

# GARUM

Em Roma brotam grandes riquezas, mas o garum é a maior e mais lucrativa de todas. Das fábricas de Troia, na Lusitania, e Baelo Claudia, na Baetica, chega o mais apreciado e valioso molho garum de todo o império.



Nestas regiões existe peixe, sal e barro da melhor qualidade para produzir as ânforas que transportam o molho até Roma. As famílias mais poderosas do império pagam qualquer preço por uma pequena quantidade deste poderoso e apreciado condimento.

Por ordem do imperador foste para a Península Ibérica para produzir o melhor garum de todo o império.



2-4



8+

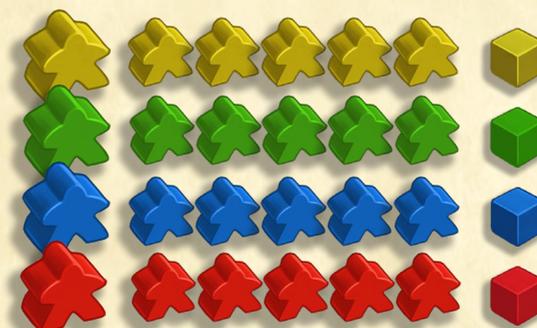


30-40



## COMPONENTES

- 1 tabuleiro de jogo (dupla face)
- 4 tabelas de pontuação (dupla face)
- 4 fichas de pontuação (dupla face)
- 20 *vilicus* (trabalhadores pequenos)
- 4 *dominus* (trabalhadores grandes)
- 4 marcadores de pontos (cubos)
- 1 marcador de primeiro jogador
- 16 *aureus*
- 64 peças de peixes  
(que daqui em diante chamaremos de peças)
- 1 livro de regras
- miniexpansão "Privilégios"  
(Consulta as regras em [www.pythagoras.pt](http://www.pythagoras.pt) ou no BGG)



## PEÇAS DE PEIXE

FRENTE - face de jogo

VERSO - indicação da cor/tipo de peixe do jogador:

- azul = atum
- verde = cavala
- amarelo = moluscos
- vermelho = crustáceos



## PREPARAÇÃO DO JOGO (VERSÃO TROIA PARA 4 JOGADORES)

- 1 Colocar o tabuleiro no centro da mesa.
- 2 Cada jogador escolhe uma cor e recebe:
  - 2A 5 *vilicus*;
  - 2B 1 *dominus*;
  - 2C 1 ficha de pontuação;
  - 2D 1 marcador de pontos que coloca na casa zero do pontuador do tabuleiro;
  - 2E 1 tabela de pontuação;
  - 2F 16 peças da sua cor, que baralha e coloca à sua frente numa pilha de bisca (de face virada para baixo).
- 3 Baralhar os dezasseis *aureus* que permanecem junto do tabuleiro (com o valor virado para baixo).
- 4 Biscar as quatro primeiras peças da sua pilha (formando uma mão de quatro peças).
- 5 Realizar o sorteio do primeiro jogador que recebe a ânfora.

## OBJETIVO DO JOGO

Neste jogo colocas estrategicamente as tuas peças na cetária para criar linhas de influência que são pontuáveis se colocares um trabalhador. Quanto mais peixe da tua cor tiver uma linha, maior será a pontuação. Podes também pontuar ganhando os bónus.

## TURNO DE JOGO

O jogo desenrola-se por dezasseis rondas. No início de cada ronda o primeiro jogador (aquele que tem a ânfora à sua frente) vira um *aureus* cujo valor indicará o número da cetária onde se irá jogar durante essa ronda. Depois, e no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores executam no seu turno e pela ordem indicada duas ou três ações:

- 1 - Colocar uma peça na cetária;
- 2 - Colocar um *vilicus* ou um *dominus*;
- 3 - Biscar uma peça da pilha de bisca.

As ações 1 e 3 são obrigatórias. A ação 2 é opcional.

### PREPARAÇÃO DA VERSÃO BAELO CLAUDIA

1. Tabuleiro com a versão *Baelo Claudia* virada para cima;
2. Cada jogador retira as 4 peças que não jogam nesta versão (exemplo para jogador verde);



3. Removem-se os seguintes *aureus*:



4. Os jogadores biscam as três primeiras peças da sua pilha (formando uma mão de três peças).

### VERSÃO BAELO CLAUDIA

Joga-se da mesma forma que a versão Troia.  
Duração: doze rondas.

## DESENROLAR DO JOGO

O primeiro jogador (o que tem a ânfora à sua frente) vira um *aureus* e revela o valor a todos os jogadores.

### 1 - COLOCAR UMA PEÇA NA CETÁRIA

O jogador coloca uma peça (das quatro na sua mão) dentro da cetária com o mesmo valor do *aureus* revelado no início do turno. A peça pode ser colocada em qualquer posição dentro dos limites definidos pelas paredes da cetária e as linhas a tracejado.

**VERSÃO BAELO CLAUDIA**  
A mão dos jogadores é composta por três peças.



## BÓNUS

Os jogadores podem ganhar os bónus existentes nas cetárias.



#### ● 2 pontos de vitória

Por sobrepor o espaço do bónus específico com **esse tipo** de peixe.

#### ● 1 ponto de vitória

Por sobrepor o bónus *joker* com **qualquer tipo** de peixe.

#### EXEMPLO 1

A Tânia virou o *aureus* de valor dez que mostra a todos os jogadores.

Inicia o seu turno e coloca uma peça na cetária dez. Avança um ponto de vitória por sobrepor o bónus *joker*. Como não pretende colocar um trabalhador, busca uma peça da sua pilha e termina o seu turno.

Depois jogam os restantes jogadores: Andreia, Pedro e David.



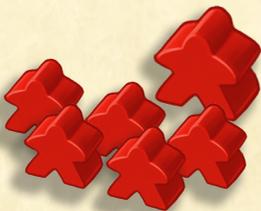
### 2 - COLOCAR UM VILICUS OU UM DOMINUS

O jogador coloca um *vilicus* ou um *dominus* (apenas um trabalhador por turno) numa linha de influência (vertical ou horizontal) da cetária onde colocou a peça. Não é permitido colocar mais do que um trabalhador (de qualquer jogador) numa linha de influência. Não se pode remover ou alterar a posição dos trabalhadores anteriormente colocados.

Se uma zona de influência já tem três cetárias preenchidas, ao colocar uma peça na quarta cetária, já não é permitido colocar nenhum trabalhador em qualquer linha de influência.

Os dois tipos de trabalhadores pontuam de forma diferente (ver pontuação):

- 1 *dominus* (trabalhador grande) - supervisor
- 5 *vilicus* (trabalhadores pequenos) - aprendiz



O tabuleiro é composto por oito zonas de influência (quatro verticais e quatro horizontais). Uma zona de influência possui quatro cetárias e quatro linhas de influência para colocação de trabalhadores.

### VERSÃO BAELO CLAUDIA

A zona de influência é composta por três cetárias. O jogador pode colocar trabalhadores quando joga peças para a primeira e segunda cetária.



#### EXEMPLO 2

Os jogadores colocaram peças na cetária 14. Podem no seu turno colocar trabalhadores na zona de influência horizontal, composta pelas cetárias 13, 14, 15 e 16, ou vertical, composta pelas cetárias 14, 3, 2 e 9.

#### EXEMPLO 3

Os jogadores vão iniciar um turno para colocar peças na cetária 2. Imagine-se que as cetárias 14, 3 e 9 já estão preenchidas com peças de turnos anteriores, nesse caso os jogadores já não podem colocar trabalhadores na zona de influência vertical da cetária 2. Poderão fazê-lo na zona de influência horizontal da cetária 2 se pelo menos uma das cetárias 11, 1 ou 6 não estiver ainda preenchida por peças.

### 3 - BISCAR UMA PEÇA DE PEIXE

O jogador busca a peça do topo da sua pilha de busca. Esta ação não se realiza quando terminam as peças da pilha do jogador.

## FIM DA RONDA

Descartar o *aureus* (não volta a ser usado). Passar a peça ânfora para o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio.

## FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO



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

No fim do jogo (quando a última peça é colocada no tabuleiro e todas as cetárias estão cheias), os jogadores marcam os pontos de vitória no pontuador do tabuleiro. Os jogadores contabilizam os peixes da sua cor que têm em linhas verticais ou horizontais onde colocaram trabalhadores.

Os trabalhadores colocados em linhas de influência sem peixe suficiente para pontuar serão penalizados: *vilicus* (-1 ponto de vitória) e *dominus* (-2 pontos de vitória).



Quando um jogador chega ao topo do tabuleiro usa a ficha de pontuação +25 / +50. O vencedor é o jogador que no fim do jogo soma mais pontos de vitória das linhas de influência e dos bónus. Em caso de empate, entre os jogadores empatados, o vencedor é o jogador que colocou menos *vilicus* no tabuleiro. Se o empate subsistir, os jogadores partilham a vitória.

### EXEMPLO 4: PONTUAÇÃO DE UMA ZONA HORIZONTAL



David (verde) *dominus*: 9 peixes = 22 pontos  
David (verde) *vilicus*: 6 peixes = 2 pontos  
Pedro (vermelho) *vilicus*: 4 peixes = -1 ponto

## VARIANTES

### ● IMPERADOR

Não se utilizam os *aureus*. No início de cada ronda, o jogador inicial escolhe em que cetária se vão colocar as peças. As regras gerais são as mesmas da versão original.

### ● HARUSPEX (*sacerdote romano*)

Na preparação do jogo revelam-se os *aureus* sequencialmente para que os jogadores saibam por que ordem se vão colocar as peças nas cetárias. As regras gerais são as mesmas da versão original.

## INFORMAÇÃO HISTÓRICA

O garum era um molho de peixe fermentado, usado como condimento nas cozinhas da antiga Roma. Produzido a partir de peixes como o atum, a sardinha e a cavala, era depois misturado com pequenos crustáceos e moluscos deixados em salmoura no interior das cetárias (tanques de fermentação). Quando terminava o processo de fabrico era embalado em ânforas para depois ser exportado para as várias regiões do império.

Troia, possivelmente a ilha de Acala, foi o maior centro industrial de salga de peixes do Império Romano e esteve ocupada até ao século V. Hans Christian Andersen chamou-lhe a "Pompeia de Setúbal". As ruínas desta "maravilha portuguesa" podem-se visitar para ver as casas, fábricas, termas, mausoléu e necrópole, que identificam a cidadania romana.

Baelo Claudia foi uma cidade localizada na província da Bética, em Espanha, onde funcionou uma importante indústria de produção de garum. A cidade alcançou grande prestígio e riqueza entre os séculos I a.C. e II d.C. mas entrou em declínio no século III d.C., muito provavelmente depois de ficar destruída por um terramoto. É visitável e podem-se ver no local vários edifícios extremamente interessantes.

## JOGO A 2 E 3 JOGADORES

### ● A 2 JOGADORES

As regras gerais do jogo são as mesmas para a versão Troia e *Baelo Claudia*. Cada jogador recebe no início do jogo as pilhas de 2 cores de peças que irá jogando alternadamente com o outro jogador.

### ● A 3 JOGADORES

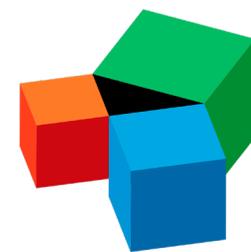
As regras gerais do jogo são as mesmas para a versão Troia e *Baelo Claudia*. Baralham-se as peças da cor do jogador-fantasma que permanecem no centro da mesa de face virada para baixo. Depois de todos os jogadores terem jogado, o primeiro jogador pega na peça do topo da pilha do jogador-fantasma que coloca estrategicamente na cetária. O jogador-fantasma não recebe pontuação de bónus nem coloca trabalhadores.

**AUTOR:** Ricardo Jorge Gomes  
**ILUSTRAÇÃO E DESIGN:** Pedro Soto  
**TEXTOS:** David M Santos-Mendes  
**REVISÃO:** Elisabete Ramos  
**AGRADECIMENTOS:** O autor dedica este jogo aos seus pais, Fernando e Clara Gomes.



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

premio  
**ARCHIMEDE**  
dedicado ad Alex Randolph  
La Grossa-lista



PYTHAGORAS®

Editado e produzido por  
PYTHAGORAS®  
Para dúvidas nas regras ou outras  
questões não hesite em contactar:  
[info@pythagoras.pt](mailto:info@pythagoras.pt)