

AQUILEIA

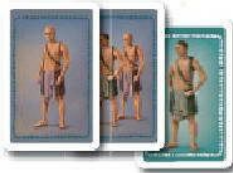
アクイレシア

3～5人用 10歳以上対象 90分

アクイレシアローマ帝国で2番目に重要な都市は、もともとは異民族の侵略に対する最前線の都市として始まりました。都市は、メインストリートを中心に分けられた独特の四角形の構造をしています。その後、重要な政治的・文化的な中心として、また、その便利で効率的な河川港のおかげで、特に貴重品の商取り引きで繁栄、発展してきました。闘技場（アリーナ）や競技場（スタジアム）、有名な劇場（シアター）などの重要なモニュメントが建築されました。また、職人の工房や貴族の別荘なども建てられ、都市の建築ネットワークが完成していきました。

ゲームの内容物

・カードが4種類



・奴隷カード22枚
(1人が11枚, 2人が11枚)



・馬と武器カード17枚
(2頭の黄金馬2枚, 1頭の黄金馬3枚,
2頭の銀馬2枚, 1頭の銀馬3枚,
3つの武器1枚, 2つの武器3枚,
1つの武器3枚)

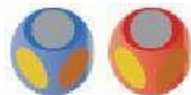


・競技場の月桂樹カード12枚
(各色2枚ずつ
10-7-5-3点)



・劇場の月桂樹カード6枚
(白/青, 青/黄, 青/紫,
白/紫, 黄/紫, 黄/白)

・コイン117枚
(金39, 銀39, 銅39)



・ダイス7個(青4個, 赤3個)
金の面2, 銀の面2, 銅の面2



・大トークン
(スタート・プレイヤー)

・ゲームボード(6つの区域に分かれている)
港 フォーラム 市場

・色別プレイヤー駒5セット



・部下5 家9 得点1 タイプカード1 盾1



スタジアム 闘技場

ゲーム中のお金とカードの役割

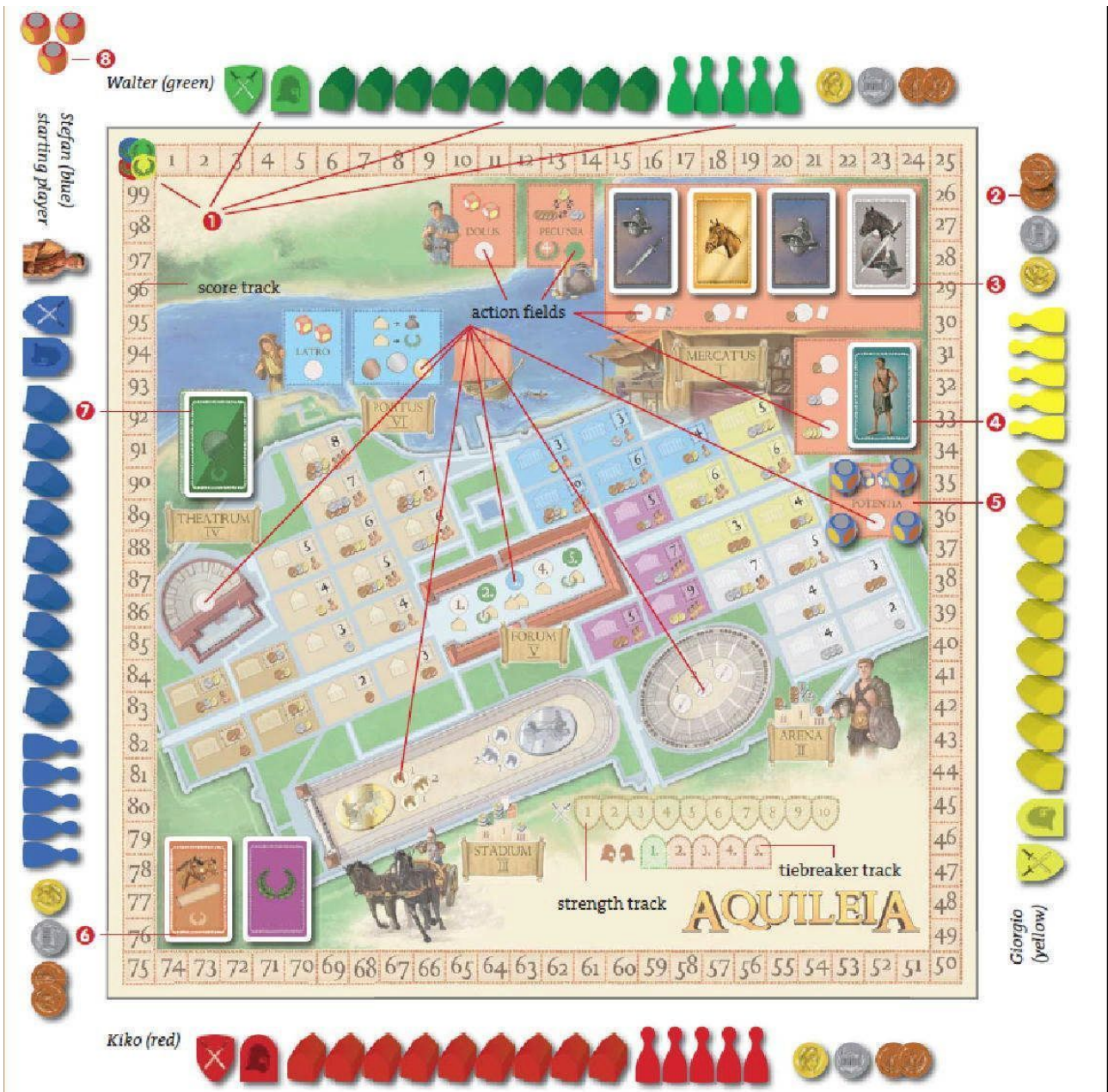
お金：銀行(Penicua)のアクションを除いては、ゲーム中に銀行で硬貨の両替はできません。支払いに必要な硬貨を持っていないと購入できません。必要以上に価値が高くて違う硬貨では払えません。硬貨は全員から見えるようにしておきます。

カード：様々なカードを手に入れることによってゲームに勝つでしょう。カードの種類や枚数をゲーム中、明らかにする必要はありません。一度プレイすると捨て札になります。山札がなくなったら捨て札をよく混ぜて再び山札をつくります。

ゲームの準備

- ①各プレイヤーは自分の駒類を持ち、得点マーカーは0に置きます。
- ②金銀の硬貨を1枚ずつと銅の硬貨2枚を持ちます。
- ③馬と武器のカードをよく混ぜ、裏向きにしてボード上に置きます。そこから3枚引いて、表向きにして山札の横に置きます。
- ④奴隷カードをよく混ぜ裏向きの山札にしてボード上に置きます。
- ⑤ボードの権力者(Potentia)のところに青のダイスを置きます。
- ⑥競技場カードをよく混ぜ、裏向きにしてボード上に置きます。そこから1枚引いて山札の隣に置きます。
- ⑦劇場カードをよく混ぜ、裏向きにしてボード上に置きます。
- ⑧赤のダイスはボードのそばに置きます。

スタートプレイヤーを適当に決めます。(例えば赤のダイスを振って最も金を出した人など。)



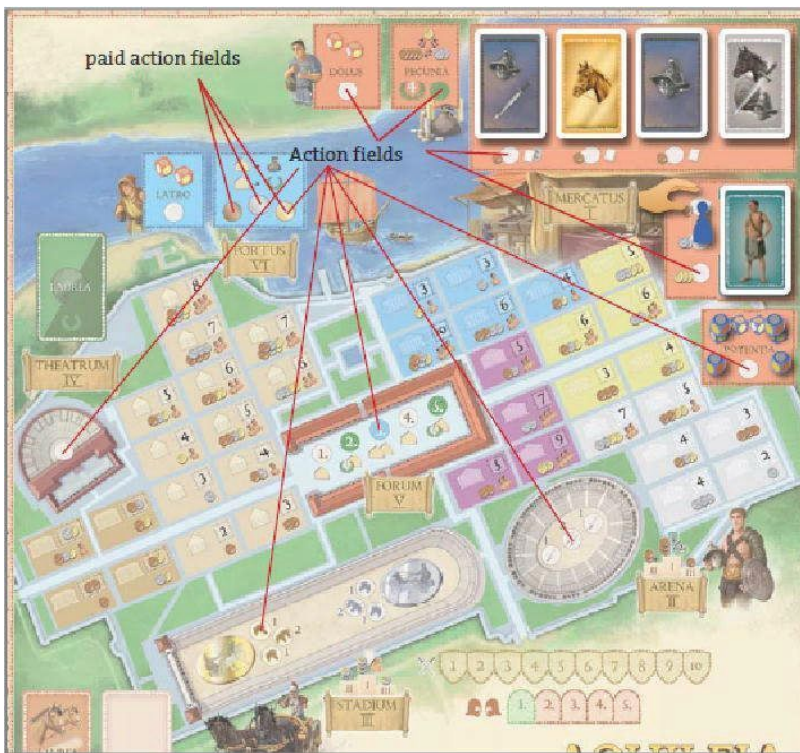
ゲームの目的

プレイヤーは、裕福なアクレイアの貴族となって、部下の駒を使ってさまざまなアクションー遊び、文化、取引、建築ーを行います。各アクションによって、収入や時には勝利点を稼ぐことができます。ゲームは6ラウンドの後終わります。最も多くの勝利点を得た者が勝者です。

ラウンドの進め方

1回のラウンドは、配置フェイズで始まり、アクションフェイズに続きます。ラウンドは常にスタートプレイヤーから始め、時計回りに続けます。アクションフェイズでは、都市の各地域ごとにアクションが実行されます。

配置フェイズ



スタートプレイヤーは、部下を1つ取り、ボード上のアクションフィールドに置くか、タイブレーカーをタイブレーカートラックの配置可能な場所(左から)に置くかをします。そして次のプレイヤーが同様にどちらかをして、続けます。時計回りに全てのプレイヤーが最初の駒を置いたら、スタートプレイヤーから2個目の駒を配置し、全ての駒を置く(部下5個とタイブレーカー1個)まで続けます。パスすることもできますが、このラウンドにはもう部下駒を置くことは

できません。各アクションフィールドには1個しか駒は置けません。タイブレーカーは必ず置かなくてははいけません。全てのプレイヤーの準備が終わったらアクションフェイズが始まります。

タイブレーカー



タイブレーカーは、新たなスタートプレイヤーを決め、闘技場と競技場での引き分けをなくすようにするためのものです。ここではアクションはありません。しかし、タイブレーカーを置くことは、このラウンドのアクションの選択として数えられますが、この専用の駒によってのみ行われ、他の用途には使われません。

それぞれの場所には複数の部下を置くことができますが、競技場と港には以下の制限があります。

競技場

競技場では、銀の側にすでに置いてある場合、金の側には置けません。逆も同様です。

港

港では、所有する工房を活性化するためにアクションフィールドを選ぶことができます。ただし追加でコインも置かなくてはなりません。コストがちがう3つのフィールドがあり、銅1か銀1か金1です。これらのいずれかに部下を置いたら、他の2カ所には置けません。これらのフィールドのいずれかと港の盗人の場所では双方に置くことができます。

フォーラム

任意のアクションフィールドに駒を置けます。1から5の順番はアクションフェイズにおいてのみ重要です。置くときには番号順は関係ありません。

アクションが終わったら部下駒を取り、自分のストックに戻します。

アクションフェイズ

地域ごとに順番に実行します。すべてのアクションは記された番号順に行われます。部下駒が置かれていない場所はアクションを飛ばします。アクションを実行したら、該当の部下駒をその場所から取り除きます。

I 市場 (MERCATUS)

II 闘技場 (ARENA)

III 競技場 (STADIUM)

IV 劇場 (THEATRUM)

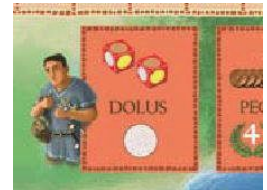
V フォーラム (FORUM)

VI 港 (PORTUS)

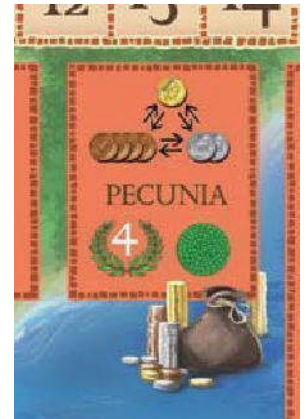
I 市場 (MERCATUS)

ここでは、次の順にいくつかのアクションができます。

詐欺師 (DOLUS) 赤のダイスを2個振り、双方のダイスの目のお金を受け取る。



銀行 (PECUNIA) お金を両替し4勝利点を得ます。できる両替は、



これらのうち1つだけです。同じ両替を複数したり、組み合わせて行うことはできません。

武器と馬 (EQUIET ARMA) 部下駒を置いた場所のカードを購入できます。コストは銅貨1枚で、銀行に支払います。最も左のカードを選ぶと、山札の一番上のカードももらえます。(他のプレイヤーには分からないようにします)

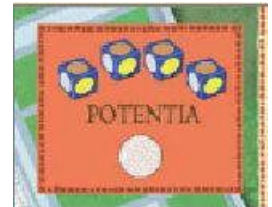


奴隷 (SERVI) 奴隷カードを購入し、銀行へコストを支払います。

- ・一番上のフィールド：1枚を銅貨1枚で
- ・中央のフィールド：1枚を銀貨1枚で、もしくは2枚を銀貨2枚で
- ・一番下のフィールド：3枚までで、1枚あたり金貨1枚で



権力者 (POTENTIA) 青のダイス4個を取ります。そこから1個以上を闘技場や競技場で使うことができます。使用後は権力者に戻します。ダイスはこのラウンドでのみ使えます。



II 闘技場 (ARENA)

闘技場に少なくとも1人は部下駒を置いているすべてのプレイヤーは、戦いに参加します。

- 1 部下駒を置いたフィールドの数値で戦いの強さが決定します。
- 2 ターン順で戦いの全ての参加者は、赤いダイスを3個振ります。銅の目が戦いの数値に加算されます。
- 3 ターン順に、参加しているプレイヤーは、戦力を上げるために**奴隷**と**武器**のカードを付け加えることもできます。
- 4 青のダイスを持っているプレイヤーは、4個までダイスを振ることができ(使わなくても良い)、銅の目を戦いの数値に加えることができます。



戦いの勝者

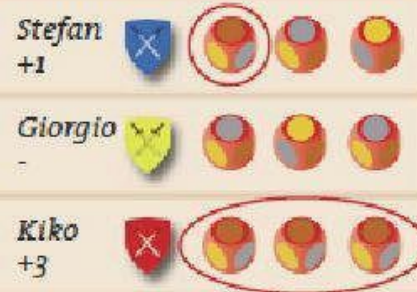
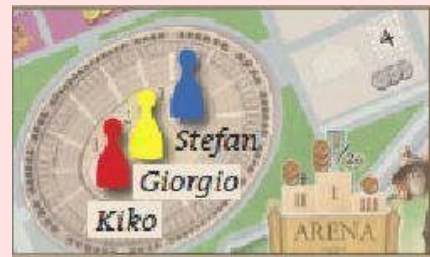
最も強いプレイヤー(戦闘力が最大)が、闘技場での勝者となります。同点の場合は、タイブレーカートラックでの前(小さい数)方が優位になります。

戦いの勝者は、

- ・銀行から3枚の銅貨をもらい、さらに、戦闘力の2倍の勝利点、または、奴隷カードの山札から1枚のどちらかをもらうことができます。(勝者が選びます)
- 2番目に強かった者は、
- ・銀行から2枚の銅貨をもらい、さらに、勝者が選ばなかった方(戦闘力の2倍の勝利点か奴隷カード1枚の)をもらいます。
- 3番目に強かった者は、
- ・銅貨1枚をもらいます。

闘技場での戦いの例

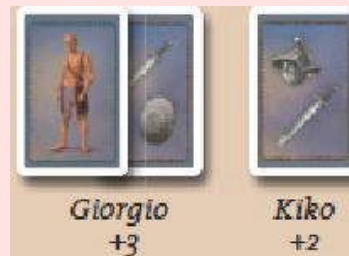
Stefan(青)がスタートプレイヤーです。闘技場の1ポイントに駒があり、赤のダイスを振って銅の目は1個でした。銅の目だけが戦いの強さに加えられます。合計の戦闘力は2です。Giorgio(黄)がダイスを振ります。銅の目は出ませんでした。追加の点はありません。Kiko(赤)が振ったら3個とも銅の目で3点足され、合計の戦闘力は4点です。



戦闘参加者で、盾の駒を戦闘カトラックで動かします。プレイヤーは戦闘力以上の勝利点を獲得できます。例えば戦闘力12なら勝利点は24です。



次に、戦闘力を上げるため、奴隷カードと武器カードを使います。Stefanが再び始めます。彼はカードのプレイはしませんでした。Giorgioは、2個の武器カードと1人の奴隷カードを使い、3点戦闘力を上げ、合計5点にしました。Kikoは、2個の武器カードで2点足し6点としました。



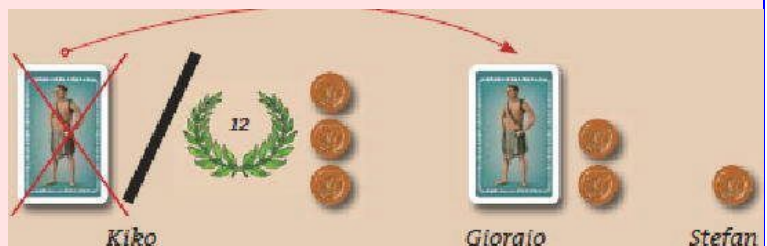
Giorgioは追加の4個のダイスを持っており、そのうち2個を使いました。銅の目は1個出て、合計6点となり、Kikoと同点になりました。同点はタイブレーカトラックで決まります。



Giorgioが4に、Kikoが2にいるのでKikoの勝ちです。

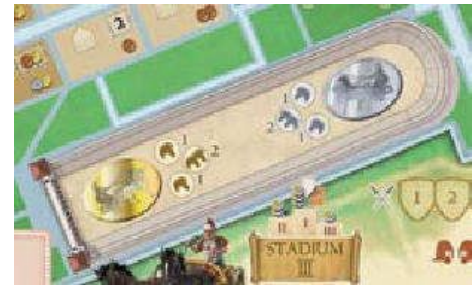


Kikoは銅貨3枚と12勝利点(戦闘力6の二倍)をもらい、Giorgioは銅貨2枚と奴隷カード1枚をもらい、Stefanは銅貨1枚をもらいます。



Ⅲ 競技場 (STADIUM)

競技場に部下駒を置いているプレイヤーは馬車レースに参加します。



- 1 駒を置いたフィールドの数値で馬の力が決まります。金と銀の両方に駒を置くことはできません。
- 2 ターン順に赤のダイスを3個ずつ振ります。金のエリアにいるプレイヤーは金の目で、銀のエリアにいるプレイヤーは銀の目が馬の力を増やします。
- 3 ターン順に馬のカード(金または銀)を出し、馬の力を上げることができます。
- 4 4個の青のダイスを持っているプレイヤーは、闘技場で使わなかった分のダイスを振ります。自分の馬の色の目(金または銀)が力に付け足されます。

レースに勝った者は、

- ・銀行から3枚の銀貨または金貨(自分のいた側による)をもらい、さらに、表向きの競技場カードと山札の一番上のカードの両方を見て1枚選びます。もう1枚は第2位の者に渡します。

第2位の者は、

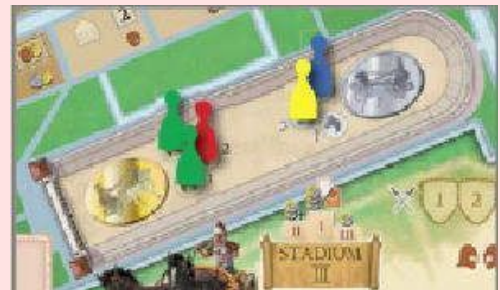
- ・銀行から2枚の銀貨または金貨(自分のいた側による)をもらい、さらに、勝者から残った方の競技場カードをもらいます。

第3位の者は、

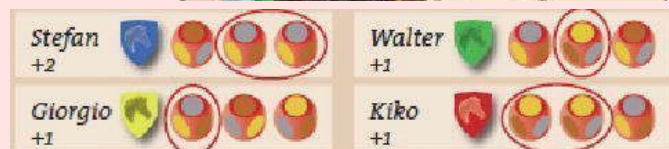
- ・硬貨1枚(自分のいた側の金貨または銀貨)をもらいます。

競技場での戦いの例

Stefan(青)はスタートプレイヤーで、再び青から始めます。銀の側に1個部下駒を置いており、始めは1点です。赤のダイス3個振り、銀の目が2個出て、合計3点です。Walter(緑)は、ダイス1個で金の目が出たので合計3点です。



Giorgio(黄)は、1個銀の目が出て合計3点。Kiko(赤)は2個金の目が出て、合計4点です。



馬の強さは、強さトラック上に馬の盾を置いて数えていきます。長いほど強くなります。



次にカードをプレイします。Stefanは、2頭の馬カードをプレイして合計5点に、Walterはカードをプレイせず、Giorgioは、1頭の馬カードを2枚プレイして合計5点に、Kikoはプレイせず4点のまま。Giorgioは残っていた青ダイス2個を振り、運良く1個銀の目が出て合計6点になりました。



銀の馬でレースをしたGiorgioは3枚の銀貨を、Stefanは2枚の銀貨を、Kikoは1枚の金貨をもらいます。Giorgioはさらに、表向きの競技場カードと裏向きの競技場カードを取り、1枚選んでもらい、残りを2位のStefanに渡します。裏向きのカードの内容を明らかにする必要はありません。

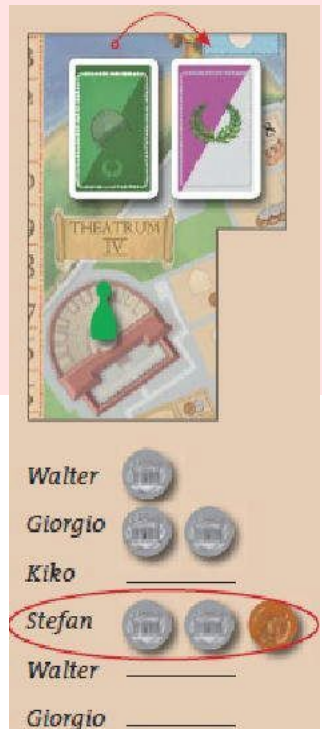


IV 劇場 (THEATRUM)

ここに部下駒を置いたプレイヤーは、山札のカードをめくり、みんなに見せてからオークションを行います。最初は自分が選んだ1コインからスタートします。そして時計回りにパスするか、選んだコインを1枚付けてビッドを上げるかします。一度パスすると再び参加できません。ビッドを上げるときには、最初に現在最も高い入札額と全く同じ(数も種類も)額のコインを出さなくてはなりません。それから自分で選んだコインを加えます。最も高額な1人が残るまで続けます。勝ったプレイヤーはカードを受け取り、劇場に駒を置いたプレイヤーにその金額を支払います。ここに置いたプレイヤー自身が勝った場合は銀行に支払います。

劇場でのオークションの例

Walterが劇場のアクションを選び、カードを1枚めくって見せ、オークションを始めます。まず銀貨1枚で始めました。次のプレイヤーのGiorgioは、銀貨1枚をまず出し、さらにもう1枚銀貨を足しました。Kikoはパスします。Stefanは、まず銀貨2枚を出し、それから銅貨1枚を足しました。Walterは銅貨を持っていないので、同じように出すことはできず、パスしてはなりません。Giorgioもパスしました。Stefanが勝ち、競り値の硬貨をWalterに渡しました。



補足：

- ・もし劇場に駒を置いたプレイヤーがオークションを始められないか、始めたくなければ、次のプレイヤーが始めることができます。
- ・だれもオークションをしたくないなら、そのカードは無料で劇場に駒を置いたプレイヤーがもらえます。
- ・だれも劇場に駒を置かなければ、カードはめくられません。
- ・オークションで勝たなかったプレイヤーが競りに使った硬貨は、各自に戻ります。

V フォーラム (FORUM)

プレイヤーは、工房(ボードの左側)や別荘(ボードの右側)をアクションフィールドの1から5の順に建てていきます。

- ① 最初に建てます。
- ② 2番目に建て、建築による得点を得ます。
- ③ 3番目に建て、2個の建物を建てることができます。
- ④ 4番目に建てます。
- ⑤ 5番目に建て、建築による得点を得ます。

建物を建てるには、選んだ場所に示された全ての資材を支払う必要があります。もし奴隷の数がちょうどでない場合は、余分に支払う必要があります。コインの合計はきっちり支払わなくてはなりません。おつりもないし、両替もできません。

フォーラムでの建築の例

Kikoは、コストが銅貨2枚と銀貨2枚、金貨1枚、奴隷3人で勝利点10ポイントの青い別荘の建築をします。2人ずつの奴隷カード2枚しか持っていないので、必要なコイン全てと4人分の奴隷を払います。そして、そこに自分の赤い家を置きます。2番目のフィールドに駒を置いているので、直ちに10勝利点を獲得します。



KikoとWalterは2つの建物を建てるすることができます。Kikoは勝利点を得ますがWalterはありません。

建築は別々に支払われます。もし、最初の建築で3人奴隷が必要で、次の建築で1人必要でも、2人の奴隷カードを1人ずつ別々に使用することはできません。

VI 港 (PORTUS)

港では2つのアクションがあります。最初に盗人(Latro)がアクションをします。その後、プレイヤーは硬貨1枚(自分が置いたフィールドの)を支払い、勝利点か硬貨を手に入れるための工房の活性化をします。

- 1 盗人(Latro)は常に最初に行います。駒を置いたプレイヤーは2個の赤いダイスを振り、港のアクションフィールドに置いてある硬貨から、出た目と同じコインを持っていきます。港にないコインを振っても何も取れません。
- 2 これで港での本来のビジネスライフが始まります。銅のアクションフィールドから始まり、金のアクションフィールドで終わります。ここに駒を置いたプレイヤーは、該当のアクションフィールドと同じ硬貨を支払わなくてはなりません。Latro

が残した硬貨があれば、駒の下のその硬貨を使います。Latroに取られていれば自分のストックの硬貨を支払います。必要な硬貨がきちんと支払えない場合は、このアクションはできません。

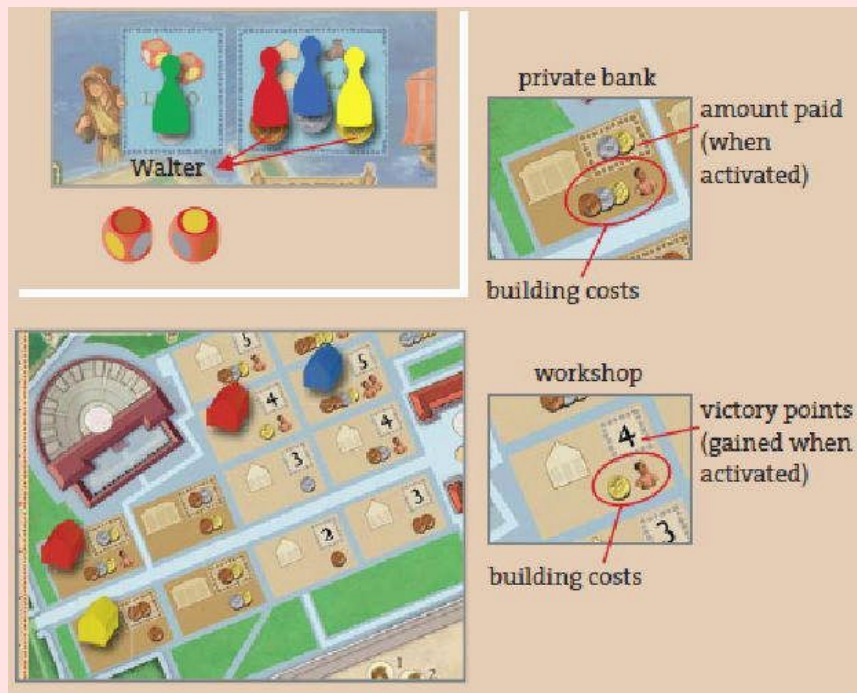
アクションそのものは、自分の全ての工房と個人銀行を活性化させることです。全ての自分の工房で得られる全ての勝利点と個人銀行から得られる(銀行の場所にある右上の枠の中に示されている)合計した金額を得ます。

それぞれの建物は建築に必要なコストと活性化することによる収入(勝利点か硬貨)をはっきり示しています。

港のアクションの例

Walterが盗人でダイスを2個振り、銅と金の目がでました。赤と黄の駒の下の硬貨を取ります。

Kikoが最初です。自分のストックから新たに銅貨を銀行に支払います。自分の個人銀行を活性化して銀貨1枚と金貨1枚を、工房から4勝利点を得ます。そしてStefanが港の銀貨を払って個人銀行と工房を活性化します。Giorgioはもう金貨をもっていなかったので建物の活性化ができませんでした。



次のラウンドの準備

競技場と劇場に駒を置いていなかった場合、その場のカードは使われなかったため、劇場の山札の一番上のカードと競技場の表向きカード、山札の一番上のカードを捨て札にします。その後競技場の山札から1枚めくり表向きにして置きます。

スタートプレイヤータイルは、タイブレーカー・トラックの最も前(小さい数)にいるプレイヤーに渡します。

タイブレーカーと部下駒は、すべて手元に戻します。

こうして6ラウンドを行うと、劇場と競技場のカードはすべてなくなります。

ゲームの終了

6ラウンドの後、ゲームは終わります。劇場と競技場のカードがなくなるので分かります。ゲーム終了後、最終得点計算をします。

- ・ 競技場カードの得点は、書かれている得点です(3-5-7-10点)。
- ・ 別荘(ボードの右側)の合計得点は、別荘がある場所の色と同じ色の競技場・劇場カードの枚数を掛けた得点です。劇場のカードはどちらの色を使うかを選ばなくてはなりません。2色を使うことはできません。

お金とその他の資源は一切得点に関係しません。

補足：該当の色の競技場・劇場カードが1枚もない場合は別荘から全く得点はありません。(掛けても0になります)

別荘の得点の例：

Kikoは競技場の青のカード1枚と劇場の青/黄のカード1枚(青を選びました)を持っています。彼はすでに青の"10"の別荘と青の"6"の別荘を所有しています。それで彼は2枚×16点=32点を別荘から得ます。これまでの得点に加算します。競技場の5点カードを持っており、さらに5点を追加します。

最も得点が多い人が勝ちです。