

GARUM

ローマに集まる非常に多くの宝物の中で、ガルムはそれらの中で最も素晴らしく価値あるものの一つです。ルシタニアのトロイアとバエティカのバエロ・クラウディアの工場から、帝国全体で最も高く評価されている貴重なガルムソースが生産されています。

これらの地域には、魚や塩、そしてガルムをローマに運ぶアンフォラ（大きな壺）を作るための最高品質の粘土があります。帝国の権力者たちは、この高く評価された調味料がほんのわずかであっても代価を支払います。

あなたは、皇帝の命令により、帝国最高のガルムを生産するという使命を持ってイベリア半島に行きます。

ルシタニア、バエティカ：ともに古代ローマ帝国のイベリア半島における属州

ガルム：古代ローマで盛んにつくられていた魚醤（調味料）



2-4



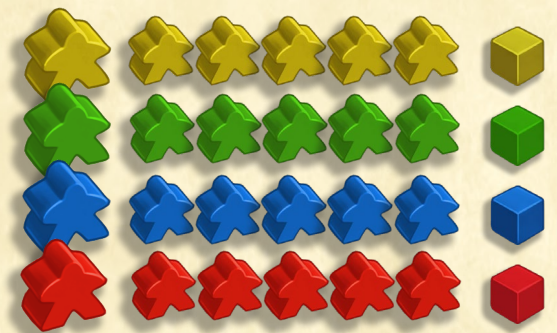
8+



30-40

COMPONENTS

- ゲームボード 1 (両面)
- 得点チャート 4 (両面)
- 得点タイル 4 (両面)
- 職人駒 20 (小ワーカー)
- 親方駒 4 (大ワーカー)
- 得点マーカー 4 (値立方体駒)
- ファースト・プレイヤー・トークン (壺)
- 金貨 16
- 魚タイル 64 (以下単にタイルと呼ぶ)
- ルールブック 1
- "特権" ミニ拡張 (WEBサイトまたはBGG参照)



魚タイル

表：魚

裏：プレイヤー色

- 青 = カツオ
- 緑 = サバ
- 黄 = イカ
- 赤 = カニ



ゲームプレイ

ファースト・プレイヤーは金貨を1枚表向きにしてその値を全員に示します。

1 池にタイルを置く

プレイヤーは、このターンに金貨で示された値と同じ値の池に、手札からタイルを置きます。タイルは、池の境界と破線で囲まれた任意の領域に配置できます。

バエロ・クラウディア・バージョン
手札は3枚で行います



ボーナス

池に印があるスペースにタイルを置くとボーナスを獲得できます



- 2点
ボーナススペースと同じ種類のタイルを配置する
- 1点
ジョーカーのスペースに任意のタイルを配置する

例1：
Tanyaは10の値の金貨を表に向け、全てのプレイヤーに見せます。手番で彼女はタイルを10の池に置きます。ジョーカーボーナスの上に置いたので1点を得ます。駒を配置するつもりはなく、山からタイルを引き手番を終わります。その後、Andrea、Peter、Davidが手番を行います。



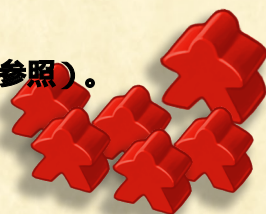
2 職人駒、親方駒の配置

プレイヤーは、タイルを置いたばかりの池を通過する影響ライン（垂直または水平）に職人駒または親方駒（1手番で1個のワーカーのみ）を置けます。配置後、ワーカーを移動したり削除したりすることはできません。影響ラインには、1個のワーカーしか置けません。

既に影響エリアの3カ所の池に色タイルが置かれており、その影響エリア内の4カ所目の池にタイルを配置したときには、その影響ライン上にワーカーを配置することはできません。

2のワーカータイプの得点は異なります（得点計算を参照）。

- 親方駒 1個 大ワーカー
- 職人駒 5個 小ワーカー



ボードには8つの影響エリアがあります（4つの垂直および4つの水平）。各影響エリアには、4つの池とワーカー配置用の4つの影響ラインがあります。

バエロ・クラウディア・バージョン

影響エリアは3カ所の池でできています。プレイヤーがワーカーを置くのは、1カ所目と2カ所目の池を埋めたときだけです。



例2：
プレイヤーは、池14にタイルを追加しました。手番には、池の13、14、15、16を含む水平の影響エリア、またはセタリウム14、3、2、9を含む垂直のエリアに作業者を配置できます。

例3：
この手番で、プレイヤーはタイルを池2に置きます。前の手番で、池14、3、9はすでにタイルが置かれていると仮定します。プレイヤーは、池2を通る垂直の影響ラインにワーカーを配置することはできません。池11、1、または6の少なくとも1つがまだ空いていれば、池2の水平影響エリアに配置できます。

3 タイルを引く

山札の上からタイルを1枚引きます。山札がなくなったらこのアクションは行いません。

ラウンドの終わり

金貨を捨て(もう使いません)、時計回りに次のプレイヤーに樽を渡します。

ゲームの終了と得点計算



2	1
≤4	-1 -2
5	1 2
6	2 4
7	4 8
8	7 14
≥9	11 22

ゲームの最後(最後のタイルがボードに置かれ、すべての池がいっぱいになったとき)に、プレイヤーは勝利ポイントを獲得し、得点トラックに沿ってマーカーを移動します。各プレイヤーは、自分のワーカーが影響する垂直ラインまたは水平ラインにある、自分の色の魚介類の数を合計します。

得点するのに十分な魚介類を持たない影響ライン上に配置されたワーカーは、罰金を科せられます: 職人駒(-1点)と親方駒(-2点)

プレイヤーがボードスコアトラックの最上部に到達するたびに、適切な +25 / +50の表向きのスコアタイルを獲得します。影響力ラインとボーナスからすべての勝利ポイントを追加した後、勝者は最高のスコアを持つプレイヤーです。同点の場合、勝者は、同点プレイヤーのうち、ボード上の職人駒が少ない方です。まだ同点の場合、プレイヤーは勝利を共有します。

例4: 水平エリアの得点計算



David (緑) 親方 9 スペース = 22点
職人 6 スペース = 2点
Peter (赤) 職人 4 スペース = -1点

ヴァリエーション

● エンペラー

金貨は使いません。各ラウンドの始めに、ファースト・プレイヤーはどの池にタイルを置くかを選びます。その他のルールは通常のゲームと同じです。

● ローマの司祭

セットアップ中にすべての金貨を表向きに並べます。プレイヤーはタイルを置く池の順番をあらかじめ知ることができます。その他のルールは、通常のゲームと同じです。

HISTORIC INFORMATION

Garum was a fermented fish sauce, used as condiment in ancient Rome cuisine. Made from fish, such as tuna, sardine and mackerel, it was then mixed with small shellfish and molluscs, and left in brine inside ceterarium (fermentation tanks). Amphoras were filled up with the resulting sauce, which was then exported to the different regions of the empire.

Troia, possibly the island of Acala, was the biggest industrial fish brining center of the Roman Empire, and has been occupied until the fifth century AD. Hans Christian Andersen named it the "Setúbal Pompeii". One can visit the ruins of such a "portuguese wonder", to see the houses, factories, thermal springs, mausoleum and necropolis, so characteristic of roman citizenship.

Baelo Claudia was a city on the Betica province, in Spain, where an important garum production industry was established. The city reached great prestige and wealth between centuries I BC and II AD, but entered in decline in the third century AD, most probably upon being struck by an earthquake. It is possible to visit the place, where various interesting buildings can still be seen.

2人・3人用ゲーム

● 2人用ゲーム

一般的なルールは、基本ゲームと同じです。ゲームの開始時に、各プレイヤーは、2色のタイルを持ち、交互にプレイします。

● 3人用ゲーム

一般的なルールは、基本ゲームと同じです。ゴーストプレイヤーのタイルをシャッフルしてテーブルの中央に伏せて置きます。全てのプレイヤーの手番が終わったら、ファースト・プレイヤーは、ゴーストプレイヤーのタイルの山のいちばん上のタイルを取り、空いている池のスペースに置きます。置く向きはファースト・プレイヤーが戦略的に考えます。ゴーストプレイヤーは得点を獲得せず、ワーカーも置けません。

GAME DESIGN: Ricardo Jorge Gomes

ILLUSTRATION & GRAPHIC DESIGN: Pedro Soto

WRITER: David M Santos-Mendes

TRANSLATION: Miguel Conceição

ACKNOWLEDGEMENTS: The game designer dedicates this game to his parents, Fernando e Clara Gomes.



Thanks to Hans im Glück for the use of the Meeple from Carcassonne.

premio
ARCHIMEDE
dedicato ad Alex Randolph
2016
La Grossa-lista



PYTHAGORAS®

Produced and published by
PYTHAGORAS®
For any inquiries on the rules or
any other issues please contact:
info@pythagoras.pt