

## セットアップ

- ・得点マーカーをスペースに配置。秘宝タイルをスペースに配置。
- ・残りの秘宝タイルとポリスタイル10枚を混ぜて袋に入れる。
- ・ポリスを「2200-2299」時代におき、他のプレイヤーはそれぞれ別の時代に配置。

## ゲームターン

- ・ターン開始時、同じ時代に**ポリスがない場合**。
  - 1) 1つの時代の秘宝をフル補充することが可能。
  - 2) 好きな2アクションを行う。秘宝補充した場合は3アクション可能。
    - アクションA: 秘宝を1つゲットする。
    - アクションB: 別の時代に移動する。
    - アクションC: 秘宝セットを売る。
- ・ターン開始時、同じ時代に**ポリスがいる場合**。
  - 1) 秘宝補充はできない。
  - 2) 最も大きな秘宝セットから秘法タイルを1つ捨てる。
  - 3) 持っている世界秘宝(白タイル)を全て捨てる。
  - 4) その後、最初のアクションで別時代に移動しなければならない(アトミック不可)
  - 5) 残り1アクションは好きなアクションができる。

## 行動詳細

- 【移動】ポリスゴマのいる時代に入ったり、通過したりしてもペナルティは無い。
- 【販売】自コマを得点ボードに移動させ秘法販売後は好きな時代に戻せる。
- 【アトミックシンボル】捨て札にして好きな次代にワープ可能。1ターンに何回も可能。
- 【トレード矢印】他プレイヤーの秘宝と交換可能。相手は矢印マークなくてもよい。
- 【秘宝補充】補充可能な時代は他プレイヤーがいない時代。ポリスはいてもOK。

## ピリオド進行

- ・8つ目のポリスが引かれたらポリス移動後、ターンの残りをプレイし時代が終了。
- ・全てのポリス、捨て札になった秘法をバッグに戻す。

## 得点

- ・1, 2ピリオドは得点タイルの得点のみ集計。
- ・3ピリオド目は世界得点タイル(白)を好きな色にアサインしたタイルの得点集計。  
【得点の合計】【得点タイル全種類揃える+2点】【各得点タイルで最多得点+2点】  
の点を合計して勝者を決定します。

コスト →  
得点 →

