

## 概要

「Ostia(オスティア)」は、2~4人用の戦略ゲームです。

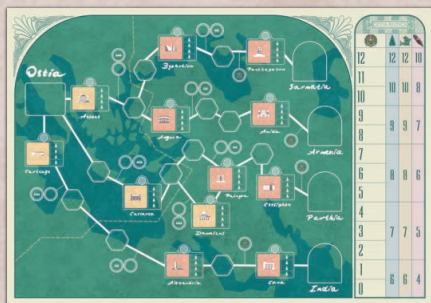
紀元103年、時の皇帝トラヤヌスは、ローマにとって最も重要な港である“オスティア・ポルトゥス”を新たに拡張整備しました。六角形に美しく整えられたこの港には、帝国の各地から大量の物資が送られ、帝都ローマの栄華を支える物流基地へと発展していきます。

この港の最も重要な役割は、食料を内陸のローマへと中継することです。100万人以上もの人口を抱える巨大都市ローマでは、消費される穀物のほぼすべてを、エジプトやシチリア島などからの舶来品に依存していました。他にも、街道や都市の建設に必要な石材、船の建造のためのレバノン杉、ローマの円形闘技場で見せ物にする猛獣や珍獣も、この港へと運ばれて来ます。

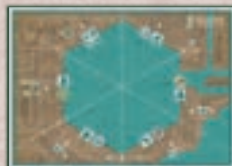
プレイヤーは大船団のオーナーです。あなたの船を借りようと、たくさんの商人や貴族がオスティアの港に集まっています。船を貸し、得られた資金や資源を使って事業を拡大させ、妻をはじめとした様々な需要に応えることで、市民の歓心を買いましょう。新造した船を使い、他国へと交易に出ることも重要です。あなたの冒険譚や異国情緒溢れる文物は、皇帝や貴族たちの好奇心をくすぐるに違いありません。

最も多くの名声を得た者は、栄光あるローマの元老院と市民から祝福を受けることができます！

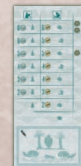
## 内容物



メインボード 1枚



オスティア港ボード 4枚



建築/造船トラックボード  
4枚



終着地タイル 4枚



ウラ

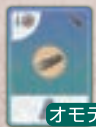


オモテ

初期配置カード 6枚



ウラ



オモテ

注文カード 42枚



ウラ



オモテ

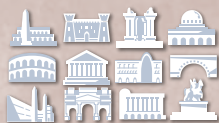
全体栄誉カード 5枚



初期交易港タイル 4枚



交易港タイル 16枚



建物駒 48個  
(4個×12種)



ポンタ船駒 12個  
(3個×4色)



コビタ船駒 56個  
(14個×4色)



発見タイル  
20枚



中継港タイル  
12枚



建築ディスク 28個  
(7枚×4色)



褒章トークン 4個  
(1個×4色)



資源キューブ  
価値1(小) 65個  
価値3(大) 30個



アンフォラ駒  
35個




スタートプレイヤー  
マーカー 1個



スコアパッド  
1冊

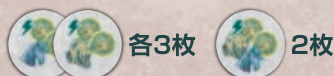
# セットアップ

## A.共通の場の準備

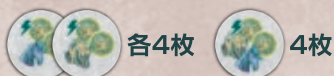
- ①メインボードをテーブル中央に広げます。
- ②メインボード上の各建物置き場(初期交易港や交易港のそばにあります)について、**建物駒**をプレイ人数に等しい個数ずつ配置します。余った建物駒は箱へと戻します。
- ③**すべての初期交易港タイル**をよく混ぜ、メインボード上の対応するスペースに1枚ずつ、ランダムに表向きで配置します。
- ④**すべての交易港タイル**をよく混ぜ、メインボード上の対応するスペースに1枚ずつ、ランダムに表向きで配置します。余った交易港タイルは箱へと戻します。
- ⑤**発見タイル**のうち**褒章アイコン**  が示されている4枚を探し、メインボード上の対応する各スペースに1枚ずつ、表向きに配置します。

⑥残りの**発見タイル**の内、**プレイする人数**に応じて使用するタイルの数が異なります。

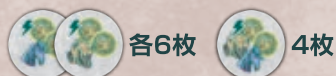
### 2人プレイ





### 3人プレイ

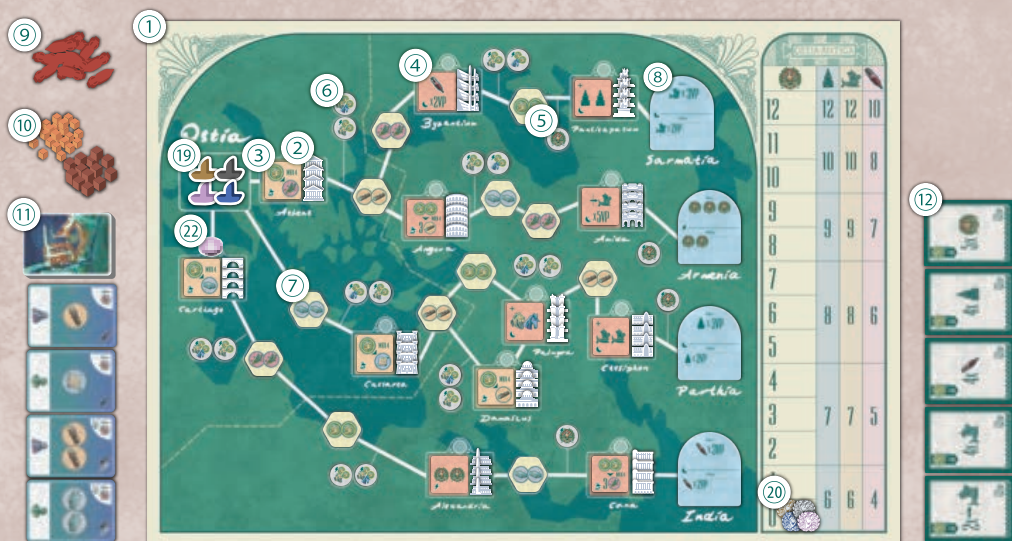


### 4人プレイ



プレイする人数に応じた発見タイルをよく混ぜ、メインボード上の対応するスペースに1枚ずつ、ランダムに表向きで配置します。ただし人型アイコン   のあるスペースは、アイコン数以上の人数でプレイするときのみ使用します。3人以下でプレイする場合、余った発見タイルは箱へと戻します。

- ⑦**すべての中継港タイル**をよく混ぜ、メインボード上の対応するスペースに1枚ずつ、ランダムに表向きで配置します。
- ⑧**すべての終着地タイル**をよく混ぜ、メインボード上の対応するスペースに1枚ずつ、ランダムに表向きで配置します。
- ⑨**アンフォラ駒**を**プレイ人数×7個**(例えば3人プレイ時には21個)用意し、メインボードのそばの全員の手が届く場所に置いておきます。ここを「**共通サプライ**」と呼びます。余ったアンフォラ駒は後から使用する場合がありますが、共通サプライのものと混ざらないよう、一旦箱へと戻しておきます。
- ⑩**すべての資源キューブ**を価値1のもの(小)と価値3のもの(大)に分け、まとめて**共通サプライ**に置きます。

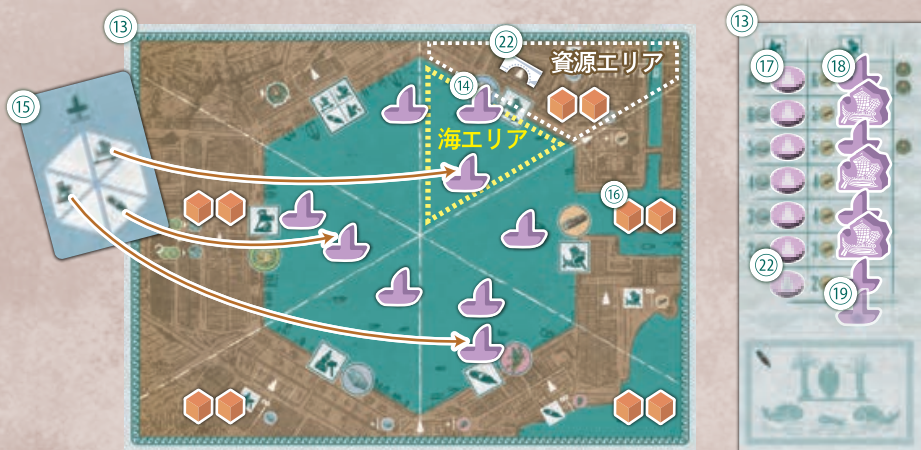


- ⑪すべての**注文カード**をよく混ぜ、裏向きの山にしてメインボードのそばに置きます。この山の上から4枚のカードをめくり、山の横に表向きで並べます。ここを「**注文カード列**」と呼びます。
- ⑫**全体荣誉カード**5枚をゲームボードのそばに表向きで置きます。

## B.各プレイヤーの準備

- ⑬各プレイヤーは、**オスティア港ボード**1枚、**建築/造船トラックボード**1枚を受け取ります。また、各プレイヤーは色1色を選び、対応する色の**コビタ船駒**14個、**ポンタ船駒**3個、**建築ディスク**7枚、**褒章トークン**1個を受け取ります。使用しない色の内容物は箱へと戻します。
- ⑭オスティア港ボードに描かれた六角形は6つの区画に分かれており、各区画はそれぞれ**海エリア**と**資源エリア**に分かれています。6つの区画内の各**海エリア**に、**コビタ船駒**を1個ずつ置きます。
- ⑮各プレイヤーは**初期配置カード**1枚をランダムに受け取ります。受け取ったカードに示された3つの海エリアについて、追加の**コビタ船駒**を1個ずつ配置します。その後、すべての**初期配置カード**を集め、箱へと戻します。
- ⑯5つの区画内の各**資源エリア**(許可証、木材、麦、石材、金貨)に、価値2ぶんの**資源キューブ**を共通サプライから取ってそれぞれ配置します。
- 重要:**中央から見て左上の資源エリアには対応する資源が存在せず、ゲームを通して**資源キューブ**が配置されることはありません(D5参照)。
- ⑰**建築トラック**内の各アイコン上に、**建築ディスク**を1枚配置します。
- ⑱**造船トラック**内の各アイコン上に、**船駒**を1個配置します。下から3、5、7個目のアイコン上には**ポンタ船駒**を、それ以外のアイコン上には**コビタ船駒**を配置します。
- ⑲造船トラックの一番下の**コビタ船駒**1個を取り、メインボード左部の**出発地点**に配置します。
- ⑳メインボードの右部にある**褒章トラック**の0のマスに、**褒章トークン**を配置します。
- ㉑任意の方法で**スタートプレイヤー**を決めます。そのプレイヤーは**スタートプレイヤーマーカー**を受け取ります(これはゲーム中移動することはありません)。

- ㉒**スタートプレイヤー**の右隣のプレイヤーから始めて反時計回りの順で、各プレイヤーは自分の**建築トラック**の一番下の**建築ディスク**1枚を取り、メインボード上の、まだ他の**建築ディスク**が置かれていない**初期交易港タイル**上へと配置します。その**初期交易港タイル**そばの建物置き場から**建物駒**1個を取り、自分の**オスティア港ボード**上の**初期建物スポット**へと配置します。



## ゲームの目的

プレイヤーは、ゲーム終了時に最も多くの勝利点を獲得することを目指します。

## 褒章と勝利点

ゲーム内容について解説する前に、褒章と勝利点の関係について学んでおきましょう。

メインボードの右部の表には、褒章に関する情報がまとめられています。

各プレイヤーはゲーム中、褒章を獲得する機会を多く得ます。褒章を1獲得することにより、この表の左端の列の褒章トラック上の自分の褒章トークンを、1マス上に進めます。

ゲーム終了時、各プレイヤーは自分の持つ建物アイコン  や船アイコン 、アンフォラ駒  といった要素から勝利点を獲得することができます。

ゲーム中に褒章を多く獲得することで、これらのアイコンや駒1個あたりから獲得できる勝利点が増加します。

例：Aさんはゲーム終了時、建物アイコン7個、船アイコン4個、アンフォラ駒5個を持っていました。Aさんが褒章を4持っている場合、表より、建物アイコンと船アイコンは1個7勝利点、アンフォラ駒は1個5勝利点になります。よって、Aさんはこれらの要素より合計102勝利点（7個×7勝利点+4個×7勝利点+5個×5勝利点）を獲得します。

もしAさんの持っている褒章が10であれば、これらの要素から獲得できる勝利点は150勝利点（7個×10勝利点+4個×10勝利点+5個×8勝利点）まで増加します。

各プレイヤーの持つことができる褒章の最大値は12です。自分の褒章トークンが12のマスにある場合、追加の褒章を獲得しても褒章トークンは動かしません。

## ゲームのプレイ

各プレイヤーは、スタートプレイヤーから始めて時計回りの順で手番を行っていきます。

これを、ゲーム終了条件（p12 参照）が満たされるまで繰り返します。

## 手番の流れ

手番では、以下の3つのフェイズすべてを順に実行します。

1. 選択フェイズ



2. 生産フェイズ



3. アクションフェイズ

## 1. 選択フェイズ

手番プレイヤーは、自分のオスティア港ボードにある6つの区画のうち1つを選択します。

ただし、海エリア内に船駒(コビタ船駒やポンタ船駒)が1個もない区画は、選択することができません。

## 2. 生産フェイズ






「1. 選択フェイズ」で選択した区画について、その海エリア内にある船駒の個数を数えます。ただしこの際、各ポンタ船駒は2個分と数えます。

その合計個数と同じ価値分の資源キューブを共通サプライから取り、同じ区画内の資源エリアへと配置します。

共通サプライの資源キューブは無限にあるものとします。尽きた場合は適当なもので代用してください。また、価値1のキューブ3個と価値3のキューブ1個は、いつでも自由に両替が可能です。

### 資源エリア

オスティア港ボード上の6つの各区画には、海エリアと資源エリアがあります。

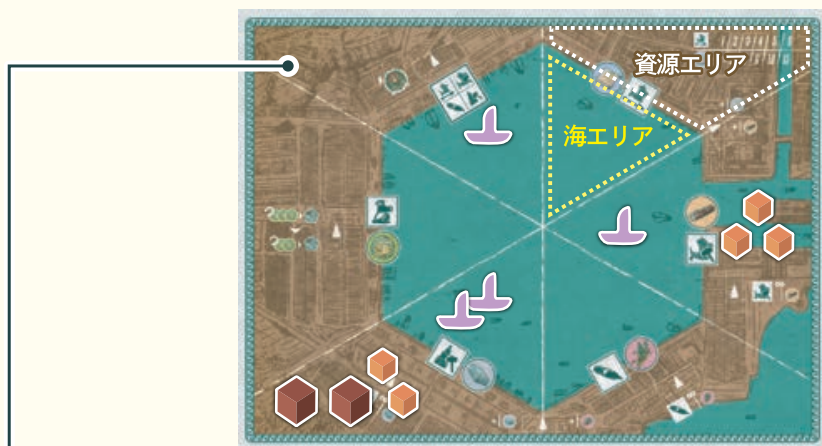
各資源エリアにはそれぞれ1種類の資源(12時方向から時計回りの順で許可証 、木材 、麦 、石材 、金貨 ) が割り当てられています。

各資源エリアに置かれている資源キューブは、そのエリアに対応した種類の資源が、キューブの価値の合計に等しい個数分存在することを意味します。

例:Aさんは、木材の資源エリアに価値3ぶんの資源キューブを、石材の資源エリアに価値8ぶんの資源キューブを、それぞれ持っています。これは、Aさんが木材を3個、石材を8個持っていることを意味します。

つまり生産フェイズでは、選択した区画の海エリアにある船駒の個数分(各ポンタ船駒は2個分として数えます)、その区画の資源エリアに対応した種類の資源が手に入るようになります。

以降、特定の資源を支払うことを要求された場合は、対応する資源エリアから、支払うべき個数に等しい価値分の資源キューブを共通サプライに戻します。



注意: 中央から見て左上の資源エリアには対応する種類の資源が存在せず、ゲームを通して資源キューブが配置されることはありません。「1. 選択フェイズ」でこの区画を選択した場合、その海エリアに置かれている船駒の個数に関係なく、「2. 生産フェイズ」では資源キューブを1個も獲得することができません。

### 3.アクションフェイズ

「1.選択フェイズ」で選択した区画について、その海エリア内にある船駒をすべて手に取ります。

その区画から時計回りに1つ進んだ区画の船エリアに、手に取った船駒のうち任意の1個を置きます。

以降同様に、その隣の区画に1個、さらにその隣に1個…と、手に取ったすべての船駒がなくなるまで、時計回りの順で各区画の海エリアに1個ずつ配置していきます。

#### 注意

- ・最初に手に取った船駒の個数が7個以上であれば、すべての区画の海エリアに1個ずつ船駒を置き終えても、まだ手の中に船駒が残っているはず。このような場合も、そのまま時計回りの順で同様の処理を続けます(最終的に、各海エリアに1個以上の船駒が配置されることとなります)。
- ・ポインタ船駒を船駒2個ぶんとして数えるのは「2.生産フェイズ」のみです。**このフェイズでは、各ポインタ船駒はコビタ船駒と同様に船駒1個として数えます。**時計回りの順で船駒を置いていく際、まだ手の中にコビタ船駒とポインタ船駒の両方が残っていれば、次の海エリアにどちらの種類の船駒を置くかは、手番プレイヤーが好きに変更できます。

その後、最後の1個の船駒を置いた区画に対応するアクションを実行することができます。

すべてのアクションの実行は任意です。そもそも対応する資源を持っていなかったり、条件を満たしていなかったりすれば、そのアクションを一切実行できない場合もあります。

対応するアクションを終えたら手番終了です。時計回りに次のプレイヤーの手番となります。

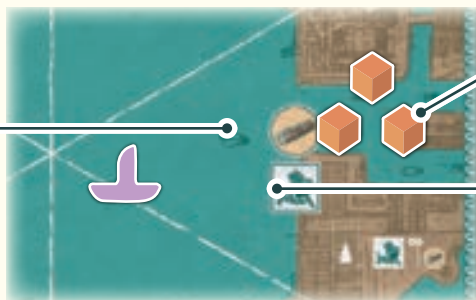
### アクションと区画

このゲームには以下で説明する6つのアクションが存在し、オスティア港ボード上の6つの各区画には、そのうち1つのアクションが割り当てられています。

各区画に対応したアクションでは、その区画内の資源エリアに対応した種類の資源を主に消費することになります。

例:12時方向から時計回りの順で2つ目の区画には、造船アクションが割り当てられています。この区画の資源エリアに対応する資源は木材です。後に説明する通り、造船アクションは木材を消費することで実行します。

丸型のアイコンはここに置かれたキューブの資源の種類を表す



この区画に置かれたキューブは木材を表す

四角形のアイコンはアクションの種類を表す

ここで注意しなければならないのは、「2.生産フェイズ」で資源がもたらされる区画と、「3.アクションフェイズ」でアクションを実行できる区画は、異なる場合がほとんどであるという点です。


効率よくアクションを実行するためには、数ターンに渡った緻密な計画性が求められます。

# アクション



## A. 移動

移動アクションを行うと、メインボード上にある自分のコビタ船駒を、終着地に向けて動かすことができます。

最初に、移動する歩数を宣言します。その後、その歩数に応じた個数の許可証を支払います。






移動アクションの区画に示されている通り、1/2/3/4/5/6歩移動するためには、許可証を0/2/4/6/10/15個分支払う必要があります。1回のアクションで7歩以上移動することはできません。

許可証を支払った後で、対応する歩数を消費して移動を行います。

## 移動のルール

- ・メインボード上にある自分の各コビタ船駒は、出発地点からスタートしていずれかの終着地タイルに向かうように、白線に沿って移動します。出発地点方向に戻りすることはできません。
- ・白線に沿って、次の初期交易港タイルや交易港タイル、中継港タイル、終着地タイルへと移動するのに、それぞれ1歩を消費します。
- ・メインボード上に自分のコビタ船駒が2個以上ある場合（船駒を増やす方法は後述）、それらに今回の歩数を自由に割り振ることができます（例えば6歩分の移動を使って、自分のコビタ船駒3個を2歩ずつ移動させることができます）。
- ・他のコビタ船駒が止まっているタイル上であっても、停止したり通過したりすることができます。

## 移動中の各タイルの効果や処理

- ・移動時に通過した各白線について、対応したスペースに1枚以上の発見タイルが残っている場合、そこから1枚を選んで取り、自分の手元に置いておきます。そのタイルに即時報酬が示されている場合、それを即座に獲得します。発見タイルに示されている猛獣アイコンや珍獣アイコンは、最終得点計算で使用します。
- ・移動の結果、中継港タイル上へと自分のコビタ船駒が新たに停止した場合、アクション終了時にそこに示されている報酬を得ます。中継タイルを通過するだけでは、報酬は獲得できません。
- ・終着地タイルに自分のコビタ船駒が新たに到達した場合、そのタイル上にまだ他のコビタ船駒が1個もなければそのタイルの上半分に、そうでなければ下半分に、そのコビタ船駒を配置します。自分がコビタ船駒を配置したタイルにゲーム終了時効果が示されている場合、ゲーム終了時にその勝利点を獲得します。即時報酬が示されている場合、即座にそれを獲得します。
- ・初期交易港タイルや交易港タイルは、移動中には特に効果や報酬をもたらしません。




## ルートの制限

- ・自分の各コビタ船駒は、必ず別々の終着地タイルを目指さなければなりません。例えば、自分の最初のコビタ船駒が出発地点から下に向かうルートを選択した場合、自分の2個目以降のコビタ船駒は出発地点から下に向かわせることができなくなります。
- ・また、出発地点から右に向かうルートは、途中で二手に分岐します。このルートには同じプレイヤーのコビタ船駒が合計2個まで入ることができますが、分岐地点からはそれぞれ別の方向へと向かう必要があります。



## B. 造船

造船アクションを行うと、新たにコビタ船駒やポンタ船駒を造ることで、自分の船団を強化することができます。

造船トラックの一番下にある船駒について、その段に示された個数の木材  を支払って造ります。十分な木材がある限り、1回のアクションで複数個の船駒を造ることができます。

また、造船トラックの対応する段に褒章アイコンがある船駒を造ると、示されている個数の褒章を即座に獲得します。

自分の造船トラックに船駒が残っていない場合、それ以上造船を実行することはできません。



造船トラックの一番下にある船駒の種類によって、造船の処理が変わります。

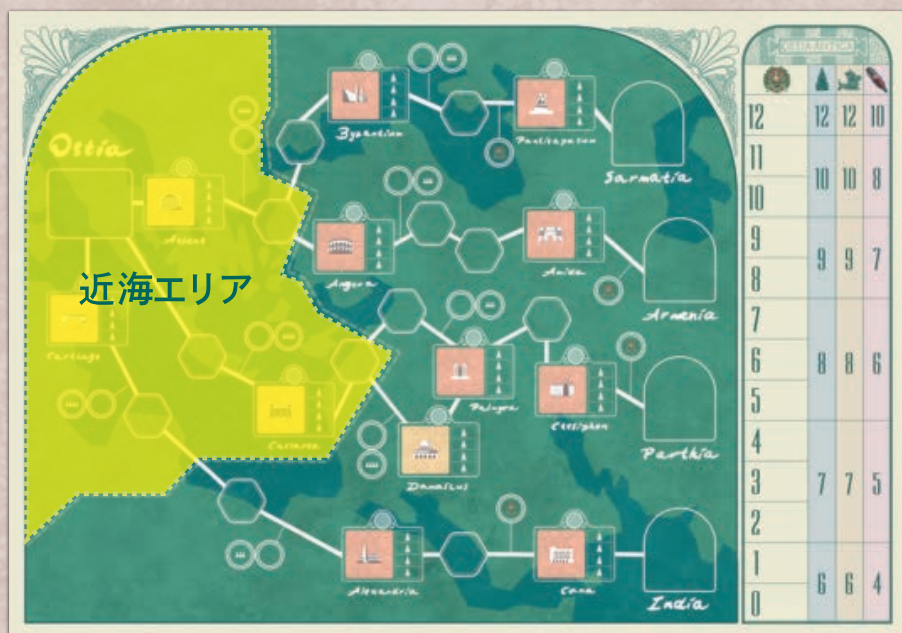
### (1) コビタ船駒

造船トラックの一番下からコビタ船駒を取り、それを即座に自分のオスティア港ボードの任意の海エリアへと配置します。以降このコビタ船駒は、セットアップ時に配置した9個のコビタ船駒と同じように扱われます。

### (2) ポンタ船駒

造船トラックの一番下からポンタ船駒を取り、それを即座に自分のオスティア港ボード上の任意の海エリアにある、コビタ船駒1個と置き換えます。海エリアから取り除いたコビタ船駒を、メインボード上の出発地点へと配置します。

ただしこの一連の処理は、メインボード上の近海エリア(白い点線よりも左の部分)に自分のコビタ船駒が1個もない場合にのみ行うことができます。近海エリアに自分のコビタ船駒があり、かつ自分の造船トラックの一番下の船駒がポンタ船駒であれば、造船アクションを実行することはできません。



近海エリア

12	12	12	10
11	10	10	8
10			
9	9	9	7
8			
7			
6	8	8	6
5			
4			
3	7	7	5
2			
1			
0	6	6	4




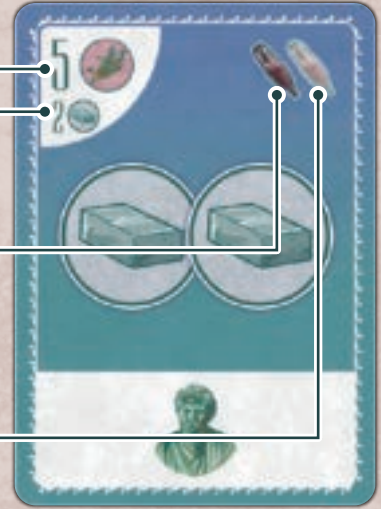


## C. 注文

注文アクションを行うと、市民や貴族へと食料を供給し、勝利点や資源を獲得することができます。

注文アクションを実行する場合、以下の4ステップを順に実行します。

- ①メインボードのそばの注文カード列からカード1枚を選び、左上に大きく示されている個数の麦  を支払います。カードによっては、左上に麦以外の追加の資源が小さく示されていることがあります。これは支払っても支払わなくても構いません。
- ②その注文カードを取り、自分の手元に置きます。
- ③共通サプライから、その注文カード右上に濃く示されている個数のアンフォラ駒を取り、自分の建築/造船ボード下のアンフォラ駒スペースへと置きます。①で追加の資源も支払っている場合、右上に薄く示されている追加のアンフォラ駒も獲得します。
- ④その注文カード中央に示されているだけの資源を即座に獲得します。



十分な麦や追加の資源がある限り、1回のアクションで①～④のステップを好きな回数繰り返すことができます。ただし、注文カード列にカードは即座には補充されないため、1回のアクションで獲得できる注文カードは最大4枚ということになります。


アクション終了時、注文カードの山からカードを引き、注文カード列の表向きのカードが4枚になるように補充します。

獲得した注文カード下部に示されている貴族アイコン  や貴婦人アイコン  は、最終得点計算で使用します。



## D. 建築

建築アクションを行うと、メインボード上の初期交易港タイルや交易港タイルに自分の拠点を設け、オスティア港ボード上に建物駒を配置することができます。

建築トラックの一番下にある建築ディスクについて、その段に示された個数の石材  を支払って取り除きます。十分な石材がある限り、1回のアクションで複数個の建築ディスクを取り除くことができます。また、建築トラックの対応する段に褒章アイコンがある建築ディスクを取り除くと、示されている個数の褒章を即座に獲得します。

自分の建築トラックに建築ディスクが残っていない場合、それ以上建築を実行することはできません。






取り除いた各建築ディスクは、メインボード上の初期交易港タイルまたは交易港タイル1枚の上に配置します。ただし、各タイルについて、以下の2つの条件が両方満たされている必要があります。

- ・まだ自分の色の建築ディスクが配置されていない
- ・自分のコビタ船駒1個以上が停止している、または既に通過したことがある



この時、Palmyraに到着したプレイヤーはDamascusも到達または通過しているとみなします。条件を満たす初期交易港タイルや交易港タイルがメインボード上に1枚もない場合、建築アクションを実行することはできません。

建築ディスクをタイルに配置する時、既に他プレイヤーの建築ディスクが1個以上配置されているタイルを選ぶこともできます。その場合、それらのディスクの持ち主全員は即座に金貨1個を獲得します(手番プレイヤーから奪うのではなく、共通サプライから取った資源キューブを金貨の資源エリアに置きます)。

建築ディスクを配置したタイルについて、そこに即時報酬  が示されている場合、示されているものを即座に獲得します。交易アクション時効果  やゲーム終了時効果  が示されている場合、然るべきタイミングでそれらの効果が得られるようになります。



建築ディスクを1枚配置するたびに、そのタイルに対応する建物置き場から建物駒1個を取り、自分のオスティア港ボード上のまだ空いている任意の建物スポット1ヶ所へと配置します。これにより、自分のオスティア港ボードの機能が強化され、資源の生産やアクションをより効率的に行えるようになったり、即座に報酬が獲得できたりします。建物駒の種類による機能の違いはありません。




各建物スポットの効果については、P15の便覧を参照して下さい。



## E. 交易

交易アクションを行うと、自分が拠点としている交易港を利用して、様々な資源を入手することができます。

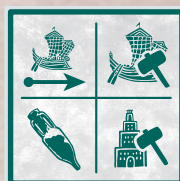
メインボード上の、自分の**建築ディスク**が配置してある**初期交易港タイル**や**交易港タイル**のうち、**交易アクション時効果**  を持つものを確認します。

それらの効果それぞれについて、**望む回数ずつ**発動することができます(ただし、効果によっては1回のアクションでの発動回数が制限されているものもあります)。

各交易アクション時効果の発動には、必ず**金貨**が必要となります。

また、交易アクション時効果の発動を行った場合でも行わなかった場合でも、全体栄誉カードの獲得を行うことができます。

メインボードのそばに残っている全体栄誉カードのうち、示されている条件を達成しているものを望む枚数選びます。1枚につき金貨4個を支払うことで、それらを手元に置きます。



## F. 監督

監督アクションには**対応する資源が存在しません**。その代わりに、ここまで説明してきた他のアクションについて、効率よく実行することができます。

監督アクションを実行する場合、以下の2ステップを順に実行します。

### ①任意アクションステップ

A.移動アクション、B.造船アクション、C.注文アクション、D.建築アクションのうち任意のアクションを1つ選択し、通常のルールに従って実行することができます。

このステップでは、E.交易アクションを実行することはできません。

### ②監督アクションステップ

監督アクションに対応する区画の**海エリア**について、そこにある**すべての船駒**を手に取ります。

「3.アクションフェイズ」の開始時と同様の方法で、移動アクションに対応する区画から始めて時計回りの順で、各区画の海エリアにそれらの船駒を1個ずつ配置していきます。

配置を終えたら、**最後の1個の船駒を置いた区画に対応するアクション**について、通常のルールに従って実行することができます。

この時、最後の1個の船駒を置いたのが監督アクションに対応する区画の海エリアであった場合、さらに監督アクションを実行できます。

## G. フリーアクション

各プレイヤーは、**金貨3個**を共通サプライへと支払うことで、**金貨以外の任意の資源1個**を獲得することができます。これは自分の手番のアクションフェイズ中であれば、任意のタイミングで何回でも実行することができます。

## ゲームの終了条件

以下の5つの条件のうち1つ以上が満たされると、ゲームは終了に向かいます。

- ・いずれかのプレイヤーの褒章トークンが、褒章トラックの12のマ스에到達した
- ・いずれかのプレイヤーのコビタ船駒3個以上が終着地タイルに到達した
- ・いずれかのプレイヤーの造船トラックからすべてのコビタ船駒とポンタ船駒がなくなった
- ・いずれかのプレイヤーの建築トラックからすべての建築ディスクがなくなった
- ・共通サプライからすべてのアンフォラ駒がなくなった

いずれかの条件が満たされた後、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーが次に手番を終了したとき、ゲームは終了します(スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーが条件を満たした場合は、その手番の終了時にゲームは終了します)。

### 注意


- ・上記条件より、自分の4個目のコビタ船駒を終着地タイルへと到達させたければ、自分の3個目のコビタ船駒が到達するのと同じ手番内にそれを成し遂げなければなりません。
- ・共通サプライのアンフォラ駒が尽きた状態で、さらにアンフォラ駒の獲得が必要な場合、セットアップ時に箱へと戻した余りのアンフォラ駒を使用してください。これも尽きた場合は、適当なもので代用してください。

## 最終得点計算

ゲームが終了したら、各プレイヤーは自分の持つ建物アイコン、船アイコン、アンフォラ駒、猛獣アイコン、珍獣アイコン、貴族アイコン、貴婦人アイコンの個数をそれぞれ確認します。




### ・建物アイコン／船アイコン

自分の建築トラックや造船トラックに示されているものに加えて、アイコンをもたらずゲーム終了時効果  を持つ交易港タイルに建築ディスクを配置している場合、そのアイコンも数えます。




### ・アンフォラ駒

自分のアンフォラ駒スペースにあるアンフォラ駒に加えて、アンフォラ駒アイコンをもたらずゲーム終了時効果  を持つ交易港タイルに建築ディスクを配置している場合、そのアイコンも数えます。



## ・猛獣アイコン／珍獣アイコン

自分の持つ発見タイルに示されているものに加えて、アイコンをもたらずゲーム終了時効果  を持つ交易港タイルに建築ディスクを配置している場合、そのアイコンも数えます。



## ・貴族アイコン／貴婦人アイコン

自分の持つ注文カード下部に示されているものを数えます。

その後各プレイヤーは、以下の各要素から勝利点を獲得します。


### ①褒章トラックの位置に応じた建物アイコン、船アイコン、アンフォラ駒からの得点

褒章トラック上の自分の褒章トークンの位置を参照し、自分の持つ建物アイコン、船アイコン、アンフォラ駒から勝利点を獲得します(P4参照)。


### ②アイコンのセットからの勝利点

猛獣アイコン、珍獣アイコン、貴族アイコン、貴婦人アイコンが1個ずつ合計4個揃った状態を、1セットと数えます。持っている1セットにつき12勝利点を獲得します。

### ③交易港タイルからの勝利点

メインボード上の、自分の建築ディスクが配置されている交易港タイルのうち、ゲーム終了時効果  (アイコンをもたらずものは除く)を持つものから勝利点を獲得します。

### ④終着地タイルからの勝利点

メインボード上の、自分のコビタ船駒が到達している終着地タイルのうち、ゲーム終了時効果  を持つものから勝利点を獲得します。終着地タイルは上下に分かれていますが、自分のコビタ船駒が置かれている側の効果を適用して下さい(P19参照)。

### ⑤全体栄誉カードからの勝利点

自分の持つ全体栄誉カード1枚につき12勝利点を得ます。

①～⑤の合計の勝利点が最も多いプレイヤーの勝利です！同点の場合、それらのプレイヤーで勝利を分かち合います。

## アイコン



許可証



木材



麦



石材



金貨



褒章



移動アクション



造船アクション



注文アクション



建築アクション



交易アクション



監督アクション



建物アイコン



船アイコン



アンフォラ駒



猛獣アイコン



珍獣アイコン



貴族アイコン



貴婦人アイコン



手番中何度でも行える



即時報酬



交易アクション時効果



ゲーム終了時効果



獲得する



左側・上側のものを支払うことで、右側・下側のものを取得する  
(下に使用回数の制限が書かれている場合もある)



上側に示されているもの1個(あるいは1組)ごとに、下側に表示されている勝利点を獲得する



メインボード上の近海エリアを超えている自分のコビタ船駒の個数

# 建物スポットの効果

自分の手番のアクションフェイズ中であれば任意のタイミングで何回でも、金貨2個を共通サプライへと支払うことで、金貨以外の任意の資源1個を獲得することができます。

生産フェイズで許可証または木材を1個以上獲得する際、その資源を追加で1個獲得します。

## 初期建物スポット

セットアップ時に獲得する建物駒を配置しておくための場所です。何の効果も持ちません。

即座に褒章1を獲得します。







建築アクションを行う際、支払う石材の合計数を1個減らします(1回のアクションで建築ディスクを何個まとめて取り除いても、割り引かれる石材は1個のみです)。

生産フェイズで麦または石材を1個以上獲得する際、その資源を追加で1個獲得します。

造船アクションを行う際、支払う木材の合計数を1個減らします(1回のアクションで船を何個まとめて造っても、割り引かれる木材は1個のみです)。












注文アクションを行う際、支払う麦の合計数を1個減らします(1回のアクションで注文カードを何枚まとめて得ても、割り引かれる麦は1個のみです)。





## タイル/チップ/カード

初期交易港	発動タイミング	効果
	交易アクション時	金貨1個を許可証1個に変換する(アクションごとに4回まで)
	交易アクション時	金貨1個を木材1個に変換する(アクションごとに4回まで)
	交易アクション時	金貨1個を麦1個に変換する(アクションごとに4回まで)
	交易アクション時	金貨1個を石材1個に変換する(アクションごとに4回まで)

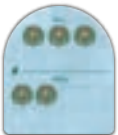



交易港	発動タイミング	効果
	即時	褒章2を獲得する
	得点計算時	建物アイコン2個として数える
	得点計算時	建物アイコン1個につき追加で2勝利点を獲得する
	得点計算時	船アイコン2個として数える
	得点計算時	船アイコン1個につき追加で2勝利点を獲得する








交易港	発動タイミング	効果
	得点計算時	アンフォラ駒2個として数える
	得点計算時	アンフォラ駒1個につき追加で2勝利点を獲得する
	得点計算時	猛獣アイコン1個と珍獣アイコン1個として数える
	得点計算時	持っている1セットにつき追加で4勝利点を獲得する
	得点計算時	近海エリアを超えている自分のコビタ船駒 1個につき5勝利点を獲得する
	交易アクション時	金貨2個を許可証3個に変換する(アクションごとに4回まで)
	交易アクション時	金貨2個を木材3個に変換する(アクションごとに4回まで)
	交易アクション時	金貨2個を麦3個に変換する(アクションごとに4回まで)
	交易アクション時	金貨2個を石材3個に変換する(アクションごとに4回まで)
	交易アクション時	金貨4個をアンフォラ駒1個に変換する(回数上限なし)
	交易アクション時	金貨4個を褒章1に変換する(回数上限なし)

中継港	発動タイミング	効果
	停止時	木材2個を獲得する
	停止時	麦2個を獲得する
	停止時	石材2個を獲得する
	停止時	金貨2個を獲得する

発見	枚数	アイコン	発動タイミング	効果
	6枚	猛獣	即時/得点計算時	金貨2個を獲得する
	6枚	珍獣	即時/得点計算時	金貨2個を獲得する
	4枚	珍獣と猛獣	即時/得点計算時	金貨2個を獲得する
	4枚	-	即時	褒章1を獲得する

終着地	発動タイミング	1着	1着以外
	即時	褒章3を獲得する	褒章2を獲得する
	得点計算時	建物アイコン1個につき追加で3勝利点を獲得する	建物アイコン1個につき追加で2勝利点を獲得する
	得点計算時	船アイコン1個につき追加で3勝利点を獲得する	船アイコン1個につき追加で2勝利点を獲得する
	得点計算時	アンフォラ駒1個につき追加で3勝利点を獲得する	アンフォラ駒1個につき追加で2勝利点を獲得する

全体栄誉	条件
	自分の建築トラック上に見えている建物アイコンが4個以上ある ※
	自分の造船トラック上に見えている船アイコンが4個以上ある ※
	近海エリアを超えている自分のコビタ船駒が2個以上ある
	アンフォラ駒を4個以上持っている
	自分の褒章トークンが5のマスに達している

※建物アイコンや船アイコンをもたらす交易港タイルに建築ディスクを置いている場合でも、それらのアイコンを個人栄誉カードの達成のためにカウントすることはできません。交易港タイルからのアイコンは、最終得点計算時にのみもたらされます。

## 概要

オスティア港を再開発した皇帝トラヤヌスは、工事が完成したその年にパルティア戦争を開始し、ローマの地を離れてしまいました。

あなたに与えられた使命は、皇帝陛下が親征を終えてローマに凱旋するまでに、交易路を整備して都市を建物と船で埋め尽くすことです。陛下はこの事業に強い関心を持ち、成果に応じた援助を行うことを約束しています。

## 内容物



記念柱ボード 1枚



監査官(ケンソル)タイル 4枚



下賜チップ 5枚



達成トークン 4個

## セットアップ

**注意:**「商人拡張」に収録されている追加の交易港タイルや終着地タイルは、ソロプレイ時にも導入することができます(個人荣誉カードを導入することはできません)。また、「パトロン拡張」を導入してソロプレイを行うことはできません。

### A. 共通の場の準備

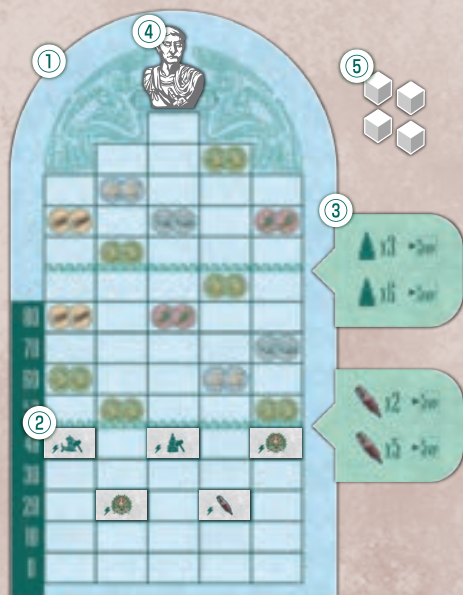
基本ゲームを2人でプレイする際のセットアップに従いますが、以下の点が変更されます。

- ① **アンフォラ駒の用意:** アンフォラ駒を共通サブライに8個だけ置きます。
- ② **全体荣誉カードの用意:** ソロルールでは全体荣誉カードを使用しません。

### B. プレイヤーの準備

基本ゲームのセットアップを終えた後、以下の準備を追加で行います。

- ① **記念柱ボード**を自分のオスティア港ボードのそばに置きます。
- ② **下賜チップ**5枚をよく混ぜ、記念柱ボード上の対応するスペースに1枚ずつ、ランダムに表向きで配置します。
- ③ **監査官(ケンソル)タイル**4枚をよく混ぜ、記念柱ボード右側の対応するスペース2ヶ所に1枚ずつ、ランダムに表向きで配置します。余った監査官(ケンソル)タイルは箱へと戻します。
- ④ ソロゲーム中は**スタートプレイヤーマーカー**を「**皇帝マーカー**」と呼び、記念柱ボード上を移動するマーカーとして使用します。皇帝マーカーを記念柱ボード上のスタートマスに配置します。
- ⑤ **達成トークン**4個を記念柱ボードのそばに置きます。



# ゲームの目的

プレイヤーは手番を最大で15回行います。限られた手番数でより多くの勝利点を獲得することを目指します。

# ゲームの流れ

プレイヤーは連続して手番を行います。

原則として、基本ゲームと同様の方法でプレイを行います。終着地タイルに自分のコビタ船駒が到達した場合は、そのタイルの上半分にそのコビタ船駒を配置します。

例外として、下記の2つのルールが新たに追加されます。

## 1. 皇帝マーカーの前進

## 2. セットからの即時褒章

### 1. 皇帝マーカーの前進

各手番の開始時、記念柱ボード上の皇帝マーカーを下方向に1マス進めます。進めることができるマスは、皇帝マーカーのあるマスから見て左下、真下、右下にある3マスのいずれかです。最初の手番では、スタートマスの真下にあるマスのみを移動先として選べます。

**注意:** 皇帝マーカーを左右の端からはみ出るように移動させることはできません。



最初の手番で進めるマス



進めることができるマス



進めることができるマス

- ・移動先のマスに**資源アイコン**がある場合、示されている種類と個数の資源を**即座**に獲得します。
- ・移動先のマスに**下賜チップ**がある場合、示されている効果を**即座**に得ます。
- ・6回目と11回目の手番の開始時には、皇帝マーカーが記念柱ボードに示されている**目標ライン**をまたぎます。この瞬間、マスからの資源や効果を獲得する前に、そのラインに対応した**監査官(ケンソル)タイルのチェック**を行います。

各監査官(ケンソル)タイルには、条件が2つ示されています。そのうち、**数値が大きい方**の条件を達成していれば**2個**、**数値が小さい方**の条件のみを達成していれば**1個**の達成トークンを、その監査官(ケンソル)タイルの上に乗せます。その時点で数値が小さい方の条件も達成していなければ、その監査官(ケンソル)タイル上には達成トークンを置くことができません。

その後、基本ゲームと同様の方法で手番を行います。



## 2. セットからの即時褒章

ゲーム中、手元に**猛獣アイコン**、**珍獣アイコン**、**貴族アイコン**、**貴婦人アイコン**が1個ずつ合計4個集まるたびに、**即座に褒章1**を獲得します。

**注意:**猛獣アイコンや珍獣アイコンをもたらず交易港タイルに建築ディスクを置いている場合でも、それらのアイコンをこの即時褒章のためにカウントすることはできません。交易港タイルからのアイコンは、最終得点計算時にのみもたらされます。

## ゲームの終了条件

皇帝マーカーが記念柱ボードの最も下のマスまで到達した手番(つまり15回目の手番)の終了時に、ゲームは終了します。

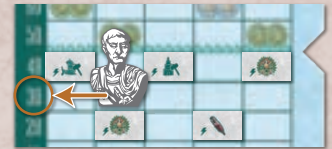
ただし、基本ゲームにおける終了条件5つのうち1つが満たされた場合、皇帝マーカーがまだ最も下のマスまで到達していなくても、その手番の終了時にゲームは終了します。

皇帝マーカーが2本目の目標ラインをまたぐ前に(つまり11回目の手番を迎える前に)ゲームが終了した場合、最終得点計算の前に2枚目の監査官(ケンソル)タイルのチェックを行い、上述のルールに従って達成トークンを乗せます。

## 最終得点計算

基本ゲームの得点に加えて、以下の勝利点を獲得します。

- ・監査官(ケンソル)タイル上の達成トークン1個につき5勝利点
  - ・ゲーム終了時点で皇帝マーカーがある段の、左端に示されている勝利点
- 獲得した勝利点によって、プレイヤーに次の称号が与えられます。









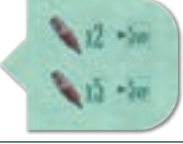

皇帝マーカーによる勝利点

勝利点	称号	説明
149勝利点以下	オスティア港造営官 Aediles Ostiae ÆDILES OSTIÆ	未熟なあなたに与えられたこのポストは有望な若手の登竜門です。引き続きこの港の発展に尽力しましょう！
150～189勝利点	穀物按察官 Aediles Cereales ÆDILES CEREALES	大量の穀物をローマに届けたことで腕を買われたあなたは、首都に穀物を供給する要職に任命されました。かのカエサルが創設した由緒ある官職です。
190～229勝利点	皇帝顧問団 Consilium Principis CONSILIVM PRINCIPIS	皇帝に便宜を図り上手く援助を引き出したあなたの名は、帝国一の港オスティアの繁栄を語る上で欠かせないものとなりました。有能な側近の1人として活躍を期待されています。
230～269勝利点	エジプト属州総督 Praefectus Aegypti PRÆFECTVS ÆGYPTI	帝国の交易路を掌握したあなたの経営手腕に惚れ込んだ皇帝は、その最大の所領にして帝国の穀物庫とも言えるエジプト属州の運営を任命しました。名だたる元老院の貴族たちも、あなたに一目を置いています。
270勝利点以上	近衛隊長官 Praefectus Praetorio PRÆFECTVS PRÆTORIO	状況を的確に把握し、運をも味方につけたあなたは、皇帝の絶大な信頼を得てその片腕とも言える地位を手に入れました。今や次期後継者とも噂されています。

## 便覧

### ソロルール用チップ/タイトル

下賜チップ	説明
	無料で船駒1個を造る(造船のための条件は満たしていただけない)
	無料で建築ディスク1個を配置し、建物駒を得る(建築のための条件は満たしていただけない)
	共通サプライからアンフォラ駒1個を獲得する
	褒章1を獲得する

監査官タイル	条件
	自分の造船トラック上に見えている船アイコンが3個以上／6個以上ある ※
	自分の建築トラック上に見えている建物アイコンが3個以上／6個以上ある ※
	アンフォラ駒を2個以上／5個以上持っている ※
	近海エリアを超えている自分のコビタ船駒が1個以上／3個以上ある

※ゲーム終了時効果として該当するアイコンをもたらず交易港タイルに建築ディスクを置いている場合でも、それらのアイコンを監査官(ケンソル)タイルの達成のためにカウントすることはできません。交易港タイルからのアイコンは、最終得点計算時にのみもたらされます。

ゲームデザイン：戸塚中央  
 ボックスイラスト：ウラベロシナンテ  
 グラフィックデザイン：たっつん  
 ルールライト：ぬん  
 ルール校正：グラム  
 世界観設定：ぶが  
 DTP：Sunny(Sui Works)  
 ゲームデベロップ・企画：松山太郎



出版 uchibacoya  
 福岡県久留米市東町1-29