賊

専用の KC カウンターを使用する

-または-

両方を楽しんでよ...

既に引退した海賊を KC として配置する。戦力 9・速力 3

注: KC は各プレイヤー 1 人まで

手札に入れる

## 海賊の野望

-または-

剣を抜け、船長!

手札に配置可能な海賊があるなら、それを使用してアクティブな海賊と決闘する (15.0)\*

手札に入れる\*

## 海賊の野望

-または-

剣を抜け、船長!

手札に配置可能な海賊があるなら、それを使用してアクティブな海賊と決闘する (15.0)\*

手札に入れる\*

## 海賊の野望

-または-

剣を抜け、船長!

手札に配置可能な海賊があるなら、それを使用してアクティブな海賊と決闘する (15.0)\*

手札に入れる\*

## 海賊の野望

-または-

剣を抜け、船長!

手札に配置可能な海賊があるなら、それを使用してアクティブな海賊と決闘する (15.0)\*

手札に入れる\*

## 海賊の野望

-または-

剣を抜け、船長!

手札に配置可能な海賊があるなら、それを使用してアクティブな海賊と決闘する (15.0)\*

手札に入れる\*

## 壊血病の発生

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

‘この手は、きっと...’

入港中でない任意の海賊に使用できる。乗組員が壊血病にかかる\* 忠誠度を -1、人質は死亡する

手札に入れる\*

## 壊血病の発生

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

‘この手は、きっと...’

入港中でない任意の海賊に使用できる。乗組員が壊血病にかかる\* 忠誠度を -1、人質は死亡する

手札に入れる\*

## 壊血病の発生

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

‘この手は、きっと...’

入港中でない任意の海賊に使用できる。乗組員が壊血病にかかる\* 忠誠度を -1、人質は死亡する

手札に入れる\*

## 壊血病の発生

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

‘この手は、きっと...’

入港中でない任意の海賊に使用できる。乗組員が壊血病にかかる\* 忠誠度を -1、人質は死亡する

手札に入れる\*

## 壊血病の発生

いつでも使用可  
直ちに解決する

-または-

‘この手は、きっと...’

入港中でない任意の海賊に使用できる。乗組員が壊血病にかかる\* 忠誠度を -1、人質は死亡する

手札に入れる\*

## 海賊旗

対象のカードより  
先に解決する

-または-

今日はツイてるぜ...

Cunning を 1 点使用する。使用されたカードを無効化するか、戦利品の横取りの防御に +2 する

手札に入れる\*

## 海賊旗

対象のカードより  
先に解決する

-または-

今日はツイてるぜ...

Cunning を 1 点使用する。使用されたカードを無効化するか、戦利品の横取りの防御に +2 する

手札に入れる\*

## 海賊旗

対象のカードより  
先に解決する

-または-

今日はツイてるぜ...

Cunning を 1 点使用する。使用されたカードを無効化するか、戦利品の横取りの防御に +2 する

手札に入れる\*

## 海賊旗

対象のカードより  
先に解決する

-または-

今日はツイてるぜ...

Cunning を 1 点使用する。使用されたカードを無効化するか、戦利品の横取りの防御に +2 する

手札に入れる\*

## 海上の嵐

まずいな...

D66 を振り、その港のある海上および隣接する航海ボックスを嵐が襲う\* 商船を除去、他は判定

直ちにプレイ

## 海上の嵐

まずいな...

D66 を振り、その港のある海上および隣接する航海ボックスを嵐が襲う\* 商船を除去、他は判定

直ちにプレイ

## 海上の嵐

まずいな...

D66 を振り、その港のある海上および隣接する航海ボックスを嵐が襲う\* 商船を除去、他は判定

直ちにプレイ

## 海上の嵐

まずいな...

D66 を振り、その港のある海上および隣接する航海ボックスを嵐が襲う\* 商船を除去、他は判定

直ちにプレイ

## 海上の嵐

まずいな...

D66 を振り、その港のある海上および隣接する航海ボックスを嵐が襲う\* 商船を除去、他は判定

直ちにプレイ

## 海上の嵐

まずいな...

D66 を振り、その港のある海上および隣接する航海ボックスを嵐が襲う\* 商船を除去、他は判定

直ちにプレイ

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 軍艦を発見

商船を発見/襲撃・港を攻撃した時

-または-

船長! 船だ!

その海上エリアに軍艦がいなければ、プールから軍艦を引いて置く(6.4)。同時に海賊を攻撃できる

手札に入れる\*

## 消耗

-または-

はぁ...また壊れた

入港中でない海賊に対して使用する。速度を 1d6/2 だけ低下させる(切り捨て)

手札に入れる

## 消耗

-または-

はぁ...また壊れた

入港中でない海賊に対して使用する。速度を 1d6/2 だけ低下させる(切り捨て)

手札に入れる

## 消耗

-または-

はぁ...また壊れた

入港中でない海賊に対して使用する。速度を 1d6/2 だけ低下させる(切り捨て)

手札に入れる

## 消耗

-または-

はぁ...また壊れた

入港中でない海賊に対して使用する。速度を 1d6/2 だけ低下させる(切り捨て)

手札に入れる

## 消耗

-または-

はぁ...また壊れた

入港中でない海賊に対して使用する。速度を 1d6/2 だけ低下させる(切り捨て)

手札に入れる

## 消耗

-または-

はぁ...また壊れた

入港中でない海賊に対して使用する。速度を 1d6/2 だけ低下させる (切り捨て)

手札に入れる

## 消耗

-または-

はぁ...また壊れた

入港中でない海賊に対して使用する。速度を 1d6/2 だけ低下させる (切り捨て)

手札に入れる

## 自然災害

‘まるで怪物の咆哮のようだ...’

1d6 を振り出目の港を破壊する。

1: Bermuda

2: St. Augustine

3: Isle de Tortuga

4: Port Royal

5: Port O'Spain

6: Campeche

直ちにプレイ