

# Galenus ガレノス

ルールブック

By HARRY-PEKKA KUUSELA

## ローマの医者ガレノス (GALENUS DOCTOR OF ROME)

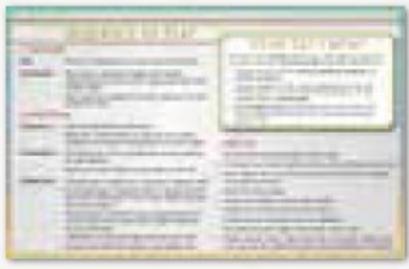
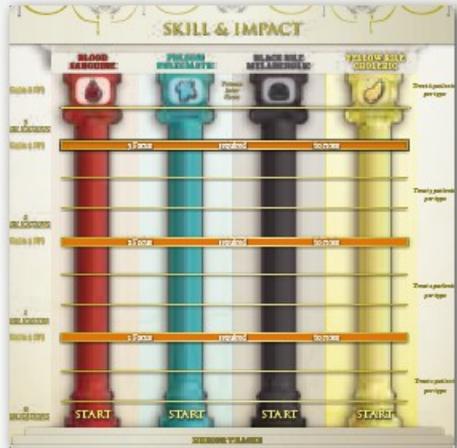
Susan P.Mattern 著「医学の王子：ローマのガレン」（2013）からの抜粋：

ガレンのもっとも影響力のある医学への貢献は解剖学でした。解剖学は積み重ねの科学であり、やみくもに死体を切り刻むだけではその内部構造に意味を見出すことはできません。ガレンの徹底的な説明は彼の前の何世紀もの先人たちの解剖の伝統に基づいています。それらなしでは何も見ることも説明することもできなかったでしょう。ヴェサリウスは10年以上の探索ののち心臓の中隔の穿孔を突き留めましたが、それもガレンの解剖学的手順あったことでした。今日のガレンのもっとも大きな貢献は逆説的ながら臨床診療です。彼の生理学の理論および彼の綿密な解剖学的指示は何世紀もの時を経て私たちにも伝わっています。ガレンは解剖、著述、公開にエネルギーを捧げたものの、医学が患者の治療のためであることを見失いませんでした。彼の逸話として、ある1人の愚かな金持ち以外には、どんな患者にも丁寧に対応したとか、石膏の材料を求めて農場に赴いたとか、女中の声にも耳を傾けたとか、奴隷の少年の命を救うために危険な手術を行ったとかいうものもあります。一方でガレンは自己中心的で傲慢で、奴隷を所有し、女性嫌悪者でもあったようです。善人ではありませんでした。しかし名医でした。彼は現代であれば非常に貧しい発展途上国の医師であれば直面するかもしれない問題に直面し、前世紀に失われたような医学経験とともに一連の致命的な感染症と戦いました。

ガレンは医学に生涯のすべての情熱とエネルギーを捧げました。彼は当時としては長命でしたが、それでも自然の秘密を解き明かすには短すぎる生涯を終えました。

「ガレノス」は1-4人向け、14歳以上向けのゲームです。プレイ時間は60-120分です。

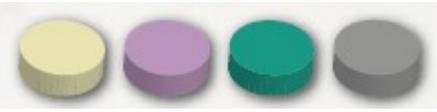
## コンポーネント (COMPONENTS)

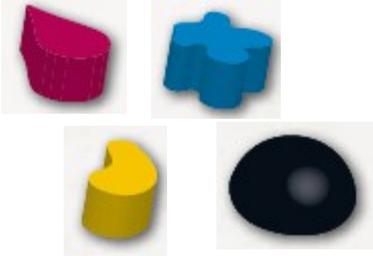
A	1	Rulebook ルールブック	本書
B	4	Player aids プレイヤー補助  ※この翻訳は割愛します。	
C	1	Rome board ローマ盤	
D	8	Villas ヴィラ (両面)	
E	1	Skill board 技能ボード	

F	36	Region cards 地域カード（両面）	
G	3	Region deck cover cards 地域デッキ目隠しカード	
H	10	Journey cards 旅カード	
I	3	Sect doctrine cards 宗派教義カード	
J	28	Herbs 薬草（患者の色ごとに7枚ずつ）	
K	4	Bidding dials 賭けダイヤル （プレイヤー各色に1枚ずつ）	

L	12	Books 書物 (ガレノス6、ヒポクラテス6)	
M	1	First player marker 開始プレイヤーマーカー	
N	1	Round Marker ラウンドマーカー	

## 木製ユニット

O	24	Mediples メディプル (プレイヤー毎に6個)	
P	16	Skill markers 技能マーカー (プレイヤー毎に4個)	
Q	4	Contest markers コンテストマーカー (プレイヤー毎に1個)	
R	4	Impact markers 評判 (IP)マーカー (プレイヤー毎に1個)	
S	4	Philosophy markers 哲学マーカー (プレイヤー毎に1個)	
T	4	Reputation markers 名声マーカー (プレイヤー毎に1個)	

U	4	Health maker 健康マーカー (プレイヤー毎に1個)	
V	1	Galenus pawn ガレノス駒	
X	30	Notable works 注目作	
Y	0	Patients 患者 25-サングイン症患者 (血液の病) 35-ファグマ症患者 (粘液の病) 15-コレリック症患者 (黄疸の病) 25-メランコリック症患者 (黒疸の病)	

## ソロプレイ用

A	5	Dignitary Cards 恩師カード	
B	2	"Perga" cards ペルガカード (両面)	

C	1	"Mon" cards モンカード (両面)	
D	1	Brown Mediple 茶色メディプル	
E	1	Brown contest marker 茶色コンテストマーカー	

## 目的 (GOAL)

ゲームの目的は尊敬を集めて「ガレノスの殿堂」に入ることであり、そのためには任意の1年の終りに他のすべてのプレイヤーよりも4つ多くの「注目作」を所有するか、5年後にもっとも良い評判を得ていることです。患者を治療したり、注目作を出版したり、プロジェクトを完成することで良い評判を得ます (IP; 評判ポイントの獲得)。健康や集中力を消耗したり、患者をないがしろにすることで悪い評判を得ます (IP; 評判ポイントの獲得)。

## キー・コンセプト (KEYCONCEPTS)

ゲームを始めるに際し、ゲームに適用されるいくつかの一般コンセプトを示します。

### ゴールデン・ルール：

本書を含むゲームの「ルール」が、カードなどの「テキスト」と矛盾する場合には「テキスト」が優先されます。

### コンポーネントの制限：

患者、注目作、薬草、書籍については、制限数はありません。それらが尽きた場合には、適当なもので代用してゲームを続けます。

医学界のプリンスと呼ばれたガレノスは医学史における重要人物です。彼の時代に、人々は彼の注目と尊敬を得るために争ったことからこのゲームが生まれました。病める人々の治療に成功する鍵は、純粋な医療技術でしょうか？ 今日ではこれはおおむね「はい」と答えやすい質問ですが、しかしこの冷酷な社会では医師の答えはそれほど確実ではありませんでした。誰しも哲学的な精神と健康な肉体のバランスを取らねばならず、時間は患者に集中することだけでなく名前と富を得るためにも使わねばなりません。

このゲームでは勝利を得るためには多くの道があります。あなたが自分の評判ポイントを最大に得るためのさまざまな方法を模索しているときに、ライバルは単に有名な作品をたくさん発表することだけで歴史に名を残せるかもしれません。どのような作戦を立てるかはあなた次第ですが、ライバルに対抗するタイミングは、良くも悪くも様々な結果をもたらすでしょう。

毎年、あなたの計画と実践が偉大な医学コンテストの試練を受けますが、注意すべきは、時間を費やすことが必ずしも受賞への道ではないということです。不正はより多くの時間を集中するより審査を容易にするかもしれません。あるいは、このゲームでも犯罪や不正を罰する行為は、名声や賞のための行為や勝利への道になるかもしれません。

## セットアップ (SETUP)

### プレイヤーのセットアップ

各プレイヤーは好きな色を選び、以下をコンポーネントから取ります。

A) ヴィラをランダムに1個配ります

- ・プレイヤー全員が、両面のどちらの面でプレイするかを合わせる必要があります。
- ・誰が最初のターンの手番プレイヤーになるかをランダムに決めます。  
そのプレイヤーは開始プレイヤーマーカーを取ります。  
そのプレイヤーから時計回りにターンは進行します。
- ・ヴィラをランダムでなく、反時計回りにプレイヤーに選ばせるというのも可能です。

訳注：ヴィラの「持ち主の名前」がついている面でプレイする場合は、ヴィラにより細部が異なっています。名前のない面でプレイする場合にはヴィラの内容は共通です。

(→P.46 付録：コンポーネントの訳)

B) 自分の色のメディブル6個を取り、ヴィラの居住区に置きます（1個が作業2か月ぶんを示します）。

C) 自分の色の賭けダイヤル1個をヴィラの近くに置きます。

D) 自分の色の評判マーカー1個を取り、評判トラックの開始位置に置きます。

E) 自分の色の技能マーカー4個を取り、4つの技能トラックの開始位置にそれぞれ置きます。

F) 自分の色の哲学マーカー、健康マーカー、名声マーカーを1個ずつ取り、それらをヴィラの属性トラックのそれぞれの開始位置（点が打たれています）に置きます。

訳注：「属性」は哲学・健康・名声の3つの総称です。

G) 自分の色のコンテストマーカー1個を取り、コンテストトラックの開始位置に置きます。

## ローマ盤のセットアップ

H)すべての注目作・患者・書物・宗派教義カード・薬草をローマ盤の隣（=補充）に置きます。

I)サングイン症の患者（赤）4つをアリーナ（競技場エリア）に置きます。

J)地域カードをそれぞれ（Patrician-パトリキ-貴族、Prebeian-プレブス-平民、Peregrini-ペレグリニ-不完全市民）の山に分けてシャッフルして、1番上に地域デッキ目隠しカードを乗せてローマ盤の横に置きます。

- ・それぞれの山の一番下のカードを取り、カードの「夏」の面を表にしたうえでローマ盤の所定の位置に置きます（夏の面は右上に太陽マークがある面です）。
- ・それぞれの地域カードに記された種類と数の患者を補充から取り出し配置します。
- ・同様に、記されている数の剣闘士をアリーナから増減させます。



K) 旅カードをシャッフルしてローマ盤の横に山を裏向きに置きます。

- ・1番上の旅カードをめくり、ローマ盤の所定の位置に置きます。
- ・旅カードに記されている個数の薬草・書物を盤上に配置します（ガレノスの書とヒポクラテスの書に差異はありません）。



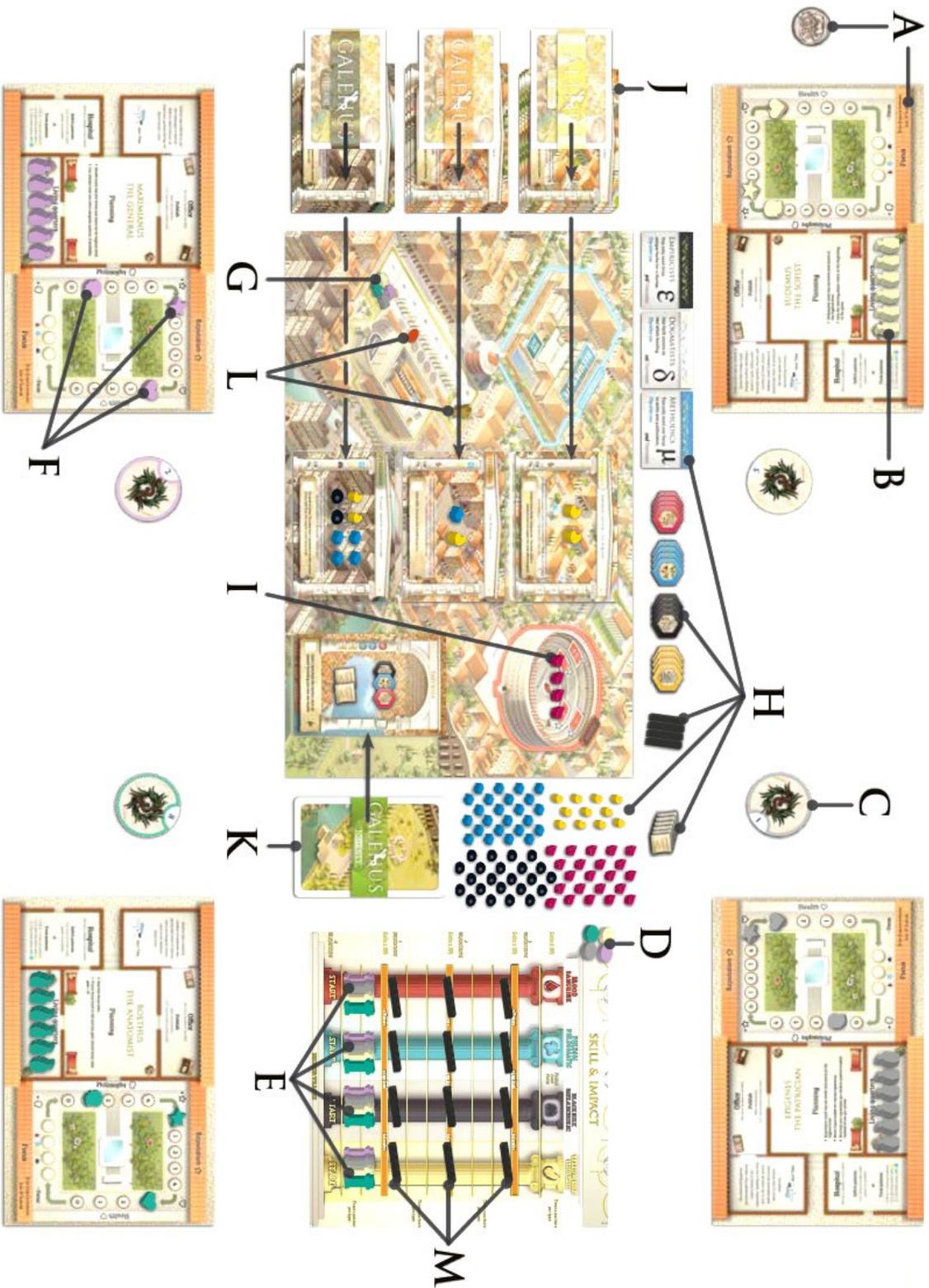
L)ラウンドマーカーをラウンドトラッカーの上に置き、ガレノスをコンテストトラックの一番上に置きます。

## 技能ボードのセットアップ

M)注目作12個を、補充から4つの各列にある3つの出版線にそれぞれ1個ずつ配置します。

## ゲームの進行

ゲームでは1年が勤務フェイズ・コンテストフェイズ・新年フェイズの3つのフェイズに分かれています。各フェイズについてはそれぞれ章を割いて説明します。



## 計画とアクションの空間 (PLANNING AND ACTION SPACES)

本書全体から参照される「計画」と「アクション」のために使用する空間をまとめます。

### 計画空間 (Planning Spaces)

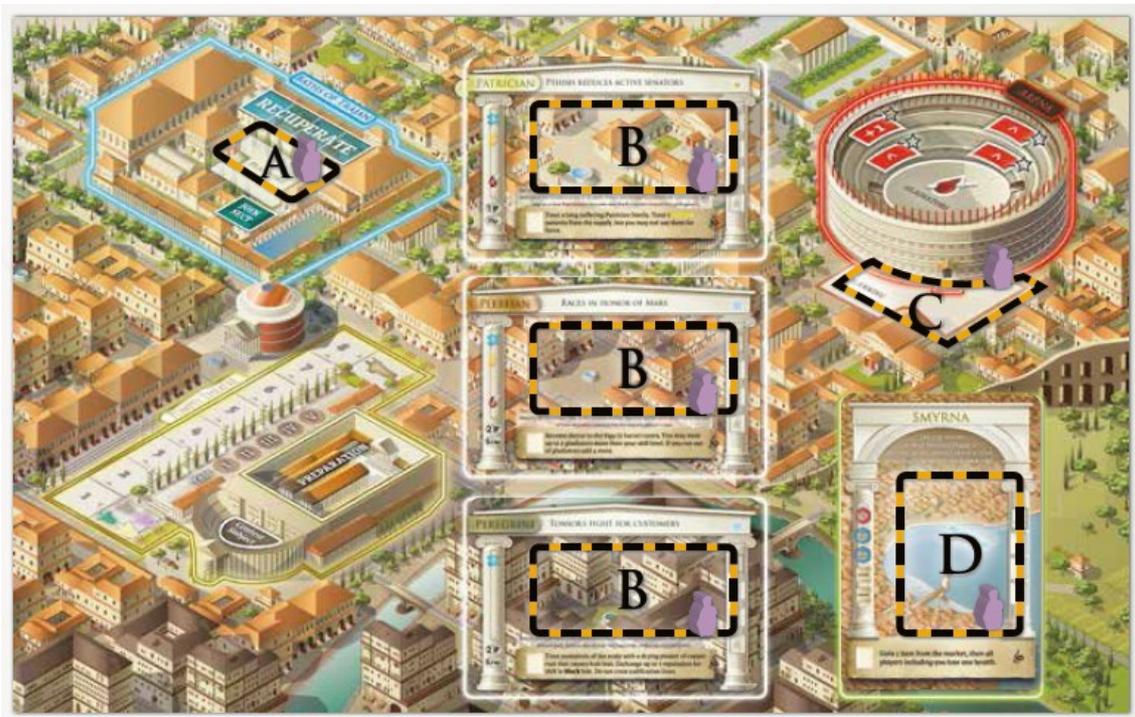
#### ヴィラ

各人のヴィラに1つ計画空間があります。

- ・ヴィラの計画空間には本人のメディブルしか置けません。
- ・計画空間に複数のメディブルが置かれる可能性はあります。



#### ローマ盤



ローマ盤には複数の計画空間があります。それぞれのプレイヤーは、それぞれの計画空間には自分のメディブルを1個だけ置けます。

- A) 公衆浴場
- B) 3つの地域カード：パトリキ・プレブス・ペレグリニの3つの地域には、それぞれの計画空間があります。
- C) アリーナ
- D) 旅カード

## アクション空間 (Action Spaces)

### ヴィラ

各人のヴィラには選べる3つのアクション空間があります。

- A) オフィスで出版 (Publish)
- B) 病院の患者受入 (Solicit)
- C) 病院の患者治療 (Treat)



### ローマ盤

公衆浴場：選べる2つのアクション空間があります。

- A) 回復 (Recuperate)
- B) 宗派への加入 (Join Sect)

地域カード：各地域カードに、選べる2つのアクション空間があります。

- C) 患者の治療 (Treat Patient)
- D) プロジェクトに勤務 (Work on a project)

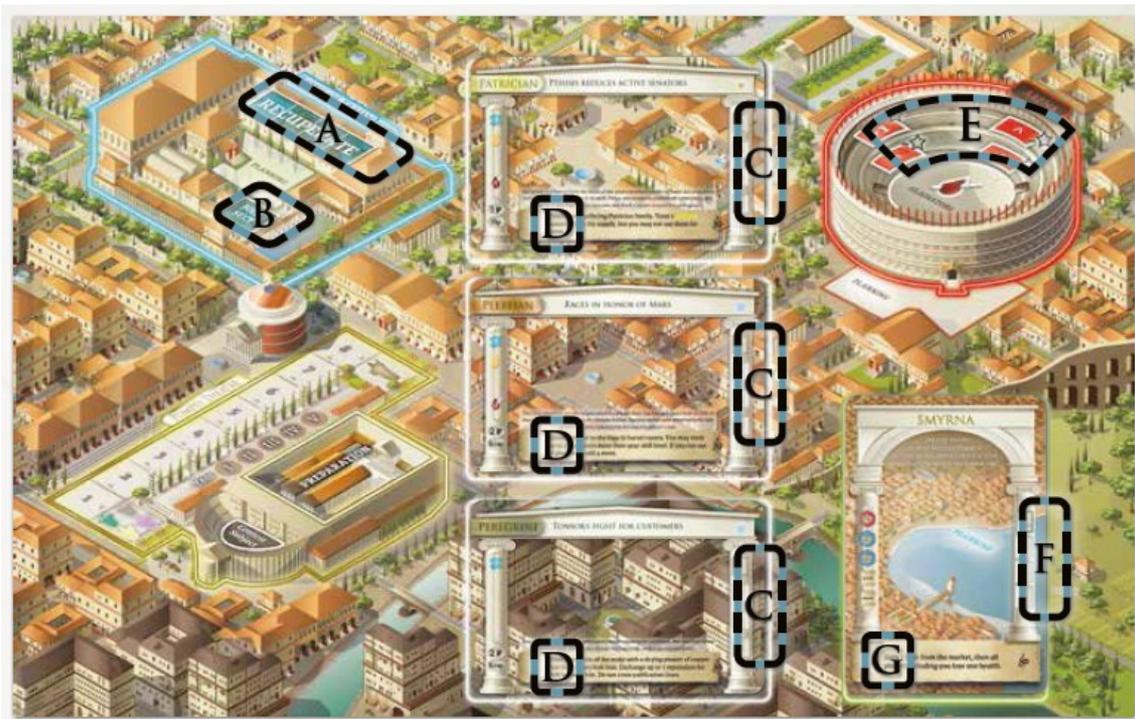
アリーナ：アリーナには1つのアクション空間があります。

E)患者の治療 (Treat Patient)

旅カード：旅カードには選べる2つのアクション空間があります。

F)商店 (Shop)

G)プロジェクトに勤務 (Work on a project)



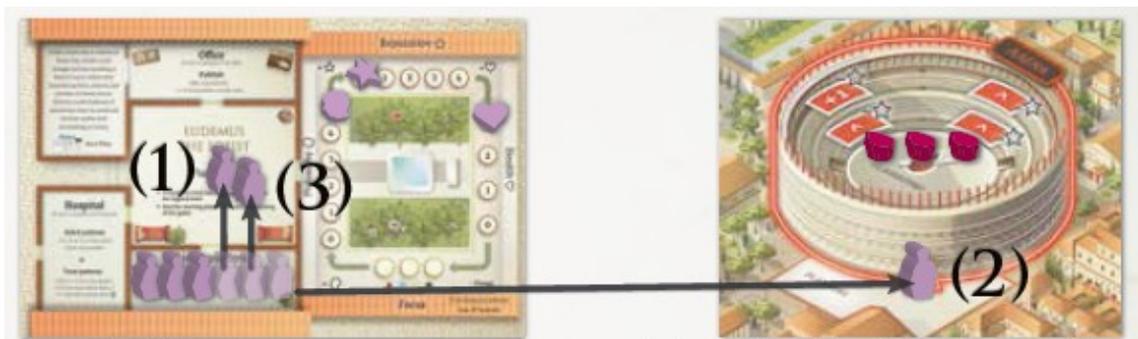
## 勤務フェイズ (WORK PHASE)

このフェイズでは、プレイヤー全員が時計回りに、計画または結果獲得を決めます。あなたはこの時点で「未計画」であったすべてのメディプルを計画空間に配置することで、自分がどのアクションを行うつもりなのかを示します。これでそのメディプルは「計画済」になります。あるいは結果獲得を行うことで、その計画を実行し「計画済」のメディプルを使用することでアクションを開始できます。他のプレイヤーがまだ計画中のときに自分の結果獲得を行うことができます。

### 計画 (Planning)

あなたは次のように計画を行えます：

- ・あなたは未計画のメディプル 1 個を居住区から、あなたのヴィラか、地域カードか旅カードおよび公衆浴場かアリーナにある計画空間に移動させます。これはあなたの計画の一環であって、そこに2か月勤務させることを意味します。
- ・結果獲得までは、ターンごとに1個のメディプルしか置けません。
- ・あなたのヴィラの計画空間1つには複数のメディプルを配置しておけますが、ローマ盤の計画空間には、1か所に1つのメディプルしか配置できません。

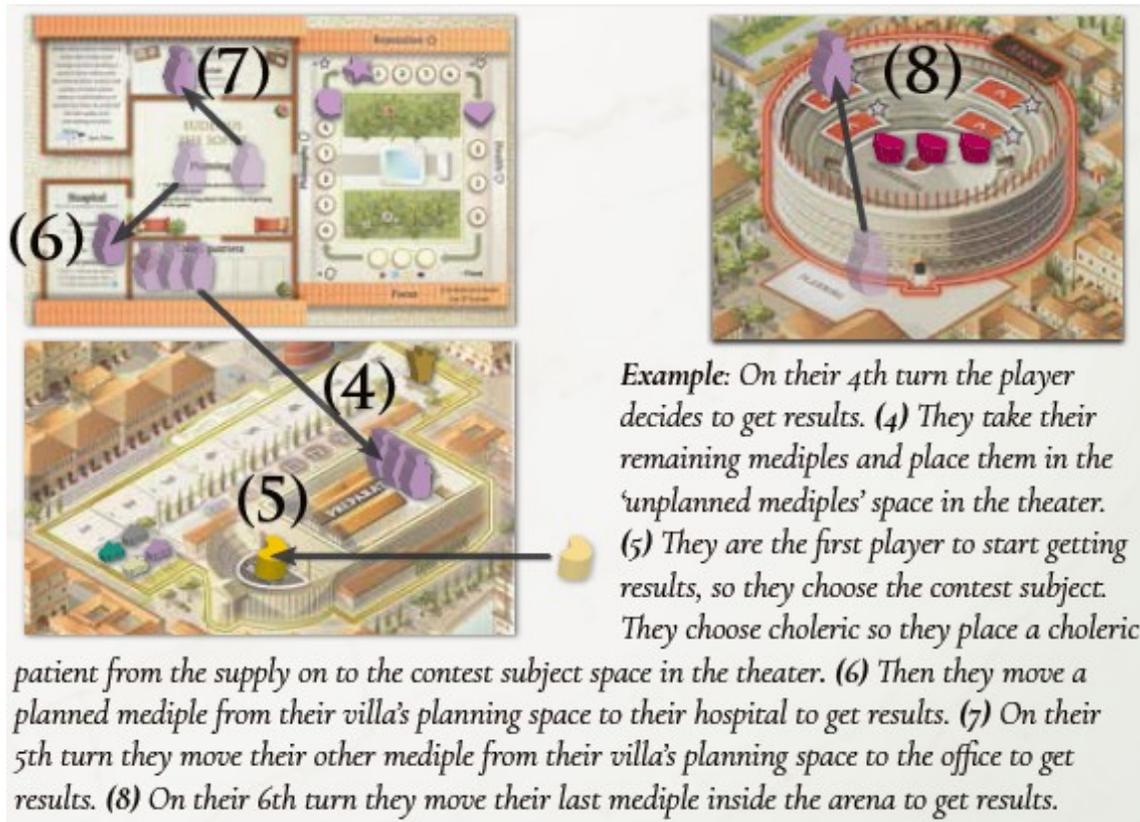


例：第1ターン、あなたはメディプル1個を自分のヴィラに置きました（1）。第2ターンにはメディプル1個をアリーナに置きました（2）。第3ターンには自分のヴィラに別のメディプル1個を置きました。

## 結果獲得 (Getting Results)

プレイヤーは次のように結果獲得を行います：

- ・この年の残りの期間、あなたはもはや「計画」は行えなくなります。
- ・最初のターンに結果獲得を行った場合、居住区にまだ残っている未計画のメディプルを全部劇場の準備空間（医学コンテストまでの準備期間を示す）に移動させます。
- ・あなたが結果獲得を行う最初のプレイヤーの場合は、あなたが「コンテストの題目」を決めます。4種類の患者からひとつを選び、その患者駒をアリーナの題目スポットに置きます。
- ・あなたはそれから自分の「計画済」メディプルの1つを選び、それを実行可能なアクション空間に移動させて、対応したアクションを実行します。
- ・次の自分のターンでも、結果獲得ができる限りそれを繰り返しアクションを行います。結果獲得ができなくなればパスします。これを誰も結果獲得ができなくなるまで繰り返します。
- ・可能であれば、計画空間のすべてのメディプルをアクション空間へと移動させなければなりません。このフェイズ中に戻してやり直すこともできません。



全員がすべてのメディプルを結果獲得までさせれば、コンテスト・フェイズに進みます。

## あなたのヴィラ (Your Villa)

ヴィラは5つの区画で構成されています。

- 1) 居住区 (Living Quarters) : 未計画のメディプルが住む区画です。
- 2) 計画空間 (Planning) : ヴィラの計画を選ぶためここにメディプルを置きます。ヴィラにより異なる名前とルールを持ちます (→P.46 コンポーネントの訳)。
- 3) 病院 (Hospital) : メディプルをここに置くことで、患者の受入か治療を行います。
- 4) オフィス (Office) : 注目作・書物・宗派教義を保管する場所です。メディプルをここに置くことで、あなた自信の注目作を出版できます。
- 5) 庭園 (Garden) : 薬草を保管し、あなたの属性トラックを管理します。属性トラックの内容はヴィラにより異なっているかもしれません。自分のヴィラでアクションを実行する前に、自分のトラックを掌握しておきましょう。



史実：医師は頻繁に患者のもとを訪れましたが、自室は訓練や学習や執筆を行うための場所でもありました。出版は特定のパトロンの命令や崇拜のもと行われましたが、同時にそれは個人としての事例や歴史の記録や、教材とするためのものでもありました。

- A) **集中** (Focus) : あなたは患者を診ることで集中を得ます。あなたの健康が損なわれた結果、集中は失われます。集中トラックが一杯になってさらに集中が得られた場合には、代わりに哲学を得ます。
- B) **哲学** (Philosophy) : 哲学は書物を得ること、集中が溢れた場合に獲得できます。哲学は出版を行うか、コンテストに賭けたときに失われます。哲学トラックが一杯になってさらに哲学が得られた場合には、代わりに名声を得ます。
- C) **名声** (Reputatin) : 名声はコレリク症の患者を診ることで得られます(※1)。名声は患者を自分の家に受け入れたりアリーナに入れることで失われます。名声トラックが一杯になってさらに名声が得られた場合には、代わりに健康を失います(※2)。
- D) **健康** (Health) : あなたは公衆浴場で回復して健康を得られます。あなたはファグマ症の患者を診ることで健康を失います。健康がゼロになり、さらに健康を失った場合には、その代わりに集中を失います。そこで失うべき集中がなかった場合は、代わりに評判を失います。

史実：疫病の患者を診る医者自身にも高い感染リスクがあることはすでに知られていました。金持ちや権力者を治癒すれば医師の名声は上がりました。ガレノス自身は皇帝とその家族を診る典医の1人でした。ローマの政争では、医師を含めた政敵を追いやるための手段として劇薬や毒薬も使用されました。ガレノス自身も、それを避けるため一時期ローマを離れねばならないこともありました。

(※1) これら痛風・黄疸・糖尿病などの食事過剰に由来する病を含むため、より影響力のある上流階級が苦しめられたことを表現しています。

(※2) 古代ローマで名声を得すぎると、毒を盛られる危険を表現しています。

#### [計画]

計画を自宅で行う際には、自分のメディブルを自分のヴィラの計画空間に置きます。

- ・ヴィラの計画空間に置ける自分のメディブルの個数に制限はありません。

#### [結果獲得]

結果獲得を行うと決めた場合は、自分のヴィラのメディブル1個をアクション空間に置きます。



- ・評判（IP）を得るには、治療した患者を病院からゲーム盤の横に戻し、評判マーカーを患者 1 人につき 1 進めます。
- ・集中を得るには、その患者駒を自分の集中トラックの空いた位置に移動します。これでその患者になお集中していることを表現します。
- ・集中トラックがすでに一杯の場合には、すでにトラック上にある古い患者を選んで交換できます。この場合、古い患者は破棄されて戻り、特になんの利益ももたらしません。あるいはそうせず、新しい患者を戻したうえで、哲学を 1 増やすことも可能です。



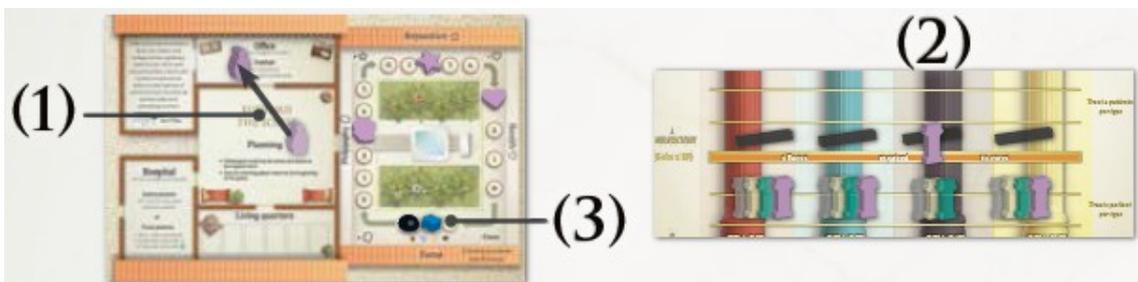
4. コレリック症の患者の治療は人数にかかわらず、名声を 1 上げます。  
ファグマ症の患者の治療は人数にかかわらず、健康を 1 下げます。
5. 患者の治療を行ったターンに、治療した患者の体液に対応する技能ボード体液トラックの技能 1 つを 1 段階上げられます。ただし出版線を超えるようには上げられません。



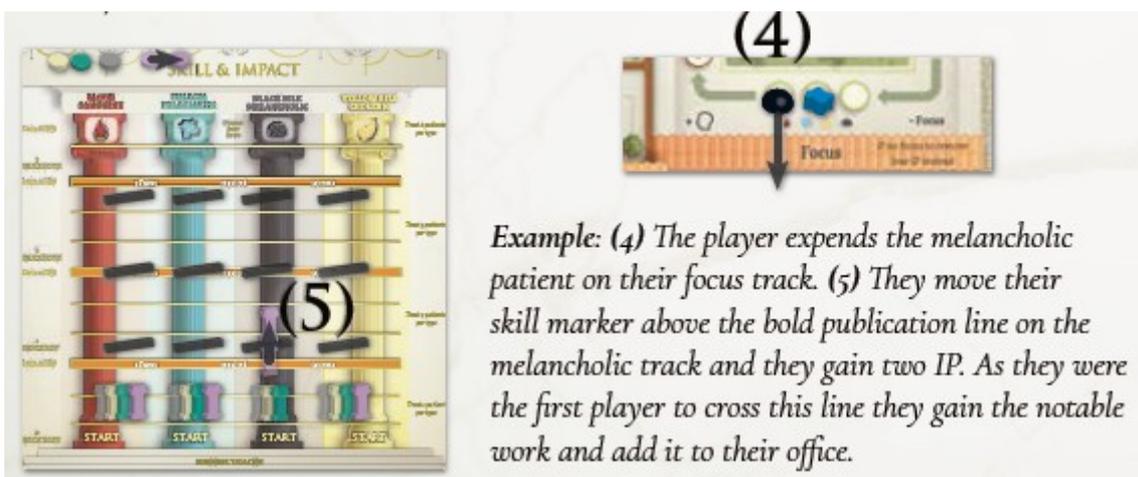
- ・どの技能トラックも、1 番上まで進ませることができるのはプレイヤーのうち 1 人だけです。その時にそのプレイヤーはその体液についての評判 8 ポイントを獲得したことで首席内科医（Primus Inter Pares）の称号を得ます。

[出版] Publish Works

1. メディプル1個をあなたのヴィラの計画空間からオフィスに移動させます。
2. 出版を行ううえでは以下の要件が必要です：
  - ・出版を行う体液に対応する、あなたの技能マーカーが出版線の直下にあること。
  - ・その体液に対しての、そのレベルの出版を行うだけの集中を得ていること（1番下の出版線では集中1，下から2番目の出版線では集中2…が必要です）。
  - ・必要な集中を獲得できない場合でも、あなたが最低1の集中を使用しかつそれが無駄になる場合には、その失った集中ぶんの体液の哲学を消費できます。



3. 前記の要件を満たせた場合には、出版を行えます：
  - ・必要な集中を戻します。同量の哲学を消費します。
  - ・あなたの技能マーカーを出版線より上に移動させます。
  - ・評判ポイント2を獲得します。
    - ・あなたがあるレベルで出版を最初に成功させた場合（=出版線の上はまだ「注目作」が置いてある場合）には、あなたはその「注目作」を取れます。それを、自分のヴィラのオフィスに置きます。



*Example: (4) The player expends the melancholic patient on their focus track. (5) They move their skill marker above the bold publication line on the melancholic track and they gain two IP. As they were the first player to cross this line they gain the notable work and add it to their office.*

## 技能ボード (Skill Board)

技能ボードは4つの体液（血液、痰、黒胆汁、黄胆汁）のそれぞれへの、プレイヤーの技能を示します。患者を治療することで、その技能の**細い線**を1ステップ上げられます。その技能の出版を行うことで**出版線（太い線）**を超えられます。

- ・すべてのプレイヤーは、それぞれの体液に「技能1」を持った状態でゲームを開始します。つまり最初は「治療」アクション1回で、どの種類の患者での1人を治療できます。



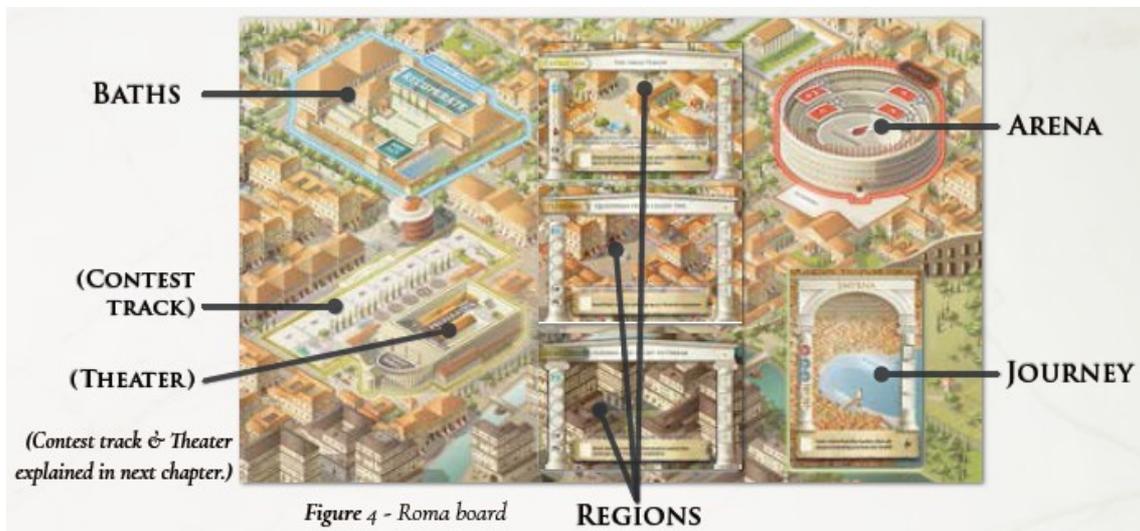
- A) 評判マーカート、評判トラック：各プレイヤーの評判は、評判マーカートを評判ポイントに応じた評判トラックに置くことで表現されます。
- B) 首席内科医（Primus Inter pares）：それぞれの技能トラックの最上位で、最初にここに到達した（つまりIP=評判ポイントの8点を得た）プレイヤー1人のみが到達できます。
- C) 技術レベル表示：それぞれの種類の患者について、プレイヤーが治療アクションの1回で何人を一度に治療できるかを示しています。
- D) 評判ポイント表示：次の出版を行う（=太線を乗り越える）ため、何点の評判ポイントが必要であるかを示しています。
- E) 出版線：技能トラックのこれを乗り越える唯一の方法である、出版を行うポイントです。
- F) 技能マーカートと技能トラック：プレイヤーごとに、その4つの体液のそれぞれについての技能を表現するためのものです。

## ローマ (Roma)

いよいよローマ盤を見ましょう。これがあなたのすべての他のアクションを行う舞台です。

ローマ盤は、公衆浴場、アリーナ、地域、劇場、旅の5つの部分に分けられます。

史実：ローマは帝国の首都で世界最大の都市でしたが、住むには酷く健康に悪い場所でした。居住者平均寿命は20歳未満でした。市内を流れるティベレ河は不潔で、下水のほとんどがそこに流れ込み、死体も浮かんでいたことも。川魚は酸っぱい味がしたとも。医学は人気で、支配階級の知的趣味として研究され、動物を解剖するデモを行う解剖学は一種の娯楽でした。



### [公衆浴場] Baths

計画：公衆浴場で計画を行うには、自分のメディプル1個を計画空間に置きます。

結果獲得：結果獲得により、回復か宗派への加入を行えます。

#### 1. 回復

- ・メディプル1個を回復空間のひとつに配置します。
- ・あなたの健康の値を、健康トラックの最大レベルの数だけ増やします。

#### 2. 宗派への加入

- ・あなたがまだ宗派教義を持っていないなら、あなたは自分のメディプルを宗派 (Join Sect) 空間に置き宗派に加入できます。1年に誰かのメディプル1個しか置けません。
- ・取れる宗派の教義を1個取って、自分のオフィスに置きます。宗派の教義は1回だけ

特殊能力を使用するために使え、使用した際は裏返しにします。宗派の教義は同時に、コンテストの際のタイブレーカー（同点だった場合の勝敗決定材料）として機能します。1位の宗派がもっとも良く、3位の宗派がもっとも悪い修正になります。

- ・ 宗派の教義は変更したり、失ったり、複数を持つことはできません。

史実：「健全な精神は健全な肉体に宿る」は当時の生活規範で、公衆浴場やジムに行くのはガレノスも含めた人々の日々の生活の一部でした。ジムや公衆浴場は、重要な社交の場でもありました。ガレノス自身は医学の特定の宗派に属するのは良しとせず、それらの教義の良いと取りをするのを好みました。

#### [アリーナ] Arena

計画：アリーナで計画を行うには、自分のメディプル1個を入り口の計画空間に置きます。

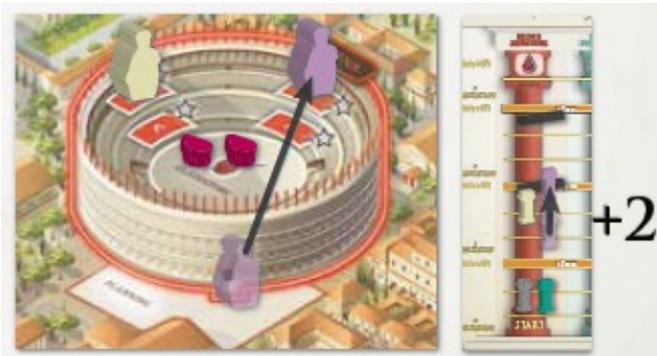
結果獲得：結果獲得を行うと決めたなら、自分の名声1を消費してメディプル1個を中に入れ

結果を獲得します。名声がなかった場合には、メディプルはこの年の結果獲得は行えません。

アリーナに入ったら、そこに居る剣闘士（=サングイン症の患者）たちの治療を行えます。

剣闘士の治療は自分のヴィラの患者と同様に行えますが、以下の点が異なります。

- ・ 列の先頭：あなたがアリーナで最初に結果獲得を行った場合は、あなたは自分の技術レベルよりも1多い剣闘士を治療できます。自分のメディプルをFirst in line空間に移動します。
- ・ 学び：この年にすでに別のプレイヤーが剣闘士を治療したあとであなたが剣闘士を治療し、かつあなたの血の体液の技能がそのプレイヤーよりも低かった場合には、あなたはそこから学ぶことで自分の血の体液の技能を可能ならば2段階伸ばせます。
- ・ 注意：太線を超えるには出版が必要です。
- ・ 治療をする剣闘士が残っていない場合は、治療アクションを行って技能を伸ばすことはできませんが、アリーナに入り名声1を（払えるなら）失わなければなりません。



例：紫が、黄が治療したあと残りの剣闘士を治療しました。黄は、その時点で紫より高い技能を持っていたので、紫は自分の技能を2つ上げることができました。

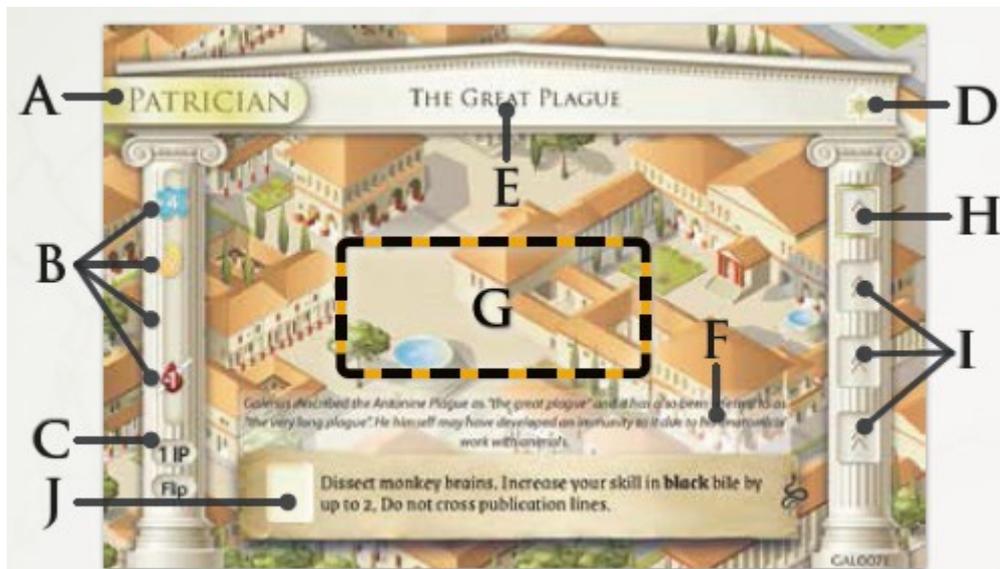
史実：5世紀頭のヒポクラテスの時代も、医師は互いに働きながら教え合い、互いの技能を伸ばしました。

#### [地域] Regions

ローマ盤の3つの地域空間は、古代ローマの3つの社会階級の居住区を表現しています。

- ・パトリキ (Patricians) : 貴族階級の市民
- ・プレブス (Plebeians) : 平民であるローマ市民
- ・ペレグリニ (Peregrini) : 不完全市民。ローマ以外の共同体の市民。ローマの最大多数派。

地域カードは以下の要素で構成されます。



- A) **階級** : カードをローマ盤のどこに置くか、ここの患者の階級は、どの種類の患者が出ると思われるかを示します。
- B) **シード数** : カードが地域 (およびアリーナ) で配置や反転した際、4つの患者の基礎値になります。
- C) **クリアボーナス** : この地域の最後の患者を治療したプレイヤーに与えられる影響ポイント (IP) の数値です。(その地域カードは新年フェイズに、反転か破棄されます)  
注意 : 最後の患者を治療でなくウイルス「受入」に回した場合、ボーナスは得られません。
- D) **季節** : カードには「夏」と「冬」の面があり、最後の患者を治療した際に得られるクリアボーナスの値が異なります。
- E) **事件名** : この地域で発生する事件の名称です。「夏」の面のイベント名は「冬」になった

ときに起こることを示唆しているかもしれません。

- F) **事件テキスト**：事件の解説です。ゲーム上は、特に意味を持ちません。
- G) **計画空間**：この地域であなたが計画を行う際にメディプルを配置する場所であり、治療を待つ患者がいる場所でもあります。
- H) **最初の治療空間**：ここにメディプルを配置したプレイヤーが、その地域での最初に患者の治療を行うプレイヤーになります。
- I) **他の治療空間**：ここにメディプルを配置した続くプレイヤーは、その後から患者の治療を行うことができ、さらに自分より前のプレイヤーから学べるかもしれません。
- J) **プロジェクト**：プレイヤーの1人が、患者の治療を行う代わりに実行できるかもしれないアクションを示します。

計画：地域で計画を行う場合には、自分のメディプルを計画空間に配置します。

結果獲得：結果獲得を行うことに決めたプレイヤーは、自分のメディプルを治療空間あるいはプロジェクトのどちらかに移動させます。プロジェクトはプレイヤー1人のメディプルしか配置できません。治療もプロジェクトも行わなかったメディプルは結果を獲得できません。

#### 1. 患者の治療：

- ・可能であれば自分のメディプルを最初の治療空間に、すでにふさがっていれば2番目以降の治療空間に移動させます。
- ・あなたはヴィラと同様に、患者の治療を行えます。
- ・あなたはアリーナ同様に、自分より前の治療を行ったプレイヤーから「学び」を行えます。
- ・学びによりあなたの技能をアップさせるうえで、地域で前に治療を行ったプレイヤーがどの種類の患者を治療したかは問われませんが、あなたが伸ばす技能はあなたが治療した患者に対応したものである必要があります。
- ・治療すべき患者が残っていなかった場合には、治療アクションを行うことはできません。

史実：ガレノスの時代の医師は、1人の患者に何週間あるいは何か月も毎日通って容態を聞いたりアドバイスを与えたこともありました。ガレノスの偉大な業績のひとつは、彼の著作により彼自身の投薬、治療の順序、症状、診断、などを体系的に確立することで後学の道を開いたことです。



例えば、自分より前の紫プレイヤーが治療を済ませていた場合に、紫プレイヤーがどの患者を治療したかには無関係に、青患者を治療した自分は（青の技能が紫プレイヤーよりその時点で劣るので）自分の青の技能を2つ伸ばせます。

## 2. プロジェクトに従事

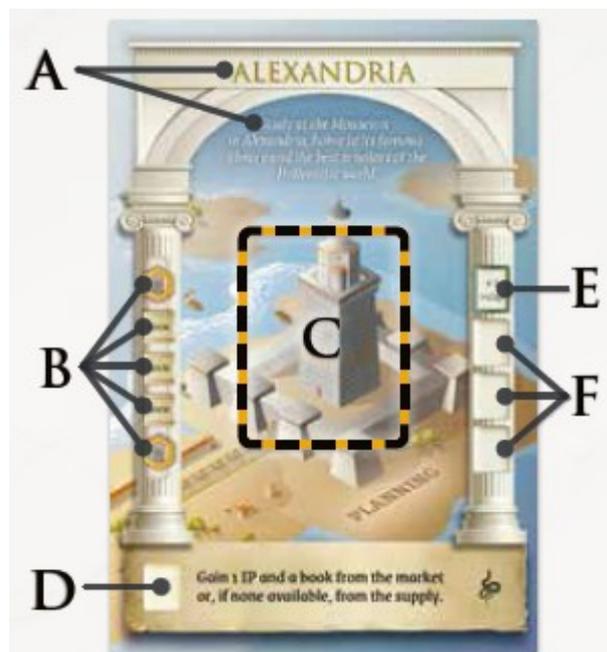
- ・プロジェクトのアクションに書いてある内容を、書いてある通りに正確に実行します。
- ・プロジェクトのアクションの一部として実行された場合には、患者の治療時の「学び」や、患者の受入時の名声の減少はありません。
- ・アクションを書かれた通りに実行するうえで、必要な技能を有していなかったり、該当する患者が存在していなかった場合には、プロジェクトのアクションは実行できません。

例：プロジェクト「メランコリック症の患者3人を治療」は、あなたがメランコリックの技能3以上を持っていなかったり、消費すべき黒薬草を持たなければ、実行できません。

### [旅] Journey

旅カードは、あなたがローマ帝国の統治下の別の都市に行き、薬草や書物を求めたり経験を得ることを表現しています。

- A) **位置**：旅の目的地を示します。その地に関する歴史的蘊蓄もあります。
- B) **シード数**：旅カードが引かれた際に置かれる薬草や書物を示します。
- C) **計画空間/市場**：計画時に、あなたの



メディプル、およびシード数の書物や薬草をここに置きます。

- D) **プロジェクト**：メディプルを1個だけ置けます。それによって、あなたはここで示されたプロジェクトに従事することができます。
- E) **先頭**：メディプルを1個だけ置けます。このプレイヤーは、市場で買い物をする際には、追加の薬草や書物を獲得できるかもしれません。
- F) **残り**：2番目以降のメディプルを置けます。それらのプレイヤーは、市場で買い物をする際には、薬草か書物を1個だけ獲得できます。

**計画**：旅カードの上に計画を行うには、自分のメディプルを計画空間に置きます。

**結果獲得**：結果獲得では、買い物かプロジェクト従事のどちらかを行えます。

#### 1. 買い物：

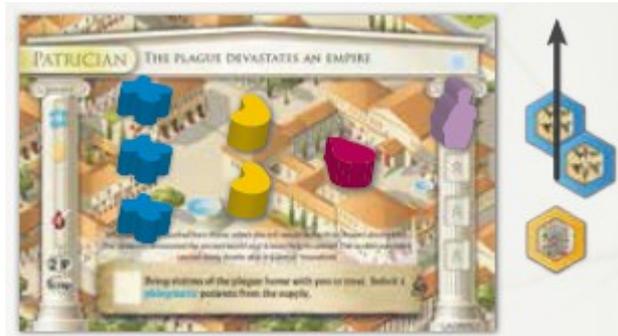
- ・結果獲得の際、自分の計画済のメディプル1個を、まだ空いていればその**先頭**に配置することにより、その市場で提供できる薬草か書物を望む組み合わせで2個獲得して、自分のヴィラに置けます。
- ・2人ゲームの場合には、望む3個を獲得できます。
- ・そうでなければ、自分の計画済のメディプル1個を、**残り**に配置することによって、その市場で提供できる薬草か書物を1個獲得して、自分のヴィラに置けます。

#### 2. プロジェクトに従事：

- ・買い物をする代わりに、プロジェクトがまだ空いている場合、自分の計画済のメディプル1個をそこに配置することにより、プロジェクト空間のアクションを実行できます。

### なぜ薬草や書物を必要とするのか？

薬草は、患者の治療をより効率よく行えます。治療アクションを行う際には、その種類に対応した薬草1個を使うことで、その種類の自分の技術レベルよりも1つ多い患者を治療できます。加えて、最終得点計算時に4種類の薬草を全部所有していた場合には、あなたは**セリアック** (Theriac)を達成できたということで評判ポイント10を獲得できます。



例：紫プレイヤーは、すべての体液に技能 1 を持ち、自分が庭園に保管していた青の薬草 2 と、黄の薬草 1 を使うことにしました。この結果、その結果アクションでファグマ症（青）2 人とコレリック症（黄）1 人を余計に治療できますので、治療アクション 1 回で

この地域のすべての患者（青 3，黄 2，赤 1）を治療できることになります。

書物を使うことで、あなたの哲学は 2 ポイント増加します。これはあなたの勤務フェイズ中のいつでも行うことができ、またコンテスト・フェイズ（後述）の準備中に使用することもできます。哲学が一杯になれば、その溢れたぶんだけ名声を代わりに上げられます。

薬草や書物は、使用したり破棄することで補充に返却されます。

すべてのプレイヤーが、すべてのメディブルに対しての結果獲得を終了したら、コンテスト・フェイズに移行します。

史実：当時の旅は、帝国の道路上を移動する場合ですら危険なものでした。ガレノスは自分が見たもの聞いたものを書き残しており、そこでは道端に強盗の骸骨が警告の為に晒し者にされていたり、宿屋の主人が違いが分からない客に人肉を豚肉と偽って出していたなどの噂話を紹介しています。

## コンテスト・フェイズ (CONTEST PHASE)

このフェイズで、プレイヤー全員が準備と発表を行い、この年のコンテストの題目に沿ったの技能をもっとも示せたかを決めたとうえで、裁定を経て賞を受け取ります。

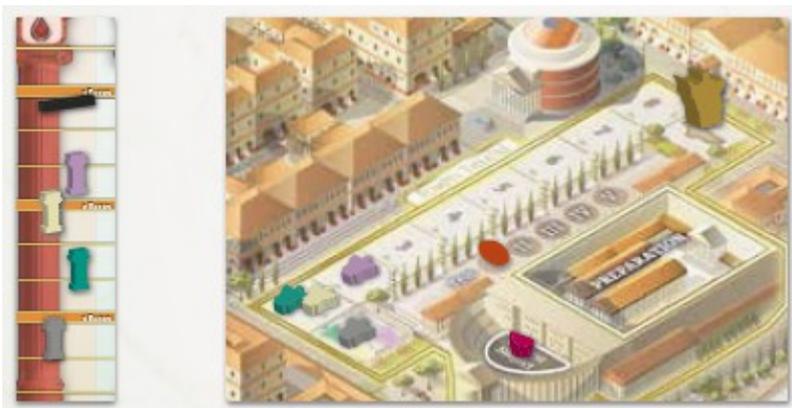
史実：薬学コンテストとデモは、当時の娯楽であり医者が技能を宣伝する場でした。それはローマのパトリキの家や路上や劇場で開催されました。同時に演奏や問題解決や動物解剖のデモが行われることもありました。

### 準備 (Preparation)

1. プレイヤー全員が、プレイ順に1人ずつ、より多くの哲学を得るために書物を使用するかどうかを決めます。
2. プレイヤーの全員が、自分のコンテスト・マーカ―を、シアターの準備空間に置いてあるメディプルがあれば、その数だけ進めます。これはこの年のコンテストに費やすことのできた準備時間を表現しています。
3. プレイヤーの全員が、自分のコンテスト・マーカ―を、今年のコンテストの題目に沿った出版をどれだけ行えたか（すなわち太線をどれだけ超えたか）の数だけ進めます。

訳注：題目は、勤務フェイズに最初に結果獲得を行ったプレイヤーが決めます→P.15

下の例では、今年の題目は赤です（アリーナに赤駒が置かれています）。



例：紫は2回、白と緑は1回、灰は0回の出版を行えたので、コンテスト・トラックの各位の位置をそれぞれ進めます。

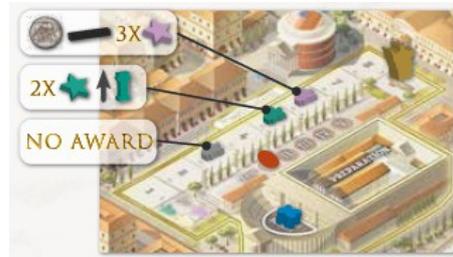
## 発表 (Presentation)

4. プレイヤー全員が、自分の賭けダイアルを使用し、コンテストの題目の哲学と集中の和を上限として「賭け」る値を他プレイヤーに見えないように設定します。結果にかかわらず、賭けに使用した哲学と集中は失われます。
5. 全員が賭けを終えたら、それを一斉に公開して、自分のコンテスト・トラックをそれだけ進めます。さらに賭けに使用したぶんの哲学を減らし、集中を破棄します。

## 審査 (Adjudication)

6. いちばんコンテスト・トラックを進めたのがどのプレイヤーであるかを見ます。複数名が同数トップであれば、宗派教義をタイブレーカーとして比較します。誰も宗派教義を保持していなければ、もっとも多くを「賭け」に費やしたプレイヤーの勝ちです。それも等しければ、ターン実行の早い方のプレイヤーの勝ちです。
7. 以下のように賞を与えます：

- ・ 1位：開始プレイヤーマーカーと、注目作 1 個を取ります。さらに名声 3 を得ます。
- ・ 2位：名声 2 を得ます。1 位プレイヤーのコンテストの題目の技能が自分よりも高かった場合には、その技能を 1 上げます（ただしそれにより太線を超えることはできません）。
- ・ 2 人プレイの場合には、2 位の賞品はありません。
- ・ 3位：名声 1 を得ます。1 位プレイヤーのコンテストの題目の技能が自分よりも高かった場合には、その技能を 1 上げます（ただしそれにより太線を超えることはできません）。
- ・ 3 人プレイの場合には、3 位の賞品はありません。
- ・ コンテストの結果にかかわらず、ガレノスの位置を越えたか同点で、かつ宗派の教義を保持するプレイヤーは、注目作を 1 個得ます。ガレノスを超えることは価値ある実績です。



3 人プレイでの例

すべてのプレイヤーが賞品を獲得したら、新年フェイズに移行します。

## 新年フェイズ (NEW YEAR PHASE)

1年の終わりに、誰かが勝利条件を満たしたかをチェックし、まだであれば翌年の準備をします。  
5回目の新年が終了した場合には、最終得点を計算して勝敗を決めてゲームを終えます。

### 勝利チェック (Victory Check)

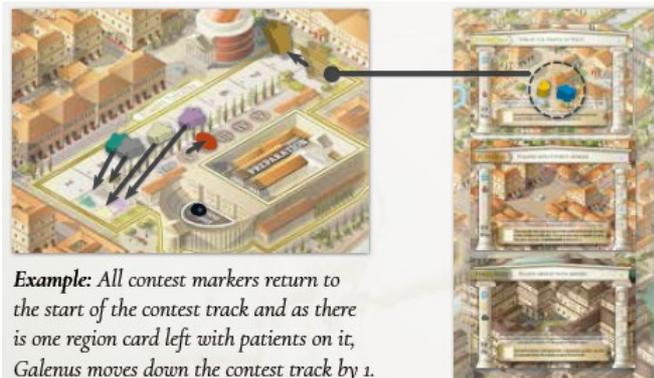
1. プレイヤーの誰かが、他のプレイヤーよりも「注目作」を4個以上多く所有していないかどうかを調べます。それが達成されていた場合、そのプレイヤーは「ガレノスの尊敬」を得て彼の聖域に入ります。ゲームはただちにそのプレイヤーの勝利で終了します。そうでなければ、新年フェイズを続けます。



### ローマ盤の更新 (Refresh Roma Board)

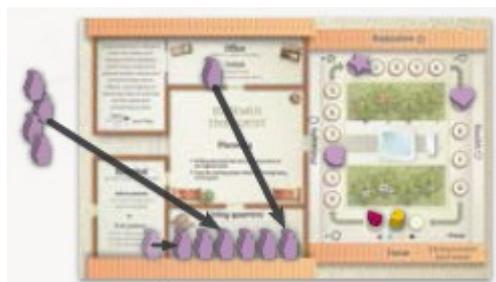
[コンテスト・トラックのリセット]

2. ガレノスを最初の位置に戻し、それから地域に残った「治療をされなかった患者」の数だけ、ガレノスの位置を下げます。  
これは、ガレノスが次のコンテストの準備に使うべき時間を、あなたがたの面倒を見るために使わざるを得なかったのを表現しています。
3. すべてのプレイヤーのコンテスト・マーカーを最初の位置に戻します。
4. ラウンド・マーカーを1進めます。



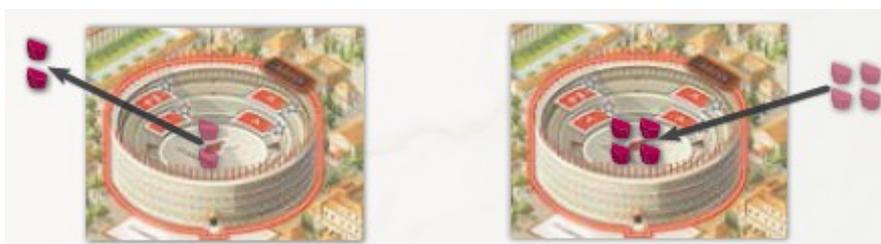
[メディプルの回収]

5. すべてのプレイヤーのすべてのメディプルを、各プレイヤーのヴィラの居住区へと移動させます。



[アリーナのリセット]

6. アリーナに残っていた剣闘士をすべて取り除き（これは怪我によって死亡したことを表現します）、新たに4個の剣闘士を置きます。



[旅カードのリセット]

7. 旅カードを、そこに乗っていたすべての薬草や書物と一緒に破棄して、新しい旅カードを置きます。新しい旅カードに記載されている薬草と書物を新たに置きます。



[地域カードの更新]

8. 患者の乗っていない「夏」の地域カードすべてを「冬」の面に裏返し、カードのシードに記されている種類と数の患者を乗せます。地域カードに剣闘士の増減が記されていれば、それを適用します。

9. 患者の乗っていない「冬」の地域カードすべてを破棄して、同じ階級の別の地域カードを「夏」の面を表にして入れ替えて、カードのシードに記されている種類と数の患者を乗せます。地域カードに剣闘士の増減が記されていれば、それを適用します。

例)



最初の地域カードは患者のいない「夏」の面でした。カードを裏返して「冬」の面にしたうえコレリック症の患者（黄）とファグマ症の患者（青）を1つずつ置き、剣闘士をアリーナから取り除きます。



次の地域カードは、まだ患者が乗っていたカードなので、そのまま次の季節に続きます。



最後の地域カードは、患者のいない「冬」の面のカードだったので、その地域カードは破棄し（右側）山から同じ階級の別の地域カードを「夏」の面を上にして置きました（左側）。そのシード値に従い、コレリック症の患者（黄）2個とファグマ症の患者（青）4個とメランコリック症の患者（黒）2個を置きました。

## 最終得点 (Final Score)

5年目の終りに、誰も他のプレイヤーよりも4個多い「注目作」を得ていなかった場合には、最終得点を計算します。

- ・所持する「注目作」1個につき、プレイヤーに評判ポイント2を加えます。
- ・所有した哲学1つにつき、プレイヤーに評判ポイント1を加えます（使用せず残った書物はポイントになりません）。
- ・すべての種類の薬草を1個以上所有していた場合には、「セリアック」の称号を得て、評判ポイント10を加えます。仮に2個以上ずつ所有していても1回しか得られません。
- ・あなたのヴィラの病院にまだ残っていた患者1人につき、評判ポイントを1減らします。

もっとも多く評判ポイントを得たプレイヤーが「ガレノスに一番近い腹心」になり、ゲームに勝利します。

同点の場合には、次の比較をして順位を決めます。

- ・もっとも多くの「首席内科医」を得ていたプレイヤーが勝利します（→P.21）。
- ・それも等しければ、もっとも多くの出版を行ったプレイヤー（太線を乗り越えた数が多い）プレイヤーが勝利します。
- ・それも等しければ、そのプレイヤー間で勝利を分け合しましょう。

史実：さまざまな薬の材料を集めるのは困難で、医者は旅によりそれを得たり、強力なものを入手するために手を尽くしました。たとえば、特定の日に採取された特別なザリガニや、阿片やシナモンから抽出されたエキスなどもありました。そのうちのもっとも有名な薬が何十もの材料を含む「セリアック」であり、ガレノスはそれを皇帝マルクス・アウレリウスのために毎日処方していました。ガレノスはまた、同じ薬効を持つより簡単で（より安価な）代替品を発明して、処方箋をその場で書く達人でもありました。

## バリエント (VARIANTS) -ガレノスの同僚

ガレノスにはローマで彼と一緒に働いていた同僚の上級医師もいました。このバリエントでは、プレイヤーは互いに争うだけでなく、ラウンドごとにアクション1つを実行しようとする、ガレノスの同僚とも争います。このバリエントはプレイヤー2～3人のときにゲームに要素を追加し、少しだけ難しくするために使用します。

### 追加コンポーネント (Extra Components)

バリエントでは、次のコンポーネントを追加で使用します (→P.5)。

- 2 恩師カード
- 1 茶色のメディブル
- 1 茶色のコンテスト・マーカー

### セットアップ (SetUp)

通常のセットアップに、以下の変更を加えます。

- A. 恩師カード「医師サチュロス」と「医師ペロプス」を加えます。プレイヤーの1人が2枚を裏向きに置き、1枚を中を見ないで選びます。それからそれを全員に見えるよう表にします。
  - ・選ばなかったほうはゲームから除外します。
- B. 茶色のメディブルをローマ盤の一番上の地域に置きます。
- C. 茶色のコンテスト・マーカーを通常のコンテスト・マーカー同様、コンテスト・トラックの開始位置に置きます。

### ゲームの進行 (Sequence of Play)

このバリエントでの勝利条件は、通常ゲームと同じです。

ゲームの進行も基本は同じですが、勤務フェイズ・コンテストフェイズ・新年フェイズには、以下の修正が追加されます。

## 勤務フェイズ (Work Phase)

### [同僚]

恩師カードが、ゲームでプレイヤーと競合する同僚を示します。

- ・ 恩師カードが、同僚カードとして参照されます。
- ・ 茶色のメディプルが、同僚のメディプルとして扱われます。
- ・ 茶色のコンテスト・マーカーが、同僚のコンテスト・マーカーになります。

同僚は、各ラウンドに1回ずつアクションを試みます。

- ・ アクションを実行できなかった場合、次のラウンドまで何もしません。
- ・ アクションの内容は1人プレイ用ルールの同僚カードに記載されています (→P.43)。

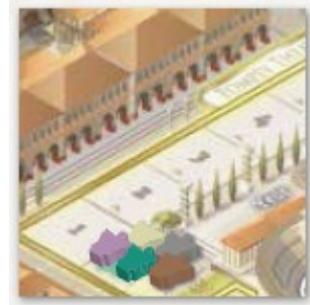
### [ターン実行順]

勤務フェイズのプレイヤーのターンは、第1プレイヤートークンを持っているプレイヤーから時計回りに通常の実行順序で行います。ただし同僚も自分のアクションを同様に1回行います。コンテスト・トラックの同僚のコンテスト・マーカーの位置が、同僚がそのアクションを行う基準です。

同僚がコンテスト・トラックのトップに居る場合には、同僚が最初にアクションを行います。そうでない場合は、同僚よりも上位に居るプレイヤーが全員が自分のアクションを行い、結果獲得を行ってから同僚のアクションを行います。

- ・ コンテスト・トラックの位置が同じだった場合には、プレイヤーが宗派・カードを持っていない限りは同僚の勝ちです。

例：プレイヤー全員と同僚が全員同じ位置におり誰も宗派・カードを持っていないので、同僚が1番最初にアクションを実行します。



史実：ガレノスにはローマで働いていた同僚にギリシャ人の医者アンティパテルが居ました。ガレノスはアンティパテルが病死した際の詳細な病状と前兆について記録を残しています。

例：同僚と緑プレイヤーが、他のプレイヤーよりも上の同位置に居ます。緑プレイヤーは宗派・カードを持っていました。緑プレイヤーが結果獲得を行うかどうか決めてから他のプレイヤーは自分のターンを実行します。その後、同僚がアクションを行ってからプレイヤーが通常のプレイヤー順に続けます。



例：同僚が一番最後でした。全員通常通りに自分のターンを行って、ベージュのプレイヤー以外は結果獲得の開始までを進めました。それからベージュのプレイヤーも、自分のターンに結果獲得を開始したので、それが終了したら同僚がアクションを行います。

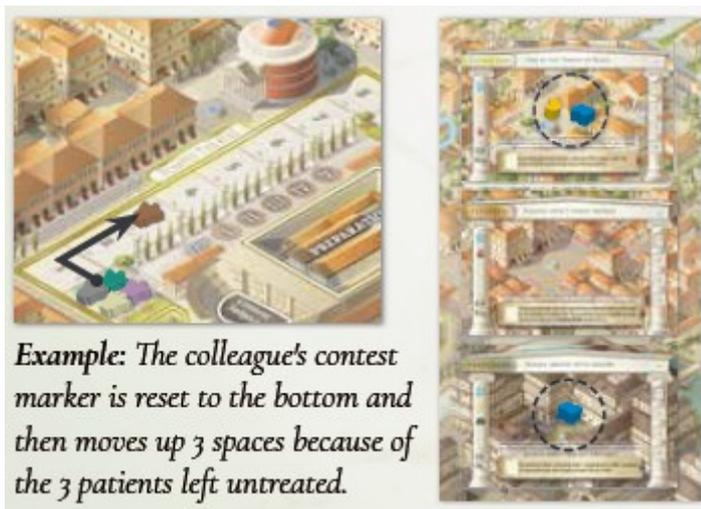


## コンテスト・フェイズ (Contest Phase)

コンテスト・フェイズの開始時に、プレイヤー全員と同僚のコンテスト・マーカーをリセットしてコンテスト・トラックの開始位置に戻します。

さらにコンテスト・トラックの同僚のコンテスト・マーカーを、まだ地域カードに残っていた患者の数だけ上げます。

例：患者の3人が地域に残っていたので同僚のコンテスト・マーカーを3つ上げます。



同僚に対して「審査」は行わず、審査の際の順位を見る際には同僚は順位には数えず、賞品も受け取りません。

史実：恩師カードは同僚のアクションの際には参照されますが、これらは歴史的には同僚を教えてはいません。たとえば建築家ニコンはガレノスの父です。

## 新年フェイズ (New Year Phase)

コンテスト・トラック上のプレイヤーや同僚のコンテスト・マーカーをリセットしません。

同僚アクションが「医師ペロプス」の恩師カードのものであった場合：

- ・同僚のメディプルを、常に地域カードの一番上（パトリキ）に移動させます。

同僚アクションが「医師サチュロス」の恩師カードのものであった場合：

- ・同僚のメディプルを、ひとつ下の地域カードに移動させます。

（パトリキ→プレブス→ペレグリニ→パトリキ…のように巡回します）

## 1人プレイ用ルール (SOLO MODE)

ローマで有名になる前に、ガレノスは名前を売るために故郷のペルガモンで働きました。この1人用バリエーションでは、あなたは若きガレノスとしてプレイし、地元の偉いさんの好感を得て教師たちに感銘を与えようと試みます。目的を達成してローマに行けるでしょうか？

### 追加コンポーネント (Extra Components)

1人プレイでは、次のコンポーネントを追加で使います (→P.5)。

- 5 恩師カード
- 2 「ペルガ」カード (両面カード)
- 2 「モン」カード (両面カード)
- 1 茶色のメディブル
- 1 茶色のコンテスト・マーカー

### セットアップ (Setup)

通常の4人ゲームのセットアップに、以下の変更を加えます。

- A. あなたのプレイヤー色は「ベージュ」であり、特に別記のない限り、その色のセットアップだけを行います。
- B. ペルガ・カード1枚とモン・カード1枚を無作為に選び、それらをゲーム盤近くに置きます。この組み合わせで「ゲームの4つの目的」を表現します。
  - ・ 使用しないペルガ・カードとモン・カードはしまいます。
- C. プレイする難易度の設定に従い、恩師カードの1枚を取り除きます (→P.45)。
  - ・ 残り4枚の恩師カードをシャッフルして、技能トラックのそれぞれに配します。
- D. 地域カード全部を1つにまとめてシャッフルして、4枚の地域カードを地域の欄に並べます (カードの社会階層は無視します)。1枚はローマ盤の外に並べます。
  - ・ 通常同様、カードのシード値に等しい患者を置き、剣闘士を増減します。
- E. ガレノス駒を、コンテスト・トラックの最初 (1番下) に置きます。これがあなたのコンテスト・マーカーになります。

F.灰・緑・紫・茶のコンテスト・マーカーを、ランダムにコンテスト・トラック2～5番目に置きます。

G.灰・緑・紫・茶のメディプル1個ずつを、コンテスト・トラックの順位に従い地域カードに1個ずつ置きます。

- ・たとえばコンテスト・トラックの一番上が緑なら1番上の地域カードに緑のメディプルを置きます。

- ・あなたの色でないメディプルは、以後「恩師メディプル」と称します。

H.技能トラックに、緑の技能マーカーを置きます。

## 勝利条件 (How to Win)

あなたは引いたペルガ・カードとモン・カードの4つの条件を5年目の終りに満たせていればゲームに勝利します。難易度を変更することが可能です(→P.45)。

ゲームは、以下の変更点を除いては、通常の4人ゲームと同様に行います。

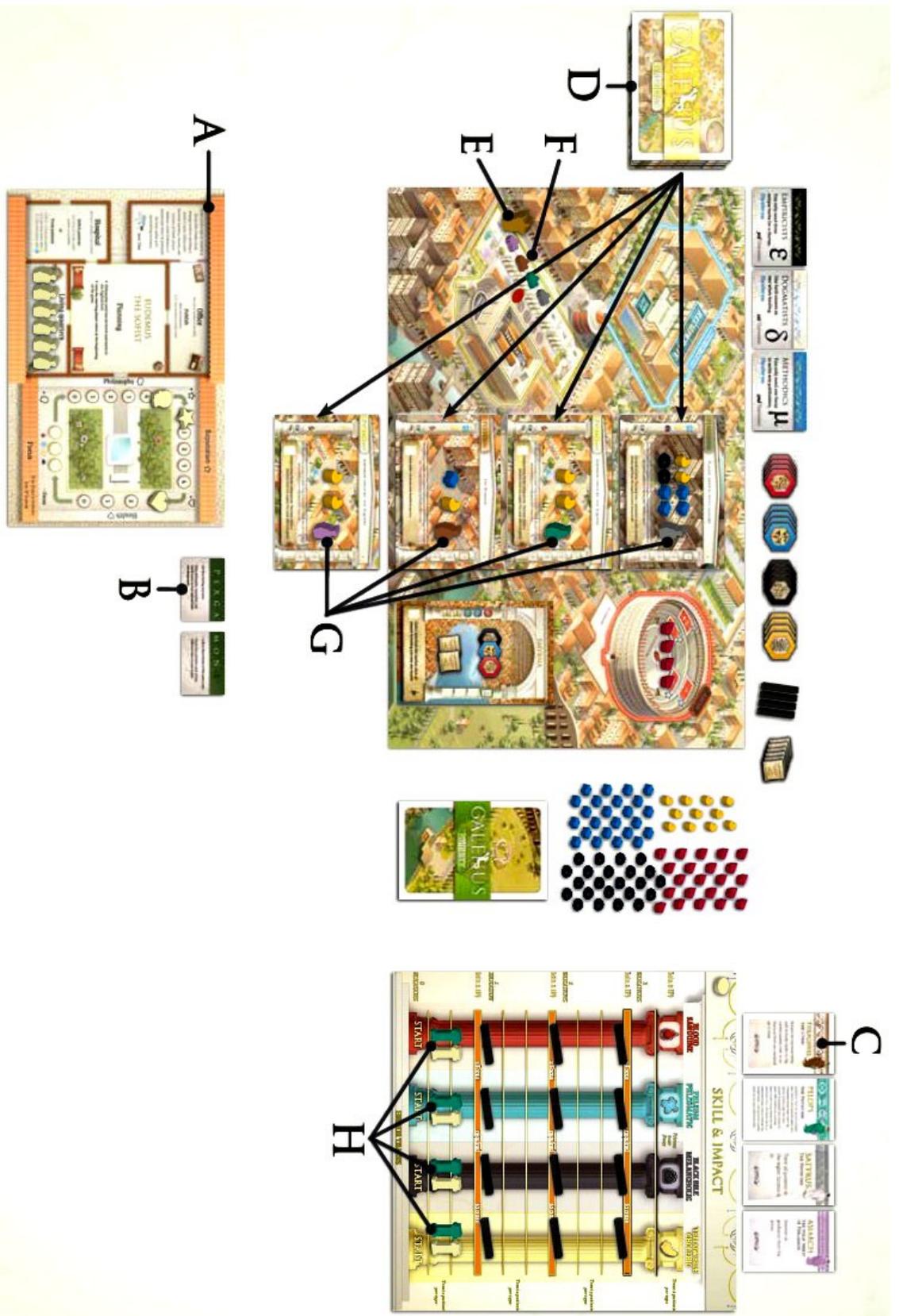
## 勤務フェイズ (Work Phase)

勤務フェイズでは「計画」を行いません。

あなたのターンには自分の居住区からメディプルを取り、それを直接実行したいアクションに置きます。

恩師カードにはカードに記されている特殊アクションがあります(カードの色はメディプルの色に対応しています)。これらのアクションは、コンテスト・トラックの並び順に従い各色のメディプルが実行します。

勤務フェイズの開始時に、コンテスト・トラックの恩師が一番高い(すなわち1番上の)色のメディプルのアクションを実行し、それから2番目のアクション…順に実行します。あなたのコンテスト・マーカー(ガレノス)の番が来たらあなたのすべてのアクションを実行できます。コンテスト・トラックの順位が等しかった場合には、宗派・カードを持つプレイヤーが先にアクションを実行できます。



学び：

- ・あなたはアリーナで他プレイヤーから「学び」を行うことはできません。
- ・あなたが患者を治療した際に、その地域の恩師メディプルがその体液カードに一致している場合には、技能を2伸ばせます。カードが取り除かれている場合には学びはありません。



例：灰色の維新メディプルがあなたのメディプルと同じ地域にあり、灰色の恩師カード (Satyrus) はファグマ症 (青) の技能トラック上に置かれています。あなたがファグマ症の治療を行えた場合、技能は2伸びます。

公衆浴場：

- ・あなたはゲーム中に複数の宗派教義を獲得できます。タイプレーカーで使用できるのは、もっとも数字の大きい宗派教義です。

劇場：

- ・「コンテストの題目」空間にメディプルを置くことで、あなたは恩師トラックの2つの恩師マーカーの位置を入れ替えることができます。

目標達成：

- ・目標を達成した時点で、あなたは技術トラックの上の恩師カード1枚を選んで取り除いて、それを「達成した目標」を示すためにその上に置きます。
- ・同時にそれに関連するピースをゲームから取り除かれます。
  - ・その恩師は、もはやアクションを行わず、あなたはそこから学ぶこともできません。

## コンテスト・フェイズ (Contest Phase)

コンテスト・フェイズは以下の点を除き、通常の4人ゲームと同様に行います。

- ・コンテスト・フェイズを開始する時に、ガレノスの位置はコンテスト・トラックの一番下へリセットされます。
- ・コンテストに題目はありません。代わりに、あなたは未計画のメディブルの個数とあなたが賭けることにした哲学の数だけ順位を上げられます（賭けは行いません）。
- ・賞品を受け取る時に限り、あなたがコンテストのどの位置にいるかが関係します。

## 新年フェイズ (New Year Phase)

新年フェイズは以下の点を除き、通常の4人ゲームと同様に行います。

- ・恩師コンテストのマーカーはリセットされません。
- ・ガレノスはリセットされません。
- ・恩師コンテストのマーカーがコンテスト・トラックで異なる順番になった場合には、現在の地域の恩師メディブルの並び順に合わせて直します。

## 恩師 (The Dignities)

### 医師サチュロス (Satyrus the Physician ; 灰色)

ガレノスの教師の1人です。

- ・サチュロスは、居る地域の患者全員を治療します。

### **医師ペロプス (Pelops the Physician ; 緑色)**

ガレノスの教師の1人であり、クイントゥスの生徒の1人です。

- ・ペロプスは地域の1番上から4種類すべての患者を治そうとします。4種類すべての患者を治療するまで、下の地域のカードに降りて治療を続けます。
  - ・各地域では、ペロプスは技能レベルで治療できるだけの患者を治療します。
- ・ペロプスがすべての種類の治療に成功したら、その技能マーカーすべてを次の出版を行える線の下まで移動させます。
  - ・すでに出版を行える線の下にあった技能は、出版を行える線の上に移動させます。
  - ・あなたが出版で乗り越えた線の上に注目作があった場合、次の出版線に注目作を加えます。

### **ペルガモン大祭司アシアルク (Asiarch the High priest of Pergamon ; 紫色)**

ペルガモンの剣闘士の治療をガレノスに一任した人物です。

- ・アリーナの剣闘士すべてを取り除きます。

### **皮肉屋テアゲネス (Theagenes the Cynic ; 茶色)**

ガレノスが回想録で「理想的な患者」と評した人物です。

- ・現在の旅カードの薬草か書物を上から3つ破棄します。3つ以下なら全部破棄します。

### **建築家ニコン (Nicon the Architect ; 茶色)**

ガレノスの教育を監督した、ガレノスの父です。

- ・ニコンの居る地域カードから、あなたの選んだ患者1人を治療し、あなたは対応する体液のトラックの技能を、出版線を超えない範囲で1上げられます。

## 難易度 (Difficulty Levels)

容易 Easy	茶色の恩師カードに「建築家ニコン」を使用します。
通常 Normal	茶色の恩師カードに「皮肉屋テアゲネス」を使用します（以下の、すべての難易度でそうします）。
少し難しい Intermediate	「ペルガ」カードを「モン」カードの「上」に置きます。4つの目標を達成した場合に、好きな恩師カードを自分が選んで取り除くのではなく、目標の上からの順番に対応する恩師を取り除きます（たとえばペルガ2番の目標を達成できた場合には、上から2番目の地域の恩師を取り除きます）。
難しい Hard	「少し難しい」に加え、5年目の終りに評判ポイント40点と、6つの出版を達成していなければなりません。
とても難しい Extreme	「難しい」に加え、5年目の終りに評判ポイント45点が必要であり、セットアップ時の恩師はコンテスト・トラックの初期位置を1つ上に置きます。
伝説の難しさ Legendary	「難しい」に加え、5年目の終りに評判ポイント50点が必要であり、セットアップ時の恩師はコンテスト・トラックの初期位置を2つ上に置きます。

## 謝辞と原典 (ACKNOWLEDGEMENT AND SOURCE)

和文省略

## 注釈 (ENDNOTES)

和文省略

## クレジット

和文省略

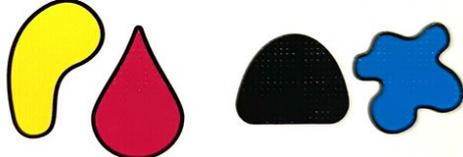
## 付録：コンポーネントの訳

ゲームを進めるうえで必要と思われるコンポーネントのテキストを訳します。

### ヴィラ（すべてのヴィラでの共通部分）

Sect Tiles 宗派	宗派の3種類を示します（内容は共通です）。 ※ヴィラの持ち主の解説が記載されていますが、訳は省略します。
Hospital 病院	病院に置けるメディプルの数に制限はありません。 患者受入か、患者治療を行えます。
Solicit 患者受入	・名声（☆）1を失います。失う名声がなければ、患者を受入できません。
Treat 患者治療	・患者1人につき、名声（☆）1か集中+1を得ます。 ・コレリック症の患者（黄）の治療で名声（☆）1を得ます。 ・ファグマ症の患者（青）の治療で健康（♡）1を失います。
Office オフィス	オフィスに置けるメディプルの数に制限はありません。 出版を行えます。
Publish 出版	・条件を満たす必要があります ・出版により、評判（IP）2を得て、注目作1個を得ます
Planning 計画空間	自分の計画アクションを行うために自分のメディプルを配置する空間です。 （表面）ヴィラの持ち主の名前と、それによる修正を記します。 →「ヴィラ（持ち主により計画アクションが異なる部分）」
Living Quarter 居住区	未計画のメディプルを置いておくための場所です。
Garden 庭園	薬草を保管し、自分の名声（☆）・健康（♡）・哲学（顔）の3つの属性をマーカーで管理し、また集中を患者により管理します。 集中が失われるときに患者がいない場合、評判（IP）1が失われます。

## ヴィラ（持ち主により計画アクションが異なる部分）

Boethus the Anatomist 解剖学者ボエトゥス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集中スロットが4つあります。</li> <li>・集中スロットが4つあり、かつ集中が溢れた場合には通常通り評判（IP）1ポイントを得ます。</li> </ul>
Epigenes the patrician 貴族エピゲネス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・名声トラックが6段階あり、1番高いレベルから開始します。</li> <li>・名声が溢れても健康を失いません。</li> <li>・コレリック症の患者（黄）を治療した際は「アクション1回で名声1」ではなく「患者1人につき名声1」を得ます。</li> </ul>
Eudemus the Sofist ソフィストのエウデムス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・哲学トラックが6段階あり、1番高いレベルから開始します。</li> <li>・ゲームの開始時に「開始プレイヤーマーカー」を持った状態で始めます。</li> </ul>
Flavius the Lemnian レムニア人フラウィウス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・旅で買い物をする際には、「先頭」プレイヤーでなくても先頭プレイヤー同様に、複数の薬草や書物を得られます。</li> </ul>
Martianus the Eristratean エリストラテア人のマルティアヌス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・名声4で開始します。</li> <li>・公衆浴場で治療を行った際に、評判（IP）1を得ます。</li> <li>・公衆浴場の宗派加入（Join Sect）空間に、すでに誰かがその年のメディブルを置いていても、自分のメディブルを置けます。</li> </ul>
Maximianus the General マクシミアヌス将軍	<ul style="list-style-type: none"> <li>・健康トラックが5段階あり、1番高いレベルから開始します。</li> <li>・常にサングイン症（赤）の患者を、1人多く治療できます。</li> </ul>
Scribonia スクリボニア	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セットアップ時に次の患者駒をヴィラの計画空間に置きます。</li> <li>・地域で治療を行う際に、地域に対応するこれらの駒の1個を、その地域カード上に置いてあったかのように治療できます。</li> </ul> <div style="text-align: center;"> <p>PATRICIAN</p>  <p>PEREGRINI</p>  <p>PLEBIAN</p> </div>
Teuthras the Archiatros アーキアトロスのテウトラス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・健康トラックが6段階あり、1番高いレベルから開始します。</li> <li>・健康が1番高いレベルに到達する都度、評判（IP）1を得ます。</li> <li>・治療で薬草を1個使用する都度、評判（IP）1を得ます。</li> </ul>

## 地域-パトリキ (PATRICIAN)

1	Diabetes Affects the Senate (夏)	長く病で苦しんでいるパトリキの家族を治療します。3人のコレリック症の患者(黄)を補充から補充して治療できますが、集中を使うことができません。
	Galenus Puts on a Show (冬)	ガレノスと議論し、学びます。哲学を最大値まで上げます。
2	Shipment of Exotic Animals (夏)	象の肝臓を解剖します。黄色の胆汁技能を2まで上げます。出版線は超えられません。
	Lectures on Human Anatomy (冬)	アメンホテプの寺院から医学知識を学びます。あなたのすべての集中の空きを、補充から任意の患者で埋めます。
3	"Diseases are Natural" (夏)	毎日の医療討論に参加します。あなたのコンテスト・マーカーを1上げます。
	Fire at the Temple of Peace (冬)	図書館を火災から救います。もっとも多くの注目作を持つプレイヤー1人を選び、そのプレイヤーは注目作を1つ失います。
4	"Characteristics of the Pulse" (夏)	毎日の医療討論に参加します。あなたのコンテスト・マーカーを1上げます。
	New Consuls are Sworn In (冬)	白内障を針で治療します。3人までのコレリック症の患者(黄)を補充から補充して治療できますが、集中を使うことができません。
5	Ave Commodus Imperator (夏)	宴会参加者を治療します。3までの名声をIPに交換できます。
	Bellum Desertorum (冬)	ヴィクトリアを称える共演に参加します。3までの健康をIPに交換できます。
6	All Are Tired and Yellow Eyed (夏)	首相の家族を治療します。3人までのファグマ症の患者(青)を補充から補充して治療できます。
	The Plague Kills High and Low (冬)	帝国の医療倉庫を訪問します。あなたの技術レベルまでのコレリック症の患者(黄)を補充から補充して治療できます。
7	The Great Plague (夏)	猿の脳を解剖します。黒色の胆汁技能を2まで上げます。出版線は超えられません。
	The Plague Devastates an	疫病の犠牲者を治療のため自宅に運びます。3人のファグマ症の患者(青)を補充から補充してあなたの受付に置きます。

	Empire (冬)	
8	Jaundice Overwhelms Rome (夏)	あるパトリキの自宅ダイエツトに立ち会って彼のヴィラに滞在します。3までの健康を哲学と交換します。
	Open Air for Pthisis Patients (冬)	肺結核の患者の患者の治療により「逆張り」という尊称を得ます。名声を3まで得ます。
9	A Symposium on Hippocrates (夏)	有名なソフィストが故郷で行うイベントへと旅します。3までの健康を同数の哲学に交換できます。
	Stoicism Spreads in the Empire (冬)	殺害計画から逃れるため Campania の私有地にいるガレノスに書物を与えます。書物1で1IP、書物2で3IP、書物3で5IP、書物4で10IPと交換できます。
10	Insurrection of Avidius Cassius (夏)	パトリキの家庭教師から巡回哲学を学びます。哲学を3まで得ます。
	Wild Dogs with Hydrophobia (冬)	疫病で戻ってきた若いエクイテス(騎士)たちを治療します。3までの健康を減らすことで、その数のコレリック症の患者(黄)を補充から補充して治療します。
11	Emperor Favors the Equites (夏)	魚醤を用いた新しい石膏を創ります。補充から2つコレリック症の患者(黄)を補充して自分のヴィラの病院で受付られます。
	Chalkstones follow Fashion (冬)	石膏を用いた痛風結石の治療を創始します。補充から3つコレリック症の患者(黄)を補充して自分のヴィラの病院で受付られます。
12	Rumors of Brewing Revolts (夏)	死んだ友人になりすました死神の招きを聞く男に前向きなメッセージを与えて治します。3人までのメランコリック症の患者(黒)を治療できますが、集中を使うことができません。
	Legions Return from Parthia (冬)	毒殺の疑いのあった何名かが疫病で死んだことを証明します。補充から3つファグマ症の患者(青)を補充して治療でき、名声2と哲学1を得ます。

訳注：

訳は割愛しましたが、地域カードのそれぞれのイベントは史実にもとづいているようです。イベント名を訳すことも考えましたが、たぶん多くは固有訳があるので見送りました。

## 地域-プレブス (PLEBEIAN)

13	The Barrcks are Enoty (夏)	遠征の軍医となります。すでに集中に居る最低1つの患者をサングイン症(赤)に置き換え、集中の空いている部分には全部サングイン症の患者で埋めます。
	Triumph of Tarutenius Paternus (冬)	帰還した兵士と傷について議論します。血液技能(赤)をを2まで上げます。出版線は超えられません。
14	Campaign of the Danube (夏)	遠征の軍医となります。任意の数の名声を、補充からサングイン症(赤)の患者と交換して治療を行えます。
	Legions Returns from the Danube (冬)	戦闘で傷を負った剣士を治療します。補充から4つまでのサングイン症(赤)の患者を治療できますが、IPを上げるためにしか使用できません。
15	Doctors are Blamed (夏)	フォーラムで政治の議論をします。3つまでの哲学を名声と交換できます。
	Plagues affect Public Morale (冬)	アスクレピオスの寺院で夢療法を行い、世界の終りに怯える人々を治療します。3つまでの健康を減らして、同じ数のメランコリック症の患者(黒)を治療します。
16	Dies Caninula (夏)	喀痰に関する粘り、色、肌理、堆積について学びます。粘液技能(青)をを2まで上げます。出版線は超えられません。
	Statue of Marcus Aurelius (冬)	蛇使いマルシを治療します。3つまでの健康を失うことで、補充の同じ数のファグマ症の患者(青)を治療します。
17	Quatidian fever in Tabernae (夏)	プラトーの著作を読む。3つまでの集中を同数の名声に交換できます。
	Festival of Forgotten Ancestors (冬)	商人と交易しゴシップを仕入れます。黒か赤の薬草1個を補充から獲得し、哲学を1上げます。
18	Stahnant Smoke, Dark Days (夏)	アリストテレスの著作を読む。3つまでの集中を同数の哲学に交換できます。
	The Plague Kills High and Low (冬)	商人と交易します。黄色の薬草1個を補充から獲得します。

19	Mamuralia Festival (夏)	有名な戦車走者を競技に参加できるよう内緒で治療します。2つまでの名声を血液技能（赤）に交換できます。出版線は超えられません。
	The Plague Devastates an Empire (冬)	二頭立て戦車走者たちの担当医になります。自分の技能レベルよりも2人まで多い剣闘士を治療できます。剣闘士がなくなれば、補充から4つ加えます。
20	Aqueducts Dry Up (夏)	四頭立て戦車走者たちの担当医になります。自分の技能レベルよりも4人まで多い剣闘士を治療できます。剣闘士がなくなれば、補充から4つ加えます。
	Dysentery in Termopoliums (冬)	戦車走者の赤痢の治療に阿片を使用します。3つまでの名声を、赤か黄の技能に交換できます。出版線は超えられません。
21	Pax Romana (夏)	毎日水泳をします。あなたの健康を3つまで増やします。
	Heavy Snowfall (冬)	毎日水泳をします。あなたの健康を2つまで増やします。
22	Medicinal Baths (夏)	アスリートは醜く不健康であると信じるガレノスの講義を受け啓発されます。あなたの名声を3増やします。
	Semitertian Fever Near the Pools (冬)	毎日水泳をします。健康を1失い、ファグマ症（青）の技能を2つまで増やします。出版線は超えられません。
23	Coughing Keeps Everyone Awake (夏)	島国の密室で働きます。補充から3つまでのファグマ症の患者（青）を補充して治療できます。
	Hypothermia and Frost Bites (冬)	凍傷を石膏と切断で治療します。補充から3つまでのファグマ症の患者（青）を補充して治療でき、あなたの名声を1上げます。
24	"Grain Rust" Decimates Crop (夏)	居酒屋で時間を潰します。あなたの哲学と名声を2ずつ上げますが、健康を1失います。
	Bread Riots (冬)	暴徒を治療します。3までの健康を使って、同数のサングイン症の患者（赤）を補充から補充して治療します。

## 地域-ペレグリニ (PEREGRINI)

25	Sudden Outbreak of Antirax (夏)	炭疽菌の患者の皮膚を剥いて解剖して学びます。3つまでの健康を同数の名声に交換できます。
	Plague refuges Arrive (冬)	ローマに来る旅人と交易します。青い薬草1個を補充から得ます。
26	Minor Flood of the Tiber (夏)	田舎で野生の薬草を集めます。3つまでの名声を同数の健康に交換できます。
	Too much fun in the Tavern (冬)	酒場で旅人と議論します。3つまでの名声を同数の哲学に交換できます。
27	Combined Quartan Fever (夏)	潰瘍と瘰癧を蜂蜜とイーリアアイリスの根を砕いたものの混ぜ物で治します。黄の技能を1つ得ます。出版線は超えられません。
	Mentagra in the Lupanars (冬)	顔の患部を焼灼することでメンタグラを治します。3つまでの名声を同数の黄か黒の技能に交換できます。出版線は超えられません。
28	Bodies Floating in the Tiber (夏)	アスクレピオスの寺院の夢診断で世界を掌中にした夢を見た女性を治療します。2つまでの黒の技能を得られます。出版線は超えられません。
	Tonsors Fight for Customers (冬)	頭皮の嚢胞症を、頭髪が失われた部分を銅屑と石膏の混ぜ物で補修します。3つまでの名声を黒の技能に交換できます。出版線は超えられません。
29	Dropsy Affects the Taverns (夏)	患者を惹きつけるためにリストラティア人の気圧専門家の失敗について話します。3つまでの名声を使用して、同数のメランコリック症の患者(黒)を補充から受付ます。
	Taking Care of the Dead (冬)	ヒポクラテスの真の教えを否定しようとするテッセラニア人の教条主義者について話します。3つまでの名声を使用して、任意の1種類の同数の患者を補充から受付ます。
30	Quarantine for Elephantiasis (夏)	患者を惹きつけるためにアスクレピアの几帳面さの失敗について話します。3つまでの名声を使用して、同数のメランコリック症の患者(黒)を補充から受付ます。
	Plague in Army from Sarmatia (冬)	自身の病気について路上で訴える人々と話して学びます。3つまでの健康か集中を使用して、血液(赤)か黒痰(黒)の技術を伸ばします。出版線は超えられません。

31	"Like the Flood of Deucalion" (夏)	アスクレピオスの寺院の夢で観た洪水の前兆を警告します。名声を4まで上げるか下げるかできます。
	Malady Hits Flood Survivors (冬)	洪水被災地の死体を観察します。2までの名声を使用して、同じ数のファグマ症(青)の技能を伸ばせます。出版線は超えられません。
32	Major Flood of the Tiber (夏)	避難所を提供します。任意の人数と種類の患者を、補充からあなたのヴィラに受け付けられます。引き受ける患者1人につき健康1を失います。
	Semitertian Fever Everywhere (冬)	洪水被災地の死体を観察します。3までの名声を使用して、同じ数のファグマ症(青)か黄疸(黄)の技能を伸ばせます。出版線は超えられません。
33	Heavy Rains Soak the Taberna (夏)	壊れそうな絶縁体の高層で働きます。健康2と名声2を使用して、補充からすべての種類の患者1人ずつを治療します。
	Mosquitoes Torment the Insular (冬)	洪水の被災者に避難所を提供します。3名のメランコリック症の患者(黒)を補充から受け付け、1IPを得ます。
34	Harmful Weeds among the Grain (夏)	貧者の島で何週間も酷く働きます。3人のかファグマ症(青)の技能を伸ばせます。出版線は超えられません。
	Famine (冬)	飢饉の被災者に食料を施します。3名のファグマ症の患者(青)を補充から受け付け、1IPを得ます。
35	Plague Arrives with Sailors (夏)	オスティアで働きます。名声を1減らして、任意の種類の患者1人を補充からあなたの集中トラックに加えられます。
	Famine Leads to a Hungry Rome (冬)	偽医療を調査し公表します。市場に残っている薬草すべてを取り除き、2KPを得ます。
36	The Antonine Plague Arrives (夏)	大地が沈む恐怖に囚われた男を治療します。2までの名声を使用して、同じ数の黒疸(黒)の技能を伸ばせます。出版線は超えられません
	Galenus Works in Ostia (冬)	ガレノスがローマを訪れている間に、オスティアの患者を助けます。3名のコレリック症の患者(黄)を補充から受け付け、1IPを得ます。

## 旅カード (Journey)

37	ATHENS	任意の技能を1伸ばせます。出版線は超えられません。
38	ALEXANDRIA	1 IPを獲得し、さらに市場から書籍1冊を獲得します。書籍が市場になければ、補充から獲得します。
39	SMYRNA	市場から任意のアイテム (= 薬草か書籍) 1個を獲得します。さらにあなたを含めたすべてのプレイヤーは、健康を1減らします。
40	LEMNOS	健康1を失い、1 IPを獲得します。
41	PERGAMON	書籍1を失い、2 IPを獲得します。
42	ATHENS	哲学1を獲得し、1 IPを獲得します。
43	ALEXANDRIA	血液の技能 (赤) を1獲得し、市場から書籍1冊を獲得します。書籍が市場になければ、補充から獲得します。
44	SMYRNA	哲学1を獲得し、集中スロットの空き1つにサングイン症の患者 (赤) かメラニコリック症の患者 (黒) 1個を補充から入れるか、すでにある患者と交換します。
45	LEMNOS	名声1を失い、1 IPを獲得します。
46	PERGAMON	哲学1を獲得し、黒痰の技能 (黒) を1獲得します。

## 宗派教義カード (Sect Doctrine)

DOGMATISTS 教条主義	治療1回を、薬草1つを2つ分として扱えます。使用后、裏返します。
METHODICS 方法論	出版1回を、集中1だけで行えます。使用后、裏返します。
EMPERICISTS 経験主義	セリアック1回を、薬草3種類だけで行えます。使用后、裏返します。

## ペルガ・カードとモン・カード (PERGA Cards/MON Cards)

ペルガ 1表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・首席内科医になる</li> <li>・アクション1回で、同じ種類の患者4人を受付する</li> </ul>
ペルガ 1裏	<ul style="list-style-type: none"> <li>・任意の年に、最初に行動する</li> <li>・哲学・名声・健康トラックの3つを同時に最高レベルにする</li> </ul>
ペルガ 2表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・レベル2の出版を行う</li> <li>・4種それぞれの体液ごとに最低1冊の出版を行う</li> </ul>
ペルガ 2裏	<ul style="list-style-type: none"> <li>・注目作を4つ獲得する</li> <li>・哲学3、名声3、健康3を同時に達成する</li> </ul>
モン 1表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アクション1回で、同じ種類の患者6人を治療する</li> <li>・ゲームを通して、名声を0から4にし、さらにまた0に戻す</li> </ul>
モン 1裏	<ul style="list-style-type: none"> <li>・集中を溢れさせることだけで哲学4を獲得する</li> <li>・1年のうちに、同じ種類の患者10人を治療する</li> </ul>
モン 2表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・同じ色の薬草3個を集める</li> <li>・アクション1回で、同じ種類の患者の4人と、それとは別の1種類の患者の4人を治療する</li> </ul>
モン 2裏	<ul style="list-style-type: none"> <li>・すべての色の薬草を1個ずつ集める</li> <li>・1年のうちに、すべての種類の患者2人ずつを治療する</li> </ul>

訳注：

ペルガとモンのカードに番号や裏表は明記されていないので、区別のため適当につけました。

## 付録：訳語辞書

本書での訳語統一のために作った「辞書」です。原文とのチェックなどにご利用ください。

誤訳の指摘などは、つねに歓迎しております。

Adjudication	裁定	Notable Work	注目作
Arena	アリーナ	Office	オフィス
Attribute Marker	属性マーカー	Patients	患者
Baths	公衆浴場	Patrician	パトリキ（貴族）
Bidding Dial	賭けダイヤル	Peregrini	ペレグリニ
Books	書物	Philosophy	哲学
Choleric	コレリック患者	Phlegmatic	ファグマ症患者
Clearing Bonus	クリアボーナス	Plan	計画
Contest	コンテスト	Plebeian	プレブス（平民）
Contest Subject	コンテストの題目	Preparation Space	準備空間
Dignitary	恩師	Primus inter pares	首席内科医
doctrine	教義	Publish	出版
First Player Marker	開始プレイヤーマーカー	Publicatoin +oLine	出版線
Focus	集中カ	Recuperate	回復
Galenus	ガレノス	Region	地域
Galenus inner sanctum	ガレノスの殿堂	Reputation	名声
Garden	庭園	Roma Board	ローマ盤
Gladiator	剣闘士	Round Marker	ラウンドマーカー
Health	健康	Sanguine Patients	サングイン症患者
Health	健康	Sect	宗派
Herbs	薬草	Sect doctrine Cards	宗派教義カード
Hospital	病院	Shop	商店
humors	体液	Skill board	技能ボード
Impact	評判	Skill Marker	技能マーカー
Impact Marker	評判マーカー	Solicit	受入
Impact Points (IP)	評判ポイント (IP)	Subject	題目
Impact Track	評判トラック	supply	補充（補充品置き場）
Industry	産業	Theater	劇場
Journey Card	旅カード	Theriac	セリアック
Learning	学び	Treat	治療
Living Quarters	居住区	Unplanned	未計画の
Medical Contest	医学コンテスト	Villas	ヴィラ
Mediple	メディブル	Work	勤務
Melanchoric	メランコリック症患者		

## 目次

ローマの医者ガレノス (GALENUS DOCTOR OF ROME) .....	1
コンポーネント (COMPONENTS) .....	2
目的 (GOAL) .....	6
キー・コンセプト (KEYCONCEPTS) .....	6
ゴールデン・ルール : .....	6
コンポーネントの制限 : .....	7
セットアップ (SETUP) .....	8
プレイヤーのセットアップ.....	8
ローマ盤のセットアップ.....	9
技能ボードのセットアップ.....	9
ゲームの進行.....	9
計画とアクションの空間 (PLANNING AND ACTION SPACES) .....	11
計画空間 (Planning Spaces) .....	11
ヴィラ.....	11
ローマ盤.....	11
アクション空間 (Action Spaces) .....	12
ヴィラ.....	12
ローマ盤.....	12
勤務フェイズ (WORK PHASE) .....	14
計画 (Planning) .....	14
結果獲得 (Getting Results) .....	15
あなたのヴィラ (Your Villa) .....	16
技能ボード (Skill Board) .....	21
ローマ (Roma) .....	22
コンテスト・フェイズ (CONTEST PHASE) .....	29
準備 (Preparation) .....	29
発表 (Presentation) .....	30
審査 (Adjudication) .....	30
新年フェイズ (NEW YEAR PHASE) .....	31
勝利チェック (Victory Check) .....	31
ローマ盤の更新 (Refresh Roma Board) .....	31
最終得点 (Final Score) .....	34
バリエーション (VARIANTS) -ガレノスの同僚.....	35
追加コンポーネント (Extra Components) .....	35

セットアップ (SetUp) .....	35
ゲームの進行 (Sequence of Play) .....	35
勤務フェイズ (Work Phase) .....	36
コンテスト・フェイズ (Contest Phase) .....	37
新年フェイズ (New Year Phase) .....	38
1人プレイ用ルール (SOLO MODE) .....	39
追加コンポーネント (Extra Components) .....	39
セットアップ (SetUp) .....	39
勝利条件 (How to Win) .....	40
勤務フェイズ (Work Phase) .....	40
コンテスト・フェイズ (Contest Phase) .....	43
新年フェイズ (New Year Phase) .....	43
恩師 (The Dignities) .....	43
医師サチュロス (Satyrus the Physician ; 灰色) .....	43
医師ペロプス (Pelops the Physician ; 緑色) .....	44
ペルガモン大祭司アシアルク (Asiarch the High priest of Pergamon ; 紫色) .....	44
皮肉屋テアゲネス (Theagenes the Cynic ; 茶色) .....	44
建築家ニコン (Nicon the Architect ; 茶色) .....	44
難易度 (Difficulty Levels) .....	45
謝辞と原典 (ACKNOWLEDGEMENT AND SOURCE) .....	45
注釈 (ENDNOTES) .....	45
クレジット.....	45
付録：コンポーネントの訳.....	46
ヴァイラ (すべてのヴァイラでの共通部分) .....	46
ヴァイラ (持ち主により計画アクションが異なる部分) .....	47
地域-パトリキ (PATRICIAN) .....	48
地域-プレブス (PLEBEIAN) .....	50
地域-ペレグリニ (PEREGRINI) .....	52
旅カード (Journey) .....	54
宗派教義カード (Sect Doctrine) .....	54
ペルガ・カードとモン・カード (PERGA Cards/MON Cards) .....	55
付録：訳語辞書.....	56

翻訳バージョン：2023/4/24

(禁無断転載)