

## 探検表 (4.0)

1d6を振る：

レベル0		レベル1		レベル2		レベル3		レベル4	
0	モスキート	0	モスキート	0	—	0	—	0	町
1	モスキート	1	—	1	—	1	町	1	都市
2	モスキート	2	村	2	町	2	町	2	都市
3	—	3	村	3	町	3	都市	3	都市
4	村	4	町	4	町	4	都市	4	帝国*
5	村	5	町	5	町	5	都市	5	帝国*
6	村	6	町	6	都市	6	都市	6	帝国*

－1 もしもスペース内に「－1」修正が記載されると

＋1 もしも「インディオの待ち伏せ」がプレイされたら

＋隣接する文明の修正（チャートを参照）

(\*) ゲームで帝国を発見する最初の人についての一度のみの5 VP褒賞

## 隣接する文明 修正 (4.112)

スペースのレベルでの発見…					
最大の 隣接文明：	0	1	2	3	4
なし	0	－4	X	X	X
村	0	0	－3	－3	X
町	0	0	0	－1	－3
都市	0	0	0	0	0

## 外交表 (5.16)

2d6を振る：

5 以下	敵性
6、7	変更なし
8～9	食料ポイント 選択：黄金又はアセット・カード もしも敵性であると中立になる
10	食料ポイント 選択：黄金のサイ振り（＋1 修正） 又はアセット・カード。もしも敵性 であると中立になる
11～14	同盟（都市のみ）。食料ポイント 選択：黄金のサイ振り（＋1 修正） 又はアセット・カード。 敵性町は中立になる
15+	11～14と同じ。プラスして： 皇帝が存在すると捕獲される。 もしも選択したら、黄金のサイ振り に＋2 修正

＋外交評価値

－3 敵性

－2 異なるプレイヤーと同盟

－1 帝国都市

＋1 カード修正

## 外交黄金表 (5.1)

1d6を振る：

	町	都市
0 以下	0	0
1	0	1
2	1	2
3	2	4
4	3	6
5	4	8
6	6	10
7	8	12
8 +	10	15

－1 このターンの以前に振った黄金  
のサイ振り毎に (5.161)

＋1 捕虜の皇帝を保持（帝国）

－2 このターンの略奪されていたら

＋1 帝国都市又は首都

＋カード修正

## 戦闘結果表 (6.0)

2d6を振る：

	戦闘値												
	2	4	6	8	12	16	20	24	30	36	42	50	60+
2												M	M
3										M	M	M	1
4								M	M	M	M	1	1
5						M	M	M	1	1	1	1	1
6				M	M	M	1	1	1	1	1	1	1
7			M	M	M	1	1	1	1	1	1	1	2
8		M	M	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
9	M	M	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
10	M	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3
11	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
12	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
13+	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

+1 もしも部隊が砲兵を有すると(6.222)

+指揮官の戦闘評価値(6.221)

—1 2士気命中

—2 3又は4士気命中

- 結果＝損失の数。命中を受けているプレイヤー諸氏は、どのユニットが損失を受けるか選択する。  
M＝スペイン遠征隊への士気命中、インディオ部隊に効果なし。
- 各戦闘ラウンドに、各ユニットがそのラウンドに1損失を受けるまで、二回目の損失を受けることは不可。
- 戦闘の連続ラウンドで、同じユニットが各ラウンドに損失を受けることができる。
- スペイン人と同盟インディオを含む戦闘では、インディオ・ユニットが最初の損失を受けなければならない。2番目の損失は、スペイン人ユニットでなければならない等、交互に行う。
- スペイン人ユニットは、最初の損失によって裏返され、2番目によって除去される。裏返しの影響はない。生き残りのスペイン人ユニットは、戦闘の終了時に戻される。
- 1損失を受けるインディオ・ユニットは、裏面を持つと裏返され、さもなければ除去される。決して元に戻されない。
- 各戦闘後に指揮官の死傷についてサイを振る(9.10負傷:11.12死亡)

### 徴兵コスト (15.1)

ユニット・タイプ	コスト
徒歩	2
大砲	3
乗馬	4

プレイヤー毎、ターン毎に最大3乗馬ユニット。

### インディオ・ユニット (12.3)

町 1ユニット(インディオの蜂起のみ)

都市 2ユニット

帝国都市又は首都 3ユニット

未発見スペース内の待ち伏せ 2ユニット

インディオの蜂起: +1 このターンの略奪の試み

+2 もしも略奪済であると(12.341)

### 資金表 (15.1)

1d6を振る:

	初期セットアップ	増援
1以下	12	6
2	13	7
3	14	7
4	16	8
5	18	9
6	20	10
7+	22	12

+総督の支持修正(記録欄から)

最大借金＝表から出されたものと同量

### 総督の貢物表 (11.4)

2d6を振る:

2	総督は小規模な貢物に侮辱されたと感じる。あなたの指標を1だけ減少させる。
3～4	総督は丁寧に貢物を受け取るが、感銘は受けない。変化なし。
5～7	総督はあなたの貢物を好意を持って見る。あなたの指標を1だけ増加させる。
8～10	総督はあなたの気前の良い貢物を評価する。あなたの指標を2だけ増加させる。
11+	総督はあなたの見事な貢物に感嘆する。あなたの指標を3だけ増加させる。

+1 初期の3の上に各3ポイントの貢物

### 略奪黄金表(7.21)

1d6を振る:

サイの目	町	都市	帝国都市	帝国首都
0以下	0	0	0	0
1	0	2	6	8
2	2	8	12	15
3	4	12	15	20
4	8	15	25	30
5	10	20	25	35
6	10	30	35	45
7+	10	30	40	60

+1 帝国都市／首都 もしも捕虜皇帝を保持すると。

+1 人質カード

−1 このターンの同じ都市に対する各略奪の試み(7.211)

### 略奪枯渴表(7.24)

2d6を振る:

サイの目	町	都市	帝国都市／首都
4以下	P	P	P
5	P	P	—
6〜8	P	—	—
9+	—	—	—

−1 同じターンの各追加の略奪の試み

### 士気チェック表(9.12)

1d6を振る:

0以下	1+M
1	1+M
2	M
3	M
4	M
5+	—

−1でマークされたスペース、砂漠(D)、雨林(R)スペース内で飢餓のサイ振りについて

−1 全てのマラリアのサイ振り

+1 マラリア(のみ)が振られる際に「医師」がプレイされる。

+2 マラリア(のみ)が振られる際に「薬用樹皮」がプレイされる。

もしも生存フェイズに食料を持たないか、又は(標準ゲーム)スペース内にモスキート・マーカーを持つスペース内か又は砂漠或いは雨林スペース内で移動を終了したら、サイを振らなければならない。

Mー遠征隊は士気命中を受ける。

もしもすでに4命中を持つと、代わりに1ユニットを失う。1ー1ユニットを失い(プレイヤーの選択)、1士気命中を被る。

ユニットの損失は、総督の指標を減少させる。

### 回復表(9.2)

2d6を振る:

3以下	回復は失敗し、士気阻喪が蔓延する。 1士気命中を加える。
4	変化なし。
5〜6	1士気命中を取り去る。
7〜9	2士気命中を取り去る。
10+	全ての士気命中を取り去る。

+ 1人のコンキスタドールの回復値。

−1 スペース内にモスキート・マーカーがあると

+1 このイムパルスにこの遠征隊のために黄金を分割したら

+1 追加の食料ポイントを消費したら

−2 「不穩兵士」カードがプレイされたら。

### ランダム・イヴェント表(20.0)

2d6を振る:

サイの目	
2、3	<b>総督が在任中に死亡する</b> [Governor dies in office] 各プレイヤーの総督の指標は、0の方向へ1ボックス移動させる。もしもすでに0であると、影響なし。
4	<b>天然痘</b> [Smallpox] 1枚のマップを無作為に選択する。マップ上の各インディオ・ユニットについてサイを1つ振る(皇帝を含む)。1又は2のサイの目で、ユニットは除去される。
5、6	<b>伝説の移動</b> [Legend moves] マップ上で1枚の伝説マーカーを無作為に選択し、それを取り去る(19.22)。もしもマップ上に伝説が存在しなければ、新たな伝説を置く(19.21)。もしも伝説ルールを使用していなければ、影響なし。
7	<b>向かい風</b> [Adverse Winds] 海上移動は、3ボックスまでできる(その移動を終了する陸上ボックスを含む)。
8、9	<b>新たな伝説</b> [New Legend] マップ上に新たな伝説カードを置く(19.21)。もしも伝説を使用していなければ、イヴェントはない。
10+	<b>嵐</b> [Storm] 海上の遠征隊は、直ちに最寄りの港に戻らなければならない。

## 伝説発見表 (19.4)

2d6を振る:

	アマゾン、ミシシッピ	若返りの泉	7つの都市	エル・ドラード	プレスター・ジョン
2	X	X	X	X	X
3～5	A/0 VP	A/0 VP	A/0 VP	A/0 VP	A/0 VP
6～9	B/5 VP	—	—	—	—
10	C/60 VP	D/ 5 VP	F/ 5 VP	H/ 5 VP	H/ 5 VP
11、12	C/60 VP	E/60 VP	G/60 VP	I/60 VP	K/60 VP

—＝何も発見されない。プレイからマーカーを取り去る。再びプレイできる。

X＝遠征隊指揮官はアクシデントで死亡する(6.45)。マーカーをその場に残す。

A＝遠征隊が厳しいアクシデントに遭遇する。1d6を振る。:

1～3: 遠征隊は、破滅的運命に遭遇する。コンキスタドールと全ユニットが除去される。

4～6: 遠征隊は一定期間荒野の中で道に迷うが、帰り道を発見する。ターンの残りについて遠征隊をプレイから取り去る。

次いで、プレイヤーの選択でパナマ又はクーバに復帰する。

アマゾンとミシシッピについては、このサイの目から1を差し引く(すなわち、より致命的なアクシデントが発生し易い)。

マーカーをその場に残す。

B. 遠征隊は大河川を発見するが、それを遡ることができない。マーカーはその場に留まる。後に移動しない。遠征隊は、ゲーム・ターンの残りについて再び活性化できない。各プレイヤーは、ゲーム毎に一度、このイベントについて5VPを獲得できる。

C. 遠征隊は、大河川の全長を下る。プレイから遠征隊を取り去り、次のターンの開始時にパナマ又はサンティアゴ・デ・クーバのどちらか近い方へ復帰する。

D. 「若返りの泉」が温かく心地よい鉱泉であることが判明する。後の世代は、その治療的な特性のためにそこを訪問する。コンキスタドールは感銘を受けない。プレイからマーカーを永久に取り去る。

E. その水が若返りに著しく効果がある温泉が発見される。スペイン人は、若返りの泉として宣言する。遠征隊上のいかなる士気命中も取り去られる。プレイからマーカーを永久に取り去る。

F. 遠征隊は、いくつかのプエブロ・インディオの共同体と広大な(「グランド」)渓谷を発見する。これらは、後の人類学者や地質学者の大きな興味をもたらすが、コンキスタドールに大した関心はない。マーカーをプレイから永久に取り去る。

G. 遠征隊は、金箔が貼られた寺院を発見し、シボラの都市と宣言する。マーカーをプレイから永久に取り去る。

H. 遠征隊は、少量の金細工工芸品を沿岸に持つ湖を発見する。マーカーをプレイから永久に取り去る。

I. 遠征隊は、水面下にミステリアスな黄金を蓄えた湖を発見する。エル・ドラードの場所である。マーカーをプレイから永久に取り去る。

J. 遠征隊は、2人のクリスチャン捕虜を保持している地方首長を発見して解放する。マーカーをプレイから永久に取り去る。

K. 遠征隊は、キリスト教を実践している地方首長を発見する。指揮官は、これが伝説のプレスター・ジョンであることを宣言する。マーカーをプレイから永久に取り去る。VPの得点に加えて、1インディオ・ユニットを遠征隊に加える(現地志願者)。