

点数計算の例

下記のように、それぞれのバッカス祭に送り込まれた各色のニンフについて、枚数を数えてからバッカス祭の数字（1か2か3）を掛け合わせ、これを全て足して各色の価値を決めます。

黄色の価値： $3 \times 1 + 4 \times 2 + 2 \times 3 = 17$

青色の価値： $3 \times 1 + 1 \times 2 + 2 \times 3 = 11$

緑色の価値： $4 \times 1 + 0 \times 2 + 5 \times 3 = 19$

桃色の価値： $1 \times 1 + 3 \times 2 + 1 \times 3 = 10$

橙色の価値： $2 \times 1 + 3 \times 2 + 4 \times 3 = 20$

アンナは黄色で勝っています（黄色のカードを最も多く持っています）ので、17点です。

ブルーノは青色のカードを最も多く持っていますので、11点です。

カルロは桃色のカードで最多、また橙色のカードでダリオと最多を分け合っていますので、 $10+20=30$ 点です。

ダリオは緑色のカードで最多、また橙色のカードでカルロと最多を分け合っていますので、 $19+20=39$ 点です。

ダリオが最も点数を稼いだので、ダリオが勝利のサテュロスです！



カルロの手札



© Alex Zucchini. All Rights Reserved.
www.freddistribution.com



このゲームに関するご質問は：
合同会社ニューゲームスオーダー
〒190-0023
東京都立川市柴崎町 2-17-1 TMビル 2F
<http://www.newgamesorder.com/>

アレックスandro・ズッキーニ 作

BACCHUS

バッカス ～神々が宴に興じるとき～

3～5人用 / 10歳以上向け / ゲーム時間 20～30分

ローマ神話の酒の神であるバッカスが、その名のもとに3つの偉大なるバッカス祭を開催しています。バッカスはこの野蛮な祭にニンフを呼び込むという羨むべき仕事を、彼の僕のサテュロスに命じました。色とりどりに着飾った愛らしい乙女たちは、サテュロスとの戯れと、ああ、そして、パーティを愛しているのです。

あなたはプレイヤーとして、バッカスの僕たるサテュロスのひとりになります。あなたの仕事は、同じような色で着飾ったニンフと一緒にして可能な限りバッカス祭に集め、その色の美しいニンフの価値をつり上げ、そして一連の流れの中で可能な限り得点を稼ぐことです。さあ、蹄を持った強欲の者どもよ、宴は続こう、全てバッカスの名において！

内容物

- バッカス祭カード 3枚
- ニンフカード 80枚
(5色各16枚)
- アクションカード 27枚
- サテュロスカード 15枚
- ルールシート 1枚



準備

- バッカス祭カード3枚を、図例の通り、数字が書かれた方を上にしてテーブルの横に並べます。
- ニンフカード80枚をよく切って、うち70枚を図例のように、5列各14枚、ニンフの絵が描かれている方を上にして並べます。各列、全てのカードが見えるように、ずらしながら重ねて並べてください。
- プレイヤーにニンフカードを1枚ずつ伏せて配ります。これはプレイヤーのゲーム開始時の手札となります。ほかのプレイヤーに覗かれないように手に持ってください。
- 残ったニンフカードはゲームでは使いません。伏せたまま箱にしまってください。
- アクションカード27枚をよく切って、プレイヤーに3枚ずつ、これも手札として伏せて配ります。残ったアクションカードは伏せたまま、バッカス祭カードの近くに積み置いて山札とします。
- プレイヤーにサテュロスカードを3枚ずつ手札として配ります(残りのサテュロスカードはゲームに登場しません。箱にしまってください)。

概要

プレイヤーはゲームの中で、以下の2つの方法でニンフカードを動かし、点数計算への影響を与えていきます。

- アクションカードを使って、ニンフカードを3つあるバッカス祭のいずれかに送り込みます。ゲーム終了時点で、それぞれのバッカス祭に送られた各色のニンフの数、その色の点数を決めます。
- プレイヤーは3つの方法でニンフカードを自分の手札に入れることができます。各色のニンフカードを最も多く持っているプレイヤーだけが、その色の点数を獲得できます。

ゲームの流れ

最初の手番を行うプレイヤーをランダムに決めます。(訳注：原文では特段の指示はありませんが、以降は時計回りに手番を行っていきます)。

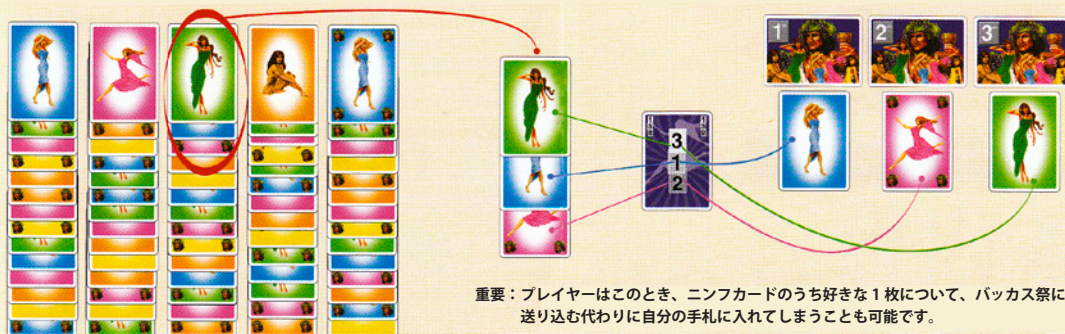
手番のプレイヤーは、以下の3つの行動のうち、必ず1つだけ行います。

1. 山札からアクションカードを2枚引く。
2. 手札のサテュロスカードを1枚出し、ニンフを2枚、自分の手札に入れる。
3. 手札のアクションカードを1枚出し、ニンフをパッカス祭に送り込む。

それぞれの行動の詳細は以下の通りです。

1. 山札からアクションカードを2枚引くことを選んだ場合、単純に手札にこれを加えて、手番終了となります。
2. 手札のサテュロスカードを1枚使ってニンフを呼び込むことにした場合、さらに選択肢が2つあります。
 - a) 一列選び、その列の上から2枚を手札に入れる、または、
 - b) 他プレイヤーを2人選び、その2人から1枚ずつニンフを奪う(その2人の手札のニンフカードからランダムに引いてきます)。いずれの場合も、出したサテュロスカードは捨て札となり、以降はゲームに登場しません。
3. パッカス祭にニンフを送り込むことを選んだ場合、5列のうち1列だけ選び、その列の上から3枚を、出したアクションカードに書かれている数字(1, 2, 3のいずれかの数字が縦に3つ、いろいろな組み合わせで示されています)に対応するパッカス祭(パッカス祭カードには1, 2, 3の数字が書かれています)にそれぞれ移します。図例にあるとおり、ニンフの位置(上から何枚目か)と、アクションカードに書かれた数字の位置は、それぞれ対応しています。これを行ったら、出したアクションカードは捨て札となり、以降はゲームに登場しません。

例：プレイヤーは手札から「3-1-2」のアクションカードを選び、出しました。1列だけ選び(中央の列を選びました)、その列の一番上のニンフカード(緑)を「3」のパッカス祭のところに動かします。アクションカードの一番上に書かれている数字が「3」だからです。続いて2番目のニンフカード(青)を「1」のパッカス祭のところに動かします。アクションカードの2番目に書かれている数字が「1」だからです。そしてアクションカードの一番下に書かれた数字は「3」なので、3番目のニンフ(桃色)は「3」のパッカス祭のところに動かします。



パッカスのマークがついたニンフカード

一部のニンフカードには、パッカスのマークがついています。このようなニンフカードが列の一番上にある場合(「準備」の項の図をご覧ください。右端の列の青いニンフにパッカスのマークがついています)、自分の手番にアクションカードを出すことにしたのであれば、そのカードを出す直前に、このニンフを別の列の一番上に動かすことができます。手番の開始時点で列の一番上に置かれているパッカスつきニンフが複数いるのであれば、そのうちの任意の枚数を一度に動かすことができます。しかし、手番に一番上のパッカスつきニンフを動かしたことによって、もとは2番目だったパッカスつきニンフカードが一番上に出てきたという場合、このカードを同じように動かすことはできません。



ゲームの終了

5列のうち4つの列からニンフカードがいなくなったら、ゲームは終了となります。ここで全員、自分の手にあるニンフカードを全て公開します。各色につき、その色のニンフカードを最も多く持っているプレイヤーが、その色の点数を全て手にします。各色の点数は以下のようにして計算します。「1」のパッカス祭カードに送り込まれたその色のニンフは1枚につき1点、「2」のパッカス祭に送り込まれたものは1枚2点、「3」のパッカス祭なら1枚3点、これを合計します。そしてこの合計点を全て、ゲーム終了時点でその色のニンフを最も多く持っているプレイヤーが獲得します。

重要：同数で最多のプレイヤーが複数いる場合、その全員が、その色の点数を満額獲得します。

最終合計点の最も大きいプレイヤーが勝者、つまり最も賢く淫らなサテュロスになるのです！