

PARALLEL TIME MACHINE VOYAGE

PLAYERS
2-4

AGES
6+

TIME
15-20

ようこそ、並行世界と時間を越える旅へ

5つの並行世界と5つの時間を自由に行き来する「PARALLEL TIME MACHINE VOYAGE」。旅行者の皆さんは、搭乗券をうまく使って最高の旅を満喫してください。

COMPONENTS 内容物

● タイムマシン駒 1個

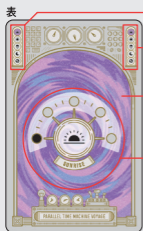


● 時間移動トークン 12個



● 搭乗券カード 50枚

5つの世界 × 5つの時間 × 各2枚



○の色が世界、位置が時間を示します。

世界(5色)

● ● ● ● ●
紫 赤 黄 緑 青

時間(5種)

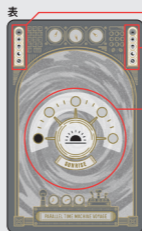
☀️ SUNRISE
☀️ HIGH NOON
🌙 EVENTIDE
🌙 NIGHTTIME
🌙 MIDNIGHT

裏



● 寄航地カード 12枚

6つの時間 × 各2枚



●の位置が時間を示します。

時間(6種)

☀️ SUNRISE
☀️ HIGH NOON
🌙 EVENTIDE
🌙 NIGHTTIME
🌙 MIDNIGHT
❓ ANY TIME

* ANY TIMEは任意の時間として扱うことができます。

裏



● NOTE ● カードと記載している場合は、搭乗券カードと寄航地カードの両方を示します。

◆ SETTING UP ◆ ゲームの準備 ◆

- ◆ 搭乗券カードを裏向きでシャッフルし、1枚を中央に表向きで配置します。
配置した搭乗券カードの上にタイムマシン駒を配置し、ゲーム開始時の「現在地」とします。
*以降、タイムマシン駒が配置されている搭乗券カード(またはカードの束)を「現在地」と呼びます。
- その後、プレイ人数に対応した枚数の搭乗券カードを裏向きで各プレイヤーに配り、手札とします。残りの搭乗券カードは裏向きのままゲームから除外します。

2人:手札20枚(除外9枚) ◆ 3人:手札14枚(除外7枚) ◆ 4人:手札11枚(除外5枚)

- ◆ 寄航地カードを裏向きでシャッフルし、「現在地」の右側に横一列に表向きで全て並べます。以降、これらを「場」と呼びます。
*ゲーム開始時の「現在地」は、場のカードの左端に位置します。
*「右」や「左」などの方向の表記は、カードを正位置で見た場合の方向を示します。
- ◆ 各プレイヤーは時間移動トークンを3個ずつ受け取り、手元に所持します。
- ◆ 最近、旅行をした人がスタートプレイヤーになります。

例 ゲームの準備(4人プレイ)



◆ NOTE ◆ 手札の搭乗券カードの枚数、時間移動トークンの所持数は公開情報です。

● GAME OVERVIEW | ゲームの手順 ●

スタートプレイヤーから時計回りで手番を行います。
手番では3つのメインアクション「移動」、「滞在」、「パス」から
1つを選んで1回だけ実行します。

移動

「現在地」の右隣のカードと「同じ時間」の搭乗券カード（世界は任意）を
手札から1枚選び、「現在地」の右隣のカードの上に重ねて配置し、
配置した搭乗券カードの上にタイムマシン駒を移動します。

- * 右隣のカードが束になっている場合は、一番上のカードと「同じ時間」の手札を選んでください。
- * 「現在地」の左隣のカードには「移動」を実行できません。

搭乗券カードを重ねて配置する時に、
時間移動トークンが配置されている場合は手元に獲得します。

例 移動

「現在地」の右隣のカードの時間は「HIGH NOON」。
手札から「HIGH NOON」の搭乗券カードを重ねて配置することができます。
また、時間移動トークンが配置されているため、手元に獲得します。

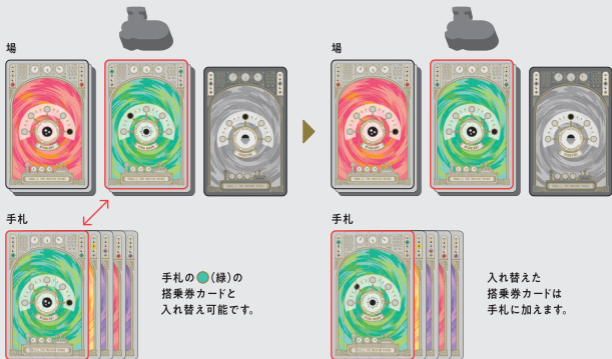


滞在

「現在地」と「同じ世界」の搭乗券カード(時間は任意)を手札から1枚選び、「現在地」の一番上の搭乗券カードと入れ替えます。

例 滞在

「現在地」の一番上の搭乗券カードの世界は●(緑)。
手札の世界が●(緑)の搭乗券カードと入れ替えることができます。



バス

メインアクションでは何も実行しません。

*手番中にフリーアクション(後述)を実行することはできます。

●NOTE● 場のカードの束は、一番上のカードのみが公開情報です。
一番上のカード以外は確認することはできません。

手番中いつでも、手元の時間移動トークン1個を「現在地」の上に配置するたびに「タイムワープ」を1回実行できます。

場に公開されている搭乗券カードを1枚選びます。

その搭乗券カードと「同じ世界」かつ「同じ時間」の搭乗券カードを手札から1枚選び、選んだ場の搭乗券カードの上に重ねて配置し、配置した搭乗券カードの上にタイムマシン駒を移動します。

搭乗券カードを重ねて配置する時に、

時間移動トークンが配置されている場合は手元に獲得します。

- * 「現在地」の搭乗券カードや、寄航地カードをタイムワープの対象にすることはできません。
- * 「タイムワープ」は、手番中に何回でも実行できます。メインアクションは、手番中1回のみです。

例 タイムワープ

「現在地」に時間移動トークンを配置し、●(紫)の「NIGHTTIME」にタイムワープしました。

その後、「移動」アクションを行い、●(黄)の「EVENTIDE」に移動。

さらに、時間移動トークンを1個配置し、●(赤)の「MIDNIGHT」にタイムワープしました。

場



✪ SCORING ！ ゲームの終了 ✪

下記3点のいずれかが満たされたらゲームを終了します。

- ✪ いずれかのプレイヤーが手札の搭乗券カードを出し切った。
- ✪ タイムマシン駒が、場の右端のカードの上に移動した。
*手番の途中でも即座にゲームは終了します。
- ✪ 全プレイヤーが2手番連続で、タイムマシン駒を移動させなかった。

ゲーム終了後、

手札の搭乗券カードの枚数を数え、最も枚数が少ないプレイヤーが勝者です。

もし同数の場合は、

手元に所持している時間移動トークンの数が多いプレイヤーが勝者です。

例 ゲームの終了

メインアクション「移動」を実行後、
タイムマシン駒が場の右端のカードの上に移動したため、
即座にゲームを終了します。

場



場の右端のカード

- NOTE● 手番中はタイムマシン駒を立て、手番終了時に倒すことで、手番の終了がわかりやすくなります。