

マゼラン プレイエド

探検家カード

クリストファー・コロンブス

ボード A, ボード Bとも同じ

フェイズ I(拒否権): カードを表向きに置く。いつでも“拒否権”を使う事が出来る。使用后、コロンブスカードを裏向きにする。

拒否権: 探検家カードに値段を付ける前に使用する。使用した場合、そのカードを探検家カードの山札の一番下に入れる。その後、次の探検家カードをめくる。

フェイズ II フェイズ III: アクションは無い。

フランシスコ・ピサロ

ボード A

フェイズ I,II,III: アクションは無い。

ボード B

フェイズ I,フェイズ II: アクションは無い。

フェイズ III(勝利ポイントの決定): 最終得点計算時に、最後に全てのお金カードを混ぜ1枚ずつお金カードをめくる事が出来る。めくったカードのお金袋の値を足していく。20 ドゥカート以下であれば、勝利ポイントとして換算できる。20 ドゥカートを越えた場合、ピサロのアクションとしてのポイントは0点。いつでも、やめる事が出来る。

フェルディナンド・マゼラン

ボード A(手札のお金カードをマゼランの下に入れる)

フェイズ I,II,III: 落札したマゼランカードを表向きにして手元に置き、手札からお金カードを裏向きにしてマゼランカードの下に1枚入れる。

ボード B(落札に使用したカードをマゼランの下に入れる)

フェイズ I,II,III: 落札したマゼランカードを表向きにして手元に置き、落札に使用したお金カードを表向きにしてマゼランカードの下に1枚入れる。

得点計算時: マゼランの下に入れたカードの王冠ポイントの合計をマゼランカードの枚数に応じて1~3倍にして得点に計算する。

マルコ・ポーロ

ボード A

フェイズ I,II: プレイヤーがお金カードを引いた後、そのマスにある船1隻について3枚までお金カードを手札から捨てて、同じ枚数をお金カードの山札か引き直せる。

フェイズ III: アクションは無い。

ボード B

フェイズ I,II,III: アクションは無い。

ヴァスコ・ダ・ガマ

ボード A

フェイズ I, II, III: 落札後、直ちにフェイズ数分(フェイズ2なら2枚)のお金カードの山札から引く事が出来る。

ボード B

フェイズ I,II,III: 右側、左側どちらかに置く。右側: 直ちにお金カードを山札からフェイズ数分(フェイズ2なら2枚)引く事が出来る。左側: アクションは無い。

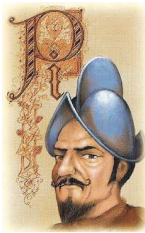
ジェームス・クック

ボード A

フェイズ I,II,III: 手札に残っているお金カードを全て表向きにして、場に晒す。ヴァスコ・ダ・ガマで手に入れたカードが合った場合、それも場に晒す。フェイズ終了時、表になっているカードを全て回収し手札とする。

ボード B

フェイズ I,II,III: 左隣のプレイヤーから落札したプレイヤーのお金カードを1枚引き、表向きにして捨て札とする。



ゲームの進行 [3 フェイズ (I,II,III) 実施する]

1. 探検家カードをめくり、競りを行う。
 - フェイズ I では、全ての探検者カードに入札を行える。
 - フェイズ II では、フェイズ I で少なくとも1枚同じ探検家カードを落札したプレイヤーのみ、入札を行える。
 - フェイズ III では、フェイズ II で少なくとも1枚同じ探検家カードを落札したプレイヤーのみ、入札を行える。
2. 落札者はボード上の落札カードにあった箇所船を1つ配置する(フェイズ I)。
もしくは、移動させる(フェイズ II or III)。
3. 1,2 をそのフェイズの全ての落札者カードが落札されるまで行う。
4. 全てのプレイヤーはお金カードを山札より基本2枚受け取る。
5. 次のフェイズを開始する。

得点計算

フェイズ III 終了後、以下の通り得点計算を行う。

- プレイヤーの船のいるマスの王冠の数字をそれぞれ足す。
- 手札に残っている全てのお金カードの王冠の数の数字を足す。

2隻使って、それぞれポイントチャート上で示し最も点数の高い人が勝ち。同率の場合は、それぞれ勝利。

マゼラン プレイエド

探検家カード

クリストファー・コロンブス

ボード A, ボード B とも同じ

フェイズ I(拒否権): カードを表向きに置く。いつでも“拒否権”を使う事が出来る。使用后、コロンブスカードを裏向きにする。

拒否権: 探検家カードに値段を付ける前に使用する。使用した場合、そのカードを探検家カードの山札の一番下に入れる。その後、次の探検家カードをめくる。

フェイズ II フェイズ III: アクションは無い。

フランシスコ・ピサロ

ボード A

フェイズ I,II,III: アクションは無い。

ボード B

フェイズ I,フェイズ II: アクションは無い。

フェイズ III(勝利ポイントの決定): 最終得点計算時に、最後に全てのお金カードを混ぜ1枚ずつお金カードをめくる事が出来る。めくったカードのお金袋の値を足していく。20 ドゥカート以下であれば、勝利ポイントとして換算できる。20 ドゥカートを越えた場合、ピサロのアクションとしてのポイントは0点。いつでも、やめる事が出来る。

フェルディナンド・マゼラン

ボード A(手札のお金カードをマゼランの下に入れる)

フェイズ I,II,III: 落札したマゼランカードを表向きにして手元に置き、手札からお金カードを裏向きにしてマゼランカードの下に1枚入れる。

ボード B(落札に使用したカードをマゼランの下に入れる)

フェイズ I,II,III: 落札したマゼランカードを表向きにして手元に置き、落札に使用したお金カードを表向きにしてマゼランカードの下に1枚入れる。

得点計算時: マゼランの下に入れたカードの王冠ポイントの合計をマゼランカードの枚数に応じて1~3倍にして得点に計算する。

マルコ・ポーロ

ボード A

フェイズ I,II: プレイヤーがお金カードを引いた後、そのマスにある船1隻について3枚までお金カードを手札から捨てて、同じ枚数をお金カードの山札か引き直せる。

フェイズ III: アクションは無い。

ボード B

フェイズ I,II,III: アクションは無い。

ヴァスコ・ダ・ガマ

ボード A

フェイズ I, II, III: 落札後、直ちにフェイズ数分(フェイズ2なら2枚)のお金カードの山札から引く事が出来る。

ボード B

フェイズ I,II,III: 右側、左側どちらかに置く。右側: 直ちにお金カードを山札からフェイズ数分(フェイズ2なら2枚)引く事が出来る。左側: アクションは無い。

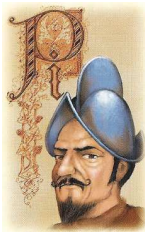
ジェームス・クック

ボード A

フェイズ I,II,III: 手札に残っているお金カードを全て表向きにして、場に晒す。ヴァスコ・ダ・ガマで手に入れたカードが合った場合、それも場に晒す。フェイズ終了時、表になっているカードを全て回収し手札とする。

ボード B

フェイズ I,II,III: 左隣のプレイヤーから落札したプレイヤーのお金カードを1枚引き、表向きにして捨て札とする。



ゲームの進行 [3 フェイズ (I,II,III) 実施する]

1. 探検家カードをめくり、競りを行う。
 - フェイズ I では、全ての探検者カードに入札を行える。
 - フェイズ II では、フェイズ I で少なくとも1枚同じ探検家カードを落札したプレイヤーのみ、入札を行える。
 - フェイズ III では、フェイズ II で少なくとも1枚同じ探検家カードを落札したプレイヤーのみ、入札を行える。
2. 落札者はボード上の落札カードにあった箇所船を1つ配置する(フェイズ I)。もしくは、移動させる(フェイズ II or III)。
3. 1,2 をそのフェイズの全ての落札者カードが落札されるまで行う。
4. 全てのプレイヤーはお金カードを山札より基本2枚受け取る。
5. 次のフェイズを開始する。

得点計算

フェイズ III 終了後、以下の通り得点計算を行う。

- プレイヤーの船のいるマスの王冠の数字をそれぞれ足す。
- 手札に残っている全てのお金カードの王冠の数の数字を足す。

2隻使って、それぞれポイントチャート上で示し最も点数の高い人が勝ち。同率の場合は、それぞれ勝利。