



RULES OF PLAY

1. イントロダクション
2. コンポーネント
3. ゲームのセットアップ
4. ターンの手順
5. ターン順序
6. 探索
7. 移動・戦闘ステップ
8. 戦闘解決
9. 生産
10. 勝利ステップ

11. 上級ルール
 - 11.1 不確定なゲーム終了条件
 - 11.2 ランダムイベント
 - 11.3 南方諸島
 - 11.4 資源の備蓄
 - 11.5 クマラ（サツマイモ）
 - 11.6 マラリア
- ソリティアルール

Conquest of Paradise (Second Edition)

1. イントロダクション

Conquest of Paradise (楽園の征服) は、ヨーロッパ人による発見以前において、太平洋の汎ポリネシアで成立していた海洋帝国を再現した 2~4 人用の歴史シミュレーションゲームである。プレイヤーは史実と同様に探検家を送り出し、新たな楽園島を探索するという未知の領域を体験することとなるだろう。さまざまな島に入植し、交易や征服のためのカヌーを作り、戦士を鍛え、文化的な目標達成のためにリソースを費やし、入植地を拡大・防衛・発展させながら帝国の発展を促すのだ。

2. コンポーネント

Conquest of Paradise には以下のものが含まれる。

- ・本ルールブック
- ・デザイナーズノート
- ・22×34 インチのゲームマップ
- ・プレイヤーエイド 4 枚
- ・6 面体ダイス 1 個
- ・プレイ用のコマ 1.5 シート分
- ・島嶼タイル 2 シート分
- ・プラスチック製探検家スタント 4 個
- ・芸術・文化カード 28 枚
- ・ランダムイベントカード 27 枚
- ・木製の村コマ 72 個 (4 色)
- ・本拠地島ディスク 4 つ (各色 1 つ)

2.1 ゲームマップ

ゲームマップには太平洋の主要な部分が記載されており、六角形 (以降は「ヘクス」と呼ぶ) に分割されている。

未知領域のヘクス: 中央に明るい水色のボックスが記載されたトンガとサモアより東側のヘクスは、「未知領域」と呼ばれる。参考のため、未知領域にも (実際の) 島嶼の地理的な位置が記載されている。ただし驚きと発見の感覚を再現するため、プレイヤーが探索する島々の位置はランダムとなっている。

既知ヘクス: その他のヘクスは既知ヘクスである。これらは独立した島群、環礁、あるいは海洋ヘクスとしてマップに記載されている。未知ヘクスが探索され、海洋または島群タイルが明らかになった場合 (そしてタイルが裏返され

た場合)、これらは既知ヘクスとなる。

海洋ヘクス: これらはヘクスには明るい水色のボックスがなく探索を行うことはできないが、移動により進入することは可能である。

独立勢力の島群: トンガとサモアの西側に位置するこれらのエリアは、ポリネシア人に知られてはいたが他の民族により支配されていた。これらの島群と環礁は、島群タイルと同様の村落がすでにマップに印刷されている。これらのヘクスで探索を行うことはできず、独立勢力の島群はすべてのプレイヤーにとって敵支配下にあるものと見なす。ただし、戦士を送り込んでこれらヘクスを征服することは可能だ。

プレイ対象外: ヘクスのないエリア (アメリカとオーストラリアを含む) は進入禁止となっている。「South America」と記載された 2 ヘクス分のエリアは、クマラ伝播ルール [11.5] で使用される。

2.2 ゲームのコマ



輸送用カヌー



入植者



噂



地元戦士



戦闘用カヌー



戦士団

コマの左上に記載された星印は、それが戦闘用のコマであることを示している。戦闘用カヌーと戦士団、地元戦士のみが敵との戦闘を行える。

コマの右上に記載された数字は、どこまで移動できるかを示したものだ。「2」と記載されたコマは、移動と戦闘のステップにおいて、2 ヘクス移動できる。数字が記載されていないコマは単独では移動できず、カヌーにより輸送する必要がある。地元戦士は例外であり、これらは移動できず、自身の島群の防衛戦において必要に応じて登場する。

2.3 探検家

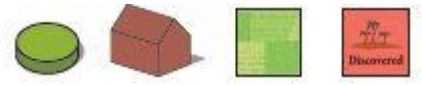


これらは特別なコマであり、探索ステップにおいて複数のヘクスを探索できる。

それぞれのコマを、スタンドにはめ込むこと。コマの名称は歴史的なフレーバーのためだけに記載されている。それぞれの探検家の物語についての詳細は、デザイナーズノー

トを参照のこと。

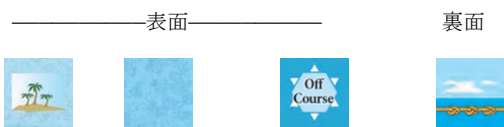
2.4 マーカー



本拠地島 村落 農業の発展 既知の島

本拠地島ディスクは、各プレイヤーの本拠地島群を示す。村落はプレイヤーごとに異なる色となっており、農業発展マーカーはすべてのプレイヤーで共有する。「既知の島」マーカーは、プレイヤーの発見が他のプレイヤーに対して公開される前に使用される。

2.5 発見マーカー



島群 海洋 航路逸脱 [6.3] ノット [6.4]

「ヤシの木」のマーカーは、ヘクス内に島群が発見されたことを示す。青一色のマーカーは、ヘクスに海洋しかなかったことを示す。これらは、マップ上の探索されたヘクスに置かれる。いずれも裏面にはノット（結び目）が記載されている。航路逸脱マーカーは、特殊なイベントを発生させる。

2.6 島群タイル



島群タイルは緑豊かな南国の楽園であり、支配が可能であり、プレイヤーが村を建設しゲームの勝利に必要な富と力を蓄えることを可能とする。それぞれのタイルの詳細については、デザイナーズノートを参照のこと。



緑色のボックスはいくつの入植者が島群に定住できるかを示す。また茶色のボックスがある場合、それは農業の発展が達成された場合、さらなる入植者が定住できることを示す。入植者（あるいは農業の発展マーカー）は、ボック

ス上に置かれる。ゲームのコマは、その他のスペースに配置すること。

一部の島群は、定住に適していない環礁であり、これらのタイルにはボックスがない。これらに村を建設することはできないが、帝国の一部として組み込まれた場合には価値を有する [10.2]。

3. ゲームのセットアップ

3.1 手順

発見マーカー [2.5] をカップ（あるいは不透明な容器）に入れる。発見マーカーは、必要に応じてランダムに引かれる。

芸術・文化カードをシャッフルし、伏せた状態でひとまとめにしてマップ上のボックスに置く。

プレイヤーの人数に応じた島群タイルをマップ上に配置する [3.2]。なお Te Waka と Maui のタイルは上級ルールでのみ使用されるため、脇によけておく [11.3]。残る島群タイルは、伏せた状態でボックスの蓋に入れておく。島群タイルは、必要に応じてここより引かれる。

3.2 本拠地島

以下のように本拠地島をセットアップする。

2人でのプレイ: Tonga と Samoa を使用すること。これらはいずれもマップに印刷されている。

3人でのプレイ: Tonga、Samoa、Hiva（マルキーズ諸島）を使用する。Hiva の島群タイルを、マップに記載された位置に指定された向きで配置する。そののち、Flint Is. と Niue 島群タイルを記載された位置に指定された向きで配置する。カップより、ランダムに 3 枚の島群マーカーと 2 枚の海洋マーカーを取り除くこと。余分なマーカーを引いてしまった場合には、カップに戻す。島群マーカーはゲームより取り除き、海洋マーカーは（海洋の面を上にして）1 枚を Niue と Flint Is. の間のヘクスに、1 枚を Flint Is. と Hiva（Tuamotu の北）の間のヘクスに配置する。これらの場所は、マップ上に赤文字で示されている。

Conquest of Paradise (Second Edition)



3人プレイ時の初期配置

4人でのプレイ: Tonga、Samoa、Hiva、Raiatea（西ソシエテ諸島）を使用する。上記の3人プレイ時の配置に加えて、Raiatea をマップに記載された位置に指定された向きで配置する。最後に、ランダムに選択した島群マーカー1枚をゲームより取り除く。



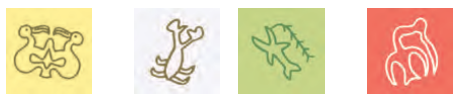
4人プレイ時の初期配置



ゲーム終了マーカーを、勝利得点表に記載されているように、プレイヤーの人数に応じた適切な位置に配置する（ゲーム勝利条件 [10.4] を参照のこと）。プレイヤーの人数に応じて、プレイヤーエイドを用意する。どのプレイヤーがどの本拠地島で開始するかについては、話し合いで決めても良いし、プレイヤーエイドをシャッフルしてランダムに1枚ずつ取り、プレイヤーエイドに記載されている島群で開始することとしても良い。

3.3 プレーヤーのコマとマーカー

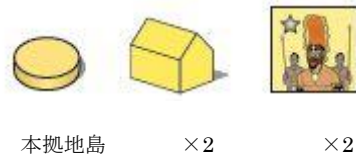
各プレイヤーは、4色あるうちのいずれかの色のコマと木製の村落を取る。



次に自身の色の本拠地島ディスクを本拠地の島群に置き、村落コマ2つを島群の緑色のボックスにそれぞれ配置する。

さらに自身の色の戦士団2つを、裏面にして本拠地島に置く [7.5]。残るコマはまだ生産されていないコマであり、ゲームにおいて生産していくこととなる。

黄色プレイヤーの初期コマ



4. ターンの手順

各ターンは以下のステップより構成され、この順番で実施される。

1. ターン順序ステップ [5.0]
2. 探索ステップ [6.0]
3. 移動 [7.0]・戦闘 [8.0] ステップ
4. 生産ステップ [9.0]
5. 勝利ステップ [10.0]

それぞれのステップにおいて、すべてのプレイヤーがアクションを終了してから、次のステップが実施される。またプレイヤーは、ターン順序ステップにおいて決定された順序で探索、移動・戦闘、勝利それぞれのステップを実施する。ただしターン順序ステップと生産ステップは同時に実施される。ターン手順の概略については、プレイヤーエイドも参照のこと。

5. ターン順序



勝利得点トラックにおいて、最下位のプレイヤーがターン順序マーカーを獲得する。最下位が同値の場合はプレイヤー初期配置の島群に応じて、Tonga、Raiatea、Hiva、Samoa の優先度でターン順序マーカーが与えられる。

ターン順序マーカーを有するプレイヤーは、誰がターンにおいて一番手になり、またそのプレイヤーから時計回り／反時計回りのいずれの向きでプレイを実施するかを決定する。一番手プレイヤーの前にマーカーを置き、魚の向きでプレイの回り順を示すこと。

6. 探索

6.1 探検家



このコマは、現状に満足しておらず新たな領域を探し求める島の若い冒険家にして、熟練の航海士を表している。プレイヤーは、新たな島、新たな宿命、そして新たな生命の発見を期待して彼らを広大な未知の海洋に送り出すこととなる。

各プレイヤーは1人の探検家を有している。探検家のみが、未知のヘクスに進入でき、伏せた状態で置かれた島群タイトルヘクスへと進入できる。

プレイヤーの探検家が、探索ステップを遭難ボックス [6.4] に置かれた状態で開始した場合、ボックスより取り自分の前に置く。ただしこれによりステップにおける行動は終了し、探検家が探索を行うことはできない。

その他の場合、探検家は探索を行う。探索ステップは、以下の3つのステージより構成される。

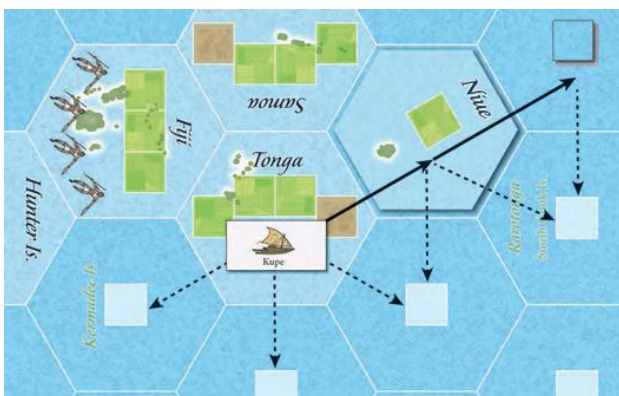
- ・**準備移動**: 探検家は、未知領域との境界まで自由に移動できる。
- ・**発見**: 新たな島群タイトルと海洋の探索を行う。
- ・**解決**: 発見マーカーを取り除くか、あるいは裏返す。

6.2 準備移動

探索ステップの開始時に、自身の探検家を支配下のいずれかの島群（自身が村落を有する島群）に置く。次に探検家を敵ヘクス（以下を参照）ではない既知ヘクスを経由して、未知ヘクスに隣接するヘクスへと移動させる。

付記: 準備移動において、任意の数の既知の海洋ヘクスを経由できる。ただし自身の村落からあまりに遠く植民できない島群の発見は、意味がないこととなる。

敵ヘクス: 敵ヘクスとは独立勢力の島群、あるいは他のプレイヤーのコマを含む島群ヘクスである。



トンガの探検家は、Tonga に隣接する未知ヘクスの1つにおいて探索を開始しても良いし、あるいは準備移動で Niue か Niue の北東にある海洋ヘクスに移動し、これらに隣接する未知ヘクスの探索を開始しても良い。

6.3 発見

（もし実施するならば）準備移動の後に、探検家は未知ヘクスへと進入できる。発見マーカーを1つカップより引き、両面とも確認すること。マーカーの一方の面には島群、海洋のいずれが発見されたのか、あるいは航路を外れたのかが記載されている。なお、島群または海洋が記載されたマーカーのもう一方の面には、1〜3つのロープの結び目が記載されている。航路逸脱を示すマーカーの反対の面には、結び目が記載されていない。



海洋マーカーを引いた場合、発見されたヘクスにマーカーを置くこと。探索が完了するまで、結び目が記載された面を上にしておく。



島群マーカーを引いた場合、ボックスの蓋よりランダムに島群タイトルを1枚取り（ポーカーフェイスで見えるように！）、他のプレイヤーから見えなく伏せた状態でヘクスに置く。そののち、自身の「既知の島」

（Discovered Island）マーカーをタイトルの上に載せること。なお上記の代わりに、直ちにタイトルを公開し、表向きでマップに配置しても良い（本拠地島と同じ向きに合わせる）。いずれの場合も、発見マーカーを結び目の面を上にしてタイトルに置く。



トンガの探検家マーカーが、準備移動により Niue に移動し、南東の未知領域に出港する。最初のヘクスにおいて彼が引いた発見マーカーは、結び目が1つの海洋マーカーであった。彼はさらに南東に航海し、結び目が2つの島群マ

ーカーを引く。彼はタイルを1枚引き、伏せた状態で配置した。これにより、トンガの探検家は合計して結び目3つ分の航海を行ったこととなる。

島群タイルは、発見したプレイヤーが望む場合、いつでも表面にひっくり返すことができる。「既知の島」マーカーを戻してタイルを裏返し、発見プレイヤーの本拠地島と同じ向きに合わせる。



航路逸脱マーカーを引いた場合、目標のヘクスを探索することはできない。左側に座るプレイヤー

が、代わりに探検家を隣接するヘクスへと移動させる。ただし移動先のヘクスは、探索が可能な未知のヘクスでなければならない（すでに他のプレイヤーが探索を行い、島群ヘクスが裏面で置かれている場合でも良い）。

探検家は、探索マーカーを引いて新たなヘクスを探索する。新たな探索ヘクスが指定された時点で、航路逸脱マーカーは直ちにゲームから取り除く。探検家は来た方向に戻ること、もともと予定していたヘクスを同じターンにおいて探索しても良い。

なお未知ヘクスが隣接していない状態で航路逸脱マーカーを引いた場合、探検家はそこに留まる。代わりにペナルティとして、結び目2つが書かれた「探索済みヘクス」マーカー（Explored Hex 2-Knot Marker）を配置する。なお、同じヘクスを再度探索することとしても良い。

6.4 結び目



発見マーカーに記載された結び目のシンボル

は、特定ヘクスの探索に探検家が費やした労力や時間を表している。探検家が帰還を余儀なくされるまでに（あるいは運が悪い場合には遭難するまでに）、どれだけ遠くまで行けるのかは、プレイヤーの探索に対する熱意と運に依存している。

ヘクスを探索するごとに、このターンにおいていくつの結び目が明らかになっているかを確認すること。

- 結び目が4つ以下: さらに隣接するヘクスを探索するか、帰還するかを選択できる。
- 結び目が5つ: 探検家は帰還しなければならない。
- 結び目が6つ以上: 探検家は、最後のヘクスの探索を解決した後に遭難する。探検家をマップ上の遭難ボック

スに置くこと。

探検家が帰還したら、自分の前に置いておく。

6.5 探索における特殊な状況



自身の探検家を該当するヘクスに移動させるこ

とで、他のプレイヤーが発見し、発見マーカーと共に伏せた状態で配置されている島群タイルを探索できる。この探索は意図的なものであっても、航路逸脱による結果として行われるものであっても良い。この探索には結び目2つ分のコストが必要となる。「探索済みヘクス」マーカーを置くこと。タイルを確認した後に、自身の「既知の島」マーカーをタイルの上に置く。あるいは、望むならばタイルを直ちに表向きにひっくり返しても良い。なお伏せられたタイルの上に、複数のプレイヤーの「既知の島」マーカーが置かれることがある。すべてのプレイヤーが同じ島群を探索した場合は、直ちにタイルをひっくり返して決められた向きに合わせ、「既知の島」マーカーをそれぞれのプレイヤーに返すこと。

プレイヤーは、いちどに3つまでの「既知の島」マーカーをマップ上に配置できる。（すでに配置されているマーカーを）新たに発見された島群に対して使用したい場合、伏せて置かれている島群をひっくり返すことで、マーカーを回収しなければならない。あるいは、新たに発見された島群を、直ちに表向きにしても良いだろう。

いずれかのヘクスの探索が終了した時点で、他の未知ヘクスを探索するため、いったん既知ヘクスへと戻りこれを経由しても良い。この場合の移動コストは、結び目2つ分となり、「探索済みヘクス」マーカーを置くこと。

6.6 解決

探索は、探検家の帰還を宣言するか、あるいは帰還を余儀なくされた場合（結び目が5つ）、探検家が遭難ボックスに配置された場合（結び目が6つ以上）に終了する。この時点において、結び目が書かれたマーカーをそれぞれ確認する。

- 海洋発見マーカーは、青色の面を上にしてそれぞれのヘクスに置いておく。
- 島群発見マーカーをゲームから取り除く（ただしそれぞれのプレイヤーの「既知の島」マーカーと、それらの下に置かれタイルはそのままにしておく）。付記: 発見マ

ーカーがカップに戻されることはない。

- ・「探索済みヘクス」 マーカーを取り除き、再度の使用に備えて脇によけておく。

7. 移動・戦闘ステップ

7.1 3つのステージ

移動・戦闘ステップには3つのステージがある。

- ・輸送 [7.2]：自身の輸送用カヌー網に沿って、自身のコマを帝国内で自由に動かすことができる。
- ・移動 [7.3～7.6]：帝国の版図からカヌーを送り出す。
- ・戦闘解決 [8.0]：自身と他のプレイヤーが同時に占めるヘクスにおける、武力衝突を解決する。

7.2 輸送

プレイヤーの移動・戦闘ステップは輸送より開始される。輸送用カヌー網（下記参照）を有している場合、自身の任意の数のコマ（入植者、戦士団、輸送用カヌー、戦闘用カヌー、噂など）カヌー網に沿って好きなだけ動かすことができる。輸送用カヌー網による輸送に上限はない。ただしカヌー網を構成する輸送用カヌー自身は、このステージにおいて移動できない。



輸送用カヌー網とは、表向きにされた輸送用カヌーによる航路のことである。航路により接続

される島群、またその間に位置する海洋ヘクスごとに、それぞれ1つのカヌーが配置されていなければならない（本拠地島をカヌー網に組み込む場合は、本拠地島にも輸送用カヌーが必要）。航路が、複数の隣接ヘクスに分岐して接続されても良い。輸送用カヌー網は輸送に必要であり、また生産を最適化し、支配下の島群による勝利得点ボーナスを獲得するためにも必要なものだ。

なお輸送が終了するまで、裏面の輸送用カヌーを表面にひっくり返すことはできない。



Tuamotu と Kermadec Is.はいずれも輸送用カヌー網で Tonga と接続されている。Pitcairn Is.は接続されていない。

7.3 移動

輸送ステージが終了したら、任意の輸送用カヌーを表面、または裏面に変更できる [7.5]。輸送用カヌーと戦闘用カヌーは（表面裏面のいずれであっても）、そののち1～2ヘクス移動できる。ヘクス内に何があるかに関わらず、ユニットが進入したヘクスごとに、1ヘクス分の移動として計算すること。余った移動力を次のターンに回したり、ほかのカヌーに与えることはできない。

移動の制限

- ・輸送用カヌーと戦闘用カヌーは、既知のヘクス [2.1] にのみ進入でき、未知のヘクスに進入することはできない。移動に先立ち、すでに探索されている（自身の「既知の島」マーカーが置かれている）島群タイルを表向きにできる。
- ・輸送用カヌーは戦闘用カヌーとスタックしていない限り、敵支配下の島群（下記参照）または敵コマを含むヘクスに進入できない。
- ・戦闘用カヌーが、敵支配下の島群または敵戦闘用カヌーを含むヘクスに進入した場合、移動を停止しなければならない。またすべての移動が終了した後、これらは島群または敵のカヌーに対して攻撃を実施しなければならない。戦闘用カヌーは、敵の輸送用カヌーしか置かれていないヘクスを（相手に影響を及ぼすことなく）通過できるが、移動を停止してこれらと戦闘を行っても良い。

敵支配下の島群：他のプレイヤーにより支配されている島

群 [10.2]、または征服されていない独立勢力の島群 [8.5] のこと。

海洋: もともとマップに記載されていたものであれ、探索の結果判明したものであれ、カヌーが海洋に進入し、そこで移動を停止することに対する制限はない。海洋ヘクスに敵のコマが置かれている場合は、進入にあたり戦闘用カヌーが必要となる。

7.4 カヌーの搭載制限

輸送用カヌーは戦士団 1 つまたは入植者 1 つを搭載し、共に移動できる。戦闘用カヌーは戦士団 1 つを搭載できる。攻撃を実施する戦士団は、戦闘用カヌーに搭載されていなければならない。輸送用カヌーに搭載された戦士団は、海洋で防御している場合であっても、あるいはいずれかに攻撃を仕掛ける場合であっても戦闘に参加できない。

カヌーはその移動において自由に戦士団と入植者を乗せ、また降ろすことができる。ただし同じコマが、同一のターンにおいて複数のカヌーを利用して移動することはできない（輸送は除く）。

7.5 スタックと秘匿ユニット

ヘクスにスタックできるコマの数に制限はない。広大な太平洋と比較して、これに立ち向かう人々の頼りなさを表現するため、スタックされたコマは他のプレイヤーに調べられないよう裏向きに置かれる。ただし輸送カヌーがヘクスに配置されており、輸送用カヌー網に組み込まれているならば、そのことを示すため、いずれか 1 つを表向きで配置しなければならない。なお戦闘において、ヘクス内のコマを確認できるチャンスがあることを覚えておくとうまいだろう。

7.6 噂



各プレイヤーは 2 つの「噂」コマを有した状態でゲームを開始する。これらはコストなしに生産でき、生産ステップにおいて（伏せた状態で）配置される。プレイヤーは移動・戦闘ステップにおいて任意の方法で噂コマを移動できる。噂コマが明らかになった場合、これは取り除かれるが以降の生産ステップにおいて再生産できる。プレイヤーはいつでも、噂コマをマップから取り除くことができる。なお戦闘に巻き込まれた場合、これはマップから除去される。噂は噂に過ぎないのだから……。

8. 戦闘解決

8.1 戦闘の基本

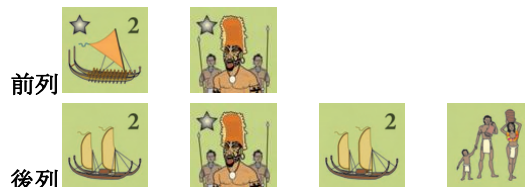


戦闘は、自身の戦闘用カヌーが敵支配下の島群を含むヘクスに移動した場合か、あるいは敵カヌーを含むヘクスに移動した場合に発生する。プレイヤーは戦闘の解決を行う前に、自身のカヌーの移動を停止しなければならない。自身のターンにおいて複数の戦闘が発生する場合、どれから解決するのか自分自身で決定すること。

8.2 手順

双方のプレイヤーは戦闘ヘクスからすべてのコマを取り除き、1 か所に集める。ヘクスには代わりに戦闘マーカーを配置すること。なお、すべてのプレイヤーが戦闘に参加するコマを確認できるよう、テーブルの上に広げて置く。噂コマを所有者に戻し、その他のコマを以下の順序で並べる。

- ・島群を防衛する戦士団、戦闘用カヌーに搭載された戦士団（そして戦士団が乗ってきた戦闘用カヌー）、空の戦闘用カヌーを前列に置く。
- ・輸送用カヌーに搭載された戦士団とその他のコマ（非戦闘コマ）は、後列に置く。



戦闘における配置の例

戦闘ヘクスにコマを移動させてきたプレイヤーが攻撃側となり、もう一方のプレイヤーが防御側となる。それぞれのプレイヤーの前列のコマのみが、攻撃と防御の対象となる。

地元戦士: 防御側が 1~2 つの村落がある島群で防衛している場合、この戦闘において防御側の前列に地元戦士を 1 つ追加する。島群に 3~4 つの村落がある場合、防御側の地元戦士を 2 つ追加する。

無抵抗ヘクス: 防御側に戦闘コマがなく（村落のある島群であれば配置できる）地元戦士もない場合、攻撃側は自動的に勝利する。防御側はヘクスより退却しなければならない

Conquest of Paradise (Second Edition)

い。

防御側が少なくとも 1 つの戦闘コマを有している場合、戦闘が行われる。

攻撃側はダイスを 1 つ振り、結果を参照すること。

- | | |
|-----|----------------------|
| 1 | 攻撃側の戦闘コマを 1 つ除去する |
| 2~3 | 攻撃側の戦闘コマ 1 つがパニックとなる |
| 4~5 | 防御側の戦闘コマ 1 つがパニックとなる |
| 6 | 防御側の戦闘コマを 1 つ除去する |

除去: 戦闘において除去されたコマは、プレイヤーの生産されていないコマと共に置く。

パニック: その戦闘においてコマを使用できない。非戦闘コマと一緒に、後列に置いておくこと。

プレイヤーが複数のコマを戦闘に参加させており、除去またはパニックの結果を被った場合、所有者がどのコマに効果を適用するか決定する。

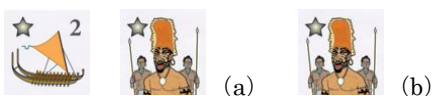
攻撃側プレイヤーは、戦闘が終了するまでロールを継続する。いったん戦闘が開始されると、ポリネシア戦士たちの好戦性により、いずれかが勝利するまで戦闘が終了することはない。

戦闘の終了: プレイヤーの前列に置かれた戦闘コマがすべて除去されるかパニックとなった場合、戦闘は終了する。プレイヤーは生き残ったコマを戦闘ヘクスより退却させなければならない。

8.3 退却

戦闘から退却する場合、非戦闘コマとパニックになったコマも合わせて、すべて一団となって退却する。戦士団と入植者には、退却にあたりそれぞれを搭載する輸送用カヌーまたは戦闘用カヌーが必要であり、もしなければ除去される。

退却を実施するコマは、表向きのままもっとも近い支配下の島群に置かれる。同じ距離に複数の島群がある場合、所有プレイヤーが退却を行う島群を選択すること。ただし、その時点において敵戦闘コマを含むヘクスに退却することはできない。



戦士団 (a) を退却させるカヌーはあるが、戦士団 (b) に

はない。そのため (b) は除去される。

8.4 島群の征服

攻撃側が島群における戦闘に勝利した場合、攻撃側はその島群における村落をすべて取り除く。ただし「農業の発展」マーカーが除去されることはない。茶色のボックスに村落が置かれている場合は村落のみ取り除き、「農業の発展」マーカーはそのままにしておく。

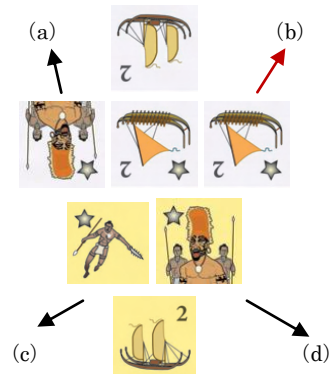
村落の維持: 攻撃側は生き残った戦闘コマ（戦士団または戦闘用カヌー）を 1 つ取り除くごとに、敵の村落を 1 つ維持できる。なお除去されるコマは、戦闘においてパニックとなっていない、前列のコマより選択しなければならない。この選択は、直ちに行わなければならない。もっとも勇敢で決断力のある戦士だけが、新たな征服した島群を支配できるのだ。

「維持」された村落を、それぞれ攻撃側の村落と置き換えること。なお攻撃側が少なくとも 1 つの村落を維持した場合、島群の支配を獲得する。

本拠地島の喪失: プレイヤーの本拠地島が戦闘で失われた場合、直ちに他の支配下の島群を新たな本拠地島として宣言し、本拠地島ディスクを配置しなければならない。

戦闘の例

戦士団 1 つと戦闘用カヌー 2 つ、輸送用カヌー 1 つから成る集団が、2 つの村落がある島群を襲う。防御側の輸送用カヌーと共に配置されていたコマは、戦士団であった。防御側に 2 つの村落があることから、地元戦士 1 つが追加される。ヘクスに戦闘マーカーを配置した後、双方のプレイヤーはコマを脇に並べる。攻撃側は輸送用カヌーを戦闘用コマの後列に置き、防御側も同様にする。



攻撃側は最初に 3 をロールし、パニックの対象として戦士団を選択。輸送用カヌーと並べて置く (a)。攻撃側は次に

4 をロールし、防御側は戦士団 1 つにパニックを適用する

(b)。攻撃側は 1 をロールし、戦闘用カヌーを取り除く (c)。続けて攻撃側が 4 をロールしたため、防御側は地元戦士をパニックとする (d)。これにより、前列にパニックになっていない戦闘コマがなくなったことから、防御側はヘクスより退却しなければならない。

地元戦士は除去され、プレイヤーの生産されていないコマと共に置かれる。防御側のその他のコマは、戦士団が輸送用カヌーに搭載されて、もっとも近い支配下の島群に置かれる。

この時点において攻撃側は、戦闘用カヌーを除去することで、2 つの村落のうち 1 つを「維持」できる。ただし攻撃側が戦闘用カヌーを除去しないこととしたため、村落は 2 つとも除去される。攻撃側は島群タイルを自分の本拠地島と同じ方向に向ける。攻撃側の輸送用カヌーとパニックになった戦士団は、勝利した戦闘用カヌーと共に、新たに征服された島群に置かれる。

戦闘後の再編成: 攻撃側または防御側のいずれかが勝利したかに関わらず、戦闘の勝者が有する非戦闘コマとパニックになった戦闘コマは勝利したコマに合流する（攻撃側が勝利した場合は村落を維持するかどうか決定した後に）。これらのコマは伏せた状態で置かれるが、勝者のコマの 1 つが輸送用カヌーであれば、これを表向きで配置しても良い。

地元戦士: 戦闘後、すべての地元戦士は除去される。防御側が勝利したかどうかに関わらず、これらの地元戦士は次の戦闘において使用できる。

8.5 独立勢力の島群

攻撃が、マップの既知の領域に印刷された独立勢力の島群に対して実施される場合、ヘクス内のそれぞれの緑色のボックスに村落を配置すること（他のプレイヤーの村落を一時的に使用する）。ただし茶色のボックスには配置しない。青色の独立勢力の地元戦士を、マップに記載されているのと同じ数だけ配置する。攻撃が失敗した場合、島群は独立勢力のまま留まり、以降に攻撃を受けた場合は再び記載された数の地元戦士が配置される。攻撃が成功した場合、勝者のコマが常に 1 つヘクスに配置されていなければならない。

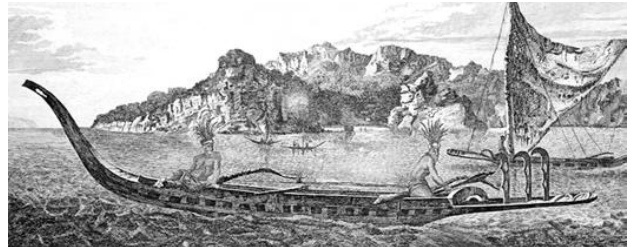
9. 生産

9.1 生産ポイント

新たなコマを生産、建設するための能力は、支配下にある村落の数に依存する。それぞれの村落は、ターンごとに 1 生産ポイントを提供する。それぞれのコマごとに必要な生産ポイント数については、生産チャート（プレイヤーエイドに記載されている）を参照すること。村落に内在する施設や人材がさまざまに組み合わせられ、望むアイテムが生産されることとなる。

9.2 内に向かう

次の探索ステップをスキップすることを選択するならば、生産を行う前に追加の 1 生産ポイントを受け取る。つまり人々がその活力を内部に向けることで、特別な生産力が獲得されるわけだ。この選択を行った場合、探検家を遭難ボックスに配置すること。獲得された追加の生産ポイントは、本拠地島か、そこと輸送用カヌー網で接続された支配下の島群で使用できる。続く探索ステップにおいて、探検家は遭難ボックスから通常の方法で回復する。



9.3 生産の手順

生産はすべてのプレイヤーが同時に行う。プレイヤーが自身の生産を配置するまで、他のプレイヤーの生産内容（そして配置場所）を見ることはできない。もし異議が出たならば、プレイヤーは生産の内容を隠し、決められた順番でマップへ配置することとしても良い。いったん生産が実施された場合、これを変更することはできない。

生産ポイント: 最初に、支配する村落の数を数えること。プレイヤーは村落の数に等しい生産ポイントを受け取る。

共同生産: 生産ステップの開始時点において、輸送用カヌー網で接続された島群にある村落は、共同で生産を行える。加えて、生産されたアイテムは輸送用カヌー網で接続された島群のどこに配置しても良い。ただし新たに生産された

Conquest of Paradise (Second Edition)

アイテムは、すでに村落が置かれているヘクスに配置しなければならない。

個別生産: 孤立した島群は個別に生産を行い、その島群にある村落の数と等しいだけの生産ポイントを消費できる。このルールは、固有の輸送用カヌー網を有してはいるが、他の島群と接続されていないグループが形成されている場合にも適用される。これらの「飛び地」における生産は、他の島群とは切り離されて実施される。

カウンター数の制限: それぞれのプレイヤーのコマの数は、使用できる上限数となっている。ただしあまり無いことではあるが、村落マーカーが足りなくなった場合は、ノンプレイヤー用の村落か、他のコマで代用すること。

9.4 村落



島群にいくつ配置できるか: 島群に建設できる村落の数は、島群に記載されているボックス数による制限を受ける。環礁に村落を建設することはできない。茶色のボックスへ村落を建設するには、「農業の発展」マーカーの生産と配置が必要になる。なお「農業の発展」と村落を同じターンに生産することは可能だ。



入植者の必要性: 新たに発見された島群で最初に村落を建設するには、入植者を移動させる必要がある。続く生産ステップにおいて、他のすべての建設を完了した後に、入植者コマを村落と置き換えることが可能だ（追加の生産ポイントは必要ない）。すでに支配してはいるものの、戦闘やランダムイベント、マラリアにより村落がなくなった島群の場合、新たに発見された島群と同様に入植者を移動させてくる必要がある。

追加の村落: 支配している島群において（そしてすでに1つの村落が配置されている場合）、2生産ポイントの消費で村落を建設できる（生産チャートを参照のこと）。ただし、村落を配置するボックスが空いていなければならない。なお、支配下の島群においてすでに生産されている入植者を村落と置き換えても良い。

建設の制限: 島群の発展速度には制限がある。それぞれの島群において、ターンごとに1つの村落のみ新規に建設できる。

9.5 芸術・文化カード

プレイヤーは自身のリソースを芸術・文化カードによって

表される文化の発展に投資し、帝国発展のため利用しても

良い。それぞれのカードの歴史的な背景については、デザイナーズノートを参照のこと。

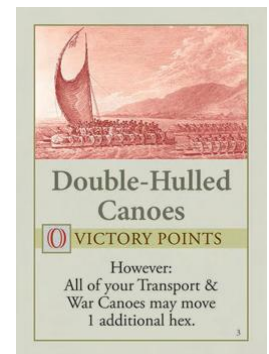
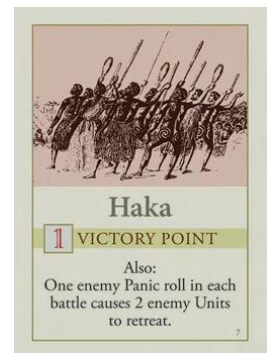
コスト: 生産ステップに2生産ポイントを消費することで、芸術・文化カードを1枚購入できる。なおプレイヤーは、ターンごとに1枚のカードのみ購入で

きる。カードを購入したら、山札の上より1枚を引き、他のプレイヤーには見せないようにしておく。カードは、それを引いた瞬間であっても、どのプレイヤーの手番であっても、またはゲーム終了時であっても、いつでも公開できる。いったん公開されたカードは、公開されたままとなる。

勝利得点カード: ほとんどのカードは勝利得点をもたらす。またこれらの一部は1回限りのボーナスを提供し(VPの数字が青文字)、他のカードはゲーム中に永続的なボーナスをもたらす(VPの数字が赤文字)。

戦闘ボーナス: 一部のカードは戦闘ボーナスを提供する。これらのカードを複数有するプレイヤーは、戦闘ごとにいずれのカードも使用できる。ただし、個々のダイスロールに影響を及ぼすことができるカードは、1枚のみとなる。なお防御側が先に使用するカードを選択し（あるいは使用しないことを決定し）、そののち攻撃側が選択すること。

カードを所有するプレイヤーは、カードの能力を使用するのか、あるいは使用しないのかを必ず選択しなければならない。



10. 勝利ステップ

10.1 勝利得点



プレイヤーは村落[9.4]、島群[10.2]、環礁[10.3]を支配することで勝利得点を獲得し、また芸術・文化カードの VP を得る [9.5]。プレイヤーは勝利ステップにおいて、勝利得点の獲得数を計算すること。プレイヤーエイドカードの勝利得点表を参照し、勝利得点トラックのマーカーを現在の勝利得点数を示す位置に移動させる（必要に応じて増減させる）。なお勝利得点は、ターンごとに累積されていくわけではない。伏せられた芸術・文化カードの勝利得点は、これらが公開されるまで加算されない。

10.2 島群の支配

プレイヤーは自身のコマの配置により島群を占領できるが、村落を建設するか、あるいは戦闘により島群を奪取し少なくとも 1 つの村落を「維持」した場合にのみ島群を支配できる。村落のない島群は、支配することができない。**タイルの向き：**自身の島群のタイルは、本拠地島と同じ向きに配置する。なおマップに印刷された島群を戦闘により奪取した場合、（他のプレイヤーに奪われない限り）自身のコマを少なくとも 1 つ配置していなければならないことに注意。

10.3 環礁

村落ボックスがない島群は居住不可能な環礁であり、支配できない。ただし環礁を輸送用カヌー網に組み込み本拠地島と接続した場合、1/2 勝利得点を獲得する。

環礁自体は居住不可能だが、ポリネシア人はこれらを未知領域を探索するための踏み石として使用していた。

10.4 ゲームにおける勝利

勝利ステップにおいて、いずれかのプレイヤーが 2 人プレイならば 28 勝利得点、3 人ならば 25 点、4 人ならば 22 点に到達した時点でゲームは終了する。勝利を宣言するにあたり、プレイヤーはすべての芸術・文化カードを公開しなければならない。

得点集計に誤りがあった場合、または他のプレイヤーが森林伐採（Deforestation）カードを公開した場合、勝利に必要な得点を獲得したプレイヤーがいなければ、ゲームを継続する。ただし他に勝利に必要な得点を獲得したプレイヤー

がいるならば、ゲームは終了する。すべてのプレイヤーはカードを公開し、最終的な勝利得点を計算すること。

同じ勝利ステップにおいて複数のプレイヤーが必要な勝利得点を獲得した場合、より多くの得点を有するプレイヤーが勝利する。同値であれば、支配する島群がより多いプレイヤーが勝利する。これも同値であれば、もっとも多くの芸術・文化カードを有するプレイヤーが勝利する。

11. 上級ルール

以下のルールは、ゲームにリアリズム（そして複雑さ）を追加するためのものだ。これらはプレイヤーの要望に応じて、すべてまたは一部のみを追加できる。ただし上級ルールを追加する前に、少なくとも 1 回は基本ゲームをプレイすることを推奨する。

11.1 不確定なゲーム終了条件



プレイヤーの合意により、任意の勝利得点を終了条件にできる。ただしゲームを開始する前に、すべてのプレイヤーが勝利得点（VP）の条件に合意しなければならない。ゲーム終了マーカーを勝利得点チャートの適切な位置に配置すること。標準のゲーム終了 VP 条件より、4 ポイント以上変動させることは推奨されない。

11.2 ランダムイベント



ポリネシア人には競争相手よりも、悩みの種が多かった！ ランダムイベントはゲームに混沌をもたらすものであり、プレイヤーはこれらを自身の優位にかなげるため苦心することとなるだろう。

ランダムイベントデッキをシャッフルし、伏せた状態でマップ上のボックスに配置する。カードは、いずれかのプレイヤーが 5 点以上の勝利得点を獲得した直後のターン順序ステップ [5.0] より引かれ、いずれかがゲームに勝利するまで各ターンに継続して引かれる。最下位のプレイヤーがランダムイベントカードを引くか、あるいはターン順序を決定するかを選択権を得る。次に順位の低いプレイヤーが、選択されなかった役割を実施すること（同値の場合はターン順序の項目と同じ手順で

決定する)。ターン順序を決定するプレイヤーは、ランダムイベントを引く前に決定を行うこと。

カードに青色のバーがついている場合（そしてイベント解説の冒頭に「このカードを保持しておくこと」と記載されている場合）、カードを引いたプレイヤーは残りの部分を確認し、ニヤリと笑って伏せたまま自分の前に置いておくこと。カードを引いたプレイヤーは、このカードをいつでも使用できる。その他の場合、イベントの内容を全員に読み上げ、カードの効果を直ちに解決する。



ランダムイベントデッキと共に使用するための、14個の特別なマーカーが用意されている。それぞれのマーカーには、裏面に対応するイベントカードの名称が記載されている。

いずれかのイベントの結果として、プレイヤーのマップ上の村落が2つ未満となった場合、イベントの効果はイベント実施前の時点まで巻き戻される。なお、独立勢力の島群（マップ上に印刷されているもの）に対しては、プレイヤーが支配している場合のみイベントの効果が適用される。またイベントにより5つ（あるいは6つ！）の村落が建設されたヘクスが攻撃を受けた場合、戦闘において防御側は3つの地元戦士を受け取る。この場合、3つ目の地元戦士として青色の独立勢力の地元戦士マーカーを使用すること。

11.3 南方諸島

ニュージーランドを発見したプレイヤーは、Aotearoa と Te Waka Maui（南方諸島）の2つのタイルを見つけることとなる。歴史的には南方諸島タイルはマップ外に位置しており、ゲームには登場しない。ただしこれらをプレイで使用するならば、南方諸島は所有者の大きな財産となり、他のプレイヤーにとっては大きな目標となることだろう。

ゲームの開始時に、Te Waka Maui のタイルを脇によけておくこと。これを、他の未発見の島群タイルとまぜてはならない。



プレイにおいて Aotearoa タイルが発見された場合、通常通りこれを伏せた状態でヘクスに置く。

Aotearoa を明らかにすることを選択した場合、タイルを表向きに返し、Te Waka Maui タイルを取る。

Aotearoa のタイルを慎重に正しい向きに合わせ、2つのタイルの地形が正しくつながるように、Aotearoa のタイルの隣に Te Waka Maui のタイルを置く。島の形は、図に示した通りとなる。

Te Waka Maui のタイルは、未知ヘクス、海洋ヘクス（マップにあらかじめ記載されているものと、探索により判明したものの両方を含む）、または伏せて配置された島群タイルに置き換えて配置される。海洋マーカーまたは伏せて配置された島群タイルは、ゲームから取り除かれる。南方諸島の配置対象ヘクスにすでに表向きになった島群タイルが配置されている場合、南方諸島をゲームから取り除く。同様に南方諸島の配置対象ヘクスがマップ外になってしまう場合（配置するヘクスがない場合）、南方諸島タイルをゲームから取り除く。

Te Waka Maui はあらゆる面において通常の島群と同じである。ただし唯一の例外として、移動・戦闘ステップにおいて戦士団と入植者は輸送用カヌーなしに Aotearoa と Te Waka Maui の間を移動できる。またこれら2つのタイルの間を、輸送用カヌーなしに退却することも可能だ。

11.4 資源の備蓄

ポリネシア人の社会には原始的な経済計画しかなく、資源を備蓄する能力も限られたものであった。ただし一部の小規模な「備蓄」は実施されていた。



プレイヤーはいずれか1つの村落で生産を行わない代わりに、1生産ポイントを次のターンへと持ち越すことができる。これを実施する場合、生産ステップで備蓄資源マーカーを自分の前に置くこと。以降の生産ステップにおいて追加の生産ポイントを得る場合には、マーカーを「備蓄なし」(No Reserve) の面とする。これは本拠地島または、それと輸送用カヌー網で接続された、いずれかの支配下の島群で使用できる。2つ以上の生産ポイントを備蓄することはできない。

11.5 クマラ（サツマイモ）

本ゲームが再現する時代に、ポリネシアの人々はポリネシ

Conquest of Paradise (Second Edition)

ア三角地帯の外部において、きわめて価値の高いものを発見した。「クマラ」、いわゆるサツマイモである。クマラの原産地である南アメリカへの危険な旅ののち、それを見つけあるいは持ち帰った者に、豊かな恩恵をもたらすことが明らかになった。ポリネシア人の農夫は隣人から得たこれらの貴重な芋をあらゆる畑に広げ、その栽培はポリネシア全土に（そしてミクロネシアとメラネシアにも）拡大することとなる。

プレイヤーは探索ステップにおいて探検家に他の活動を行わせる代わりに、彼らをクマラの探索に赴かせることができる。この探索を行う場合、探検家を準備移動により「南米へ」(To South America) と書かれた 2 つのヘクスのうち、いずれかに移動させなければならない。これらのヘクスはポリネシア三角地帯の東端にあたる。この特別な準備移動において、探検家はあらかじめマップに印刷されている海洋ヘクスを経由することができない。なお準備移動においてこれら 2 つのヘクスに到達できなければ、クマラの探索を行うことはできない。いずれかのヘクスに到達できるならば、クマラの探索を宣言できる。

本ルールにおいて探検家は、「南米へ」と書かれたヘクスより、すでに印刷されている海洋ヘクスを経由して南アメリカに向かうこととなる。以下の表でロールを行い、探検家が探索に成功するかどうか、ヘクスごとに判定すること。遭難または帰還の結果を避けることができれば、探検家は 1 ヘクス移動できる。これを遭難または強制的な帰還の結果が得られるか、あるいは「南アメリカ」と記載されたエリアへの到達に成功するまで続ける。

ダイスロールの結果

1	遭難
2	帰還
3	帰還
4	航路逸脱
5	探索
6 以上	探索

クマラ探索表の解説

- ・ **遭難**——通常の探索における遭難と同様に処理する。
- ・ **帰還**——通常の探索における帰還と同様に処理する。

・ **航路逸脱**——現在のヘクスに隣接するヘクス（ただし現在より南アメリカに近いヘクスは除く）に探検家を移動させる。

・ **探索**——探検家を隣接ヘクスに移動させる。あるいは南アメリカに隣接したヘクスであれば、南アメリカへと移動させる。

クマラ探索表のダイスロール修正

+1 Unfortunate 諸島または Galapagos 諸島の発見により「+1 ガラパゴス諸島」マーカーを有している（下記参照）。

+1 「航海術」、「ポイ」または「ダブル・カヌー」のいずれかの芸術・文化カードを公開している。なお複数のカードを有していても、修正が累積することはない。

— 「海図」の芸術・文化カードを公開しているならば、クマラ探索表における「遭難」の結果は「帰還」となる。

ガラパゴスマーカー: Galapagos Islands または Unfortunate Islands と記載されているヘクスに探検家が進入した場合、ポリネシア三角地帯と南アメリカの間にある、無人島群に足を踏み入れることとなる。これらの島群は、南アメリカへの旅の踏み石として活用できる。「+1 ガラパゴス諸島」マーカーを取る。これによりクマラ探索表における以降のロールに +1 の修正がつく。なお、どちらの諸島を発見した場合も、1 つのマーカーしか持つことはできない。

勝利得点: 南アメリカへの到達に成功した探検家は帰還する。直ちに 2 勝利得点の価値があるクマラマーカーを 1 つ獲得する。1 人のプレイヤーが複数のクマラマーカーを獲得することはできない。

クマラの強奪: クマラマーカーを有するプレイヤーが支配する島群への攻撃に成功し、かつその島群で征服したプレイヤーが少なくとも 1 つの村落を「維持」した場合、勝者は直ちに 2 勝利得点とクマラマーカーを得る（すでにクマラマーカーを有している場合を除く）。元のクマラの所有者がマーカーや勝利得点を失うことはない。

11.6 マラリア



メラネシアの多くは、風土病であるマラリアの影響を受けていた（ゲームにおけるバヌアツを含むニューカレ

Conquest of Paradise (Second Edition)

ドニアを除く)。ハマダラカはミクロネシア、ポリネシアには生息せず、これらの地域はマラリアとは無縁であった。本ルールはマップのマラリア地域にある島群を、いずれかのプレイヤーが支配した時点で効果を発揮する。これらの島群には蚊の画像が記載されている。サモア担当のプレイヤーは、ルールが発動した以降のターン順序ステップにおいてダイスを 1 つ振ること。結果が 1～2 であれば Bismarck Archipelago がマラリアに襲われる。3～4 であれば Solomon Islands が、5 であれば Santa Cruz が、6 であれば Vanuatu が対象となる。これらはマップ上の島群ヘクスにも記載されている。

マラリアに襲われた島群が独立勢力のままであれば、これに効果はない。マラリアに襲われた島群をいずれかのプレイヤーが支配している場合、対象のヘクスから村落を 1 つ取り除く。対象の島群に村落がない場合は、効果なしとなる。

ソリティアールール

プレイヤーは Tonga を担当する。初期セットアップは 2 人プレイの際と同じである。プレイヤーの「相手」は Samoa となり、そこから拡張を実施する。

セットアップ



4 つの「攻撃」(Attack!) ソリティアゲームチットを脇によけておく。これらは 6 つのチットが引かれて時点で追加される。残る 11 のソリティアゲームチットを不透明な容器に入れる。

なお島群タイルとコマを伏せた状態でマップに配置する理由がないため、ソリティアゲームにおいてはすべて表向きの状態で配置する。

手順

「相手」プレイヤーによるすべての選択において、同条件の選択肢が複数ある場合はランダムに選択する（たとえば、もっとも戦士団の数が多い島群を選択する必要がある際に、同数の戦士団を持つ島群が複数あるなど）。

ソリティアゲームにおいては、上級ルールを使用しないことを推奨する。しかしながらプレイヤーが望むならば、南方諸島、資源の備蓄、マラリアは追加しても良いだろう。ゲームの手順は通常通りとなるが、それぞれのステップに

おいて以下のような変更がある。多くの変更は「相手」プレイヤーのアクション実施に関するものである。

ターン順序ステップ

第 2 ターンより、ターン順序ステップにおいてソリティアゲームチットを 1 枚引き、直ちに結果を適用する。最初にチットの「拡張」(Expand) 面にあるものを相手プレイヤーに提供し、「行動」(Action) 面の指示を実施する。下記の「拡張」と「行動」に関する項目を参照のこと。

拡張ステップ

航路逸脱チットを引いた場合、Tonga よりもっとも遠いヘクスへと探検家を移動させること。

島群を発見するごとに、これは相手プレイヤーにより占領されている可能性がある。ダイスを振ること。

・出目が、発見された島群から Tonga までのヘクス数より小さい場合（アルバトロスが飛ぶように、経由するヘクスに何があるかに関わらずヘクス数のみを計算する）、島群は「相手」プレイヤーに支配されている。

—1 対象のヘクスが Tonga と Samoa から等距離にある場合

—2 対象のヘクスが Tonga より Samoa に近い場合

発見された島群が「相手」により支配されている場合、どれだけの敵コマが存在するかを判定する。

- ・最初に、たとえそれが環礁であっても敵の輸送用カヌー 1 つを必ず配置する。
- ・次に、緑のボックスごとにダイスを振り、偶数であれば村落を配置する。奇数であれば配置しない。なお、茶色のボックスはロールを行わない。
- ・最後に、村落の数に等しい回数のロールを行い、偶数が出るごとに島群に戦士団を配置する。奇数であれば、その分の配置は行わない。

発見された島群が「相手」の支配下ではなく、緑色と茶色のボックスを合わせて 4 つのボックスがある場合、自身の探索アクションを完了した後にソリティアゲームチットを 1 枚引き、結果を直ちに適用すること（下記の「拡張」と「行動」に関する項目を参照）。この時点で複数のチットを引くこともあり得る、その場合は望む順序で解決すること。

より難しいゲームを望む熟練したプレイヤーは、3～4 つの

Conquest of Paradise (Second Edition)

ボックスを持つ島群を発見するごとにソリティアゲーム
チットを引くことにしても良い。

移動・戦闘ステップ

移動と戦闘は、基本ゲームと同じように行う。戦闘において「相手」プレイヤーがパニックまたは除去の結果を被った場合、以下のように処理する。

- ・コマを除去する場合、まずは地元戦士を選択し、次いで戦士団を、最後に戦闘用カヌーを選択する。

- ・コマがパニックになった場合、最初に戦闘用カヌーを選択し、次いで戦士団を、最後に地元戦士を選択する。

Samoa を占領した場合、他の島群を「相手」の本拠地島として選択する。このとき、もっとも村落が多いものを選択すること。そのような島群がなければ、次に「相手」の支配下に割り当てられた島群に最低でも 1 つの村落がある場合、それが新たな本拠地島となる。

生産ステップ

自分自身の生産は、通常通り行うこと。「相手」の生産は、このステップには行わない。

勝利ステップ

少なくとも 2 つのソリティアゲームチットが容器に残っている状態で、いずれかの勝利ステップにおいて 30 勝利得点を獲得した場合、ソリティアゲームに勝利する（つまり 15 枚のチットのうち 13 枚までしか引くことができないわけだ）。チットが残り 2 枚以下となった勝利ステップにおいて 30 得点を獲得できなかったならば、ゲームに敗北する。

拡張

1 カード (1 Card) : 「相手」に 1 枚の芸術・文化カードを与える。次に「相手」を攻撃するか、あるいは「攻撃」か「探索」のアクションが実施されるまで、カードは伏せたままにしておき、これらの条件を満たした時点でカードを明らかにする。カードの能力は、「相手」がそれを使用できる最初の機会において使用される。

輸送用カヌー網 (Transport Canoe Chain) : 「相手」の現在の本拠地島（通常は Samoa）に輸送用カヌーを 1 つ置き、「相手」のすべての島群と環礁が本拠地島へ接続されるように、輸送用カヌーを追加する。すでに輸送用カヌーが置かれている場所には配置しないこと。輸送用カヌー

が配置されるのは既知ヘクスでなければならない、プレイヤーにより占領されているではない。配置対象の島群がなければ、すでにすべてが接続されている場合は、本拡張を無視する。

1 村落 (1 Village) : 「相手」に村落 1 つを提供し、緑色と茶色のボックスがもっとも多く空いている島群に配置する。空きボックスがない場合は、本拡張を無視する。

島群ごとに 1 村落 (1 Village per Island) : 緑色または茶色のボックスが空いている「相手」の島群すべてに村落を 1 つずつ配置する。空きボックスがない場合は、本拡張を無視する。

2 戦士団 (2 Warrior Bands) : 「相手」に戦士団 2 つを与え、下記の優先度で配置する。

配置優先度

- 1 戦士団を搭載していない戦闘用カヌーに配置する。
- 2 戦士団の数より村落の数が多い島群（村落の数が多い島群を優先）に配置する。
- 3 村落と戦士団がない島群に配置する。
- 4 環礁に配置する。ただし環礁ごとに 2 つ以上の戦士団が配置されることはない。
- 5 最後に、残る戦士団を村落の数より戦士団の数が多い島群に配置する（村落の数が多い島群を優先）。

1 戦士団 (1 Warrior Band) : 「相手」に戦士団 1 つを与え、上記の優先度で配置する。

村落ごとに 1 戦士団 (1 Warrior per Village) : 「相手」に必要なだけの戦士団を与える。それぞれの島群は、村落ごとに少なくとも 1 つの戦士団が必要となる。すべての島群において戦士団の数が村落の数以上であれば、本拡張は無視する。

1 戦闘用カヌー (1 War Canoe) : 「相手」に戦闘用カヌー 1 つを与え、現在の本拠地島（通常は Samoa）に置く。

アクション

生産: 拡張による配置以外には、特にアクションを実施しない。

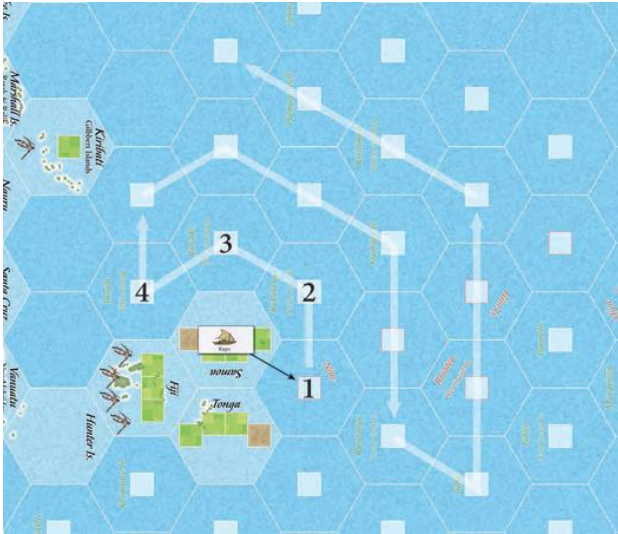
防衛: 拡張による配置以外には、特にアクションを実施しない。

探索! : 「相手」は Samoa の周囲を探検する。

- ・「相手」が伏せているカードを明らかにする。

Conquest of Paradise (Second Edition)

・ Samoa 南東 (Niue と記載されている) の未知ヘクスを起点として、Samoa の隣接ヘクスを反時計回りに Tuvalu へと探索していく。次に Tuvalu 北側のヘクスを起点に、Samoa より 2 ヘクスの距離にある未知ヘクスを時計回りに Rarotonga ヘクスへと探索していく。次に Tubai と記載されたヘクスを起点に、Samoa より 3 ヘクスの距離にある未知ヘクスを反時計回りに探索していく。以上の方法を必要に応じて継続していく。



Samoa を起点として最初に探索する 4 つのヘクスと、未知ヘクス探索の順番を示す。

- ・ Tonga (あなた自身) により探索されているヘクスを含め、すでに探索されているヘクスはスキップすること。上記の探索手順に従い、直接次の未知ヘクスに移動して探索を行う。
- ・ 少なくとも結び目の合計が 5 つとなるまで探索を継続する (あるいは「航海術」または「海図」カードを有しているならば 6 つ)。
- ・ 環礁を含め、発見された島群にはサモアの輸送用カヌーを 1 つずつ配置する。

サモアの探検家が遭難することない。「相手」が引いた航路逸脱チットは効果なしとなる。

攻撃！：「相手」のすべての戦闘用カヌーは、(もしあれば) 戦士団を搭載して、あなたの島群を攻撃する。

- ・ 「相手」が伏せているカードを明らかにする。
- ・ あなたが支配する島群 (少なくとも 1 つの村落があるもの) のうち、どの島に「相手」が到達できるかを判定

する。輸送用カヌー網による輸送や「ダブル・カヌー」、「ポイ」による追加移動力も考慮すること。

・ 「相手」はもっとも防衛を行うコマ (戦士団+戦闘用カヌー+地元戦士) が少ない島群を攻撃する。同数の場合はね Samoa に近い島群が攻撃される。

・ 「相手」が複数の場所に戦闘用カヌーを有している場合、それぞれの場所ごとに個別の攻撃目標を判定すること。なおこれにより、(異なる場所に配置された)「相手」の戦闘用カヌーが共同で攻撃を行うこともあり得る。

・ 戦闘における「相手」の選択に関しては、上記のソリティア移動・戦闘ステップを参照のこと。

・ 「相手」が勝利し島群を占領した場合、あなたは通常の戦闘ルールに従い退却を行うこと。「相手」は 1 つの村落のみ「維持」し、残るコマはそのヘクスに留めておく。

・ 「アリオイ」カードを有している場合、「相手」の攻撃を 1 回のみ阻止できる。