

Uwe Rosenberg

A Feast for ODIN

オーディンの祝祭
明確化と FAQ

明確化と修正

特殊タイル

特殊タイルは青タイルとして扱われ、青タイルと同じルールに従います（日本語ルールでは 13 ページに明記済みです）。

十字架像はやっこシンボルを持っています（やっこシンボルを持つ特殊タイルは計 7 枚になります）。

ルールブック 5 ページ

（英語ルールでは “職業カード” が “武器カード” になっている部分がありました。日本語ルールでは修正済みです）

ルールブック 6 ページと 9 ページ

6 ページ「プレイヤーの目的」の項の右段 1 文目は「プレイヤーはいつでも、手元に持っている物品タイル、**鉱石駒**、**銀貨**をホームボード上に置くことができます。」と読み替えてください。

同様に、9 ページ「フェイズ 7：収入」の項の左段 1 文目は「ゲーム中、プレイヤーは緑色と青色の物品タイル、**鉱石駒**、**銀貨**をホームボードの物品配置エリアに置きます。」と読み替えてください。

ルールブック 7 ページ

（英語ルールでは収入の例についての説明が間違っていました。日本語ルールでは修正済みです）

ルールブック 11 ページ

山岳タイルについての詳細は以下のように読み替えてください。

・このフェイズ中、表向きの各山岳タイル上にある左端の（つまり矢印の最も近くにある）建設資材（木材か石材か**鉱石**か**銀貨**）を取り除き、ストックに戻します。

すべてのスペースが空になった場合、その山岳タイルを取り除きます。

任意アクション

すべての任意アクションには以下のルールが適用されます。

フェイズ 7 とフェイズ 10 中、すべての収入とボーナスは同時に発生します。このため、プレイヤーはあるボードから得た収入／ボーナスを、**同じフェイズ中に別のボード上に置くことはできません**。

ルールブック 18 ページ

「狩猟、罾の設置、捕鯨」の成否について、以下のように明確化します。

成功

捕鯨時には、そのアクションに使った捕鯨船上にある**鉱石駒**（印刷されている**鉱石**を含みます）1 個ごとに出目を -1 します（**鉱石駒**は失われません）。これによって戦闘結果が 0 になることもあります（負の値は 0 と見なされます）。

そのあと、すべての場合（狩猟、罾の設置、捕鯨）において、プレイヤーは出目に等しい数の木材駒か、対応する種類の武器カード**（またはその両方）を支払ってアクションの成功を宣言し、そのアクションスペースに示されているもの***を得ます。

失敗

（英語ルールでは「狩猟」アクションでのみ自主的に失敗を宣言できるとも読めるような書き方がされていましたが。日本語ルールでは修正済みです）

ルールブック 23 ページ

「最終収入」の項は以下のように読み替えてください。

・**最終収入**：最終ラウンドの収入をストックから受け取る代わりに、プレイヤーはその金額を得点計算シートの「最終収入」の項に記入することができます。

別表冊子 16 ページ

（英語ルールではグリーンランドでの物品配置例が間違っているようです。日本語ルールでは正しい画像になっています）



FAQ

Q：家畜タイルを交換することはできますか？

A：はい。他の物品と同様に、交易アクションで家畜タイルをより価値の高い物品に交換することができます。家畜はゲーム終了時に得点をもたらしますが、ボード上の多くのスペースを覆うためにより価値の高い物品に交換した方が効率的なこともよくあります。

Q：ボード上に複数のタイルを同時に置くことはできますか？

A：はい。すべてのタイルを配置したあとで、ボード上のタイル配置がルールに従っていれば可能です。最高の “パズルの結果” を得るために、収入フェイズの直前までタイルの配置を待つ（そして複数のタイルを同時に置く）ことはよくあります。

Q：ホームボードから収入を得ているあいだに、その一部を即座に自分の探検ボード上に置き、同じ収入フェイズ中にそれらのボードがもたらす収入を増やすことはできますか？

A：いいえ。そしてこれはボーナスフェイズにも適用されます。しかし、あるラウンド中、直前に得た銀貨を収入フェイズのあと、ボーナスフェイズの前に配置し、より多くのボーナスを得ることは可能です。