

イベントカードテキスト

台風

いずれかのヘクスを台風が最初に襲う場所として選択し、記録のためTyphoon マーカーを置く。ヘクスに村落がある場合、1 つを取り除く。ヘクスにカヌーがある場合、1 つを取り除く（所有者が選択）。そののち左側のプレイヤーがマーカーを隣接ヘクスに移動させ、同じ効果を適用する。この手順をすべてのプレイヤーがマーカーを移動（または配置）するまで繰り返す。台風が同じヘクスを 2 度襲うことはない。プレイヤーが台風をマップ外に移動させた場合、イベントは終了する。

津波

いずれかのヘクスを選択し Tsunami マーカーを置く。津波がマーカーを襲う。ヘクスにそなえがある場合、1 つを取り除く。そののち左側のプレイヤーが隣接ヘクスを選択し、同じ効果を適用する。次に右側のプレイヤーがマーカーに隣接する異なるヘクスを選択し、同じ効果を再び適用する。

火山灰

インドネシアの火山の噴火が、島群の肥沃さを増す。マップに表向きで配置された島群または環礁を選択すること（この時点で表向きにしても良い）。対象の島群は、ゲームの残り期間において追加で 1 つの村落を保持できる。ヘクスに火山灰マーカーを置くこと。

泉の発見

マップに表向きで配置されたいずれかの環礁を選択する（この時点で表向きにしても良い）。対象の環礁は、ゲームの残り期間において追加で 1 つの村落を保持できる。ヘクスに泉マーカーを置くこと。

満足するマウイ

良い時代が続き、人々は祝う気分となっている。島のあらゆる場所に炉がしつらえられ、祭が準備され、踊りと宴が行われる。プレイヤーは休息を取り、足を伸ばし、飲み物とスナックを取ると良いだろう。ちなみに、このカードに効果はない。

広大な台地

少なくとも 1 つの村落が配置された島群を選択する。その島群の住民は、山腹に階段状の土地を築いてきた。ゲームの残り期間において、追加で 1 つの村落を保持できる。そのため、島群は 1 つ余分な村落ボックスを有することとなる。ヘクスに台地マーカーを置くこと。

雑草の侵入

不運にも外来の雑草が耕作に適した土地を覆いつくす。2 つ以上の村落が配置された島群を選択すること。村落 1 つを取り除き、ボックスに雑草マーカーを置くこと。ゲームの残り期間において、島群は 1 つ少ない村落しか保持できない。

厳しい土壌侵食

環礁を除く、いずれかの表向きの島群を選択する。その島群の緑色または茶色のボックスを選択すること（もしあれば、茶色のボックスを選択しなければならない）。そのボックスに村落が配置されていれば取り除き、浸食マーカーを置くこと。ゲームの残り期間において、島群は 1 つ少ない村落しか保持できない。

ペレの怒り

Aotearoa, Hawaii, Kermadec Islands, Samoa, Hunter Is., Vanuatu, Solomon Is., Bismarck Arc のいずれか選択した島群で火山が噴火する。ヘクスより村落 1 つと戦士団 1 つ（もしあれば）を取り除く。選択された島群がプレイヤーより占められていない場合、イベントは実施されない。

戦士長

このカードを保持しておくこと
以降の戦闘においていつでも使用できる
戦闘において脇を固めるべく、戦士たちの中から指導者が立ち上がる。指導者マーカーを戦闘の前列に配置する。配置された指導者は、戦士団として機能する。ただし移動にあたりカヌーに空きは必要ない。彼は他のユニットと同じカヌーに搭載できる。

使用後は捨て札にする

シャーマン

シャーマン（呪術医）が補佐する。いずれかのユニットにシャーマンマーカーを置くこと。シャーマンは他のユニットと同様に移動するが、移動にあたりカヌーに空きは必要ない。彼は他のユニットと同じカヌーに搭載できる。戦闘においては、後列に配置される。彼は戦闘に影響をおよぼす敵の芸術・文化カードを、いずれか 1 枚無効化する。戦闘に敗北した場合、シャーマンは除去される。

文化的な反動

表向きにされた芸術・文化カードのいずれかを 1 枚選択するか、いずれかのプレイヤーの裏向きにされた芸術・文化カードからランダムに 1 枚を選択する、あるいは山札のいちばん上のカードを選択する。選択したカードをプレイから取り除く。

人口の増加

マップに表向きで配置されたいずれかの島群を選択する（この時点で表向きにしても良い）。島群に入植者 1 つを配置する（島群がプレイヤーの支配下にあるならば、そのプレイヤーの入植者が配置される）。

タニーワ

ポリネシアの海の恐るべきモンスター。マップ上の海洋または環礁ヘクスを選択する。そのヘクスよりカヌーを 1 つ取り除く（もしあれば戦闘用カヌー）、またそのカヌーに搭載されていたユニットも取り除くこと。ヘクス内のその他のカヌーは、戦闘に敗北した場合と同様に退却しなければならない。タニーワマーカーをヘクスに配置し、いずれのカヌーもそこには進入できない。マーカーは 1 ターンの間とどまり、次のターン順序ステップで除去される。

フィジー人の襲撃

Fiji より 2 ヘクス以内の島群を選択し、独立勢力の地元戦士（青色のコマ）3 つによる襲撃を行う。
襲撃: ヘクス内に戦士団がいる場合は 1 つ取り除く。戦士団がない場合は（もしあれば）村落を 1 つ取り除く。そののちフィジー人のマーカーを 1 つ取り除く。次に、2 ヘクス以内にある別な島群をフィジー人 2 つを移動させ、そこを襲撃する。あるいは同じ島群を再度襲撃しても良い。最後に、直前の襲撃の犠牲者が 2 ヘクス以内にある島群を選択し、3 つ目のフィジー人マーカーによる襲撃を行う。

順風

このカードを保持しておくこと
これはいつでも使用できる
このカードを使用することで、遭難ボックスから任意の探検家を取り、所有者に復帰させられる。

使用後は捨て札にする

暴動

マップ上の表向きにされた島群を選択し、ヘクスに反乱マーカーを置く。このヘクスを次に攻撃するプレイヤーは、戦闘の開始時にマーカーを取り除き、自身の戦士団を配置できる。

明らかに嘘

このカードを保持しておくこと
これはいつでも使用できる
このカードが使用されると、すべての噂マーカーがマップから取り除かれる。すべてのプレイヤーは、自身の生産プールに 2 つの噂コマがあることを示さなければならない。

使用後は捨て札にする

文化的な目標

このカードを保持しておくこと
これはいつでも使用できる
このカードを、OVP カードの上に表向きにして置く。カードは、これより 1 勝利得点の価値を有する。

島の位置が特定される

未知ヘクスを選択する。ボックスよりランダムに島群タイルを引き、中身を見ずに裏面でヘクスに配置する。どのプレイヤーも、あたかも自分で発見したかのように、この島を探索できる。（マップ上に未知ヘクスがない場合、あるいはボックスの蓋にタイルが残っていない場合、イベントは無効となる）。

ポリネシア三角地帯の拡大

マップに印刷されている、任意の海洋ヘクスを選択する。これより、対象のヘクスは探索対象のヘクスとなる。拡大マーカーをヘクスに置き、このことを示すこと。

干ばつ

マップ上のいずれかの茶色のボックスより、村落を 1 つ取り除く（農業の発展マーカーはそのままとしておくこと）。

平穏なる人々

いずれかのプレイヤーを選択する。対象のプレイヤーは戦士団を 1 つ取り除くか、戦闘用カヌー 1 つを輸送用カヌーと置き換える。

戦闘的な人々

いずれかのプレイヤーを選択する。対象のプレイヤーは支配下の島群に戦士団を 1 つ配置するか、輸送用カヌー 1 つを戦闘用カヌーと置き換える。

沖合での漁の成功

輸送用カヌーを、海洋または環礁ヘクスに配置しているプレイヤーを選択する（もしなければ、イベントは無効となる）。対象のプレイヤーは「漁」マーカーを獲得する。これは将来の生産ステップにおいて、追加の 1 生産ポイントとして使用できる。

反乱

輸送カヌー網で本拠地島と接続されておらず、1～2つの村落が配置された島群を選択する（もしなければ、イベントは無効となる）。プレイヤーはこの島群を支配し、いずれか1つのコマを自身のものと置き換える。残るコマは、戦闘に敗北した場合と同様に退却しなければならない。2つの村落が配置されていた場合、1つは除去される。

戦士長

このカードを保持しておくこと
以降の戦闘においていつでも使用できる
戦闘において脇を固めるべく、戦士たちの中から指導者が立ち上がる。指導者マーカーを戦闘の前列に配置する。配置された指導者は、戦士団として機能する。ただし移動にあたりカヌーに空きは必要ない。彼は他のユニットと同じカヌーに搭載できる。
使用後は捨て札にする

芸術・文化カードテキスト

モアイ

2 勝利得点

Rapa Nui を支配している場合は 3 勝利得点。ただし、このカードを公開した時点で Rapa Nui にある村落 1 つを除去すること。

マラエ

1 勝利得点

さらに、このカードを公開した時点で、任意のプレイヤーのダイスロール 1 回を振り直しさせられる。

ダブル・カヌー

0 勝利得点

自身のすべての輸送用カヌーと戦闘用カヌーは、追加で 1 ヘクス移動できる。

タトゥー

1 勝利得点

それぞれの戦闘ごとに 1 回、パニックを与えた場合、敵 2 ユニットが撤退する。

タトゥー

1 勝利得点

それぞれの戦闘ごとに 1 回、パニックを与えた場合、敵 2 ユニットが撤退する。

カニバリズム

0 勝利得点

それぞれの戦闘ごとに 1 回、パニックを与えた場合、敵 1 ユニットを除去する。

ハカ

1 勝利得点

それぞれの戦闘ごとに 1 回、パニックを与えた場合、敵 2 ユニットが撤退する。

ポイ

0 勝利得点

自身のすべての輸送用カヌーと戦闘用カヌーは、追加で 1 ヘクス移動できる。

航海術

1 勝利得点

ターンごとに、探索時の結び目の数の合計値を 1 つ減らす。

サーフィン

2 勝利得点

ロンゴ・ロンゴ

1 勝利得点

Rapa Nui を支配しているならば、2 勝利得点。

フラダンス

1 勝利得点

Rarotonga を支配しているならば、2 勝利得点。

タパ

1 勝利得点

木彫り

1 勝利得点

Mythical 諸島を支配しているならば、2 勝利得点。

ファイ

1 勝利得点

Mythical 諸島を支配しているならば、2 勝利得点。

パ

0 勝利得点

支配下の島群で防御する場合、敵がロールした「4」の出目をすべて無視する。

アリオイ

1 勝利得点

このカードを公開した時点で、いずれかの戦闘を停止できる（攻撃側は退却しなければならない）。

パ

0 勝利得点

支配下の島群で防御する場合、敵がロールした「4」の出目をすべて無視する。

アリオイ

1 勝利得点

このカードを公開した時点で、いずれかの戦闘を停止できる（攻撃側は退却しなければならない）。

養殖

1 勝利得点

このカードを公開した時点で、農業の発展マーカーを無償で 1 つ配置できる。

ルアウ

1 勝利得点

Mythical 諸島を支配しているならば、2 勝利得点。

ヒスイ細工

1 勝利得点

ポフィリ

1 勝利得点

このカードが公開された時点で、いずれかのユニットのスタックを確認できる。

交易

1 勝利得点

このカードを公開した時点で、輸送用カヌーを無償で 1 つ配置できる (Tuamotu を支配している場合は 2 つ)。

海図

1 勝利得点

探索における「遭難」の結果は、「帰還」として処理される。

森林伐採

0 勝利得点

このカードを公開した時点で、他のプレイヤーすべての本拠地島より、それぞれ村落 1 つを除去できる（ゲーム終了時でも良い）。

カフーナの癒し

1 勝利得点

このカードが公開された時点で、除去の結果を被ったユニット 1 つを、代わりにパニックとする。

ラピタの陶芸

1 勝利得点

Fiji を支配しているならば、2 勝利得点。