

● 目的

タイムパラドクスに注意しつつ、時間旅行会社の顧客を満足させてポイントを得る。

● ゲームの背景

あなたは強欲な社長が仕切る時間旅行会社「ループ」に勤める会社員。タイムマシンを目的の時代に合わせて改造して客を運ぶのが仕事だ。そんな君はあるときこう思った。「改造済のタイムマシンを過去の我が社に戻せば、効率上がるんじゃないか？」

そんなわけで、今日の仕事を終えた改造済タイムマシンを自分ごと1日過去に送り込み、新たな『今日』を働く事にした。『今日を働いている自分』と『明日から来た新たな自分』がいるので、会社の効率も2倍だ。タイムパラドクスを起こさなきゃいいが……。

ん、これをもう1回やれば最強じゃね？

● 準備

1. 各プレイヤーは色を選び、その色のプレイヤーボード、タイムマシントークン6個、広告(Ad!)トークン3個、得点トークン(丸)1個を受けとる。
2. 亀裂トークン(渦巻き)を脇にまとめて置く。
3. テーブル中央に、部品ボード(店舗正面風)を置く
4. 得点ボード(得点トラック)を部品ボードの右側に並べて置き、各プレイヤーの得点トークンを「0」のスペースに置く。
5. 5種類の部品(扇形トークン:右図)をそれぞれプレイヤー人数に等しい数準備し、対応する部品ボードの店舗の枠に置く。残った部品はまとめておく。
6. アクションカードのうち、「ガレージ(Garage)」「ショップ(Shop)」をそれぞれ{プレイヤー数×2+1枚}、「武器庫(Armory)」を{プレイヤー数+1}枚用意し、カード別に分けて部品ボードの下側に表向きに並べる。
7. 「破棄(Trash)」「宣伝(Advertise)」「交換(Exchange)」「付け替え(Move)」をそれぞれ{プレイヤー数+1}枚用意し、得点ボードの下側に表向きに並べる。
8. 旅行カード(AD、BC)をそれぞれシャッフルし、プレイヤー数に応じて以下の枚数をランダムに抜き出す。
 - ◆ 2人:AD 3枚+BC 2枚
 - ◆ 3人:AD 3枚+BC 2枚
 - ◆ 4人:AD 4枚+BC 3枚
9. 旅行カードを中央のボードのアクションカードの反対側に、歴史順になるように並べる。
10. 時間異常(Anomaly)カードをシャッフルし、脇に置く。



● ゲームの基本

物語上は同じ1日を3回繰り返す事になるが、ゲームの進行上、それぞれの日を「1日目 (Day 1)」「2日目 (Day 2)」「3日目 (Day 3)」と呼ぶ。

1日目では、各プレイヤーはタイムマシン1機で、新規のアクションを3つ実行する。

2日目では、各プレイヤーはタイムマシン2機で、1日目に行った3つのアクションに加え、新たなアクションを3つ実行する。

3日目では、各プレイヤーはタイムマシン3機で、2日目に行った6つのアクションに加え、新たなアクションを3つ実行する。

3日目が終わった時点でゲームが終了する。

● ゲーム進行

それぞれの1日の開始時に、対応する日付が書かれたタイムマシントークンを自分の(ローマ数字で)対応するタイムマシン上に置く。これがこの1日で使用できるタイムマシンである。プレイヤーボードにトークンが置かれているタイムマシンはまだ発進していない状態である。

1日目では最も若いプレイヤーが開始プレイヤーとなり、そのプレイヤーから時計回りで各プレイヤーのターンを進行する。

各ターンでは、プレイヤーは以下の2つのどちらか1つのアクションを実行する(強制)。

- ◆ 新規アクションを1つ選んで追加する(1日で3回行う義務がある)。
- ◆ 過去のアクションを1つプレイする(1日目は行わない)。

その後、プレイヤーは以下を実行することができる。

- ◆ タイムマシンを1機発進させる。

○ 新規アクションの追加

ターンプレイヤーは、テーブル中央に並んでいるアクションカードから1枚を選び、そのカードを自分の前に表向きに置く。これがこの1日目の2つ目以降のアクションである場合、これまでに自分が置いたカードの右側に(置いた順がわかるように)並べる。その際、置いたカードを少し斜めにして、新規アクションであることがわかるようにすること。テーブル中央に残っていないアクションは選べない。

その後、置いたカードのアクションの内容をただちに実行する。

新規アクションは、1日につき3回ちょうど行う義務がある。

○ 過去のアクションのプレイ

ターンプレイヤーは、手札の左端のカードを自分の前に表向きに置く。これがこの1日目の2つ目以降のアクションである場合、これまでに自分が置いたカードの右側に(置いた順がわかるように)並べる。

その後、置いたカードのアクションの内容をただちに実行する。

手札のカードは、1日の間にすべてプレイする義務がある。

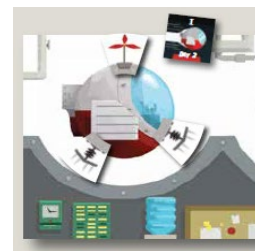
○ アクションに関するルール

置いたアクションは可能なかぎり実行する義務がある。

なんらかの理由でそのアクションを適正に実行する事ができない場合、時空連続体に亀裂が発生し、亀裂トークンを1つ受け取る(詳細は後述)。

▷ 「ガレージ(Garage)」「ショップ(Shop)」「武器庫(Armory)」アクション

部品ボードの対応する店舗から、その店舗に対応する部品を1つ選び、自分の発進前の任意のタイムマシンに追加する。ガレージやショップでどの部品をとるかは、アクションの実行時に選んでよい。追加した部品はそのタイムマシンの周囲に絵が繋がるように置く。



▷ 「交換(Exchange)」アクション

自分の発進前の任意のタイムマシンから部品を1つ外し、それを部品ボード上の対応する店舗に戻す。その後、任意の店舗から任意の部品を1つ受け取り、自分の発進前の任意のタイムマシンに追加する。

▷ 「付け替え(Move)」アクション

自分の発進前の任意のタイムマシンから部品を1つ外し、それを自分の発進前の他の任意のタイムマシンに追加する。

▷ 「宣伝(Advertise)」アクション

手元の広告(Ad!)トークン1個を、この1日の間に何も置かれていない任意の旅行先の上に置く。1枚の旅行カード上には2つの旅行先がある点に注意(どちらかに置く)。誰かがこの日にタイムマシンを発進させていたり、すでに誰かがこの日に広告トークンを置いていたりする旅行先には置けない。

▷ 「破棄(Trash)」アクション

自分の発進前の任意の数のタイムマシンから任意の数の部品を外し、ゲーム脇にまとめてある部品置き場に戻す。

○ 亀裂の発生

行うべきアクションがなんらかの理由で適正に実行できない場合、タイムパラドクスにより時空連続体に亀裂が発生するため、そのアクションは実行せず、亀裂トークンを1個受け取る。受け取った亀裂トークンは自分のペナルティ置き場(プレイヤーボード右下側)に置く。

亀裂が発生する例:

- ◆ 「ガレージ」「ショップ」「武器庫」アクションの実行時、対応する店舗に部品が残っていない。
- ◆ 部品を追加する(または外す)際に、すべてのタイムマシンが発進済である。
- ◆ 「付け替え」アクションの実行時、発進前のタイムマシンが1機以下しかない。
- ◆ 「宣伝」アクションの実行時、広告トークンが残っていない。

亀裂トークンはゲーム終了時にペナルティとなる(後述)。また、4個目の亀裂トークンを受け取った場合、そのプレイヤーは激しい時間の断裂により、この時空に存在しなくなる(ただちにゲームから退場)。

○ タイムマシンの発進(任意)

ターンプレイヤーは自分のアクション後、まだ発進していないタイムマシンを1機発進させることができる。各タイムマシンは、1日に1回のみ発進できる。各プレイヤーは1ターンにタイムマシンを1機のみ発進できる(アクションにより発進したタイムマシンを含む)。

タイムマシンを発進させる場合、発進させるタイムマシンに置かれているタイムマシントークンを任意の旅行先(旅行カードの二分割されている左右どちらか)のイラストの上に置く。その際、以下を満たす必要がある。

- ◆ そのタイムマシンに、その旅行先に行くために必要な(旅行先に表記されている)部品がすべて追加されている。
- ◆ その旅行先に、以前の1日の物も含め、自分のタイムマシントークンが置かれていない。

また、ある1日において、1つの旅行先にはタイムマシンは2機までしか行けない。タイムマシンは以下のいずれかの条件を満たす場合、その旅行先での2機目のタイムマシンとなる。

- ◆ この日、その旅行先にすでに他のプレイヤーのタイムマシンが置かれている。
- ◆ この日、その旅行先に他のプレイヤーの広告トークンが置かれている。

その日の2機目となったタイムマシンのプレイヤーは亀裂トークンを1個受け取る。同様に数えて3機目となるような発進は行えない。

ターンプレイヤーはその旅行先の点数(丸数字)を得る。得点トラックの自分のマーカーをその点数分進める。

その旅行先に自分の広告トークンがある場合、それをその旅行先の矢印で指定された外側に置く。

発進したタイムマシンに、その旅行先に必要な部品以外の部品(重複した過剰な部品を含む)がある場合、それらはすべて廃棄される。その部品をそのタイムマシンから外し、裏返して(「-1」の面を表にして)自分のペナルティ置き場(プレイヤーボード右下側)に置く。

● 1日の終わり

すべてのプレイヤーがその1日で行うべきアクションを終えたら、以下の処理を行う。

- ◆ 旅行先のイラスト上に置かれているすべてのタイムマシンを、旅行先の矢印で指定された外側に置く。
- ◆ 発進していないタイムマシンのタイムマシントークンをゲームから取り除く。これによるペナルティはない。
- ◆ タイムマシンに加えられた部品は(発進していない物も含め)そのまま残す。
- ◆ 旅行先のイラスト上にまだ置かれている広告トークン(そこにそのプレイヤーのタイムマシンが発進していない)があれば、それを裏返して(「-3」の面を表にして)自分のペナルティ置き場(プレイヤーボード右下側)に置く。

これが3日目の場合、ゲームが終了する。

これが1~2日目の場合、以下の処理を行う。

- ◆ 時間異常が発生する。時間異常(Anomaly)カードからランダムにプレイヤー人数と同じ枚数のカードを引き、それらを表向きにアクションカードの脇に並べる。2日目以降、これはアクションカードと同様に新規アクションとして追加できる。
- ◆ 各プレイヤーは、自分の前に並べたこの日のアクションカードを、順番を変えないまま(左側が先に行ったアクションになるように)自分の手札にする。ゲーム中に手札の順番は変えないように注意。
- ◆ 部品ボードの各店舗に、それぞれの部品を1日の開始時と同じ個数(=プレイヤー数)置かれるように部品を補充する。
- ◆ 次の日に進む。その日に対応するタイムマシントークンを置き、得点トラックが最も進んでいないプレイヤー(同点の場合、前の開始プレイヤーから時計回りに近いプレイヤー)からターンを開始する。

● ゲーム終了

3日目が終了したらゲームが終了する。各プレイヤーは得点トラックの点数に、以下のペナルティを追加する。

- ◆ 旅行先で廃棄する事になった部品1つにつき-1点。
- ◆ 達成できなかった広告トークン1つにつき-3点。
- ◆ 受け取った亀裂トークンが1個なら-1点、2個なら-3点、3個なら-6点。

合計得点が最も大きいプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で最もペナルティが少ないプレイヤーが勝利。

● Kickstarter 版拡張ルール

以下の拡張は、それぞれ個別にでも組み合わせてでも使用できる。

○ 追加時間異常カード（4 枚）

追加の時間異常(Anomaly)カードを基本ゲームの時間異常カードに追加する。

○ 未来の旅行先（5 枚）

旅行先に未来(Future)カードを追加する。この場合、ゲーム開始時の旅行先として以下を準備する。

- ◆ 2 人:AD 3 枚+BC 1 枚+未来 1 枚
- ◆ 3 人:AD 3 枚+BC 2 枚+未来 2 枚
- ◆ 4 人:AD 4 枚+BC 2 枚+未来 2 枚

未来の旅行先にタイムマシンを発進させた場合、そこに書かれたアクションを実行してよい。特に指定がないかぎりこれはただちに実行する。

○ 事務アクション（5 枚）

事務(Office)アクションは破棄(Trash)アクションと入れ替えで使用する。

事務アクションの実行時、自分のペナルティ置き場の裏返しの部品トークン 1 個を取り除いてよい(取り除けなくても亀裂ペナルティは受けない)。

3 日目の終了時、自分の前に置かれた(この日に実行した)アクションの中に事務アクションがある場合、最初の 3 枚にある 1 枚につき 2 点、中間の 3 枚にある 1 枚につき 1 点。