

■準備

- ・中央にボードを置く。
- ・得点ボード上の空きスペースに適合した得点マーカーを並べる。

- ・秘宝タイルを全て袋に入れ混ぜる。
- ・袋から秘宝タイルを1つずつドロし、ゲームボードの各時代のスペースに置いていく。
- ・全ての時代のスペースが埋まったら、10枚のポリスタイルを袋に入れて混ぜる。

- ・ポリスコマを「2200-2299」の時代に置く。

- ・プレイヤーはそれぞれ1つのタイムトラベラーをとる。
- ・誰がファーストプレイヤーかを定める。
- ・順番が最後のプレイヤーからタイムトラベラーコマを好きな時代に配置する。
- ・次に右の人が配置する。
- ・順番が1番の人が最後にタイムトラベラーを配置することになる。
- ・この初期配置に関しては「2200-2299」時代や既に他のプレイヤーがいる時代に配置してはいけない。

■ゲームプレイ

- ・時計まわりに進行する。
 - ・プレイヤーのターンは以下のように進行する。
- ◆自分ターンの最初にポリスコマと同じ時代に”**いない**”時
- 1: ある時代の空きマスに秘宝を全て補充してもよい。(しなくてもよい)
 - 2: その後2アクションを行う。秘宝を補充した場合は3アクション可能。
同じでも違うアクションでもよい。
action a) 自分のいる時代の秘宝を1つ入手する。
action b) 別の時代に移動する。
action c) 秘宝のセットを売る
- ◆自分ターンの最初にポリスコマと同じ時代に”**いる**”時
- 1: 時代の秘宝補充をしてはいけない。
 - 2: 最も大きなセットから秘宝タイルを1枚捨てる。
同じ大きさのセットが複数ある場合は好きなセットから選んでいい。

秘宝を1つも持っていない場合は何も失わない。

3: 持っている世界秘宝(白いタイル)を全て捨てる。

4: その後の最初のアクションは別の時代に移動しなければならない。

ただしその移動でアトミックシンボルの秘宝を使って移動してはならない。

5: 残り1アクションは好きなアクションを選ぶ。

●移動

- ・タイムトラベラーは時代から時代へと移動する際は矢印に沿って移動する。
- ・同時代に何人のタイムトラベラーが存在していてもよい。
- ・ポリスコマのいる時代に移動したり、通過してもペナルティは無い。

●秘宝入手

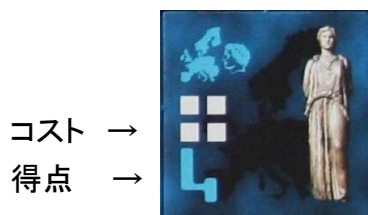
- ・秘宝入手したら、自分の前に表向きで置く。
- ・他プレイヤーが用意に認識できるように同じ種類でまとめておく。

●秘宝販売

- ・1アクションで秘宝を売っても良い。
- ・自コマを得点ボードに移動させ、売りたい秘宝セットを捨てて、得点ボードより対応する得点マーカーを入手する。その後好きな時代に自コマを戻す。
- ・売られた秘宝は裏にしてボード脇に置かれる。
- ・世界秘宝(白)はワイルドカード。
- ・「5/6 得点マーカー」5個セットの秘宝を売ると6点の価値がある。
- ・「6/7 得点マーカー」6個セットの秘宝を売ると7点の価値がある。

9つの特殊得点マーカーがある。

- ・「3/2」別の3種類秘宝を売ると2点の価値がある。
- ・「4/3」別の4種類秘宝を売ると3点の価値がある。
- ・「5/4」別の5種類秘宝を売ると4点の価値がある。



- ・得点マーカーは捨てられることも交換されることも無い。

●アトミックシンボル

- ・いくつかの秘宝はアトミックシンボルが描かれている。
 - ・これはどこへでも好きな時代にジャンプできる。
 - ・アクションの1つと数えない。
 - ・通常のアクションの前でも後でも実行できる。
 - ・1ターン中に複数回実行できる。
- ・ターン開始時にポリスコマと同時代にいる場合、そこから逃げるための手段として使うことはできない。

●秘宝の交換

- ・いくつかの秘宝は矢印が描かれている。
- ・この秘宝は他プレイヤーの秘宝1つと交換できる。
- ・交換される他プレイヤーの秘宝は矢印マークのある秘宝でなくてもよい。
- ・アクションの1つと数えない。
- ・通常のアクションの前でも後でも実行できる。
- ・1ターン中に複数回実行できる。

●秘宝補充

- ・タイムトラベラーがいない時代だけ秘宝補充が可能。ポリスはいても補充が可能。
 - ・その時代の秘宝が全て空になっていなくても補充は可能。
 - ・ただし最低1つは秘宝が空になっていなければならない。
- ・補充してもその後通常のアクションはできる。

- ・ポリスタイルが引かれたら、ポリスはタイルに示されている数字(1か2)のタイムラインにそってただちに隣の時代に移動する。
- ・ポリスタイルはボード上に表向きに並べられる。

●ピリオド進行

- ・8つのポリスタイルがバッグから引かれたら、ポリスを通常移動させた後、最初のピリオドが終了する。
- ・全てのポリスタイルと捨て札の秘宝タイルをバッグに戻す。
- ・補充中だったプレイヤーは補充をやめ、ターンの残りを実行する。

●得点

- ・得点計算段階は、第1と第2ピリオドは獲得した得点タイルの得点が入りますが、最終ピリオドはそれらに加え、それまで持っていた白い売却契約タイルをどれかの色につけることが出来ます。また5色すべての売却契約タイルを持っていると2点、それぞれの色でもっとも売却契約タイルの合計が多いと2点のボーナスがあります。
- ・時代が終わったら得点計算。
- ・世界得点マーカー(白)を持っている人はそれがどの色として扱うかをそれぞれ秘密裏に決定する。
- ・世界得点マーカーは全くもっていない色の変わりにはできない。少なくとも1つはその色の通常マーカーを持っていること。
- ・全プレイヤー一斉に開示する。
- ・以下のように得点を得る：
 - 1)それぞれの得点&世界得点マーカーはその額面の価値があります。
 - 2)5つの秘宝タイプのそれぞれでトップの得点を得たプレイヤーは2点ボーナスを得ます。複数プレイヤーが同点場合は全ての人がボーナスを得ます。
 - 3)それぞれのタイプの秘宝のマーカーを少なくとも1つ持っている人は追加で2点ボーナスを得ます。

1は各ピリオドの終了時に、2と3は最終ピリオドが終了時のみに集計します。得点トラックを進めます。

●ゲーム終了

- ・ゲームは3ピリオドで終わります。
- ・最も多くの得点をとった人が勝者。
- ・複数の人が同点の場合、得点マーカーの総数が大きい人が勝ち。それでも同点の場合は最も価値の大きい得点マーカー所持者が勝ち。

●オプションルール

- ・4時代でゲーム終了。