

<p>御前槍試合 各領主は「騎士」を送ってもよい。 勝者は1勝利点を得る。 試合に参加した領主はサイコロを1個振る。王のチャンピオン分も振る。 最高値を出した者が勝利する。 引き分けは振り直し。 王のチャンピオンが勝ったら誰も勝利点を得られない。</p>	<p>御前槍試合 各領主は「騎士」を送ってもよい。 勝者は1勝利点を得る。 試合に参加した領主はサイコロを1個振る。王のチャンピオン分も振る。 最高値を出した者が勝利する。 引き分けは振り直し。 王のチャンピオンが勝ったら誰も勝利点を得られない。</p>	<p>御前弓試合 各領主は「弓兵」を送ってもよい。 勝者は1勝利点を得る。 試合に参加した領主はサイコロを1個振る。王のチャンピオン分も振る。 最高値を出した者が勝利する。 引き分けは振り直し。 王のチャンピオンが勝ったら誰も勝利点を得られない。</p>	<p>御前弓試合 各領主は「弓兵」を送ってもよい。 勝者は1勝利点を得る。 試合に参加した領主はサイコロを1個振る。王のチャンピオン分も振る。 最高値を出した者が勝利する。 引き分けは振り直し。 王のチャンピオンが勝ったら誰も勝利点を得られない。</p>
<p>御前剣試合 各領主は「歩兵」を送ってもよい。 勝者は1勝利点を得る。 試合に参加した領主はサイコロを1個振る。王のチャンピオン分も振る。 最高値を出した者が勝利する。 引き分けは振り直し。 王のチャンピオンが勝ったら誰も勝利点を得られない。</p>	<p>御前剣試合 各領主は「歩兵」を送ってもよい。 勝者は1勝利点を得る。 試合に参加した領主はサイコロを1個振る。王のチャンピオン分も振る。 最高値を出した者が勝利する。 引き分けは振り直し。 王のチャンピオンが勝ったら誰も勝利点を得られない。</p>	<p>宣戦布告 全領主は最低1戦力の軍を供出せねばならない。 出せない領主は1勝利点を失う。 戦果は2D8で決める。8以上で勝利し、軍を出した領主は1勝利点（「騎士」を出していたら2点）を得る。 戦争に参加した全ユニットは生存判定を行う。</p>	<p>宣戦布告 全領主は最低2戦力の軍を供出せねばならない。 出せない領主は1勝利点を失う。 戦果は2D8で決める。8以上で勝利し、軍を出した領主は1勝利点（「騎士」を出していたら2点）を得る。 戦争に参加した全ユニットは生存判定を行う。</p>
<p>宣戦布告 全領主は最低2戦力の軍を供出せねばならない。 出せない領主は1勝利点を失う。 戦果は2D8で決める。8以上で勝利し、軍を出した領主は1勝利点（「騎士」を出していたら2点）を得る。 戦争に参加した全ユニットは生存判定を行う。</p>	<p>宣戦布告 全領主は最低3戦力の軍を供出せねばならない。 出せない領主は1勝利点を失う。 戦果は2D8で決める。8以上で勝利し、軍を出した領主は1勝利点（「騎士」を出していたら2点）を得る。 戦争に参加した全ユニットは生存判定を行う。</p>	<p>宣戦布告 全領主は最低4戦力の軍を供出せねばならない。 出せない領主は1勝利点を失う。 戦果は2D8で決める。8以上で勝利し、軍を出した領主は1勝利点（「騎士」を出していたら2点）を得る。 戦争に参加した全ユニットは生存判定を行う。</p>	<p>宣戦布告 全領主は最低5戦力の軍を供出せねばならない。 出せない領主は1勝利点を失う。 戦果は2D8で決める。8以上で勝利し、軍を出した領主は1勝利点（「騎士」を出していたら2点）を得る。 戦争に参加した全ユニットは生存判定を行う。</p>
<p>臨時徴税 全領主は任意の資源1個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>臨時徴税 全領主は任意の資源2個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>臨時徴税 全領主は任意の資源2個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>臨時徴税 全領主は任意の資源3個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>
<p>臨時徴税 全領主は任意の資源3個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>臨時徴税 全領主は任意の資源4個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>飢饉救済 全領主は食料1個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>飢饉救済 全領主は食料2個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>
<p>飢饉救済 全領主は食料2個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>飢饉救済 全領主は食料3個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>飢饉救済 全領主は食料3個を供出せねばならない。 出さない領主は1勝利点を失う。</p>	<p>王の巡察 全領主は2D8を振って現在の勝利点を加える。 最高値を出した領主は1勝利点を得る。</p>
<p>王は義母を訪問している 領主たちは一息つける。</p>	<p>王は教皇の説教を聴いている 領主たちは一息つける。</p>	<p>王は外遊している 領主たちは一息つける。</p>	<p>王は兄弟を訪問している 領主たちは一息つける。</p>

<p>王は金を数えている 領主たちは一息つける。</p>	<p>黒死病 全領主は3勝利点を失う。 (0未満にはならない。) このカードはこのゲームから取り除く。</p>	<p>野盗の襲撃 戦力2D8+1の野盗が各領地を襲う。 (領地ごとに個別に戦力を振る。) 領地の防御力を超えられない野盗は去っていく。1~3点上回ったら領主は任意の資源を同数捨てる。4以上上回ったら一番上の要塞タイルを捨てる。 要塞タイルが1枚もなければ野盗は何もせずに去る。</p>	<p>野盗の襲撃 戦力2D8+2の野盗が各領地を襲う。 (領地ごとに個別に戦力を振る。) 領地の防御力を超えられない野盗は去っていく。1~3点上回ったら領主は任意の資源を同数捨てる。4以上上回ったら一番上の要塞タイルを捨てる。 要塞タイルが1枚もなければ野盗は何もせずに去る。</p>
<p>野盗の襲撃 戦力2D8+3の野盗が各領地を襲う。 (領地ごとに個別に戦力を振る。) 領地の防御力を超えられない野盗は去っていく。1~3点上回ったら領主は任意の資源を同数捨てる。4以上上回ったら一番上の要塞タイルを捨てる。 要塞タイルが1枚もなければ野盗は何もせずに去る。</p>	<p>野盗の襲撃 戦力2D8+4の野盗が各領地を襲う。 (領地ごとに個別に戦力を振る。) 領地の防御力を超えられない野盗は去っていく。1~3点上回ったら領主は任意の資源を同数捨てる。4以上上回ったら一番上の要塞タイルを捨てる。 要塞タイルが1枚もなければ野盗は何もせずに去る。</p>	<p>野盗の襲撃 戦力2D8+5の野盗が各領地を襲う。 (領地ごとに個別に戦力を振る。) 領地の防御力を超えられない野盗は去っていく。1~3点上回ったら領主は任意の資源を同数捨てる。4以上上回ったら一番上の要塞タイルを捨てる。 要塞タイルが1枚もなければ野盗は何もせずに去る。</p>	<p>野盗の襲撃 戦力2D8+6の野盗が各領地を襲う。 (領地ごとに個別に戦力を振る。) 領地の防御力を超えられない野盗は去っていく。1~3点上回ったら領主は任意の資源を同数捨てる。4以上上回ったら一番上の要塞タイルを捨てる。 要塞タイルが1枚もなければ野盗は何もせずに去る。</p>
<p>女王の訪問 全領主は2D8を振って現在の勝利点を加える。 最低値を出した領主は1勝利点を得る。</p>	<p>女王の行幸 全領主は任意の資源1個を得る。</p>	<p>女王の慈悲 勝利点が最も低い領主は1勝利点を得て、最も高い領主は1勝利点を失う。 同点の場合はその全員が影響を受ける。 (全員が同点ならこのカードを無視する。)</p>	<p>聖スニッド祭 1.全領主は2勝利点を失う。 2.資源数が最低の領主は任意の資源1個を得る。 3.捨てタイルをすべて袋に戻す。 4.全領主は任意の資源1個を得る。 5.このカードをこのゲームから取り除く。</p>
<p>鼠の群れ 任意の領地に鼠を差し向ける。 鼠を送られた領主は即座に1勝利点を失い、このカードを領地に置く。 住み着いた鼠は食料供給時に余分な食料1個を消費する。 鼠の食料消費を優先すること。 「笛吹き男」が鼠を移動させたらこの領主は1勝利点を得る。</p>	<p>笛吹き男 鼠を新たな領地に移動させる。 (2人プレイ時は自分の領地に移動させざるを得ないかもしれない。) 鼠が去った領主は1勝利点を得て、受け取った領主は1勝利点を失う。 (「鼠の群れ」が出てないときはこのカードを無視する。)</p>	<p>笛吹き男 鼠を新たな領地に移動させる。 (2人プレイ時は自分の領地に移動させざるを得ないかもしれない。) 鼠が去った領主は1勝利点を得て、受け取った領主は1勝利点を失う。 (「鼠の群れ」が出てないときはこのカードを無視する。)</p>	<p>黒龍 任意の領地(自分の領地でもよい)を黒龍が戦力2D8+8で襲う。 黒龍が領地の防御力を上回ったら破壊されるタイルの位置をサイコロで指定する。 黒龍を撃退した領主は1勝利点を得る。</p>
<p>黒龍 任意の領地(自分の領地でもよい)を黒龍が戦力2D8+8で襲う。 黒龍が領地の防御力を上回ったら破壊されるタイルの位置をサイコロで指定する。 黒龍を撃退した領主は1勝利点を得る。</p>	<p>赤龍 任意の領地(自分の領地でもよい)を赤龍が戦力2D8+5で襲う。 赤龍が領地の防御力を上回ったら領主は1勝利点を失う。 赤龍を撃退した領主は1勝利点を得る。</p>	<p>赤龍 任意の領地(自分の領地でもよい)を赤龍が戦力2D8+5で襲う。 赤龍が領地の防御力を上回ったら領主は1勝利点を失う。 赤龍を撃退した領主は1勝利点を得る。</p>	<p>石巨人 任意の領地(自分の領地でもよい)を石巨人が戦力2D8+6で襲う。 石巨人が領地の防御力を上回ったら破壊されるタイルの位置をサイコロで指定する。 石巨人を撃退した領主は1勝利点を得る。</p>
<p>丘巨人 任意の領地(自分の領地でもよい)を丘巨人が戦力2D8+7で襲う。 丘巨人が領地の防御力を上回ったら破壊されるタイルの位置をサイコロで指定する。 丘巨人を撃退した領主は1勝利点を得る。</p>	<p>聖スヌート祭 1.全領主は1勝利点を失う。 2.資源数が最低の領主は任意の資源1個を得る。 3.捨てタイルをすべて袋に戻す。 4.全領主は任意の資源1個を得る。 5.このカード以外のイベントカードの捨て札をすべて山に混ぜ戻す。 6.このカードをこのゲームから取り除く。</p>	<p>ターン進行 I. 2個のサイコロを振る II. イベントカードを引く III. 購入フェイズ IV. 領主アクション2回 V. 食料供給フェイズ(手番プレイヤーのみ) VI. シールドを左隣に渡す</p>	

秘密の情事！	破壊工作！	攻撃！	コスト
自軍の攻撃力	+戦争！	攻撃対象の領主から資源／勝利点を奪う	
生存判定	/ユニット...	偶数	奇数