

The Conquistadors

The Spanish Conquest
of the Americas 1518-1548

Rulebook

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次 [TABLE OF CONTENTS]

基本ゲーム・ルール [BASIC GAME RULES]

1.0 ゲームの構成 [GAME COMPONENTS]	3
1.1 マップ [Maps]	3
1.2 競技用コマ [Playing Pieces]	3
1.3 カード [Cards]	4
1.4 遠征隊 [Expeditions]	5
1.5 サイ振りと神の手 [Die Rolls and Mano de Dios]	5
2.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]	5
2.1 戦略カード [Strategy Cards]	6
2.2 コンキスタドル・カード [Conquistador Cards]	6
2.3 遠征隊の活性化 [Expedition Activation]	6
2.4 インプルス・ラウンドの終了 [End of Impulse Rounds]	7
3.0 移動 [MOVEMENT]	7
3.1 移動の手順 [Movement Procedure]	7
3.2 海上移動 [Sea Movement]	7
4.0 探検 [DISCOVERY]	7
4.1 探検の手順 [Discovery Procedure]	7
5.0 外交 [DIPLOMACY]	8
5.1 外交の手順 [Diplomacy Procedure]	8
5.2 同盟 [Alliance]	9
6.0 戦闘 [COMBAT]	9
6.1 戦闘アクション [Combat Actions]	9
6.2 戦闘解決 [Combat Resolution]	10
6.3 戦闘結果 [Combat Results]	10
6.4 指揮官の死傷と補充 [Leader Casualties and Replacement]	11
6.5 戦闘後退却 [Retreat after Combat]	11
7.0 略奪 [PLUNDER]	12
7.1 略奪の要件 [Plunder Requirements]	12
7.2 略奪の手順 [Plunder Procedure]	12
8.0 生存 [SUSTINANCE]	12
8.1 食料 [Food]	12
8.2 飢餓 [Starvation]	13
9.0 士気と回復 [MORALE AND RALLY]	13
9.1 士気命中 [Morale Hits]	13
9.2 回復 [Rally]	13
10.0 黄金と勝利ポイント [GOLD AND VICTORY POINTS]	13
10.1 黄金ポイント [Gold Points]	13
10.2 基本ゲームの黄金 [Basic Game Gold]	13
11.0 総督 [THE GOVERNOR]	14
11.1 総督の指標 [Governor Index]	14
11.2 逮捕令状 [Arrest Warrants]	14
11.3 黄金の貢物 [Gifts of Gold]	14

12.0 インディオ部隊、都市、帝国 [INDIAN FORCES, CITIES AND EMPIRES]	15
12.1 都市 [Cities]	15
12.2 帝国 [Empires]	15
12.3 インディオ部隊 [Indian Forces]	15

13.0 勝利 [VICTORY]	16
13.1 勝利ポイントの得点 [Victory Point Awards]	16
13.2 勝利判定フェイズ [Victory Determination Phase]	16

14.0 基本ゲーム・シナリオ [BASIC GAME SCENARIO]	16
14.1 基本ゲームの開始ユニットとカード [Basic Game Starting Units and Cards]	16
14.2 基本ゲームのセットアップ [Basic Game Setup]	17
14.3 基本ゲームの増援 [Basic Game Reinforcements]	17
14.4 基本ゲームの勝利 [Basic Game Victory]	17

標準ゲーム・ルール [STANDARD GAME RULES]

15.0 徴兵 [RECRUITING]	17
15.1 徴兵の手順 [Recruiting Procedure]	17

16.0 ペソと負債 [PESOS AND DEBT]	18
16.1 ペソ [Pesos]	18
16.2 負債 [Debt]	18

17.0 標準ゲームの戦闘 [STANDARD GAME COMBAT]	18
17.1 戦闘における乗馬ユニット [Horse Units in Combat]	18
17.2 奇襲衝撃攻撃 [Sudden Shock Attack]	18

18.0 黄金の分配 [DIVISION OF GOLD]	19
19.0 伝説 [LEGENDS]	19
19.1 伝説マーカー [Legend Markers]	19
19.2 伝説とランダム・イベント [Legends and Random Events]	19
19.3 伝説カード [Legend Cards]	20
19.4 伝説の探検 [Discovery of Legends]	20

20.0 ランダム・イベント [RANDOM EVENTS]	20
21.0 マラリア [MALARIA]	20
22.0 標準ゲームのシナリオ [STANDARD GAME SCENARIO]	20
22.1 初期セットアップ [Initial Setup]	21
22.2 ユニットの購入 [Purchasing Units]	21
22.3 標準ゲームの増援 [Standard Game Reinforcements]	21
22.4 標準ゲームの勝利 [Standard Game Victory]	21

23.0 ソリテア・ルール [SOLITAIRE RULES]	21
23.1 ソリテアのセットアップ [Solitaire Setup]	21
23.2 ソリテアのプレイ・シーケンス [Solitaire Sequence of Play]	22
23.3 ソリテアのカード・プレイ [Solitaire Card Play]	22
23.4 ソリテアの勝利 [Solitaire Victory]	22

CREDITS	23
参考文献	23
デザイン・ノート	23

The Conquistadors は、16 世紀中の中央と南アメリカ（「東インド諸島」）の征服ゲームです。各プレイヤーはアメリカの黄金略奪を試みるため、コンキスタドル（征服者）の陣営を指揮します。

The Conquistadors の目標は、より多くの勝利ポイントを得点することです。

勝利ポイントは、主に都市や町を支配することで黄金を集め、地利的な目標を探検し、植民地総督の支持を得ることで得点されます。

The Conquistadors は、移動、カード・プレイ、探検、外交、戦闘、略奪の不可欠なメカニクスを導入する基本ゲーム、より詳細で、より選択肢が多く、長時間のプレイを加える標準ゲームから構成されます。全てのプレイヤーが基本ゲームで開始することを推奨します。ソリテアー・プレイのための特別ルールセットもあります。



基本ゲーム・ルール [BASIC GAME RULES]

1.0 ゲームの構成品 [GAME COMPONENTS]

1.1 マップ [Maps]

1.11 2枚のマップシートがあります。北マップは、中央アメリカと周辺地域を含みます。南マップは、南アメリカの一部を扱います。これら2枚のマップシートは、テーブルの上で如何様にも広げることができ、並べ方や端の方向は自由です。マップシート上のスペースは、競技用コマの位置や移動を司ります。

1.12 2枚のマップは、パナマ [Panama] スペースを通して連結します。各マップ上にパナマ・スペースがあります。これら2つのスペースは個別で、ユニットはこれらの間を陸上によって移動できます。

1.13 標準の陸上スペースは、5つの「レベル」の役割を持ち、レベル0からレベル4です。レベルはスペース内のカラー・コードと数字によって識別されます。先住（「インディオ」）文明は、村、町、都市、皇帝から構成され、競技用コマによってあらわされ、これらのスペース内で探検され得ます。

デザイン・ノート：「*The Conquistadors*」は、1500年代のスペイン人冒険者の視点から描くことを試みます。したがって、ゲームは「アメリカ先住人」やその他の現代用語の代わりに「インディオ」を用います。

1.14 標準の陸上スペースに加えて、いくつかの特殊タイプのスペースがあります。

1.141 数字を持たない全ての青スペースは海上スペースで、海上移動 (3.2) によってのみ進入できます。南マップ上の海上スペースの

多くは、「Mar del Sur」と表記されます。ゲームの最初の2ターンにこれらへ移動することに対するルールがあります (3.26)。

1.142 砂漠 [Desert] (「D」) 又は雨林 [Rain Forest] (「R」) と表記されたスペースは、決して文明を含みませんが、他の目標を獲得するために移動で通過できます。

1.143 伝説 [Legend] スペース (「L」) は、伝説マーカーの配置に使用されます (選択ルール 19.0)。

1.144 いくつかのスペースは、「-1」でマークされます。この修正は、これらのスペース内に移動している部隊についての探検のサイ振り (4.111) と士気のサイ振り (9.121) に影響します。

1.145 サンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] とパナマ [Panama] は、セットアップのために使用される特殊スペースです。探検はこれらのスペース内で発生せず、カードはこれらの中へ移動している部隊に対してプレイできません。

デザイン・ノート：高いレベルのスペースは、インディオの町や都市が発展した高地をあらわします。最高に発展したインディオ文明は、高い土地で見られました。「-1」スペースは、モスキートやマリアの高い発生率をあらわします。

1.15 総督の支持記録欄は、各プレイヤーについて1枚のマーカーを持ち、植民地の総督（非プレイヤー）とプレイヤー陣営との信頼関係を示しています。各マーカーは、中央 (0) スペース内で開始し、プレイ中に右側（良好）又は左側（悪化）へ移されます (11.1)。

1.16 イムバルス記録欄は、ゲーム各ターン中の時間の経過を記録するために使用されます。

1.17 記録欄は、各プレイヤーが使用可能な資金（ペソ）、負債。恒久勝利ポイントを記録するために使用されます。各プレイヤーは、この記録欄上で使用するために1セットのマーカーを受け取ります。各マップ上には1つの記録欄があり、各プレイヤーは最も便利なそれを使用できます。

1.2 競技用コマ [Playing Pieces]

型抜き競技用コマは、指揮官個人（コンキスタドル）、武装兵士の一団（ユニット）、インディオ文明マーカー、その他の情報マーカーを含みます。以下の競技用コマの概要は、多くのゲーム概念も概説します。

1.21 コンキスタドル・コマは指揮官個人をあらわし、名称によって識別されます。各コンキスタドルは、通常はマップ上に置かれる競技用コマとカード又は「遠征隊」[「Expedition」] (1.4) を持ちます。カードはマップの脇に置かれ、遠征隊ユニットについての待機エリアとして機能します。コンキスタドルは、シナリオの指示に従って、開始時にマップにあるか又はプレイ中に到着します。あるプレイヤーの「陣営」[「faction」] は、その支配下にある遠征隊のセットです。

デザイン・ノート：原則的に、武装したスペイン人は皆「コンキスタドル」でしたが、この用語を指揮官（「キャプテン」）に割当てました。ゲーム内のコンキスタドルは、征服の時代の最重要なキャプテンの全てを含みます。

1.22 スペイン人戦闘ユニットには3つのタイプがあり、絵によって識別されます。：徒歩、乗馬、大砲。スペイン人戦闘ユニットは、直接マップ上に置かれず、コンキスタドルによって指揮される遠征隊内に存在します。新たな戦闘ユニットは、コンキスタドルと共にゲームに到着します。

1.23 インディオ部隊は、戦闘ユニットによってあらわされます。スペイン人と異なり、これらは異なるタイプを持ちません。プレイの開始時、全てのインディオ・ユニットを容器内に入れ、要求されたときに引くことができます (12.34)。スペイン人に対して闘っているインディオ・ユニットは、直接マップ上に置かれます。スペイン

人と同盟したユニットは、遠征隊内に置かれます。インディオ・ユニットは、様々な戦士の姿で描写され、ゲーム目的のために全ての陣営を識別します。

1.231 インディオ・ユニットの戦闘値は、大きく異なります。いくつかのインディオ・ユニットは、両面刷です。もしもこのようなユニットが損失を被ると、裏面に返されます。裏面印刷を持たないユニット又はすでにその減少面にあるユニットが損失を被ると、除去されます。

デザイン・ノート：この時代のスペイン人徒歩ユニットは、主に剣で武装していました。少数の兵士は、クロスボウ又はアーキバスのような初期の様々なマスケット銃を携行しました。インディオ部隊は、棍棒、槍、弓矢、特殊な武器を使用しました。スペイン人部隊は、正規兵の軍事ユニットではなく、武装した冒険者たちの集団でした。ただし、大部分は元兵士だったので、遠征隊は軍事的規律を保っていました。各スペイン人徒歩コマは約 25～50 名、各乗馬ユニットは約 5～10 頭の乗馬兵をあらわします。インディオ・ユニットは、数千人の戦士をあらわします。これらの全ての戦いにおけるインディオの数は、推測の計算で明らかに誇張されており、当時その土地の戦場で補給可能だった部隊規模を基準に推測を行いました。大量のインディオによる数的優位性は、スペイン人の指揮統率、訓練、兵器によって相殺されました。

1.24 インディオ文明マーカー（村、町、都市）は、それらが探検されるに連れてマップ上に置かれます（4.15）。これらは、両面を持ちます。中立と敵性です。中立は全てのスペイン人に対して中立を意味し、敵性は全てに敵性を意味します。村、町、都市は、常に初期には中立で、ゲーム活動の結果として敵性になります。都市については、3 番目の可能性があり、特定プレイヤー陣営の同盟（5.2）となり得ます。この場合、標準の都市マーカーがそのプレイヤーの同盟都市マーカーの 1 つに置き換えられます。

1.25 いくつかのインディオ帝国のセットがあり、プレイ中に探検される可能性がある大規模なインディオ文明をあらわしています（12.2）。各帝国は、皇帝、首都、2 つの追加都市から構成されます。

デザイン・ノート：帝国はメキシコ（「アステカ」）やインカのような文明をあらわします。コンキスタドールはこれから大量の黄金を獲得し、激しい抵抗も経験しました。帝国は歴史的な位置又はどこかの場所でプレイに現れ、スペイン人と同様にあなたには分かりません。

1.26 食料と黄金のマーカーは、遠征隊によって獲得し運搬される重要なアセットをあらわします。

1.261 黄金のコマは、外交（5.0）又は略奪（7.0）によってインディオ文明から獲得されます。これらは、勝利ポイント（10.2、18.0）又はペソ（16.1）に変換されるまで、遠征隊によって運搬されます。

1.262 食料マーカーは、外交を通して獲得され、次いで遠征隊が飢餓を避けるために消費されるまで運搬されます（8.0）。各遠征隊は、最大で同時に 3 食料マーカーを運搬できます。

1.27 他のいくつかのタイプのマーカーは、ユニット又はマップ・スペースの情報を記録するために使用されます。

1.271 士気命中マーカー（「1」～「4」）は、遠征隊の士気を管理するために使用されます。遠征隊は、戦闘、食料の不足、マラリアの結果として士気命中を被ります。

1.272 探検済 [Discovered] マーカーは、すでに探検されて町／都市／村が発見されなかったスペースをマークするために使用されます。

1.273 探検の成功がない活動は、モスキートを配置する結果になり得ます。

これは、スペース内の部隊にマラリアをもたらします（標準ゲームのみ）。

1.274 略奪済 [Plundered Out] マーカーは、スペース内の全ての黄金が略奪され、そのスペースが再び略奪され得ないことを示します。

1.275 略奪 [Plunder] 1／略奪 2 と外交 [Diplomacy] 1／外交 2 のマーカーは、現行ゲーム・ターンに当該スペース内で行われた略奪又は外交アクションを記録するために使用されます。これらのマーカーの 2 枚は、3 又は 4 の値を示すために一緒に使用できます。

1.276 伝説 [Legend] マーカーは、伝説的な場所や民が流布された場所をあらわすためマップ上に置かれます（19.0）。

1.28 各プレイヤーは、固有の色を持つ以下のマーカー・セットを受け取ります。:

- ・記録欄上で使用されるペソ [Pesos] マーカーは、プレイヤーが部隊を創出するために使用可能な資金等をあらわします。
- ・負債 [Debt] マーカー（標準ゲームのみ）も、初期セットアップ中又は徴兵アクションのどちらかで、陣営の借金を記録するために記録欄上で使用されます。借金は返済されなければならず、さもなければプレイヤーは勝利罰則を被ります。
- ・勝利ポイント [Victory Point] マーカーは、その陣営によって得点された恒久勝利ポイント (VPs) をあらわします。
- ・同盟都市 [Allied City] マーカーは、外交を通してプレイヤーと同盟した都市をあらわすためにマップ上で使用されます（5.0）。

1.281 ペソ、負債、恒久勝利ポイント・マーカーは、「X1」、「X10」、「X100」の値を持ちます。これらと一緒にして、大きな数値をあらわすために使用できます。例えば、記録欄上で 123 の値をあらわすため、「×100」マーカーを 1 のスペースに、「×10」マーカーを 2 のスペースに、「×1」マーカーを 3 のスペースに置きます。

1.29 イムパルス [Impulse] マーカーとイムパルス記録欄は、各ターンの現行イムパルスを管理するために使用されます。

1.3 カード [Cards]

1.31 ゲームに用意されたカードは、以下のタイプに分類されます。これらは、プレイの前にタイプ毎にソートしなければなりません。

- ・戦略カード [Strategy cards] (110 枚) は、プレイヤーが多数のゲーム・アクションを行うことを認めます。
- ・アセット・カード [Asset cards] (26 枚) は、インディオ文明との外交で獲得し、プレイヤー諸氏に有益な支援を与えます（5.0）。
- ・コンキスタドール・カード [Conquistador cards] (20 枚) は、コンキスタドールによって指揮されたユニットのグループ（「遠征隊」）を保持するために使用されます。

1.32 各プレイヤーは、戦略カードを手札に持ち（同時に 8 枚まで）、ゲーム・アクションを行うために使用します（2.1）。

1.33 コンキスタドール・カードは、遠征隊の部隊を保持するために使用されます（1.4）。何枚かのコンキスタドール・カードは、シナリオの指示のごとく、プレイの前又は初期ゲーム・ターン中に提供されます（14.1、22.1）。

1.331 各コンキスタドール・カードは、その名称と 3 つの評価値を記述します。

戦闘評価値：戦闘で使用します。

外交評価値：外交アクションで使用します。

回復評価値：回復アクションで使用します。

1.332 もしも他者が死傷したら補充としてのみゲームに登場する5枚のコンキスタドル・カードがあります (6.4)。これらは、それぞれのカード上に (「REPL」) と特記されて識別されます。

1.34 アセット・カードは、遠征隊への人々又はアイテムの数値をあらわします (例えば、通訳)。これらは、プレイ中に獲得され (5.15)、特定の遠征隊に付属します。付属は、遠征隊の下にアセット・カードの一部を置くことで示されるため、カードは部分的に覆われます。
(例外: *Mano de Dios* (神の手) カード (1.53) は、遠征隊に付属させません。) アセット・カードは、プレイヤーの戦略カード手札枚数限度に対して決してカウントしません。

1.35 シナリオの指示に従って、戦略カードはコンキスタドル・カードの何枚かと一緒に、戦略カード・デッキとして知られる1組のデッキ内にシャッフルされます (14.3, 22.3)。アセット・カードは、常に異なるデッキ内に保持されます。戦略デッキから捨て札されるに連れて、南マップ上にこれらのデッキのためのスペースがあります。

1.4 遠征隊 [Expeditions]

コンキスタドル指揮下のユニットのグループは、遠征隊と呼ばれます。遠征隊は、コンキスタドルのコマによってマップ上と、そのカードと戦闘ユニット・カウンターによってマップ外にあらわされます。

1.41 コンキスタドルがプレイに登場するとき (2.2)、そのカードは所有しているプレイヤーの正面に向けて置かれます。その遠征隊に所属しているユニットとマーカーは、コンキスタドルのカード上に並べられます。コンキスタドルは、遠征隊の「司令官」と呼ばれます。

1.42 遠征隊は、最大で10スペイン人戦闘ユニットを含むことができます。インディオ部隊は、この限度に対してカウントしません。遠征隊は、いかなる数のインディオ・ユニットも持つことができます。

1.421 一定のゲーム・イベントを通して、プレイヤーは自軍遠征隊がすでに一杯であるとき追加のユニットを獲得するかもしれませんが、おそらく優れたユニットのために新たな場所を確保するため、自身の選択でユニット (たち) を除去できます。 (例えば、乗馬ユニットのために徒歩ユニットを除去できます)。

1.43 加えて、遠征隊は、いかなる数の他のコンキスタドルも含むことができます。これらの最大2人が追加ユニットを自身に付属させることができます。これらのユニットは、他のコンキスタドルのカード上で維持されます。

プレイの例: コルテス [Cortes] は、10戦闘ユニットを指揮する遠征隊を持ちます。彼の遠征隊は、アルバラード [Alvarado] とオルダス [Ordaz] も含みます。アルバラードとオルダスのコマは、コルテスのカード上に居座ります。アルバラードとオルダスは、それぞれ5ユニットを持ち、それぞれのカード上に居座ります。この全体のヒエラルキーは、1つの遠征隊として移動できます。コルテスの遠征隊は、どちらもいかなる部隊も持たないベラスケス・デ・レオン [Velazquez de Leon] とオリド [Olid] も含みます。そのコマは、コルテスのカード上に居座り、その遠征隊と共に移動します。

1.5 サイ振りと神の手 [Die Rolls and Mano de Dios]

多数のゲーム・アクションは、サイ振りが要求されます。

1.51 全てのサイ振りは、1つの六面体サイ (「1D6」) 又は2つの六面体サイ (「2D6」) の合計のどちらかを要求されます。

1.52 何枚かのカードは、いくつかの代わりの中から「無作為に選択」することをプレイヤーに指示します。これは、単一のサイ振りで、結果の可能性を6分の1に割当てることによって行うことができ、必要であれば振り直します。例えば、4つの結果があつてそれらに1~4を割当て、5又は6のサイの目は振り直します。

1.53 *Mano de Dios* (神の手) 戦略カードは、プレイヤーがサイ (又は複数サイ) を振るいかなるときにもプレイできます。これは、以下のいずれか1つを行うことをプレイヤーに認めます。:

- ・行おうとしているサイ/複数サイ振りで、+2修正を適用することを宣言する。
- ・自身のサイ/複数サイ振りのいずれか1つを振り直すことに決める。
- ・*Mano de Dios* を適用できるとき、いくつかの制限があります (1.56, 1.57)。

1.531 サイの目修正のための *Mano de Dios* の使用はサイ振りの前に宣言されなければならず、振り直しの使用は最初のサイの目を見た後に宣言されます。

1.532 *Mano de Dios* カードは、戦略デッキとアセット・デッキの両方に存在することに注意してください。全て同じにプレイされます。

1.54 *Mano de Dios* カードは、誰かではなくあなた自身のサイ/複数サイ振りにのみ適用できます。 (例外: 毒矢 [Poison Darts] と暗殺 [Assassinations], 1.55。)

1.55 同じサイ振りに、2枚の *Mano de Dios* カードを適用することは可能です。:修正を与えるために1枚、振り直しのためにもう1枚。 (修正は、振り直しにも適用します。) これは、プレイヤーが同じサイ振りで複数の *Mano de Dios* カードを適用できる唯一の方法です。

1.56 *Mano de Dios* は、カードを使用しているプレイヤーに振り直しを強要するため、毒矢又は暗殺カードの目標によって使用できます。 *Mano de Dios* は、試みを行っているプレイヤーによって使用できません。これは振り直しのためにのみ使用でき、修正は不可です。同様に、*Mano de Dios* は、指揮官死傷のサイ振り (6.4) 又は奇襲衝撃攻撃のサイ振り (17.2) の振り直しのために使用できますが、これらの修正は不可です。

1.57 *Mano de Dios* は、以下のいずれにも適用できません。:

- ・イムパルスの終了サイ振り
- ・伝説のサイ振り
- ・インディオの戦闘サイ振り (すなわち、戦闘でのインディオ部隊)

デザイン・ノート: コンキスタドルは、キリスト教の信仰を広めていたので、彼らの窮地を神が加護していると確信していました。 *Mano de Dios* (「神の手」) は、このアイデアをもらいました。改宗の試みは、通常インディオとの外交の一環として行われました。 *Mano de Dios* カードが、外交アクションを通じてアセットとして受け取られる理由です (5.0)。

2.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

ゲームは一連のゲーム・ターンでプレイされ、シナリオが述べるゲームの終了基準の1つが満たされるまで、無制限に続きます。

1 ゲーム・ターンは、現実活動の6~24ヵ月間をあらわします。各ゲーム・ターンは、以下から構成されます。:

1. 戦略カードの捨て札: 各プレイヤーは、もはや保持を望まないいずれかの戦略カードを捨て札できます。これらを、明らかにしないで捨て札パイルに置きます。
2. 戦略カードの配付: 各プレイヤーは、戦略デッキの最上部からカードを配ります (2.1)。各プレイヤーは、手札が10枚になるまでカードを引きます。次いでこれらのカードの2枚を捨て札しなければならず、8枚を手札に残します (2.15)。
3. 主導権: 各プレイヤーは、このターンのイムパルスの順番を判定するために2つのサイを振ります。プレイヤー諸氏は、高いサイの目の順番にターンを行うことになります。同数の場合、同数でなくなるまで振り直します。

4. ランダム・イベント (標準ゲームのみ) : 第2ゲーム・ターン以後、ステップ3に高いサイの目を出したプレイヤーは、ランダム・イベントについてサイを振ります (20.2)。このステップは、最初のゲーム・ターンには飛ばされます。

5. イムパルス・ラウンド: プレイは、ラウンドのシークエンスへ進みます。各ラウンドは、各プレイヤーについて1イムパルスから構成されます (ステップ (3) で判定されたプレイの順番で)。あるイムパルスに、プレイヤーは以下のいずれか又は全てをいずれかの順番で行うことができます。:

- いずれかの枚数の戦略カードをプレイする (2.1)。カードは、遠征隊の活性化前/又は後、イムパルス中のいかなるときにもプレイできます。
- 黄金をペソに交換 (基本ゲーム、10.1) 又は勝利ポイントを獲得するために黄金を「分配」 (標準ゲーム、16.3) します。
- 総督に黄金を貢納します (11.4)。

遠征隊の活性化と敵性インディオのスタックの使用との間での選択は、どちらか1つです。列記された他の活性化 (カード・プレイ等) は、別のそれに加えて行うことができます。

各ラウンドの終了時、プレイヤー諸氏はイムパルス記録欄に従って、ラウンド終了の可能性をチェックします。ラウンドが終了するとき、生存フェイズ (8.0) に進みます。

6. 生存フェイズ:

- 食料を持たない遠征隊は、飢餓を被ります (8.2)。
- モスキート・マーカーを持つスペース内の遠征隊は、マラリアを被ります (標準ゲーム、21.0)。

7. 勝利判定フェイズ (13.0): プレイヤー諸氏は、都市の支配を含む自身の現行勝利ポイント合計をチェックし、誰かがゲームに勝利したかどうかを判定します。もしもそうでなければ、次のターンにプレイを継続します。ゲームは、1人のプレイヤーが勝利するまで、必要なだけ多くのターンを継続します。

8. マップ上から、現行ターン中に置かれた全ての略奪の試み (略奪済 [Plunder Out] ではありません) と黄金サイ振りのマーカーを取り去ります。

2.1 戦略カード [Strategy Cards]

デザイン・ノート: 大多数のゲーム戦略は、カードのプレイから生じます。これらは他のプレイヤーの努力を台無しにするため、プレイヤー諸氏に大きな自由裁量を与えます。カードの多くはコンビネーションで機能し、1枚のカードのプレイは、他のカードのプレイを可能にします。カードは、実際の出来事又は歴史的な可能性が証明された事柄をあらわします。

多くのゲーム・アクションは、戦略カードのプレイの結果として発生します。

2.11 各戦略カードは、「アクション」、「戦闘」、「対応」のいずれかとして分類されます。

2.12 アクション・カードは、プレイヤー自身のイムパルス中にプレイされます。プレイヤーが行っている他のいくつかのアクションに特典を与えるか (例えば、サイの目修正を与える)、又はそれ自体の個別影響を持つことのどちらかができます。プレイヤーは、あるイムパルスに1つの遠征隊が1アクションを行うことに加えて、望むだけ多くのアクション・カードを使用できます。カードは、遠征隊のアクション前、最中、後のいかなる順番でもプレイできます。

2.13 戦闘カードは、戦闘中にのみプレイできます (6.1)。いずれかのプレイヤーは、インディオ部隊に代わって1枚のカードをプレイできますが、遠征隊を指揮しているプレイヤーのみがその遠征隊の代わりにプレイできます。

2.14 対応カードは、他のプレイヤーのイムパルス中にプレイされ、

通常は他のプレイヤーが行うことができる何らかのアクションへの対抗です。各対応カードは、そのプレイの条件を記述します。

2.15 各ゲーム・ターンの開始時、各プレイヤーはもはや手札に必要なではないいずれかの戦略カードを捨て札できます。これに続き、手札が10枚になるまで戦略デッキから引き、次いで2枚を捨て札します。イムパルスを開始するとき、各プレイヤーは常に8枚の手札を保持しています。

2.16 カードは、常にプレイされた後に捨て札されます。捨て札パイル内に置きます。戦略デッキが枯渇したとき、捨て札パイルをリシャッフルして継続します。

2.17 いずれかの単一アクションに特典を与えるため、ある遠征隊によって同じカードの1枚のみが使用できます。例えば、あなたは同じ戦闘で2枚のボーラ [Bolas] カードを使用できず、又は同じ外交アクションに対して2枚の敵性首長 [Hostile Chiefs] を使用できません。ただし、同じアクションでいかなる数の異なるカードも組み合わせることができ、その影響は蓄積します。

2.18 プレイヤーは、自身の戦略カードの手札を秘密に保ちます。

2.19 カードは、サンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] とパナマ [Panama] のスペース内に位置する部隊に対してプレイできません (又は移動への対応の場合、これらのスペース内へ移動している部隊に対して)。他の全てのスペース内では合法です。

2.2 コンキスタドール・カード [Conquistador Cards]

2.21 プレイ中、何枚かのコンキスタドール・カードは、シナリオの指示に従って戦略カードと共にミックスさせます。この場合、プレイヤー諸氏は他のカードと同様に配付で受け取ります。プレイヤー諸氏は、他のカードと同様にコンキスタドール・カードを保持又は捨て札できます。もしも保持したら、プレイヤーの手札限度に対してカウントします。

2.22 コンキスタドール・カードは、プレイヤーの1イムパルス中に、アクション・カードと同様に、プレイすることによってマップ上にもたらされます。

2.23 新たなコンキスタドールは、プレイヤーの現行遠征隊のいずれかと共に、サンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] 又はどちらかのパナマ [Panama] スペース内でプレイにもたらすことができます。

2.24 存在している遠征隊と共に置かれたコンキスタドールは、同じイムパルスにその遠征隊と共に移動でき、又は分離していくつかのユニットと共に個別に移動できます。

2.25 パナマ [Panama] 又はクーバ [Cuba] に置かれたコンキスタドールは、徴兵 (15.0) もできます。次いでプレイヤーは、同じイムパルスにこの新たな遠征隊を移動させることを選択できます (これは、そのイムパルスにおける自身の遠征隊の移動としてカウントします)。

2.3 遠征隊の活性化 [Expedition Activation]

2.31 プレイヤーは、イムパルス中に遠征隊を活性化させて移動、戦闘、他のゲーム・アクションを認められます。

2.32 遠征隊は、個別に活性化されます。各イムパルスに1つのみの遠征隊が活性化できます。同じ遠征隊は、同じターンのいかなる数のイムパルスにも活性化できます。

2.34 活性化した遠征隊は、以下のアクションのいずれか1つを行うことができます。:

- 移動、必要に応じて探検を含みます (3.0)。
- 戦闘、選択的に1スペースの移動前に (6.0)
- 外交 (7.0)
- 回復 (9.2)

2.35 あるイムパルスに遠征隊を活性化させる代わりに、プレイヤーはいずれか1つの敵性都市内のインディオ部隊を、同じスペース内の遠征隊に対して戦闘(6.0)を開始するために使用することを選択できます。これは、プレイヤーが同じイムパルスにプレイするカードの結果として敵性になる都市でも可能です。

2.4 イムパルス・ラウンドの終了 [End of Impulse Round]

2.41 各ターンの開始時、イムパルス記録欄の「0」ボックス内にイムパルス・マーカーをリセットします。

2.42 イムパルス記録欄のいくつかのスペースは「ターンは以下の...で終了する [Turn ends on...]」と述べ、2-7のような数字の範囲が与えられます。この場合、そのラウンドで自軍イムパルスの完了時、最後のプレイヤーは2つのサイを振ります。(したがって、最初のサイ振りは全てのプレイヤーが3つのイムパルスを完了した後で発生することになります。)もしもサイの目が表示された数値の範囲内であると、そのターンのイムパルス・ラウンドが終了して生存フェイズに進みます。さもなければ、マーカーを次のボックスへ前進させます。*Mano de Dios*は、このサイ振りに適用しません。

包括的なプレイの例：この例は、いくつかのゲーム・メカニクスとルール説明します。プレイヤーは2つの遠征隊を持ち、1つはコルテスによって、他方はデ・レオンによって指揮されています。最初の自軍イムパルスに、彼はコルテスを活性化させることに決めます。コルテスは、2つの乗馬ユニット、3つの徒歩ユニット、1つの大砲を持ち、町を持つスペース内に居座っています。彼は隣接する未だ探検されていないレベル3のスペース内へ移動します。スペースは探検されていないので、そこで停止して(3.13)探検を試みなければなりません。これを行う前に、他のプレイヤーが「インディオの待ち伏せ [Indian Ambush]」カードをプレイします。幸運にも、コルテスは「インディオ斥候 [Indian Scouts]」アセット・カードを持ち、待ち伏せをキャンセルするために使用し、それを捨てなければなりません。次いで、探検表のレベル3のコラムを使用して、探検の試みが解決されます(4.1)。コスト・プレイヤーは、サイの目を1だけ増加させるためにインディオの「道案内 [Indian Guide]」カードを使用します。彼は待ち伏せの試みのため、+1の特典も獲得します。(隣接スペース(コルテスがそこから移動する元のスペース)は町を含み、隣接する都市がないため、-1の不利な修正が適用されます)。実質修正は+1です。サイの目は3で、修正後の結果4は都市を生み出します。(サイの目が1だったら、プレイヤーは「インディオの道案内」カードの捨て札を強要されていました)。プレイヤーはスペース内に都市マーカーをその中立面(表を上に向けて)で置きます。彼はまだ都市の略奪を試みることができず、それは別の活性化でなければなりません。ローテーションの次のプレイヤーは、これが絶好の機会なので逃すことができず、都市を敵性に変換するため「都市が新たな首長を持つ [City Has New Chief]」カードをプレイします。彼は直ちに都市に部隊を展開させ(12.1)、容器から「30」と「20」のユニットを引きます。自身の遠征隊の1つを活性化させる代わりにコルテスを攻撃するため、いまや敵性都市の部隊を使用します(2.36)。コルテス・プレイヤーは戦闘(6.2)に勝利しますが1戦闘ユニットを失い、結果として彼の統治指標は「0」ボックスから「-1」ボックスへ、1スペース左に移されます。これは、コルテス・プレイヤーがいまや総督の寵愛を失い(11.1)、他のプレイヤーが自身のイムパルスに彼に対して「逮捕令状 [Arrest Warrant]」カードをプレイできることを意味します。コルテス・プレイヤーの次のイムパルスに、彼はこのスペース内で略奪又は外交のどちらかを行うか、あるいは自身の他の遠征隊を活性化させる選択肢を持つことになります。もしも彼が略奪又は外交を行い、いくらかの黄金を獲得したら、自身の総督指標を0に戻すためにその一部を貢物として総督に与え、逮捕令状の脅威を取り去ることになります。

3.0 移動 [MOVEMENT]

3.1 移動の手順 [Movement Procedure]

3.11 移動は、スペースからスペースへと、連結しているラインに沿ってのみです。

3.12 遠征隊の陸上移動は、以下のごとく行うことができます。:

- ・2スペースまで、2番目のそれは未探検スペースです。この場合、遠征隊は最終スペースで探検を実施しなければなりません。
- ・3スペースまで、その全てがすでに探検されているスペースです。
- ・1スペースで、そのスペース内で攻撃を行います。

3.13 遠征隊は、以下のいずれかに進入した瞬間に停止しなければなりません。:

- ・未探検のレベル0~4スペース
- ・敵性の町又は都市を含んでいるスペース、又は
- ・この同じイムパルスに他のプレイヤーが探検アクションを行ったスペース。(換言すると、あなたはあるスペースを他のプレイヤーに探検させ、次いでそのスペースを越えて素早く探検することはできません)。

3.131 遠征隊は、砂漠又は雨林スペースへ進入した瞬間に停止する必要はありませんが、もしもユニットがそのようなスペース内で移動を終了したら、士気チェックを実行しなければなりません(9.12)。

3.14 移動している遠征隊は、その移動中のいかなる時点でもコンキスタドルとユニット(新たな分遣隊になります)を分遣できます。分遣された部隊は、そのイムパルスに個別に移動できません。遠征隊は、移動中にユニットを拾い上げることができません。

3.15 自身で移動しているコンキスタドルは4スペースまで移動できますが、未探検又は敵性のスペースに進入できません。

3.16 遠征隊は、海上移動(3.2)の使用によってのみ、海上スペースに進入できます。

3.2 海上移動 [Sea Movement]

3.21 遠征隊は、海上(青色スペース)によって移動できます。

3.22 海上移動は、それに沿って6スペースまでできます。

3.23 海上移動は、海上スペース内又は海上に隣接する陸上スペース内のどちらかで開始しなければなりません。海上によって移動している遠征隊は、陸上スペースに進入した瞬間に停止しなければなりません。陸上スペースは、海上移動の最終スペースとしてカウントします。ユニットは、同じイムパルスに海上と陸上の両方で移動できません。

3.24 海上移動に特化した一定の対応カード(嵐の天候 [Stormy Weather]、逆風 [Head Winds])があります。これらは、移動が宣言された瞬間、又はその移動中のいかなる瞬間にもプレイできます。その影響は、カードがプレイされた瞬間からのみ開始して適用します。

3.25 スペイン人ユニットのみが、海上によって移動できます。インディオ・ユニットは、たとえスペイン人と同盟していても、海上によって移動できません。

3.26 3番目のゲーム・ターンの前に、ユニットは海上によって南海(マール・デル・スール) [Mar del Sur] スペース(南マップの大部分の海上スペース)内に移動できません。残りの海上スペースは、プレイの開始からオープンです。

4.0 探検 [DISCOVERY]

遠征隊を未探検のレベル0~レベル4のスペース内へ移動させているプレイヤーは、移動を停止して探検を試みなければなりません。探検は、砂漠、雨林、伝説スペース内では決して起こりません。

4.1 探検の手順 [Discovery Procedure]

4.11 探検は、探検表を使用して解決されます(プレイヤー補助カードを参照)。陸上スペースのタイプに一致するコラムを取ります。例えば、レベル1スペースは「レベル1」です。サイを1つ振り、表の下に列記されたごとく修正を適用します。

4.111 一定の沿岸スペースは、マップ上に記載されたとおり、固有の-1修正を持ちます。

4.112 いずれかの隣接スペース内に存在している最高レベルの文明マーカーについての修正があります。これらのマーカーは、隣接文明修正チャート上に列記されます。チャート上の「X」は、これらの条件下で探検を試みられないことを示します。パナマ [Panama] はこれらの修正の目的において村、町、都市としてカウントしないことに注意してください。

プレイの例：もしも隣接しているスペース内で村、町、都市が探検されていたら、レベル2スペース内でのみ探検を試みることができます。もしも町又は都市がなく村のみであると、-3修正を適用します。

デザイン・ノート：隣接する文明レベルについての修正のアイデアは、あなたがすでに隣接している低レベルのスペース内でサインを見つけていない限り、高レベルのスペース内で文明を見つけることはありません。これらの修正の効果は、探検は通常レベル0のスペースで開始し、村から町と都市から帝国へとスペースの連鎖で内陸へ進みます。これは、探検機能の歴史的な進捗方法です。プレイヤー諸氏は、単にレベル4のスペースへ直進し、そこで帝国を探さずにはできません。

このルールの結果は、マップの一定部分を「分離」し、もしもサイ振りによって一定の低い数字のスペースが不成功であると帝国を含まない可能性をもたらします。これは意図的なものです。ただし、スペースを非探検状態にし、そのような地域を再開させるカードがあることに注意してください。

4.12 探検のサイ振りは、様々なカードのプレイによって修正され得ます。アクション・カードは、試みを行っているプレイヤーによってのみ使用できます。対応カードは、他のプレイヤーの探検の試みに対して、いずれかのプレイヤーによって使用可能です。

4.13 探検に対する対応カードのプレイは、試みが宣言された直後にサイが振られる前に宣言されなければなりません。探検の試みを宣言しているプレイヤーは、他のプレイヤーがカード・プレイを宣言するための間を与えなければなりません。

4.14 「インディオの待ち伏せ [Indian Ambush]」カードは、レベル1以上のスペース内での探検の試みに対してプレイできます。カードをプレイしているプレイヤーは、容器からインディオ・ユニットを引きます。：レベル1又はレベル2のスペース内で2ユニット、又はレベル3又はレベル4のスペース内で3ユニット。これらのユニットは、直ちに遠征隊を攻撃します。カードをプレイしているプレイヤーは、「化粧戦士 [Painted Warriors]」のような適用可能な戦闘修正カードを加えることができます。インディオ・ユニットは、最初の戦闘ラウンド (のみ) に自動的に2倍になります。標準ゲームでは、乗馬ユニットはその最初の攻撃を獲得しません (17.11)。「インディオの待ち伏せ [Indian Ambush]」は対応カードなので、他のプレイヤーの探検の試みに対してのみプレイでき、その他の状況では不可であることに注意してください。

4.141 「インディオの待ち伏せ [Indian Ambush]」カードがプレイされる時にはいつでも、続いて起きる探検のサイ振りに+1修正があります (もしもスペイン人遠征隊が戦闘で生き残ると)。探検された町又は都市は、敵性になります。待ち伏せは、プレイヤーが探検の手順を完了する前に解決されます。

4.15 探検アクションは、村、町、都市、帝国都市、モスキート・マーカー配置の結果になり得ます。村、町、都市の場合、マーカーは中立面を向けて開始します。いったん置かれたら、これらのマーカーは再使用 (4.171) されるか又はモスキートの場合は再探検カードで取り去られない限り、ゲームの残りについて留まります。

4.16 「帝国 [Empire]」の結果は、帝国設置 (12.2) の結果をもたらします。直ちに、帝国の都市、皇帝、軍事ユニットの設置手順を実施します。ゲームで最初に帝国を見つけた人物は、5勝利ポイント

の一時褒賞を受け取ります (13.11)。

4.17 もしも探検の試みが失敗したら (結果なし)、スペース内に探検済 [Discovered] マーカーを置きます。このマーカーが最初に取り去られない限り、そのスペースに対して更なる探検の試みを行うことはできません。探検済マーカーとモスキート・マーカーは、再探検カードのプレイによって取り去ることができます。

4.171 もしもプレイヤーが探検アクションを実施し、要求された (タイプの) マーカーが使用不能であると、プレイヤーは存在しているそれをリサイクルする、すなわち以前のスペースから新たなスペースへ移すことができます。これは、そのマーカーが発祥した他の探検に何ら影響しません。リサイクルしたマーカーは、可能な限りそのマップ上のいずれかの遠征隊からでなければなりません。もしも複数が同じだけ離れていたら、プレイヤーは選択できます。ゲーム内のマーカー数は、デザイン上の限度です。リサイクルは帝国に適用しないことに注意してください (12.221)。

5.0 外交 DIPLOMACY

デザイン・ノート：最も成功したコンキスタドールは、優れた兵士であると同様に優れた外交家でした。彼らはインディオ部族と売買取引を行い、インディオ都市国家と同盟を結ぶことができ、これらをより大きな帝国と対抗させて漁夫の利を得ました。外交努力は通訳と同様に価値があり、略奪の副作用なしで食物 (総督への貢物に役立つ適度の量の黄金) をもたらすことができます。

外交アクションの目的は、黄金や食料のような価値があるアイテムを獲得し、可能であればインディオ都市又は帝国と同盟を結ぶことです。

5.1 外交の手順 [Diplomacy Procedure]

5.11 外交アクションは、遠征隊のスペース内の町又は都市 (帝国都市を含む) に対して行われます。目標は、敵性又は他のプレイヤーと同盟している可能性があります。これらの状況についてはサイの目修正があります。

解明：外交は、中立/友好的都市に対しても実行でき (実際、これは最も一般的なケースです)、このルールでそれを除外しているわけではありません。

5.13 外交アクションは、以下のごとく解決されます。：

1. 活性プレイヤーは、アクションと目標スペース (町又は都市) を宣言します。
2. 全てのプレイヤーは、外交アクションに適用可能な戦略カードをプレイできます。活性プレイヤーは、「外交アクションでプレイ [Play in Diplomacy Action]」と述べるいずれかのカードを使用でき、他のプレイヤーは「対外交アクションでプレイ [Play vs. Diplomacy Action]」と述べるいずれかのカードをプレイできます。
3. サイの目修正を計算します。：
 - ・遠征隊を持ついずれか1人のコンキスタドールの外交評価値を加えます (司令官である必要はありません)。
 - ・敵性の町又は都市について3を差し引きします。
 - ・他のプレイヤーと同盟を結んでいる都市について2を差し引きします。
 - ・帝国都市について1を差し引きします。
 - ・プレイされたアセット又は戦略カードについての全修正を適用します。
4. 2つのサイを振り、修正を適用し、外交表を調べます。

5.14 外交アクションの結果は、以下を含み得ます。：

- ・敵性から中立又はその逆へ状態を変更します。マーカーを一致する面へ裏返します。
- ・1以上の食料ポイント。これらを遠征隊と共に置きます (ルール 8.131 の限度まで)。

- ・アセット・カード又は黄金の選択。
- ・同盟（都市のみ）
- ・皇帝の捕獲

5.141 もしも目標都市が他のプレイヤーと同盟であると、**5.26** を参照してください。

5.15 もしもプレイヤーが外交の成功に続いてアセット・カードを選択したら、アセット・デッキから最上部のカードを引き、外交アクションを使用した遠征隊と共に置きます。カードの表面を伏せて、遠征隊のカードの下に置きます。このカードは、その遠征隊による未来のアクションに特典を与えるために使用できます。最初に使用するときのみ明らかにされます。

5.151 もしもプレイヤーが *Mano de Dios* カードを受け取ると、いずれかの遠征隊に付属させるのではなく、自身の正面に表面を向けて置きます。これは、戦略カードの限度に対してカウントしません。

5.16 もしもプレイヤーが黄金を選択したら、獲得した黄金ポイントの数を判定するため、外交黄金表を使用します。（コンキスタドールの外交評価値は、このサイの目を修正しません）。黄金マーカーを遠征隊と共に置きます。

5.161 プレイヤーは、同じゲーム・ターンに同じスペース内でいずれかのプレイヤーによる以前の各試みについて、外交黄金のサイの目から1を差し引かなければなりません。例えば、もしも他の3人のプレイヤーが各1つのサイ振りを行っていたら、修正は-3になります。黄金のサイ振り [Gold Roll] マーカーは、以前の試みを記録するために使用できます。

5.162 略奪済 [Plundered Out] マーカー (**7.24**) を持つ都市は、外交アクションで黄金を提供できません。

5.17 外交の結果は、たとえ帝国の一部であっても、常に目標都市にのみ適用します (**12.2**)。

5.2 同盟 [Alliance]

デザイン・ノート：コルテスのトラスカラ [Tlaxcala] (メシカメシカ [Mexico]) のライバルの都市との同盟は、彼の成功の基本となりました。トラスカラは、多数の補助部隊、彼の軍のための補給と逆境の中で再編成するための場所を提供しました。

同盟は、外交アクションの結果です。

5.21 外交アクションが同盟の結果を与えるとき、以下を行います。:

- ・都市マーカーをあなたの同盟都市マーカーに置き換えます。
- ・もしも都市が戦闘ユニットを持つと、望むだけ多くのそれらをあなたの遠征隊内に置きます (**5.24**)。

5.22 他のタイプのマーカーと同様、ゲームに用意された同盟都市マーカーの数はデザイン上の限度です。もしもプレイヤーのマーカーが不足すると、存在している同盟都市を標準都市に置き換え、新たな同盟を示すために同盟都市マーカーを使用することでリサイクルできます。

5.23 同盟都市は、同じ又は隣接スペース内の自軍遠征隊のいずれかのために食料 (**8.0**) を提供します。

5.24 同盟部隊は、自軍遠征隊に組み込み、その遠征隊と共に移動と戦闘ができます（他のインディオ・ユニットへの対抗を含みます）。これらの部隊は、遠征隊の部隊限度に対してカウントしません。遠征隊と共に少なくとも1スペイン人ユニットが存在しなければなりません。もしも全てのスペイン人ユニットが除去されたら、インディオの戦力ポイントも除去されます。

5.25 中立と敵性の状況が全てのスペイン人部隊に適用されるのに対して、「同盟」は都市が特定プレイヤーと同盟していることに注意してください。

5.26 プレイヤーは、他のプレイヤーと同盟を結んでいる都市に対して外交を実施できます。同盟を除く全ての結果が無視されます。同盟結果の場合、都市はその同盟を変更します。すなわち、外交を実行したプレイヤーの同盟になります。存在している同盟都市マーカーを取り去り、自身のそれに置き換えます。以前に都市と同盟していたプレイヤーは、自身の遠征隊に組み込んでいたユニットを取り去られます。

5.27 プレイヤーは、更なる黄金やアセットを獲得する希望を持って、すでに自身が同盟している都市に外交を実施できます。

5.28 プレイヤーが自身の同盟している都市を略奪することに決めた場合、特殊な手順 (**7.26**) があります。

プレイの例：コルテスに統率された遠征隊が、以前に探検されてその帝国の皇帝を含む帝国都市を持つスペース内にあります。都市は敵性ではありません。プレイヤーは、遠征隊を活性化させて外交アクションを実行することに決めます。彼はコルテスの外交評価値についての+3修正と、帝国都市なので-1修正を適用します。コルテスの遠征隊は「通訳 [Interpreter]」カードも持ち、追加の+1を与えます。実質修正は+3です。コルテスは、追加の+2修正を与えるために *Mano de Dios* カード（捨て札しなければなりません）の使用を決めます。2つのサイを振り、「10」を獲得します。修正後のサイの目は15です。都市はコルテスの同盟となり、彼は都市マーカーを自身の同盟都市マーカーの1つと置き換えます。皇帝は捕獲され、プレイヤーはコルテスの遠征隊カード上に彼を置きます。ここでコルテス・プレイヤーは、都市からいくらかの黄金を獲得するか、又はアセット・カードを引くかを選択します。外交の結果は、黄金のサイ振りに+2修正も示します。プレイヤーはいまや皇帝を保持しているので、追加の+1修正を獲得します。サイを1つ振り、4でサイの目修正後は7です。外交黄金表の都市コラムを調べ、12黄金ポイントをもたらします。彼はこれらのマーカーを引き（12枚に加えていずれかの組み合わせで）、それらを自身の遠征隊と共に置きます。

6.0 戦闘 [COMBAT]

デザイン・ノート：ゲームにおける戦闘は、全く異なる軍事システム間の特異な戦闘の特徴を反映します。コンキスタドールたちは、インディオを遥かに上回る軍事テクノロジーを持っていました。平地での会戦では、馬、大砲、剣を持つスペイン人部隊は、圧倒的多数の敵に直面しても負けませんでした。ただし、インディオの軍隊は、その原始的な武器にもかかわらず、もしも奇襲、包囲、地形の優位性を持てば形勢逆転ができました。これらの要素は、新世界でスペイン人たちが被ったいくつかの災厄に存在しました。最悪の事態は、コルテスのテノチティトランにおける「*noche triste*」（悲しき夜）の敗北で、スペイン人部隊の約半数が徹底的に殺されるか又は捕らわれて生贄の犠牲に供されました。

戦闘は、陸上スペース内でスペイン人とインディオ部隊又は敵対している陣営のスペイン人部隊（インディオ同盟を含む）との間で発生する可能性があります。

6.1 戦闘アクション [Combat Actions]

6.11 戦闘は、戦闘アクションの結果として発生します。戦闘アクションは、移動と同じイムバルスに実行でき、移動に続きます。戦闘は、常に同じスペース内のユニット間で発生します。

6.12 スペイン人部隊は、遠征隊の一部ではないインディオ・ユニットを自由に攻撃でき、逆もまた同様です。

6.121 スペイン人遠征隊は、「逮捕令状 [Arrest Warrant]」カードの結果としてのみ、他の遠征隊を攻撃できます。

6.13 遠征隊の一部ではないインディオ・ユニットが攻撃するか又攻撃されるとき、スペース内の全インディオ・ユニットが参加します。すなわち、スペイン人ユニットは、それら全体を単一のものとして闘わなければなりません。

6.14 いかなるプレイヤーも、同じ都市内の遠征隊を攻撃するために、敵性都市内のインディオ部隊を使用できます。プレイヤーは、そのイムパルスに自身の遠征隊の1つを移動させる代わりに行います。(事実上、全ての敵性都市内のユニットは、全てのプレイヤーが使用可能な部隊です。)

6.15 遠征隊が攻撃するとき、その遠征隊(それに組み込まれたコンキスタドールとそのユニットを含みます)のみが参加します。同様に、遠征隊が攻撃されるとき、そのユニットのみが防御します。同じスペース内の他の遠征隊は、参加しません。

6.16 戦闘は、海上スペース内、又はサンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] とパナマ [Panama] 内では許可されません。

6.2 戦闘の解決 [Combat Resolution]

6.21 戦闘は、一連の戦闘ラウンドで解決されます。各ラウンドに、各陣営のユニットは互いに攻撃して損失を受けます。

6.22 各攻撃を解決するため、以下のごとく進めます。:

1. 各プレイヤー (インディオ陣営が最初) は、自身の戦闘値の数を合計し、数値を増加させるために望むカードをプレイします。
2. 次に、スペイン人部隊を指揮しているプレイヤーは、自身のサイの目を修正するため、*Mano de Dios* カードの使用を決めることができます。
3. 各プレイヤーは、戦闘結果表上で自身の戦闘値を超過しない最高のコラムを位置取りします。2つのサイを振り、修正を適用し (6.23-6.26)、結果を獲得するためにコラムで交差照合します。これらのサイ振りは、同時と見なされます。両プレイヤーは、損失を取り去る前にサイを振ります。
4. スペイン人部隊を指揮しているプレイヤーは、自身のサイを振り直すため、*Mano de Dios* カードの使用を決めることができます。

注釈: スペイン人ユニットが非同盟インディオ部隊を攻撃する戦闘では、インディオ部隊のために他のいずれかのプレイヤーがサイを振ることができます。

6.221 スペイン人ユニットの戦闘値は、以下のとおりです。:

徒歩	2
乗馬	8
大砲	3

インディオ・ユニットの戦闘値は、カウンター上に記載され、広範囲に変化する可能性があります。

6.23 スペイン人プレイヤーは、遠征隊と共にいるコンキスタドールのいずれか1人の戦闘値を、自身のサイの目に加えます。使用したコンキスタドールは、指揮官死傷 (6.4) を受けます。スペイン人プレイヤーは、この目的のために1人のコンキスタドールを選択しなければなりません。すなわち、指揮官死傷を回避するためにサイの目修正を控えることはできません。

6.24 砲兵を有するスペイン人遠征隊は、そのサイの目に+1を加えます。この修正は、どれだけ多くの砲兵ユニットが存在しても+1です。

6.241 2士気命中を持つ遠征隊は、その戦闘サイ振りで-1修正を被ります。もしも遠征隊が3又は4の士気命中を持つと、修正は-2です。単一の士気命中についての修正はありません。

6.25 戦闘値と戦闘アクションのその他の様相を修正するため、カー

ドがプレイされ得ます。全てインディオを含んでいる部隊の戦闘では、いずれかのプレイヤーがその部隊に代わってカードをプレイできます。スペイン人遠征隊を指揮しているプレイヤーのみが、その遠征隊に代わってカードをプレイできます。

6.26 同じ戦闘で各タイプの1枚のカードのみがプレイできます。ただし、異なるカードを何枚でもプレイできます。効果は蓄積されません。もしも同じ戦闘で、インディオの数値を2倍にする複数のカードがプレイされたら、各カードはインディオ数値の倍加に1を加えます。例えば、2枚の2倍カードは、数値を3倍にします。

6.27 各戦闘は、最低2ラウンド継続します。もしも包囲カードがプレイされたら、戦闘は最低4ラウンド継続します。

プレイの例: プレイヤーAは、プレイヤーBの遠征隊を攻撃するために「インディオの待ち伏せ [Indian Ambush]」カードをプレイすることに決めます。このカードは、インディオの戦闘値を2倍にする効果を持ちます。プレイヤーCは、数値を3倍にできる「化粧戦士 [Painted Warriors]」カードをプレイできます。1枚のみの「化粧戦士」カードを使用できます。ただし、プレイヤーA (又はC又はその他) は、2倍に加えて+1修正を与えるため「ボラ [Bolas]」カードもプレイできます。

6.3 戦闘結果 [Combat Results]

6.31 戦闘のサイ振りの結果は、数字 (例えば「2」) 又は「M」の文字のどちらかです。

6.32 数字の結果は、敵部隊がその数の損失ポイントを被ることを示します。損失ポイントは、以下のごとくユニットを裏返すか又は除去することで満たすことができます。:

- 表面のスペイン人ユニットを裏面に返すことで、1損失ポイントを吸収します。
- 裏面のユニットを除去しても、1ポイントを吸収します。
- もしもインディオ・ユニットが裏面を持つと、それを裏返すことで1損失ポイントを満たします。
- インディオ・ユニットを裏返すこと又は裏面を持たないインディオ・ユニットを除去することのどちらも、1ポイントを満たします。

6.321 裏返されたスペイン人ユニットは、除去されるまで完全戦闘値で戦闘を継続します。戦闘の終了時、生き残っている全てのスペイン人ユニットは、正しい面に返されます。

6.322 いったんインディオ・ユニットが裏返されたら、決して戻すことができず、裏面に表示された減少戦力で闘います。インディオ・ユニットは、戦闘の終了時に戻されません。

6.33 「M」の結果は、士気命中を与えます (9.1)。「M」の結果は、インディオ部隊に何ら影響を持ちません。

6.34 サイを振るプレイヤーは、以下の制限に従って、どのユニットが損失を吸収するのかを決めます。:

- 各ユニットが1つの損失を持つまで、同じラウンドに二番目の損失を与えられるユニットはありません。これは、同じラウンド内にのみ適用し、ラウンドを跨ぎません (例えば、あるユニットが1ラウンドに命中を受けると、たとえ損失を受けていない他のユニットがあっても、次のラウンドに除去され得ます)。
- もしもある遠征隊がインディオとスペイン人ユニットの両方を含むと、いかなるラウンドでもそれに対する最初の命中は、常にインディオ・ユニットを除去するために使用されなければなりません。2番目の命中はスペイン人ユニットに割当てなければならず、3番目はインディオ・ユニット等です。

6.35 最低数の戦闘ラウンド (6.27) が完了したら直ちに、スペイン人部隊 (インディオの同盟を含む) は、もしも資格を持つ隣接スペースを持つと退却できます (6.6)。自身で闘っているインディオ部隊は、決して退却できません。

6.36 いずれかの戦闘の完了時、指揮官の死傷についてチェックします (6.4)。

6.37 もしもある戦闘で全てのインディオ戦力ポイントが除去され、皇帝が同じスペース内にあると捕獲されます。捕獲されたインディオの皇帝は、黄金と同様に遠征隊によって運ぶことができます。

6.371 もしもインディオ部隊に対する戦闘でスペイン人ユニットが除去されたら、プレイヤーの総督指標に影響します (11.13)。もしもある遠征隊内の全てのスペイン人戦闘ユニットが除去されたら、以下の影響も適用されます。:

- ・同じ遠征隊のいかなるインディオ・ユニットも除去されます。
- ・遠征隊が持ついかなる黄金も失われます。
- ・いかなる士気命中マーカーも取り去られます。
- ・もしも勝利した部隊が全てインディオ・ユニットであると、敗北した遠征隊を持ついかなるコンキスタドールも殺されます (除去)。もしも勝利した部隊がスペイン人ユニットを含むと、残っている敗北したコンキスタドールは、もしも指揮官死傷で生き残ったら捕獲されます。捕獲されたコンキスタドールは、二人のプレイヤーが詰めることができれば、いつでも黄金のために身代金を要求されるか、又は捕獲しているプレイヤーの選択で除去できます。

包括的なプレイの例: エルナン・コルテス指揮下の遠征隊が、40、30、20の数値を持つ3つのインディオ・ユニットに対して防御しています。コルテスは、2つの乗馬、3つの徒歩、1つの大砲を持ちます。攻撃しているプレイヤーは全自軍ユニットを2倍にするため「化粧戦士 [Painted Warriors]」カードを使用します。同じアクションで2枚の同一カードを使用できないため、彼は戦闘毎に1つのみの「化粧戦士」をプレイできますが、彼の数値をやはり2倍にする他のカードをプレイでき、この場合の合計は3倍になります。

コルテス・プレイヤーは、40戦力ユニットを除去するためにこの時点で使用できる「逃亡 [Desertion]」カードの使用を望みます。もしも標準ゲーム・ルール 17.1 (戦闘における乗馬ユニット) が使用されていると、少なくともその乗馬ユニットは最初の戦闘ラウンドを獲得します (もしもこの戦闘が「待ち伏せ [Ambush]」カードの結果であったら獲得できません)。コルテス・プレイヤーは「16」コラムを使用し、2つのサイで6を出し、コルテスの戦闘値のために2を加えます。この最初の攻撃に乗馬ユニットのみが参加しているため、砲兵についての修正はありません。実質サイの目は8で、1つのインディオ・ユニットを除去し、コルテス・プレイヤーはもちろん40を選択します。

ここでプレイヤー諸氏は、通常戦闘ラウンドに進みます。残っているユニットは、2倍の100の数値を持つため、攻撃しているプレイヤーは60+のコラムを使用します。彼は7を振って各乗馬ユニットに命中を与え、両者を裏返します。(彼は同じユニットに2損失を与えられません。) コルテス・プレイヤーは33の戦闘値を持ちます。: 2つの乗馬ユニットが各8、3つの徒歩ユニットが各2、1つの大砲ユニットが3です。彼のサイの目修正は、大砲の+1とコルテスの+2です。30のコラムを使用して3を振り、衝撃的な不運です。: インディオの損失はありません。コルテス・プレイヤーは、*Mano de Dios* カードを提示して振り直します。このときは6を振ります。修正後の9は、1つのインディオ・ユニット (30) を撃破します。

次いで、プレイヤー諸氏は、二番目の戦闘ラウンドに進みます。1つのみのインディオ・ユニット20が残されており、いまだに2倍なので、攻撃しているプレイヤーは36のコラムを使用します。2つのサイで6を振ります。これは、前のラウンドに裏返された乗馬ユニットの1つに、二番目の命中を与えてこれを除去します。コルテスは、前と同じ数値と修正を持ち、7を振って最後のインディオ・ユニットを除去します。コルテスが1ユニットを失ったため、コルテス・プレイヤーについて総督基準マーカーを1ボックス・シフトさせます (11.13)。彼は11を振り、コルテス死亡の結果となりますが、幸運にも別の *Mano de Dios* カードを持つため、直ちに振り直しのために消費します。このとき、彼は8を出してコルテス

は非負傷状態で逃れます。

6.4 指揮官死傷と補充 [Leader Casualties and Replacement]

戦闘に続き、その戦闘に修正を適用したコンキスタドールの指揮官死傷の可能性についてチェックします (6.23)。死傷についてチェックするため、所有しているプレイヤーはサイを2つ振ります。

6.41 9又は10のサイの目で (修正は適用しません)、コンキスタドールは負傷します。彼のカウンターを裏返します。ゲーム・ターンの残りについて活性化できません。

6.42 11か又は12のサイの目で、コンキスタドールは死亡します。彼の遠征隊は、直ちに1士気命中を被ります。

6.43 影響下プレイヤーは、もしも *Mano de Dios* カードを持つと、指揮官死傷の振り直しを強制するために使用できます。 *Mano de Dios* カードは、死傷サイ振りを修正するためには使用できません。

6.44 もしもコンキスタドールが殺されても、その戦闘ユニットが全て除去されていなければ、彼は特別な補充コンキスタドールと標記された5人中の1人によって補充されます。これらのカードとユニットは、プレイの開始時には脇に置かれ、この目的のために従事します。補充が必要とき、使用可能なカードから無作為に引きます。次いで死亡したコンキスタドールのユニット・カウンターを補充のカウンターに置き換えます。

説明: ルール 6.44 は、全てのシナリオに適用します。補充コンキスタドールは開始時に脇へ置かれ、このルールで述べたごとくプレイに登場します。

6.441 もしも補充コンキスタドールが殺されたら、他の補充によって置き換えられ、死亡したコンキスタドールはプールへ戻して加えられます。必要であれば、彼は再びゲームに出現できます。

6.45 6.44の規定は、コンキスタドールが暗殺又は毒矢、伝説の結果 (標準ゲームのみ) によって殺されたときも適用します。

6.46 もしもある戦闘で全てのスペイン人ユニットが除去されたら、それらと共にいるいかなるコンキスタドールも同様に除去されます。

6.5 戦闘後退却 [Retreat after Combat]

6.51 戦闘から退却することを選択した部隊は、以下の制限と優先度を厳守しなければなりません。これらの制限内で、プレイヤー諸氏は自身のユニットを自ら選択したスペースへ退却させます。

6.511 攻撃しているユニットは、もしも同じイムパルスにスペース内へ移動していたら、そこへ進入した元のスペースへ退却しなければなりません。

6.512 他の全てのユニットは、可能であれば、探検済で敵性でもなく他のプレイヤーと同盟でもないスペースへ退却しなければなりません。

6.513 攻撃しているユニットがその同じイムパルスにスペースへ進入していた場合、防御側は攻撃側が戦闘で進入した元のスペースへ退却できません。

6.514 もしもユニットが未探検スペース内への退却しか選択肢を持たなければ、それを行うことができますが、使用可能な最低レベルのスペースへ退却しなければなりません。例えば、レベル2スペースではなくレベル1スペースです。退却しているプレイヤーは、直ちにこのスペース内で探検を実施します。

6.515 敵性又は他のプレイヤーと同盟のどちらかのスペース内への退却しか選択肢を持たないユニットは、それを行うことができますが、そのスペース内で停止できません。合法スペースに到達するまで退却を継続します。退却している部隊は、退却で通過した各敵性/同盟スペースについて、1士気命中を被ります。

6.52 対応カード（例えば、「インディオの待ち伏せ [Indean Ambush]」）は、退却している部隊に対して使用できません。退却は、移動と見なされません。

6.53 退却しているユニットは、以下の影響を被ります。:

- ・退却するスペイン人部隊は、直ちに1士気命中を被ります (9.1)。6.515に従って、追加の命中を被り得ます。
- ・もしも砲兵を有するスペイン人部隊が退却すると、プレイヤーはサイを1つ振ります。1～3のサイの目で、砲兵は失われます。もしも敵の部隊がスペイン人遠征隊であると、砲兵ユニットを捕獲します（すなわち、砲兵ユニットは、勝利した遠征隊の一部となり、そのプレイヤーによって指揮されます）。もしも敵部隊が全てインディオ・ユニットであると、代わりに砲兵は除去されます（プレイから取り去られます）。
- ・退却している部隊は、運搬している黄金ポイントの半分（端数切り上げ）を失います。

7.0 略奪 [PLUNDER]

デザイン・ノート：略奪は、一攫千金の早道です。ただし、皆伐と同様に、それが行われたスペースを急速に荒廃させます。プレイヤー諸氏は、素早い一攫千金が最後に大量の一攫千金することを望むのか、バランスさせなければなりません。当初インディオは、各都市内でスペイン人の黄金要求に言いなりでしたが、いったんスペイン人の意図が明らかになると急速に変化しました。より残虐が増すと、たちまち黄金は消え失せました。

プレイヤー諸氏は、黄金を獲得するために町や都市を略奪できます。

7.1 略奪の要件 [Plunder Requirements]

7.11 略奪は、移動や外交と同様にアクションで、遠征隊が活性化されたときに実行できます。

7.12 略奪は、都市（帝国都市／首都を含みます）又は町のスペース内でのみ実行できます。村は、略奪できません。

7.13 都市は、少なくとも1つのスペイン人戦闘ユニットを含む、プレイヤーの遠征隊の1つによって占められると、略奪することができます。

7.131 もしも略奪済の都市が未だに敵性でなければ、プレイヤーが略奪アクションを宣言した瞬間に敵性になります。もしもその瞬間に部隊を持たなければ、部隊が生み出されます (12.3)。プレイヤーは、略奪アクションを完了する前に、これらのユニットを撃破しなければなりません。

7.14 あるスペースは、同じターンの複数イムパルスに略奪され得ますが、あるターン内の各成功の試みについて不利なサイの目修正があります。

7.2 略奪の手順 [Plunder Procedure]

7.21 あるスペースを略奪するため（そこのいかなる部隊ユニットも撃破した後で）、サイを1つ振って略奪黄金表を調べ、列記されたサイの目修正を適用します。占めるスペースのタイプのコラムを使用します。もしも略奪表が黄金ポイントを示すと、その数の黄金ポイントを遠征隊と共に置きます。

7.22 以下の修正を、略奪黄金表のサイの目に適用します。:

- ・+1 もしも帝国都市又は首都を略奪しており、遠征隊が捕獲した皇帝を保持すると。
- ・+1 「人質 [Hostage]」カードをプレイしていると
- ・-1 その都市に対して同じゲーム・ターンに、いずれかのプレイヤーによって以前に試みられた各略奪について。この修正は、

誰が略奪を行ったかにかかわらず適用します。すなわち、1人のプレイヤーの略奪の試みは、他のプレイヤーの以前の略奪についての不利な修正を被ります。略奪の試みマーカーは、以前の略奪の試みを記録するために使用できます。

デザイン・ノート：捕獲した皇帝について与えられる修正は、彼が身代金のために拘束されているか（インカでアタルワルパに起きたごとく）、又は少なくとも彼の人民が従順になる手助けをする（メキシコ皇帝モンテズマのごとく）からです。リスクは、この状況でプレイされ得る特殊なカード（「皇帝の救出 [Free the King]」）があることです。ピサロはインカの部隊が皇帝の救出に来ていると誤解し、アタルワルパの処刑が発生しました。以前の略奪の試みについての修正は、略奪しているスペイン人が周囲にいるとき、インディオが黄金を隠す傾向を反映します。

7.23 略奪された都市は、自動的に敵性になります。敵性面に裏返します。これは、未来のターンのサイの目修正を伴います。

7.24 略奪のサイ振りに続いて二番目のサイ振りをを行い、都市の上に略奪済 [Plundered Out] マーカーが置かれるかどうかを判定するため、略奪消耗表を調べます。もしも略奪済マーカーの結果であると、ゲームの残りについてその都市に対して、更なる略奪を試みることができません。

7.25 同じゲーム・ターンの以前の略奪の試みについての修正は、略奪消耗表のサイ振りにとも適用します。これは、これらのサイの目への唯一の修正です。

7.26 もしもあるプレイヤーが、彼と現在同盟している都市に対して略奪を宣言したら、同盟は直ちに消失します。彼の遠征隊と共に現在ある都市の部隊は、直ちに除去されます。次いで、都市内に新たなユニットを置くため、部隊を生み出す手順 (12.14) を繰り返します。略奪のアクションは、プレイヤーがユニットを攻撃しなければならず、戦闘アクションに変換されます。もしもそれらを撃破すると、イムパルスの後の方で略奪アクションを行うことができます。

8.0 生存 [SUSISTENCE]

デザイン・ノート：スペイン人は黄金のためにインディへやってきましたが、その間に食べなければならませんでした。食料が不足した遠征隊は、飢餓を被ります。これは士気を低下させ、不利な影響を及ぼす多数のカード・プレイに自らを晒します。

8.1 食料 [Food]

生存フェイズに、プレイヤーは各自軍遠征隊が食料を必要とするかチェックし、もしもそうであれば食料ポイントを消費するか、さもなければ飢餓を被ります。

8.11 以下でない限り、1つ以上のスペイン人部隊ユニットを含んでいる遠征隊は食料を要求します。:

- ・同盟都市内又はその隣接内に位置するか、或いは
- ・サンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] 内又はパナマ [Panama] 内、或いは
- ・海上スペース内に位置する（すなわち、海上移動を使用している）

8.12 遠征隊を賄うため、プレイヤーは1食料ポイントを消費します。個別の遠征隊は、常に個別の食料ポイントが必要とします。他のコンキスタドールを含む遠征隊の場合 (1.43)、遠征隊全体内の全ユニットが1ポイントで賄われます。

8.13 遠征隊は、外交アクションを通して食料マーカーを獲得します (5.14)。

8.131 遠征隊は、食料ポイントを運搬できます。ある遠征隊は3食

料ポイントまで運搬でき、それが持つ徒歩ユニットよりも多くの食料ポイントを運搬できません。「荷役 [Bearer]」カードを持つ遠征隊は、カード上で述べられたごとく更に運搬できます。

8.14 プレイヤー諸氏は、同じスペース内の遠征隊の間で、いかなるときにも食料を互いに贈る又は売ることができます。支払いは、ペソ（直ちに記録欄上で記録します）又は黄金（受け取っている遠征隊から与えている遠征隊へシフトしなければなりません）のどちらかで行うことができます。

8.2 飢餓 [Starvation]

8.21 生存フェイズに食料を受け取らない遠征隊は、飢餓を被ります。飢餓を被っている遠征隊は、士気チェックを実行しなければなりません（9.12）。

8.22 もしも飢餓の結果としてユニットが除去されたら、プレイヤーの総督指標が1スペース左へシフトします。

8.23 プレイヤーは、任意に遠征隊からの食料を差し控えることができます。

9.0 士気と回復 [MORALE AND RALLY]

9.1 士気命中 [Morale Hits]

9.11 遠征隊は、戦闘の結果、戦闘からの退却、コンキスタドールの死亡、士気チェックの結果として、士気命中を被ります（9.12）。

9.12 士気チェック [Morale Checks]：士気チェックは、飢餓（8.2）、マラリア（21.0）、遠征隊が雨林又は砂漠スペースでその移動を終了するとき毎（3.13f）に実行されなければなりません。サイを1つ振り、士気チェック表を調べます。

9.121 もしも遠征隊が「-1」と標記されたいずれかのスペース内にあると、-1サイの目修正を適用します。

9.13 士気命中は、士気命中マーカーを使用して記録され、遠征隊カウンターの上部か又はカードの上に置くことができます。マーカーは、1～4の士気命中が用意されています。命中は、最大4まで蓄積されます。

9.14 もしも4士気命中を持つ遠征隊が別の命中を被ると、所有しているプレイヤーの選択で代わりに1ユニットが除去されます。もしもこれが飢餓又はマラリア（生存フェイズ）を通して発生すると、直ちに所有しているプレイヤーの総督指標が1だけ増加します。

9.15 士気命中は、回復によって取り去られるまで留まります（9.2）。

9.2 回復 [Rally]

9.21 遠征隊は、士気命中を取り去るために回復アクションを使用して試みることができます。回復は、移動や戦闘と同様に、活性化するときに行われるアクションです。

9.22 回復アクションは、回復表を使用して解決されます。2つのサイを振り、表に列記された修正を適用して結果を見つけます。結果は、変更なし、士気命中の撤去、いくつかの場合には士気命中の追加（すなわち、回復の試みが裏目に出ます）になり得ます。

9.23 回復アクションに、以下のサイの目修正を適用します。：

- ・遠征隊を持ついずれか1人のコンキスタドールの回復値を加えます。
- ・もしも遠征隊がモスキート・マーカーを持つスペース内に位置すると、1を差し引きします。（スペース内に記載された「-1」の数値は、回復に影響しません。）

- ・プレイヤーは、サイの目に影響させるために戦略カードをプレイできます。
- ・もしも遠征隊のユニットが現行イムパルス中に黄金の分配（18.0）を受けていたら+1修正を適用します。（分配はいかなるときにも行えるため、回復の試みに先立つ現行イムパルスに行えることに注意してください。）この修正は、標準ゲームでのみ適用します。
- ・プレイヤーは、食料ポイントを消費して（同じ遠征隊又は同じスペース内の他の遠征隊から）、+1修正を受け取ることができます。単に、同盟都市内又はそれに隣接することは、この修正を与えません。回復の試み毎に、この目的のために1食料ポイントのみを消費できます。

9.24 「最後通告 [Ultimatum]」カードは、ある遠征隊上の全ての士気命中を取り去るために使用できますが、プレイヤーはサイを1つ振らなければならない、1～3の目でいずれか1ユニットを除去しなければなりません。

デザイン・ノート：このカードは、ピサロがおそらくガロで砂に自らの剣で線を引き、仲間たちに帰国するか又は線を越えて不平を述べることを止めて彼と一緒にいるか挑発した、有名な行動をあらわします。

9.25 もしもあるプレイヤーが2つの遠征隊を統合したら、統合された遠征隊は元の2つのどちらか高い士気命中の数字を有するものが割当てられます。もしもプレイヤーが士気命中を有する1つの遠征隊から、ゼロ命中又は移管している遠征隊未満の士気命中を有している他の遠征隊へユニットを移管すると、二番目の遠征隊は最初のそれと同数の士気命中を割当てられます。

プレイの例：コルテスは2士気命中を持ち、デ・レオンは3を持ちます。もしもこれらの遠征隊が統合されると（誰の指揮下かにかかわらず）、統合された部隊は3士気命中を持つことになります。もしもデ・レオンからコルテスへユニットが移管されたら、コルテスは3番目の士気命中を与えられなければなりません。

9.26 もしもある遠征隊内の全ての戦闘ユニットが除去されたら、遠征隊上の士気命中は取り去られます。

10.0 黄金と勝利ポイント [GOLD AND VICTORY POINTS]

黄金は、遠征隊の外交と略奪アクションの結果として獲得されます。

10.1 黄金ポイント [Gold Points]

10.11 黄金は、ポイント数値を持つマーカーによってあらわされます。マーカーは、いかなる単位でも両替できます。

10.12 黄金マーカーは、遠征隊カード上に保持されます。黄金は、遠征隊が持って移動します。

10.13 黄金ポイントは、任意に1つの遠征隊から他のそれへ移管できません。もしも1つのスペイン人遠征隊が他のそれを攻撃してその戦闘ユニットを撃破すると、その遠征隊が持っていたいかなる黄金も捕獲します。もしもインディオ部隊がスペイン人遠征隊を撃破すると、その遠征隊が持ついかなる黄金も失われます。

10.14 黄金は、遠征隊と共に無期限に留まることができますが、その間に一定の危険（盗難のような）を受けます。

10.2 基本ゲームの黄金 [Basic Game Gold]

10.21 基本ゲームでは、黄金は1対1を基準にいつでも勝利ポイントへ変換できます。遠征隊から黄金ポイントを取り去り、記録欄上に勝利ポイントを記録します。標準ゲームでは、変換はそれほど単純ではなく、代わりにプレイヤーは「黄金の分配」と呼ばれる手順

を使用します。どちらかの方法による勝利ポイントへの変換は恒久的で、あなたはVPsから黄金へ戻すことができません。

10.22 基本ゲームでは、黄金のVPsへの変換以外に行う唯一のことは、貢物として総督へ与えることです。標準ゲームでは、黄金は「ペソ」と呼ばれる消費可能なお金に変換し、新たなユニットを購入するために使用できます。

11.0 総督 [THE GOVERNOR]

デザイン・ノート：ゲームが始まる当時、カリブ海地域は平穏に統治されており、コロンブスが開始した探検の第一波の中で植民地化されていました。これらの地域では、国王の権威は植民地総督によって代表されました。ゲーム内の競技エリアは未統制で、大部分が西部開拓時代のような無法の辺境地域でした。総督たちは、様々な成功を収めながらも、それに対する権限を行使しようとしていました。総督を操ることとその支持を利用することは、ゲームの成功にとって重要です。あなたの陣営につけることは、植民地エリアから増援やお金を得るのを容易にするでしょう。彼の支持を失うと、あなたを逮捕するために交付される令状のような、いい好かない問題に終わることも起こり得ます。彼に黄金を与えると、総督は喜びます。スペイン人がインディオに殺されるか、飢餓やマラリアによって死ぬか、捕らえられて人身御供となると、彼は失望します。

11.1 総督の指標 [Governor Index]

11.11 各プレイヤー（すなわち、各陣営）は、総督の指標と呼ばれる数値を常時持ちます。この指標は、現在その陣営が植民地総督（非プレイヤー）の「支持あり」か又は「支持なし」かを測ります。この指標は陣営毎で、その陣営による全ての活動に適用します。

11.12 各陣営は、総督の士気記録欄上にその指標を記録するためのマーカーを持ちます。ある陣営の総督の基準は0で開始します。指標は、カード・プレイ、損失（11.13、11.14）、黄金の貢物（11.3）の結果として、右側（良い）又は左側（悪い）に移動し得ます。

11.13 プレイヤーの総督の指標は、もしもインディオに対する戦いでスペイン人戦闘ユニットを失うと1だけ減少します。もしも同じ戦いで複数ユニットが失われても、指標はユニット毎に1ではなく1だけ減少します。これは、たとえインディオ同盟を含んでいるそれであっても、スペイン人遠征隊に対して闘っているときに適用しません。

11.14 総督の指標は、もしもプレイヤーが士気チェックで5番目の士気命中を被ってユニットを失っても1だけ減少します（9.12）。

11.15 総督の指標の各支持ボックス内には、2つの数値が記載されています。：徴兵修正と勝利ポイント値です。

- ・徴兵修正は、増援資金（15.0）について、プレイヤーの全てのサイの目に加えられます。
- ・勝利ポイント値は、勝利をチェックしているときにプレイヤーの勝利ポイントに加えられます。

11.2 逮捕令状 [Arrest Warrant]

デザイン・ノート：クーバの総督は、彼の権威を損ねたとしてコルテスの逮捕を試みましたが、コルテスは彼が送った部隊を破って買収しました。総督は、疑いを生じさせたことが唯一の罪であるバルボアの逮捕に成功し、彼を咎めました。

11.21 ある陣営が総督の支持を失ったとき、その陣営に対して「逮

捕令状 [Arrest Warrant]」カード（戦略デッキから受け取った）を使用できます。これは、他のプレイヤーが他の陣営の部隊を攻撃し、そのコンキスタドールを殺すか又は捕獲することを認めます。

11.22 「逮捕令状 [Arrest Warrant]」カードは、ラウンド中のアクションとしてプレイされ、以下のごとく進めます。：

1. プレイヤーは「逮捕令状」カードを明らかにし、目標の陣営を示します。目標プレイヤーは、そのときに総督の「支持なし」でなければなりません。
2. 逮捕令状カードは、表面を向けて影響下プレイヤーの正面に置かれ、令状が有効である限りそこに留まります。
3. 令状が有効である間、いかなるプレイヤーも目標陣営の部隊を攻撃できます。そのプレイヤーは、同様に他のいかなる陣営も攻撃できます。

11.23 「逮捕令状 [Arrest Warrant]」は、以下のいずれかが発生したときにのみ取り去られます。：

- ・目標陣営のいずれかのコンキスタドールが殺されるか又は捕獲される。
- ・目標陣営の総督の指標が正になる（ゼロを超える）。

11.24 逮捕令状の犠牲者であるプレイヤーは、自陣営の1つがスペイン人遠征隊によって攻撃されたとき、戦いで自身のコンキスタドールの1人を諦めることを選択できます。そのコンキスタドールはプレイから除去されます（必要であれば、補充コンキスタドール（6.4）によって置き換えます）。次いで令状が取り去られ、戦いは直ちに終了します。この選択肢は、スペイン人遠征隊による攻撃にのみ適用し、インディオ部隊による攻撃では不可です。

11.25 令状が取り去られるとき、影響下プレイヤーの総督の指標はゼロにリセットされます。換言すると、令状の撤去は、このプレイヤーへの総督の全ての問題を一掃します。

11.26 いったん令状が取り去られたら、完全な1ゲーム・ターンが経過するまで、同じプレイヤーに対して再び別の「逮捕令状」をプレイできません。例えば、もしも最初の令状がターン4中のいずれかのときに取り去られたら、新たな令状をターン6の前に発令できません。

11.27 「逮捕令状 [Arrest Warrant]」カードは、ゼロ又は正の総督の指標を持つプレイヤーに対して、異なる方法でプレイできます。この場合、単に総督の指標を1つ左にシフトさせます。（総督は疑いを抱いていますが、実際の逮捕を発令するに至っていません。）令状カードは、捨て札パイル内に置かれます。

11.3 黄金の貢物 [Gifts of Gold]

プレイヤーは、総督に黄金の貢物を与えることで、自身の総督の指標の向上（又は誰かのそれを減少させる）を試みることができます。この試みは、いかなるイムパルスにも行うことができますが、イムパルス毎に1つのみの貢物を行うことができます。

11.31 貢物を与えるため、プレイヤーは自身のいずれかの遠征隊から（複数の遠征隊が貢献できます）一定数の黄金ポイントを差し引きます。彼は少なくとも3黄金ポイントを消費しなければなりません。追加各3ポイントの消費について、+1のサイの目修正があります（例えば、もしも9ポイントを消費したら、+2の修正を獲得します）。

11.32 プレイヤーは総督貢物表を調べ、2つのサイを振って列記された全ての修正を適用し、結果を適用します。成功した結果は、あなたの指標を増加させるか、又は他者のそれを減少させるかのどちらかに使用できることに注意してください。

11.33 総督への貢物は、ペソではなく黄金によってのみ行うことができます（標準ゲーム）。

12.0 インディオ部隊、都市、帝国

[INDIAN TROOPS, CITIES AND EMPIRES]

12.1 都市 [Cities]

12.11 都市は、探検の結果によって要求されるときにマップ上に置かれます。

12.12 都市が置かれるとき、それは全てのプレイヤーに友好的です。ゲーム・アクションの結果として敵性になります。敵性のときは、全てのプレイヤーに敵性です。

12.13 敵性都市は、外交アクションの結果として再び友好的になります。注釈：敵性都市内で全ての部隊を除去することは、都市が敵性であることを止めさせる原因になりません。

12.14 友軍都市内のインディオ・ユニットは、遠征隊の移動を妨害しません。もしも都市が敵性になると、これらは移動を妨害し、都市に進入しているいかなる遠征隊も、そこで移動を停止しなければなりません。部隊を持たない敵性都市は、移動を妨害しません。

12.2 帝国 [Empires]

デザイン・ノート：帝国は、複数のマップ・スペースのエリアを広範囲に治めている、メキシコ（「アステカ」）やインカのような、巨大で黄金豊かなインディオの文明をあらわします。これらの帝国を見つけて略奪行為を行うことは、ゲームで一攫千金を当てる手っ取り早い道です。インディオの帝国は、後のヨーロッパ「帝国」と同じ程度の政治的統一性や連携を持っておらず、この事実はゲームに反映されています。

12.21 帝国のコマは、探検表上で「帝国」の結果が獲得されたときにマップ上に置かれます。

12.22 帝国は、首都都市、他の2つの都市、皇帝から構成されます。使用可能な帝国コマのセットは、いかなる帝国についても使用できます。

12.221 帝国カウンターセット数は、デザイン上の限度です。いったん全てのセットがイン・プレイになると、更なる「帝国」の結果はただの「都市」として扱われます。

12.23 帝国都市は、以下のごとく常にレベル4のスペース内に置かれます。：

- ・1つの都市は、探検の結果が発生したスペース内に置かれることになります。
- ・二番目の都市は、陸上連結のみを通して距離をカウントし、5スペース以内の最寄りのレベル4の非占有スペース内に置かれることになります。同距離の場合は、無作為に選択します。
- ・三番目の都市は、やはり5スペース以内で、最初の2つの都市のどちらかに最寄りのレベル4の非占有スペース内に置かれることになります。同距離の場合は、無作為に選択します。

3つの都市（1つの首都と他の2つ）を取り、それらを容器内にに入れて1都市ずつ引き、無作為に選択したスペースの1つに各1枚を置いていきます。

12.231 もしも5スペース以内に存在しなければ、ある帝国は2つのみの都市を持つ可能性があります。1つの都市のみを持つ帝国は認められません。探検が行われたスペースから5スペース以内に資格を持つ他のスペースがなければ、帝国の結果を無視してそれを都市として扱います。

12.24 いったんイン・プレイになると、帝国の都市は他の都市と同じに機能しますが、いくつかの表で異なるコラムを使用し、一定のアクションについていくつかの特別な修正とカード選択肢が存在します（多くの場合、皇帝を中心に回ります）。

12.25 皇帝は、首都都市内に置かれます。



12.251 皇帝は、外交アクション又は戦いを通して捕獲される可能性があります。これは、略奪と外交のアクションに特典を与えます。

12.252 もしも皇帝が戦いで除去された部隊と共にいる場合、かれは勝利した部隊によって捕獲されます。もしも彼が戦い以外の原因（例えば、飢餓やマラリア）でその最後のユニットを失った部隊と共にいると、その帝国の最寄りの都市へ戻されます。この都市は、そのときスペイン人によって占められてはいけません。もしも使用可能な都市がなければ、皇帝は除去されます。

12.26 プレイヤーは、帝国の都市に対して外交アクションを試みることができます。－1サイの目修正を適用します。他の都市と同様に、同盟を含む全ての結果を適用します。

12.3 インディオ部隊 [Indian Forces]

12.31 インディオ部隊は、一定のカード・プレイを通して都市と町に到着します。

12.32 ユニットは、以下のときに配置されます。:

- ・都市内: 何らかの理由で都市が敵性になるとき (プレイヤーがそこを略奪することに決めたときを含みます)。
- ・都市内: 都市が外交の結果としてあるプレイヤーの同盟になるとき。
- ・町又は都市内: もしもプレイヤーがそのスペースで「インディオの蜂起 [Indian Uprising]」カードを使用したら、町又は都市内に。これらのカードは、すでにユニットを含むスペースでさえ使用でき、追加ユニットが引かれてそこにすでにあるものに加えられます。
- ・いずれかのスペース内: もしもそのスペース内で探検を実施しているプレイヤーへの対応で「インディオの待ち伏せ [Indian Ambush]」にあるプレイヤーがプレイすると。

12.33 いずれかのスペースのために引くことができる部隊の回数に限度はありません。

12.34 インディオ部隊ユニットは、目隠しで容器から引かれます。町について1ユニット、非帝国都市について2ユニット、いずれかの帝国都市又は首都について3ユニットを引きます。未探検スペース内のインディオの待ち伏せについて、2ユニットを引きます。

12.341 インディオの蜂起について、そのゲーム・ターンに町又は都市に対して行われている各略奪の試みについて、追加の1ユニットを引きます。もしも町又は都市が略奪済 [Plundered out] であると、追加の2ユニットを引きます。

12.35 いったんあるスペース内に置かれたら、インディオ部隊は除去されるか、又は都市があるプレイヤーと同盟して部隊ユニットが遠征隊に統合されるまでその場に留まります。

13.0 勝利 [VICTORY]

デザイン・ノート: *The Conquistadors* の主要な目標は、史実と同様に富を手にする事です。16世紀のスペイン人にとって「富」は「黄金」と同義です。したがって、プレイヤーの基本勝利ポイントの得点は、彼が確保した黄金の量です (標準ゲームでは、未払いの負債がマイナスされます)。偉大な発見を行うことの荣誉についての得点ポイントもあります。最後に、総督の支持と都市の支配についてのポイントがあり、両者は征服した領土が植民地システムに移行するに連れて、土地を確保して陣営の立場を向上させることになります。

プレイヤー諸氏は、勝利ポイントを蓄積することで勝利します。

13.1 勝利ポイントの得点 [Victory Point Awards]

13.11 プレイヤー諸氏は、以下について恒久的な勝利ポイントを得点します。:

- ・基本ゲームでは、黄金をVPsに変換します。
- ・標準ゲームでは、分配されている黄金です (18.0)。
- ・伝説 (19.0)
- ・帝国を発見した最初のプレイヤーへの一度のみの5VP。

13.12 恒久的勝利ポイントは、それが生じる毎に記録欄を使用して記録されます。

13.13 いまだ遠征隊と共にある黄金は勝利に貢献せず、ペソも同様であることに注意してください。黄金は、変換されたか (基本ゲーム) 又は分配された (標準ゲーム) 場合にのみ勝利に貢献します。

13.2 勝利判定フェイズ [Victory Determination Phase]

13.21 各プレイヤーの勝利ポイント合計は、勝利判定フェイズにチェックされます。このときは、恒久的勝利ポイントの合計を記録欄

上で記録し、以下の修正をプラスします。:

- ・現在同盟/支配下の都市についてのボーナス・ポイント (13.22)
- ・総督の支持についてのボーナス・ポイント (13.23)
- ・負債についての差し引き (13.24) (標準ゲームのみ)。

13.211 ボーナスと差し引きは、恒久的ではありません。これらは、存在している状況に従って、各勝利判定フェイズに新たに計算されます。実質勝利ポイント合計は、全てのボーナスと差し引きによって修正された恒久的勝利ポイント合計に相当します。

13.22 各勝利ポイント判定フェイズに、プレイヤーは支配する帝国都市と、同盟するいずれかのタイプの都市についてのポイントを受け取ります。プレイヤーは、もしもスペース内に少なくとも1つの戦闘ユニットを持つ遠征隊を持ち、他のプレイヤーに属しているインディオ・ユニット又はスペイン人ユニットがそのスペースを占めていなければ支配を持ちます。

13.221 ポイントの得点は: 各非帝国同盟都市について4VPs、支配下又は同盟の各帝国都市について6VPs、支配下又は同盟の帝国首都について8VPsです。非帝国都市の支配についてポイントはなく、同盟についてのみポイントがあることに注意してください。

13.23 勝利判定フェイズに、各プレイヤーは総督の支持記録欄上の自身の現行総督の支持指標について表示された勝利ポイント修正も加え (又は差し引き) ます。

13.24 標準ゲームでは、もしもプレイヤーが差し引く負債を持つと、現行勝利合計を計算しているときの負債のポイント毎に、2勝利ポイントを差し引きします。

13.25 ゲームは、シナリオに指定されるごとく、要求された実質勝利ポイントに到達した最初のプレイヤーによって勝利します (14.4, 22.4)。勝利判定フェイズに、いずれかのプレイヤーが要求された合計を満たしていたらゲームは終了します。もしも複数それが行っていたら、最高の合計を持つプレイヤーが勝利します。もしも同点であると、ゲームは更に1ターン継続します (おそらく、他のプレイヤーの誰かが勝利できるでしょう)。勝利はターンの中途ではなく、勝利判定フェイズにのみチェックされることに注意してください。

14.0 基本ゲーム・シナリオ [BASIC GAME SCENARIO]

基本ゲームは、2~4人のプレイヤーによってプレイできます。もしも2人のみのプレイヤーでプレイしていると、2枚のマップの1枚のみを選択し、そのマップのみでプレイすることを推奨します。3~4人のプレイヤーについては、両マップの使用が推奨されます。

14.1 基本ゲームの開始ユニットとカード

[Basic Game Starting Units and Cards]

14.11 一定のカードは、標準ゲーム内でのみ使用されます。これらは、Sの文字が標記されます。プレイヤー諸氏は、プレイの前にこれらをデッキから取り去るか、又は明らかにになるに連れて捨て札することのどちらもできます。残っている戦略カードをシャッフルして、デッキを南マップの戦略デッキ・スペース内へ置きます (もしも南マップを使用しなければ、北マップの脇に置きます)。アセット・カードもシャッフルし、表面を伏せてアセット・カード・ボックス内又はマップの脇に置きます。

14.12 各プレイヤーは、以下を受け取ります。:

- ・プレイヤー・マーカーのセット (勝利ポイント、総督の指標等)
- ・2枚のアセット・カード。
- ・2枚の村マーカーと1枚の町マーカー。
- ・2人のコンキスタドール (14.14)

- ・7つの徒歩ユニット、3つの乗馬ユニット、1つの大砲ユニットを自身の2人のコンキスタドールの間で望むように分配できます。

14.13 戦略カードの初期手札は、プレイのシークエンスに従って最初のターンに配られます。初期にはどのプレイヤーも戦略カードを持たず、各プレイヤーは10枚を受け取ります（内2枚は捨て札しなければなりません）。

14.14 赤色で印刷された全てのコンキスタドール・カウンターをテーブルの中心に表を伏せて置き、それらをかき混ぜます。各プレイヤーは、無作為にこれらのカウンターを2枚引きます。もしもこのとき偶然に、1人のプレイヤーがエルナン・コルテス [Hernan Cortes] とフランシスコ・ピサロ [Francisco Pizarro] を同時に獲得したら、これはゲームのバランスが許容できないため引きを繰り返します。

14.2 基本ゲームのセットアップ [Basic Game Setup]

14.21 各プレイヤーは、自身の正面に同盟都市マーカーを置き、自身の総督の指標マーカーを記録欄上の0スペース内に、自身のVPマーカーを記録欄の0スペース内に置きます。基本ゲームで使えないペソと負債のマーカーは、脇に置きます。イムパルス・マーカーをイムパルス記録欄の「0」スペース内に置きます。

14.22 次いで、プレイヤー諸氏はセットアップの順番についてサイを振り、各プレイヤーは2つのサイを振って同数の場合は振り直します。セットアップは、サイの目の高いから低い方への順番です。

14.23 各プレイヤーは、順番に1枚の村マーカーをどちらかのマップのいずれかの沿岸（レベル0）スペース内に置きます。次いで各プレイヤー（同じ順番で進めます）は、二番目の村マーカーを最初のマーカーが置かれたスペースに隣接するいずれかの沿岸スペース又はL1スペース内に置くことができます。次いで、各プレイヤーは、町マーカーを自身の2枚の集落マーカーの1つに隣接するいずれかのスペース内に置きます。

14.24 次いで、各プレイヤーは自身の遠征隊の1つを、彼がマーカーを置いた3つのスペースのいずれか又はサンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] 又はパナマ [Panama] 内に置きます。前と同じ順番で、次いで各プレイヤーは同じ制限下に自身の二番目の遠征隊を置きます。次いで、最初のターンを開始します。

14.3 基本ゲームの増援 [Basic Game Reinforcements]

14.31 二番目のゲーム・ターンの開始時、残っている赤色で印刷されたコンキスタドールのカードをデッキ内にシャッフルします。もしも3人以上のプレイヤーであると、茶色で印刷されたコンキスタドールのカードもシャッフルします。次いで、これらは2.2で述べたごとくプレイに登場します。

14.32 各増援コンキスタドールがカード引きを通して到着するとき、2つの徒歩にプラスして1つの大砲或いは2つの乗馬ユニットをプレイヤーの選択で持つことができます。

14.4 基本ゲームの勝利 [Basic Game Victory]

勝利は、13.0項に従って判定されます。負債についての差し引きはなく、このルール16.2は使用されません。基本ゲームの勝利要件は、75勝利ポイントです。

標準ゲーム・ルール [STANDARD GAME RULES]

標準ゲーム・ルールは、プレイヤー諸氏に大いなるリアリズムと豊富な選択肢を提供します。これらの全てを一緒に使用することを推奨しますが、伝説ルールだけは例外で、プレイヤーの好みによって使用の可否を決めることができます。

15.0 徴兵 [RECRUITING]

デザイン・ノート：スペイン人遠征隊は、特別な指揮官（コンキスタドール）に伴われている冒険家の集団でした。全ての戦闘ユニットは、この方法で到着します。徴兵の手順は、カリブ海の居住地域間からあなたの遠征隊に参加者と経済的な支援を集めることをあらわします。総督をあなたの味方に置くことで、投資家が良い助けになります。他の企業家と同様、あなたは借金をして融資を受けることができます。ただし、借金は返済しなければならず、債権者が早期の支払いを要求するリスクを負うことになります。

標準ゲームでは、プレイヤー諸氏は戦闘ユニットのいかなる割当でも受け取りません。代わりに、プレイヤー諸氏は、ゲームの開始と新たなコンキスタドールをプレイに投入するとき毎に、ユニットを徴兵します。

15.1 徴兵の手順 [Recruiting Procedure]

ユニットを徴兵するため、プレイヤーはペソを消費しなければなりません（16.1）。徴兵するとき毎に、資金表を介して消費するためのいくらかのペソを受け取ります。以前に獲得していたペソも使用でき、借金をすることで追加のペソを受け取ることができます（15.12）。ユニットを購入するため、これらのペソを消費します。

15.11 プレイヤーが徴兵するとき毎に、資金表から追加のペソの割当を受け取ります。サイを振り、適用可能な修正を加え（15.111）、結果を読み、開始コンキスタドールのために「初期セットアップ」コラムを（ゲームの開始時）、後の全てのコンキスタドールのために「増援」コラムを使用します。結果は、受け取るペソの数です。

15.111 資金のサイ振りは、以下のごとく修正されます。：

- ・プレイヤーの現行総督の指標について総督の支持記録欄に表示された数値を加えます（11.15）。
- ・プレイヤーは、サイの目修正を与えるため、いずれかの適用可能なカード（「強力な庇護者 [Powerful Patron]、教会の支援 [Support of Church]」）をプレイできます。

これらの修正は、蓄積されます。

15.12 プレイヤーは、「銀行」から借金することで、自身の資金に加えることができます。資金表から受け取る量に一致する量を借りることができます（すなわち、その合計を2倍にします）。記録欄上で負債マーカーを使用し、借りた総量を記録します。

15.13 プレイヤー諸氏は、徴兵コスト・チャート上に表示されたコストを使用して、ユニットのために支払います。このお金は、記録欄上のペソから支払われます。プレイヤーは、認められたいずれかのユニットを購入できますが、ターン毎に3乗馬ユニットまでです。

15.14 初期セットアップと二番目のターンに到着しているコンキスタドールについては（22.31）、ゲーム・ターンの開始時にユニットの購入を実施します。カード引きの結果として到着し、サンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] 又はパナマ [Panama] に置かれたコンキスタドールについては、コンキスタドールがマップ上に置かれたときにユニットを購入します。全てのユニットは、到着しているコンキスタドールと共に置かれます。これは、新たな戦闘ユニットがプレイに登場する唯一の方法です。

15.15 ゲームに用意された戦闘ユニットの数は、デザイン上の限度です。プレイヤー諸氏は、使用可能なカウンターからのみユニットを購入できます。

プレイの例：プレイヤーは、最初のコンキスタドルとしてバルボア [Balboa] を受け取っています。彼は資金表の「初期セットアップ」コラムを調べて1を振ります。これは、彼に12ペソを与えます。彼は認められた最大分を借りることに決めます。記録欄の「12」スペース内に自身の負債マーカー、並びに「24」スペース内に自身のペソ・マーカーを置きます。彼は10ペソで2つの乗馬、4ペソで1つの大砲、6ペソで3つの徒歩を購入します。これは彼のペソを枯渇させたので、彼はマーカーを「0」スペース内に置きます（訳註：この計算例では、一致していません）。彼は自身の全ユニットをバルボアのカード上に置き、バルボアのコマをパナマ [Panama] スペース内に置きます。

デザイン・ノート：コルテスのメキシコ遠征の少なくとも50%の資金は借金だったと見積もられ、その全てが黄金の発見に希望を持つクーバの富裕層から借りたものでした。彼は大勢の人間を雇い、機能する十分な部隊をもたらしましたが、多くの人々に黄金を分配して清算するため、より多くの借金を行いました。対照的に、ピサロはインカ帝国を征服するために、最小限の僅か13名の部隊で出発しました。（この部隊では不十分であることが分かったため、後に彼は大規模な部隊を追加しましたが、それでもコルテスの十分の一の規模でした）

16.0 ペソと負債 [PESOS AND DEBT]

プレイヤー諸氏は、標準ゲームにおいて2タイプの財政アセットを持ちます。：黄金とペソです。

- ・ペソは支出可能なお金です。これらは、各陣営について記録欄上で記録され、新たなユニットを購入するために使用できます。
- ・黄金は、インディオから獲得又は略奪した生宝をあらわします。これは陣営によって運搬され、失われたり盗まれたりします。それ自体に価値はなく、消費のためにペソに変換されたとき、又はゲームの勝利を手助けするために勝利ポイントに変換されたときのみ価値を持つようになります。

16.1 ペソ [Pesos]

ペソは、陣営が消費のために使用可能なお金です。

16.11 ペソは、ある遠征隊ではなく陣営に所属します。陣営のペソ合計は、記録欄上で記録されます。

16.12 プレイヤー諸氏は、黄金ポイントをペソに変換できます。両替レートは1対1で、1黄金ポイントは1ペソです。遠征隊から黄金ポイントを取り去り、その陣営に応じたペソ・マーカーを調整します。これは、活性化とカード・プレイに加えて、いかなるイムパルスにも行うことができます。

16.13 黄金のペソへの変換は、一方通行です。ペソを黄金に戻すことはできず、勝利ポイントも戻せません。

16.2 負債 [Debt]

デザイン・ノート：新世界への軍事遠征は、財産を築くための事業ビジネスでした。当時は傭兵や私兵が一般的でしたが、奇異とは見なされませんでした。他の事業と同様に、彼らは営業資金を調達するために借金を利用しました。負債はペソの残高がマイナスであることを意味しないので注意してください。カリブ海で、投資家からいくらかのお金を借りていることのみを意味します。あなたはペソの残高がプラスで、あたかも銀行からお金を借りて自動車や住宅ローンを負うごとく、いくらかの負債を負うこともできます。あなたは、決してペソの残高がマイナスになることはありません。プレイヤー諸氏は、より多くのペソを獲得するための方法として、負債を負うことができるのです。

16.21 プレイヤー諸氏は、徴兵中に借金する結果として、負債を負います（15.12）。

16.22 あるプレイヤーの負債の量は、記録欄上で負債マーカーを使用して記録されます。

16.23 プレイヤーは、いかなるときにもペソを使用して、1ペソ対1ポイント負債のレートで負債を返済できます。

16.24 勝利判定フェイズに自身の現行実質勝利ポイント合計を判定しているとき、プレイヤーは他の修正に加えて、自身の現行負債量を2回差し引かなければなりません（13.24）。

16.25 「督促状 [The Creditors Demand Payment]」カードは、正の恒久勝利ポイント合計（記録欄上に記録された）と未収負債の両方を持つプレイヤーに対して使用できます。目標プレイヤーは、可能な限りその未収負債を返済するため、残っているペソを使用しなければなりません。もしも全くそれを支払うことができれば、彼は直ちに自身の恒久勝利ポイント合計を未収負債の量だけ減少させます（ただし、決して0未満にはなりません）。この減少は、恒久的です。次いでプレイヤーは、自身の負債を0に戻してセットします（換言すると、勝利ポイントの損失は負債を無効にします）。

17.0 標準ゲームの戦闘 [STANDARD GAME COMBAT]

デザイン・ノート：武装乗馬部隊は、インディオの征服における決定的な兵器システムでした。先住民部隊は、単純に対抗する手段を持ちませんでした。標準ゲームの戦闘ルールは、これらの戦役における乗馬ユニットの特殊能力を検証します。

17.1 戦闘における乗馬ユニット [Horse Units in Combat]

17.11 乗馬ユニットを含んでいる遠征隊が全てインディオの部隊と闘うとき、それを回避するカードが事前にプレイされていない限り、プレイヤーは乗馬ユニットのみを使用して初期攻撃ラウンドを実施できます。乗馬ユニットは、攻撃と防御している両方のときにこの選択肢を持ちます。いかなる命中／損失もインディオ部隊に適用され、乗馬ユニットは損失を被りません。次いで、両陣営が潜在的な損失を被る、通常の戦闘ラウンドが継続します。

17.12 乗馬ユニットのみから構成される遠征隊は、カードがこれを妨げるか又は闘っているスペイン人部隊も乗馬ユニットを持っているのでない限り、プレイヤーの選択で戦闘の1ラウンド後に退却できます。

17.2 奇襲衝撃攻撃 [Sudden Shock Attack]

「[大砲]が砲弾を放つことは、[インカ人]には目新しく恐ろしかったが、敵に対して倒伏から「サンティアゴ！ サンティアゴ！」と大声で叫びながら突撃して来る乗馬兵は、茫然とさせて計画した策略を利用させなかった。彼らは闘わず、むしろ逃げる場所を探し求めた。乗馬兵は彼らの間に入り込み、たちまち敗北させた。多数の者が殺されて負傷した」。

ーペドロ・デ・シーザ・デ・レオン、コンキスタドルで歴史家のカジャマルカでインカ人部隊に対する攻撃の記述

17.21 奇襲衝撃攻撃は、特殊なタイプの戦闘です。プレイヤーは、以下の全ての要件が満たされるときに、いつでも奇襲衝撃攻撃を使用できます。：

- ・攻撃がインディオ部隊のみに対して行われている。
- ・攻撃が帝国都市又は帝国首都内で発生している。

- ・攻撃に少なくとも1つの砲兵ユニットと2つの乗馬ユニットがいる。
- ・0を超える戦闘評価値を持つ指揮官によって統率された部隊。
- ・このゲームにおいて、この帝国に対して未だ奇襲衝撃攻撃が行われていない (17.25)。

17.22 攻撃を解決するため、サイを2つ振ります。攻撃は9以上のサイの目で成功です。修正は適用しません。Mano de Dios カードは振り直しのために使用できますが、修正することは不可です。

17.23 もしも攻撃が成功したら、スペース内の全インディオ戦力ポイントが除去されます。もしもインディオの皇帝が存在したら、彼は捕獲されます。スペイン人は、損失を被りません。

17.24 もしも攻撃が失敗したら、インディオは損失を被りません。次いで、戦闘は以下のごとく進みます。:

- ・最初の2戦闘ラウンドでは、乗馬と大砲のみが参加できます。
- ・最初の戦闘ラウンドでは、インディオ・ユニットは戦闘のサイの目に+1を加えます。
- ・その時点から、戦闘は通常のごとく進みます。

17.25 奇襲衝撃攻撃は、インディオ帝国毎に一度のみ使用できます。いったんこれが当該帝国に対して使用されたら、ゲームの残りについて、いかなるプレイヤーによってもその帝国に対して使用できません。

18.0 黄金の分配 [DIVISION OF GOLD]

デザイン・ノート: コンキスタドールは、裕福になるためにやって来ました。お金の分配以外に議論となる主題はありませんでした。インディオから略奪した黄金は全て溶かされ、遠征隊内の序列や役割に従って冒険者たちの間で分配できるよう黄金の延棒が鋳造されました。王の分け前又は「王室税」も、差し引かれなければなりません。勝利ポイントに変換されている黄金は、その陣営指導者、すなわちプレイヤーの私有財産になっています。

18.1 黄金の分配ルールは、いつでも黄金を1対1でVPsに変換できる基本ゲームのルールを置き換えます。代わりに、もしもプレイヤーが黄金をVPsに変換することを望むと、分配を実行しなければなりません。

18.2 プレイヤーは、自身のイムパルス中のいかなるときにも、通常のアクションとカードのプレイに追加して、黄金の分配を宣言できます。

18.3 分配は、常に特定スペースに適用し、そのスタック内でプレイヤーが持ついずれかの遠征隊によって保持された、いくつか又は全ての黄金を含めることができます。異なるスペースは、異なるイムパルスに分配されなければなりません。

18.4 いったん黄金が勝利ポイントに変換されたら、決して黄金又はペソに再変換できません。

18.5 分配は、以下のごとく進めます。:

1. 黄金ポイントの量を合計します。
2. 五分之一 (端数切り上げ) を差し引きます。(これは、王室税、王の分け前です。)
3. スペース内の遠征隊指揮官以外の各コンキスタドールについて3ポイントを差し引きます。
4. スペース内の4徒歩又は大砲ユニット毎に1ポイントを、各2乗馬ユニットについて1ポイントを差し引きます。いかなる端数も切り上げます。
5. 残っている黄金ポイントの数は、黄金ポイント毎に1VPとして、勝利ポイント記録欄上で勝利ポイントとして記録されます。

それに応じて勝利ポイント・マーカーを調整します。

6. プレイから分配された全ての黄金マーカーを取り去ります。

18.6 プレイヤーは、18.5 のステップ(2)、(3)、(4) を満たすために必要な最低黄金ポイントを持つ場合にのみ、分配を行うことができます。このルールは、もしもプレイヤーが遠征隊内の士気を向上させるために分配を行うことを望むと、プレイにもたすことができます (9.23)。

プレイの例: あるプレイヤーは、コルテスによって統率された遠征隊内に 30 黄金ポイントを持ちます。この遠征隊は、2つの乗馬と4つの徒歩ユニットを持ちます。同じスペースには、20 黄金ポイントと3つの徒歩ユニットを持つディエゴ・ディ・オルダと、3つの乗馬ユニットを指揮して 10 黄金ポイントを持つホアン・ベラスケス・デ・レオンも含まれます。分配は、以下のごとく計算されます。:

1. プレイヤーは、全てを分配することに決めたため、分配される合計黄金ポイントは60です。
2. 王室税についての12ポイント(60割る5)を除いて、実質48です。
3. オルダとデ・レオンについて各3ポイント。これは、更に6ポイントを差し引きます。
4. 7つの徒歩ユニットについて合計2ポイント(7/4、端数切り上げ)。
5. 5つの乗馬ユニットについて合計3ポイント(5/2、端数切り上げ)。
6. 分配後に残された実質量は、 $60 - 12 - 6 - 2 - 3 = 37$ 勝利ポイントです。

19.0 伝説 [LEGENDS]

デザイン・ノート: 大部分の場合、伝説はシボラ [Cibola] やエル・ドラード [El Dorado] の都市のような空想的な目的をあらわします。これらは主に架空のものでしたが、それらを発見しようと試み多数の遠征を行って命を落としたコンキスタドールの心中では、十分に現実的なものでした。この思考をシミュレートするため、プレイにおいてこれらの伝説が実際に出現する可能性があります。伝説には、現実の目標発見や、アマゾン河とミシシッピ河を遡る、褒賞が不確かな危険で困難な遠征を含みます。

19.1 伝説マーカー [Legend Markers]

19.11 伝説マーカーは、ランダム・イヴェントと戦略カードのプレイを通してゲームに登場します。

19.12 6つの伝説があります。: シボラの都市 [Cities of Cibola]、プレスター・ジョン [Prester John]、若返りの泉 [Fountain of Youth]、エル・ドラード [El Dorado]、アマゾン河 [Amazon River]、ミシシッピ河 [Mississippi River] です。アマゾン河は南マップ上でのみプレイに登場でき、ミシシッピ河は北のみです。他は、どちらのマップ上でも可能です。

19.13 伝説マーカーは、伝説が位置し得る場所についての情報をあらわします。換言すると、伝説的な驚異の可能性です。現実性を判定するため(もしもあるとするならば)、あなたはそこへ遠征隊を送らなければなりません (19.4)。

19.2 伝説とランダム・イヴェント [Legends and Random Events]

19.21 「新たな伝説」ランダム・イヴェントが発生するとき、この手順を実行します。:

1. イン・プレイにない中から伝説マーカーの1枚を無作為に選択します。
2. もしも2つの河川以外の他のどれかが選択されたら、北又は南かマップのランダム選択を行います。アマゾン河は自動的に南マップ上を流れ、ミシシッピ河は北を流れます。

3. 選択したマップ上の伝説スペースから、無作為にあるスペースを選択します。各マップ上の伝説スペースは、1～6の番号が付されています。サイを1つ振り、一致するスペースを使用します。もしもそのスペースがすでに伝説（表面を向けているか又は探検済のどちらか）によって占められているか、いずれかの遠征隊から3スペース以内にあると、振り直します。もしも使用可能な資格を持つスペースがなければ、結果を無視します。

4. 伝説マーカーの表面を向けて、選択したスペース内に置きます。

19.22 「伝説の移動」 [Move Legend] が発生するとき、イン・ブレイ（両マップを含みます）の伝説マーカーから1枚を無作為に選択します。次いでこの伝説について同じマップ上で新たなスペースを選択するため、新たな伝説の手順（19.21）のステップ（3）に進みます。同じスペース内へ戻して置くのではなく、異なるスペースへ移動させなければなりません。伝説は他のマップではなく、常に同じマップ上の異なるスペースへ移動させられます。

19.23 もしも伝説がイン・ブレイにないときに「伝説の移動」[Move Legend] が発生すると、代わりにそれを「新たな伝説」[New Legend] イベントとして扱います。

19.3 伝説カード [Legend Cards]

デザイン・ノート：伝説カードは、特定伝説の所在についての噂、訴え、秘密情報をあらわします。スペインの各港は、水平線の向こうの陸地で見つけられた不思議な現象の物語で充満していました。「伝説の移動」イベントは、物語が変化して新しい噂が古いものに代わることをあらわします。伝説が存在しないことが『発見』されることもありましたが、再び湧き上がってきました。これらの永続する物語への信心はゆっくりと鎮静しましたが、1つの噂が間違っていたことが証明されると、直ちに新たなサイクルが開始されて繰り返されました。

19.31 戦略デッキは、各伝説について1枚のカードを持ちます。このようなカードを受け取っているプレイヤーは、それをプレイすることを望むときになるまで手札に保持できます。これは、他のアクション・カードと同様にプレイされます。

19.32 カードをプレイするとき、プレイヤーは北又は南のマップを選択します。（ミシシッピ河は北マップ上でのみ、アマゾン河は南マップ上でのみプレイできます。）彼は伝説をいかなる遠征隊から少なくとも3スペース離れ、ゲームにおいてその地点で伝説が発見されていない、マップ上のいずれかのスペース内に置くことができます。

19.33 カードは、未だマップ上にない伝説マーカーについてのみプレイできます。もしもプレイヤーが望むと、カードを手札に保持し、マーカーがプレイから取り去るまで待つことができます。もしも伝説マーカーが、探検手順（19.43）を介してプレイから永久に取り去られていたら、カードはそのためにプレイできません。

19.4 伝説の探検 [Discovery of Legends]

19.41 ある遠征隊が伝説マーカーを含んでいるスペースに進入したとき、通常の探検表は使用しません。代わりに、結果を判定するために伝説表を使用します。多くの場合、結果は効果なしです（伝説は、誤った噂でした）。いくつかの場合、黄金又は勝利ポイントが獲得され得ます。表は、各結果の意味を説明するためのテキストを含みます。

19.42 プレイヤーが伝説表についてサイを振る前に、通常の探検の試みに対してと同様、他のプレイヤーは最初にカードをプレイできます。

19.43 いくつかの結果は、伝説マーカーを永久にプレイから取り去って脇へ置くことをもたらします。他の結果は、マップ上でそれが存在する位置に留まらせ、再び探検させることをもたらします（これは、2つの河川に適用します）。他の結果は、マップから取り去られて再使用のためにプールへ戻すことをもたらします。

20.0 ランダム・イベント [RANDOM EVENTS]

ランダム・イベントは、最初の後の各ゲーム・ターンに発生し得ます。主導権について2つのサイを振って最高の目を出したプレイヤーは、ランダム・イベント表を調べます。

20.1 もしも結果が伝説の配置又は撤去を要求したら、4.2（伝説）の手順を実施します。注釈：もしも全ての伝説が探検されていたら、これらのイベントは無視できます。

20.2 もしも総督が在任中に死亡したら、各プレイヤーの総督の指標が1スペース0に近い方向へ移されます。したがって、負の総督の指標値は1スペース改善され、正のそれは1スペース悪化します。0の数値は影響を受けません。

20.3 天然痘 [Smallpox] の結果は、1つのマップ上の全インディオ・ユニットについて、彼らがゲームから除去されるのかどうか判定するためのランダム・チェックを要求します。皇帝を含む各ユニットについて、個別に振ります。各「インディオの案内人」[Indian Guide]、帝国の使者 [Imperial Emissary]、通訳 [Interpreter] のカードについてもサイを1つ振り、1又は2で捨て札パイルへ戻します。

20.4 いかなるシナリオでも、最初のターンにランダム・イベントのサイ振りはありません。

21.0 マラリア [MALARIA]

デザイン・ノート：このゲームの時代には（残念なことに今日でも）、アメリカの熱帯雨林地帯ではマラリアが一般的でした。抗マラリア薬キニーネは薬用樹皮に由来し、スペイン人は先住民からそれについて学びました。これは、アセット・カードによってあらわされます。後にこの地域で非常に深刻な健康問題を発生させた黄熱病は、17世紀になるまでアメリカに出現していなかったため、ゲームには含まれていません。

21.1 生存フェイズ中、雨林スペース又はモスキート・マーカーを持つスペース内のどちらかに位置する遠征隊は、マラリアの影響についてサイを1つ振らなければなりません。

21.2 マラリアについてチェックするため、サイを1つ振って飢餓とマラリア表を調べ、以下の修正に従います。：

- マラリアの影響をチェックしているときには、自動的な-1修正があります。
- 「医師」[Doctor] カードを持つプレイヤーは、それをプレイして+1修正を受け取ることができます。
- 「薬用樹皮」[Medical Bark] カードを持つプレイヤーは、それをプレイして+2修正を受け取ることができます。

21.3 もしもある遠征隊が食料なしで、モスキート又は雨林スペース内でもあると、各条件について一回ずつ、2回チェックします。

22.0 標準ゲーム・シナリオ [STANDARD GAME SCENARIO]

このシナリオは、2～5人のプレイヤーによってプレイできます。各プレイヤーは、資金を調達してユニットを購入した単一の遠征隊で、サンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] 又はパナマ [Panama] のどちらかで開始します。短期間のゲームを望むプレイヤー諸氏は、変更セットアップ（22.25）を使用できます。これは大まかに基本ゲームと同じですが、プレイヤー諸氏は自身のユニットを購入します。

22.1 初期セットアップ [Initial Setup]

22.11 各プレイヤーは、自身の同盟都市マーカーを正面に置き、自身の総督の指標マーカーを記録欄上の0ボックス内に置き、VP、ペソ、負債のマーカーを記録欄の0ボックス内に置きます。ゲーム・ターン・マーカーをターン記録欄の最初のボックス内に、イムパルス・マーカーをイムパルス記録欄の「0」ボックス内に置きます。

22.12 コンキスタドール・カードを、3つのパイルに分類します。:

- ・赤色で印刷されたコンキスタドールの全カードを、1つの表面を向けたパイル内に置きます。
- ・全ての補充コンキスタドールを、要求されるまで脇にセットします。
- ・茶色で印刷されたコンキスタドールを、表面を伏せて別のファイル内に置きます。

22.13 各プレイヤーは、赤色で印刷されたコンキスタドールの中から、自身の開始コンキスタドールを選択します(各1人)。選択の順番を決定するため、主導権についてと同様に2つのサイを振ります。各プレイヤーは順番に1人のコンキスタドールを選択し、カードを正面に置き、コンキスタドールのユニット・カウンターをサンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] 又はパナマ [Panama] スペースの1つのどちらかの開始位置内に置きます。

22.2 ユニットの購入 [Purchasing Units]

22.21 次いで、各プレイヤーはお金を獲得し、徴兵ルール (15.0) に従ってユニットを購入します。

22.22 各プレイヤーは、どれだけ多数の遠征隊を編成していても、ターン毎に最大で3乗馬ユニットを購入できます。(これは、同時にインディで使用可能な、馬の頭数限度をあらわします。)

22.23 最初の遠征隊を編成した後にプレイヤーが記録欄上に取っておくペソの数は、初期資金表から元々受け取られた数を超過できません。(事実上、借金は取っておくことができません。)

22.24 クイック・スタート・オプション [Quick Start Option]: プレイ時間を惜むプレイヤー諸氏は、単に基本ゲームのセットアップ手順を使用できます。基本ゲームで指定された戦闘ユニットを使用する代わりに、各プレイヤーは初期部隊を購入するために32ペソを受け取ります。プレイヤー諸氏は、自身の2つの遠征隊の間で、ユニットを望むように分割できます。基本ゲームのセットアップ手順の残りは、変更なしで使用されます (14.2)。標準ゲームの増援ルールを適用します。

22.3 標準ゲームの増援 [Standard Game Reinforcements]

22.31 二番目のゲーム・ターンの開始時、各プレイヤーは1人の追加コンキスタドールを選択できます。初期の順番と逆の手順を選択します。初期セットアップで最後に選択したプレイヤーはここで最初に選択し、初期セットアップで最初に選択したプレイヤーは最後に選択します。

22.311 もしも4人以下のプレイヤーがいたら、残っている赤で印刷されたコンキスタドールから選択します。もしも追加のプレイヤーがいたら、残っているいずれかのコンキスタドールが使用できます。

22.312 このコンキスタドールは、存在しているコンキスタドールと共に、又はクーバ [Cuba] 又はどちらかのパナマ [Panama] スペースでプレイに登場できます。

22.32 ターンの開始時に、徴兵ルール (15.0) に従ってこのコンキスタドールについてのユニットを購入します。

22.33 プレイヤーは、もしも望むのであれば、このときに追加コンキスタドールを辞退できます。

22.34 3番目のゲーム・ターンの開始時、残っている全ての非補充コンキスタドールを戦略デッキの中へシャッフルします。これらの

コンキスタドールは、カード引き (2.2) を通して到着します。このとき、いかなる捨て札も含めて、戦略デッキをリシャッフルします。

22.36 ゲームが開始された後に到着するプレイヤー諸氏は、使用可能な1人のコンキスタドール(又はターン2以後に到着したら2人)を選択することで参加できます。プレイヤーはコンキスタドールの1人のために「初期セットアップ」資金コラムを、他方のために「増援」コラムを使用します。

22.4 標準ゲームの勝利 [Standard Game Victory]

勝利は、13.0 項によって判定されます。負債 (16.24) についての減少を含みます。標準ゲームのゲーム勝利要件は、200 勝利ポイントです。もしもプレイヤー諸氏が短期間ゲームを望むと、低い勝利ポイントで始めることに同意できます。これは少なくとも 50 ポイントを推奨します。

23.0 ソリテア・ルール [SOLITAIRE RULES]

コンキスタドールは、この項目の特別ルールを使用してソリテアでプレイできます。標準ゲーム・ルールは、ここで修正されたものを除いて有効です。

23.1 ソリテアのセットアップ [Solitaire Setup]

ソリテア・ゲームは、北又は南マップのどちらかでプレイできます。

23.11 ソリテア・ゲームの目的において、戦略カード・デッキは3つの個別デッキに分割されます。これらのデッキを個別にシャッフルし、以下のごとくマップの脇に置きます。:

23.111 対応デッキは、全ての「対応」カードと全ての「戦闘」カードから構成されます。

23.112 敵のアクション・デッキは、以下のアクション・カードから構成されます。:「暗殺 [Assassination] (2)」、「逮捕令状 [Arrest Warrant] (4)」、都市が新たな首長を持つ [City Has New Chief] (2)、「督促状 [The Creditors Demand Payment] (2)」、「不穏な兵士 [Disgruntled Soldiers] (3)」、「皇帝の救出 [Free the King] (2)」、「インディオの蜂起 [Indian Uprising] (3)」、「反逆罪の疑い [Suspicion of Treason] (1)」、「盗難 [Theft] (2)」。

解明: ソリテア・ゲームでは、3枚の「暗殺 [Assassination]」の2枚のみがデッキ内で使用されます。3枚目は、脇にセットされます。

23.113 アクション・デッキは、残っている全てのカードから構成されます。

23.114 これらの各デッキは、いつでも枯渇したときにリシャッフルされ、何度でもリシャッフルされ得ます。

23.12 もしも北マップを使用していると、以下のコンキスタドール(のみ)を含みます。: コルテス [Cortes], アルバラード [Alvarado], デ・レオン [De Leon], サンドバル [Sandoval], オリド [Olid] (訳註: オリドは、ゲーム内に存在しません), オルダス [Ordaz], コルドバ [Cordoba]。もしも南マップを使用していると、以下(のみ)を含みます。: F. ピサロ [F. Pizarro], バルボア [Balboa], アルマグロ [Almagro], デ・カンディア [de Candia], オレリャーナ [Orellana], ベラルカサル [Belalcázar]。

23.13 ゲームをセットアップしているとき、あなたは開始時にいずれか3人のコンキスタドール(上記のそれらから)を選択できます。(追加の選択肢として、1人のみを選択して他の2人は容器から無作為に引きます。)残っているコンキスタドールをアクション・デッキ内にシャッフルします。

23.14 3人のコンキスタドールを、単一の遠征隊として盤上に置きます。もしも北マップを使用しているとサンティアゴ・デ・クーバ [Santiago de Cuba] 又はパナマ [Panama] で開始し、南マップはパナマで開始できます。

23.15 標準ゲームのごとく、初期資金についてサイを振り部隊を購入します (15.3)。標準ゲームと同様、負債をすることができます。

23.2 ソリテアのプレイ・シークエンス [Solitaire Sequence of Play]

23.21 ソリテア・ゲームの完全なゲーム・ターンは、以下のごとく進めます。:

1. 捨て札: 手札から不要なカードを何枚でも捨て札できます。
2. アクション・カードの配付: 標準ゲームと同様、アクション・デッキからカードを引き、10枚から2枚を捨て札します。
3. ランダム・イヴェント: もしもランダム・イヴェントの使用を望むと、ランダム・イヴェントが発生します (20.0)。
4. アクション・イムパルス: 次いで、ターンはアクション・イムパルスのシークエンスに進みます (23.21)。標準ゲームと同様、アクション・イムパルスはサイを振ることで終了します。

23.22 各アクション・イムパルスのシークエンスは、以下のとおりです。:

1. 敵のアクション: あなたは、敵のアクション・デッキから2枚までのカードを引きます。もしもいずれかの村又は町があると1枚のカードを、もしもいずれかの都市があると2枚のカードを引きます。村毎、町毎に1枚等ではなく、合計で1枚又は2枚であることに注意してください。
 - ・適用可能ないかなるカードも、直ちに解決されます。
 - ・もしもカードが直ちに適用できなければ、捨て札します。
 - ・もしもカードがスペイン人への攻撃を要求したら、可能であれば表面を向けたいかなる戦闘カードも、この攻撃に加えられます。

説明: ソリテア・ゲームでは、攻撃するために適用可能ないかなるカードも自動的に加えられます。

2. 1つの遠征隊で (又は、もしも *Buena Suerte a Ambos* カードをプレイしたら2つ)、移動と/又は他のアクションを実施します。これらは、標準ゲームと同様に実施されます。ただし、あなたが未探検のスペース内に移動するか又はそこで一定のアクションを行うときは例外です (23.32)。

23.23 もしもいずれかのカード引きがコンキスタドールであると、標準ゲームと同様にそれらが獲得されて投入されます (2.2)。

23.3 ソリテア・カード・プレイ [Solitaire Card Play]

23.31 敵のアクション・デッキからのカード引きは、直ちに適用されます。もしも直ちに適用可能でなければ、それらは捨て札されます。カードは以下の修正を除き、記載されたごとく適用されます。:

「暗殺 [Assassination]」— 暗殺するために、コンキスタドールを無作為に選択します。レベル1以上のスペース内 (クーバ [Cuba] 又はパナマ [Panama] は不可) にある全てのコンキスタドールは、同等の資格を持ちます。

「逮捕令状 [Arrest Warrant]」— もしもあなたの総督の指標が負である場合にのみ適用します。2D6を振り、あなたの合計からその数の勝利ポイントを差し引きます。合計は、0未満になり得ません。

「都市は新たな首長を持つ [City Has New Chief]」— もしも複数の都市が要件を満たしたら、無作為に選択します。

「督促状 [The Creditors Demand Payment]」— 書かれているとおりです (16.25)。VP 合計は、0未満になり得ません。

「不穏な兵士 [Disgruntled Soldiers]」— 取り去るためのユニット又は複数ユニットを、無作為に選択します。

「皇帝の救出 [Free the King]」— 直ちにインディオ・ユニットがスペイン人を攻撃します。もしも複数の都市が要件を満たしたら、無作為に選択します。

「インディオの蜂起 [Indian Uprising]」— もしも複数のスペースが要件を満たしたら無作為に選択しますが、可能であれば常に町ではなく都市を選択します。

「反逆罪の疑い [Suspicion of Treason]」— もしもあなたがいづれかの同盟都市を持つと、あなたの総督の指標を1ずつ減少させます。

「盗難 [Theft]」— サイを1つ振り、可能であればあなたの遠征隊からその量の黄金を取り去ります。

23.32 対応: あなたが遠征隊を未探検のレベル1以上のスペース内へ移動させるか、又はそのようなスペース内で戦闘、略奪、外交を実施するとき毎に、あなたは対応デッキからカードを引きます。レベル1又はレベル2のスペースについては2枚、レベル3又はレベル4のスペースについては2枚を引きます。

23.33 行われたアクションに対して対応デッキから引かれた適用可能なカードは、直ちに適用されます。

23.34 もしも対応デッキから戦闘カードが引かれても、その対応で使用できなければ、表面を向けてマップの側に置かれます。これは、未来の戦闘で使用できます。この方法で蓄積される、表面を向けたカードの数に限度はありません。

23.341 もしもデッキが枯渇してリシャッフルする必要があるれば、表面を向けた戦闘カードはその場に留まり、戻してシャッフルしません。

23.35 もしも対応の結果として戦闘が発生したら、このときに引かれたいかなる戦闘カードも使用でき、表面を向けたカードも同様です。同じ戦闘に適用できるのは各カードの1枚のみであることに注意して、適用可能なだけ多くのカードを使用します。

23.4 ソリテアの勝利 [Solitaire Victory]

全 10 ゲーム・ターンをプレイします。通常に勝利ポイントを記録します。10 ターンの終了時、あなたは以下のチャートに従うことで、あなたのパフォーマンスを評価できます。

勝利ポイント	成果
50 未満	あなたは歴史から消されます。
50~99	あなたは征服の試みで何ら示せることなく、労働者としての日々を生き抜きます。
100~149	あなたは僅かな土地、6匹の羊、2匹のヤギを購入し、インディオの女と結婚します。
150~199	あなたは <i>hidalgo</i> (紳士) になり、あなたの名前は征服史の脚注に現れます。
200~249	あなたは成功したコンキスタドールとして認識されます。
250~300	あなたはアメリカでの大きな功績が認められ、スペイン人貴族の娘と結婚します。
301~349	あなたは偉大なアメリカ征服者として歴史に残ることになります。
350+	あなたはスペインで公爵位を与えられ、陛下の信頼が厚い家臣となります。

Errata**マップの訂正**

マップ上の The Mar Del Sur スペースは、最初の3ターンについて進入できないと述べています。これは誤りです。ルール 3.26 では正確に、これらのスペースは3番目のゲーム・ターンの前、すなわちターン1とターン2に進入できないと述べています。

北マップ上の2つの沿岸スペースは、「1」の探検修正が記載されます (小さな白い円)。これは他の全てと同様に-1でなければなりません。

訳註: その他のルールとチャートの訂正並びに説明は、文中に青字で訂正されています。

CREDITS

Game Design: Jon Southard

Graphic Design and Artwork: Knut Grunitz

Editing and Proofing: Michael Neubauer

Contributing Design and Playtesting: Andrew Southard

Playtesting: Annette Bennett, Aaron Caluza, Lucas Carrara, Doug Henderson, Li Meinhold, Izaak Meyerovich, Tyler Norman, Chase Plourde, Eli Smith, Shawn Southard

Fieldtesting: Tom Lee, Dan Frick, Mel Larson, and the First Minnesota

Historical Wargame Society: Darren Breidigan and associates

参考文献

Chapman, Walker. *The Golden Dream: Seekers of El Dorado*. Bobbs-Merrill, 1967.

De Leon, Pedro de Cieza. *The Discovery and Conquest of Peru* (tr. A.P. Cook and N. D. Cook). Duke University Press, 1998. – An invaluable account based on personal experience and/or conversations with those who were there.

Diaz, Bernal. *The Conquest of New Spain* (tr. J. M. Cohen). Penguin Books, 1963. – The author marched with Cortes.

Field Museum, Chicago. *Hall of Mexico and Central America*. – A fine set of exhibits on both the Incas/Aztecs and other civilizations that did not rise to the same prominence, but might have.

Gomara, Francisco Lopez. Cortes: *The Life of the Conqueror* (tr. L. B. Simpson). University of California Press, 1965. – Needs to be used with care; heavily criticized by Bernal Diaz.

Hemming, John. *The Conquest of the Incas*. Macmillan, 1970. – The author's perspective is uniquely valuable as he had hiked and 'travelled rough' over much of Peru: he includes numerous firsthand descriptions of terrain and locations.

McCulloch, David. *The Path Between The Seas*. New York, Simon & Schuster, 1977. – This history of the Panama Canal includes a section on the challenges Europeans faced in this environment, with details about malaria and yellow fever.

Millard, Candice. *The River of Doubt*. New York: Doubleday, 2005. – This excellent book is about Theodore Roosevelt in South America, but it gives a very clear idea of what travel through 'rain forest spaces' – especially Orellana's descent of the Amazon -- must have been like in the 16th Century as well.

Morison, Samuel Eliot. *The European Discovery of America: The Southern Voyages*. New York: Oxford, 1974. – Authoritative like everything its

author did, and informed by his own firsthand survey of the sites.

Pan American Health Organization (PAHO), *'Distribution of malaria in the American continent.'* (map) <https://journals.plos.org/plosntds/article?id=10.1371/journal.pntd.0003700>. – We lack a similar map for 1520; the game assumes it was much the same then as it is today.

Parry, J. H. *The Age of Reconnaissance*. New York: New American Library, 1963. – The book to start with if you know nothing about the Age of Exploration and want to learn.

Prescott, William. *History of the Conquest of Mexico and History of the Conquest of Peru*. New York, Modern Library, n.d. – This remarkable piece of literature is over a century and a half old but still contains much of value not available elsewhere.

Thomas, Hugh. *Conquest: Montezuma, Cortes, and the Fall of Old Mexico*. New York: Simon & Schuster, 1993. – The single most valuable reference for the game, the work of a first-class historian based on primary-source archival material.

デザイン・ノート [DESIGN NOTES]

ほぼ 30 年間、私は新世界の征服を対象とした説得力があるゲームを行うことを欲してきました。思い描いたのは、遠征隊が内陸へと手探りで進み、インディオの文明に遭遇し、大きな困難に打ち勝つために剣と外交の組み合わせを駆使する、探検の過程を再現するゲームでした。何年も前に、私はこれらの線に沿って、純粋に手続的なゲームの制作を試みましたが失敗しました。マーク・ハーマンの *We the People* をプレイした後、カードの使用こそがこのデザインを最終的に完成させることを認めると考えました。

この時代を扱った他のゲームもありましたが、これは異なる視点を持ちます。異なるスペイン人の集団の間で興味深い争いがあり、アメリカ先住民は犠牲者と同盟者の両方でもありました。征服を行ったのはスペイン人で、他のヨーロッパ諸国は後世になるまで参加しなかったため、彼らにのみ焦点があてられました。

ようやくゲームが具体化した一つの重要な洞察は、新世界を開く3つの現実的な事柄でした。最初に「探検の時代」(J.H. Parry)があり、それは純粋に未知の世界を探検することでした。これについて、ゲームは空白のマップで開始され、あなたがそれを埋めていくことになります。これは興味深い一方で、容認できないほど歴史と異なる結果になるかも知れません。次いで征服、最後に植民地化が行われます。植民地化は興味深いものの、異なるゲームでもありません。ウォーゲームというよりは、資本収集の競技です。私たちが現在のゲームに残したものは、地政学的な歴史に沿うことで、あなたは1520年までに知られていた大陸の輪郭で開始します。そしてあなたには、剣を持つ勇敢で決然とした小さな集団を率い、帝国や黄金を発見するために進む道が残されています。

ゲームは、これらの男たちの視点と、盤とカウンターができるこ

とを伝える試みです。都市や帝国は、必ずしも歴史上の場所に出現しません。なぜならば、スペイン人はそれらがどこにあるのか知らなかったからです。スペイン人は窮地に陥ったときに神の加護があることを確信していたので、*Mano de Dios*（「神の手」）カードを用意しました。今日の私たちは、長い目で見ればスペイン人が黄金を忘れてジャガイモを栽培した方が良かったことを知っていますが（世界で一年間に収穫されたジャガイモの価値は、アメリカから持ってきた全ての黄金の価値を上回ったと言われています。）私たちは、先住民が自らを呼んでいた様々な呼称の代わりに、当時のスペイン人と同様に先住民を「インディオ」と呼びます。そして、スペイン人たちがそこに現実にあると信じていたため、小さい可能性ではありますが、エル・ドラードやプレスター・ジョンのような場所や民を実際に発見する機会があります。

帝国とコンキスタドールの両方が無作為にゲームに現れるので、ゲームの過程は必ずしも歴史を再現しません。帝国は、テノチティトラン [Tenochtitlan] に一致するスペース又はどこかに出現でき、コルテスはそれを征服するために存在するか又は存在しないかも知れません。しかし、ゲームでの説明は、常にもっともらしいものとなります。帝国が出現して存在し得る場所についての変更のいくつかは、他の前コロンビア文明が実際にそうだったよりも長く存続したか、又は大きく傑出して発展した可能性をあらわします。

私は、おそらくゲーマーがこのテーマに関してより主流の事柄ほど受け入れるとは思えなかったので、一生懸命に複雑さを抑えようと試みました。このアプローチは、より近代を扱った文献や資料と比較して、不完全又は詳細ではないことによっても影響を受けました（正規軍であれば、より優れた記録を残します）。ゲームは、同様にベルナル・ディアスとペドロ・デ・シエサ・デ・レオンによる一次資料が提供するもっともらしい記述をあらわしますが、必要な場所について良い推量を持っており、その上でコンキスタドールの決断と選択を忠実に描写するために機能させました。

探検面を強調するゲームは、船カウンターと土地を得るためにそれらを利用することに対するルールを持つ傾向があります。ただし、征服とコンキスタドールへの焦点は、船が必要ではないとの結論に私を導きました。コンキスタドールの視点では、船はタクシーと同様で、行軍が開始される場所へ輸送し、この時点でこれらは物語から消えます。そこで、私たちは更なる単純化と優れた焦点を認める、海上移動ルールのみを持つことにしました。

手札を隠す他のゲームと同様、特別なソリテアの選択肢（23.0）を与えたとはいえ、*The Conquistadors* はソリテアでプレイするときいくつかの制約を持ちます。その帳尻合わせとして、このゲームの対戦相手を見つけることは、あなたのコレクションの中の絶対的なウォーゲーム・タイトルより容易かもしれません。

私は、多数のすばらしいプレイテスターたち（その多くが、息子の個人的な友人で、このプロジェクトで働くことを楽しみました）と、もちろん最初のミネソタで Yom Lee（「Tomas de los Primeros」）を筆頭に長い友人たちから大変な恩恵を受けています。素晴らしいアートについて Lnut Grunitz に、Compass Games の Bill、Ken、Billy、Adam、John の優れた編集と校正にも感謝します。その卓越した編集と校正について Michael Neubauer に特別な謝辞を。最後に、このゲームのデザインに多くの良いアイデアを与えるために多大な貢献をしてくれた息子アンドリュウ（「Andres del Sur」）には、特別な Credit を用意しました。

30 年前は、デザイン・ノートの中で最後の言葉をデザイナーがタイプして完成を締めくくる感覚がありました。しかし、インターネット時代の到来で、これらの言葉は、始まりであって終わりではありません。もちろん、私はこのゲームをオンラインでサポートして、コメントと質問を受け、皆さん一人一人にそこで会うことを楽しみにするつもりです。一方で、私が望む最良のことは、このゲームで多くの時間を楽しんでもらうことです。

