

ECHOES エコーズ+オブ+タイム OF TIME

ルールブック

ある幻想的で無垢な地では、この世界の異なる側面
—— 暗い深海、風の吹く草原と保護された森に覆われたなだらかな丘、果てしなく広がる夜空、神秘的で未開の地下トンネル ——
を4つの勢力が支配しています。

これらの場所には強大な古代のエネルギーが流れており、隠された無尽蔵の源泉に凝縮されています。
この力を支配する者は、現実の最も重要な側面 —— 時間そのものと、時間が環境と生命にもたらすリズムを意のままに操ることができます。

最もバランスの取れたキャラクターと装備のグループを作り、力の源泉を勝ち取りましょう。
時間の流れを支配して操り、敵を出し抜きましょう。

内容物



時間ボード4枚
(プレイヤーごとに1枚)



時間タイル24枚
(プレイヤーごとに6枚)



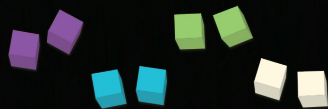
仲間カード105枚



源泉カード6枚



スタートプレイヤートークン
1枚



アクション駒8個
(プレイヤーごとに2個)



発動トークン16枚



勝利点トークン40枚
(1勝利点32枚、5勝利点8枚)

ゲームの準備

1.

各プレイヤーは時間ボードを1枚取り、表向きで手元に置きます。
2.

各プレイヤーは1色を選び、その色の時間タイル6枚を取って、そのうち5枚を下図のように時間ボード上に置きます。残りの1枚は時間ボードの右側に置きます。
3.

各プレイヤーは自分の色のアクション駒2個を取り、時間ボードの下側に置きます。
4.

プレイヤー人数×12点分 (2/3/4人ゲームでは24/36/48点分)の勝利点トークンを用意して全プレイヤーの手が届くところに置き、全体サプライとします。残りの勝利点トークンをテーブルの端に置いて二次サプライとします。
5.

発動トークンをテーブルの中央に置いてリザーブとします。
6.

プレイ人数×1枚 (2/3/4人ゲームでは2/3/4枚)の源泉カードをランダムに選び、表向きでテーブルの中央に置きます。使わない源泉カードを箱に戻します。
7.

スタートプレイヤーをランダムに選び、そのプレイヤーはスタートプレイヤートークンを取って手元に置きます。
8.

仲間カードをよく混ぜ、裏向きの山にしてテーブルの中央に置きます。
9.

各プレイヤーは山から仲間カードを7枚引いて手札とします。
- 3人以下でプレイする場合、使わないボード、タイル、駒を箱に戻します。



ゲームの概要

「エコーズ・オブ・タイム」では、プレイヤーはカードをプレイして仲間エリアを作っていきます。仲間エリアにあるカードはゲーム終了時の勝利点と、ゲーム中にさまざまな方法で発動させることができる効果をもたらします。

このゲームの独特なところは、「カードは示されているコストに基づいて、手札からボード上にあるタイル上にプレイされる」という点です。これらのカードはボードを離れたときにの

み召喚され、仲間エリアの一部になります。ボード上にあるタイルは各ラウンド開始時に（または特殊効果によって）右に移動していきます。これはカードの召喚のために必要な時間を表しています。また、プレイヤーはボード上のカードをより早く召喚するために移動させることもできます。カードが仲間エリアの一部になったときにのみ、プレイヤーはそのすべての特性、効果、アイコンを使うことができます。クリー

チャーカードは源泉を征服して力を増すために使うことができ、アーティファクトカードは強力なコンボシステムを形成するのに役立ちます。

全体サブライの勝利点が尽きたときか、誰かが仲間エリアにカードを12枚置いたときか、すべての源泉カードが要塞化されたとき、ゲームは終了します。

内容物の説明

仲間カード



源泉カード



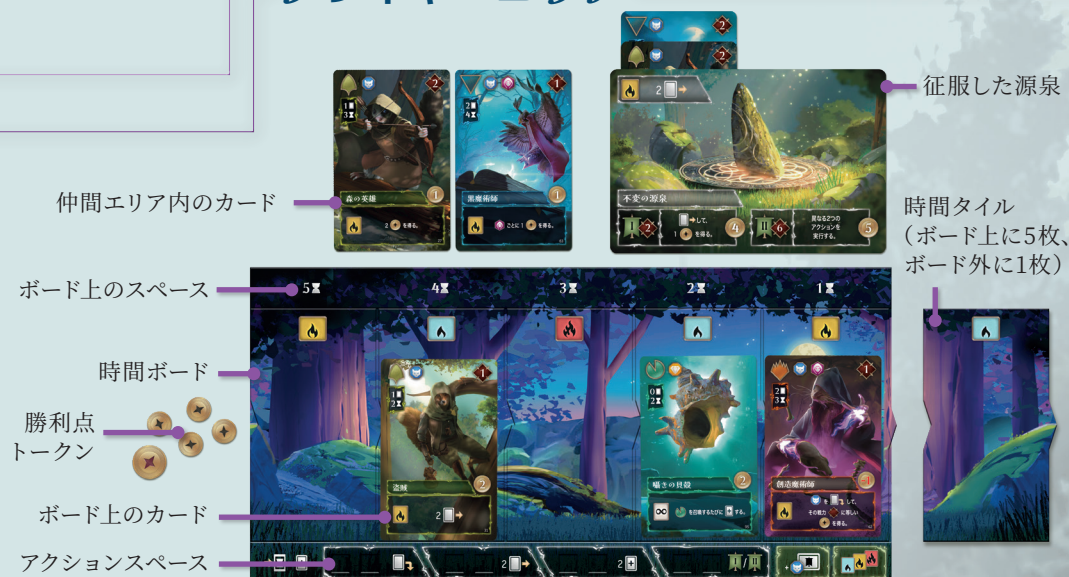
勝利点トークン

カード効果によって **+** を得なければならないとき、対応する値のトークンを全体サブライから得ます。

+ を破棄しなければならないとき、対応する値のトークンを全体サブライに戻します（破棄すべき勝利点トークンが足りない場合、持っているすべての勝利点トークンを破棄します）。



プレイヤーエリア



ゲームの進行

ゲームの終了条件が満たされるまで、プレイヤーは数ラウンドにわたってゲームをプレイします。

最初の選択

最初のラウンドを始める前に、各プレイヤーは手札のカードを1枚選び、そのすべてのコストを支払ってボード上にプレイします。

カードのプレイ

手札のカードをプレイするために、プレイヤーはコスト(カードと時間)を支払わなければなりません。

- プレイしたカード上に アイコンで示されている枚数のカードを捨て札にし、表向きで全プレイヤー共通の捨て札置き場に置きます。
- プレイしたカードを、 で示されているスペースにある時間タイル上に置きます。カードに0 と示されている場合、ボード外の仲間エリアに直接置きます。

カードの召喚

カードが(ボードを離れたか、ボード外に直接プレイされたために)仲間エリアの一部になったとき、プレイヤーはそのカードを召喚します(多くの効果が「召喚」を参照します)。



例:アリアナは「建築者」をプレイしました。アリアナは手札を1枚捨て札にして、2 スペースにある時間タイル上に「建築者」を置きました。

ラウンドのプレイ

各ラウンドは以下の順番で実行される3フェイズからなります。

A. 時間フェイズ

B. アクションフェイズ

C. ラウンドの終了フェイズ

A. 時間フェイズ

このフェイズでは、全プレイヤーが以下のステップを同時に実行します。

- 各プレイヤーはボード外にある時間タイルを取ってボードの左端から差しこみ、**すでにボード上にあるタイルを右にずらします**。右端のタイルは新たなボード外タイルとなります。

ボードを離れたタイル上にカードがある場合、そのカードは仲間エリアに召喚されます。カードが2枚ある場合、召喚する順番を自分で決めます。

カードに即時効果 がある場合、この時点で(のみ)その効果を発動させることができます。カードの召喚によって、すでに仲間エリアにあるカードの持続効果 が発動することもあります(効果の種類については7ページ「別表」参照)。

相互に影響を与える効果を複数のプレイヤーが発動させた場合、スタートプレイヤーから時計回り順に効果を解決します。

- 全プレイヤーがタイルの移動と効果の解決を終えたら、各プレイヤーは山からカードを1枚引きます。



例:タイルをずらした結果、アリアナは「海の女王」と「囁きの貝殻」を召喚しました。アリアナは「囁きの貝殻」を先に召喚することになりました。そのあと「海の女王」を召喚したとき、アリアナはその即時効果を発動させて2勝利点(「海の女王」を含めて、仲間エリアにある カードごとに1勝利点)を得ました。さらに、 カードをプレイしたので「囁きの貝殻」の持続効果が発動し、アリアナはカードを1枚引きました。

B. アクションフェイズ

このフェイズ中、各プレイヤーはスタートプレイヤーから時計回り順に手番を実行していきます。

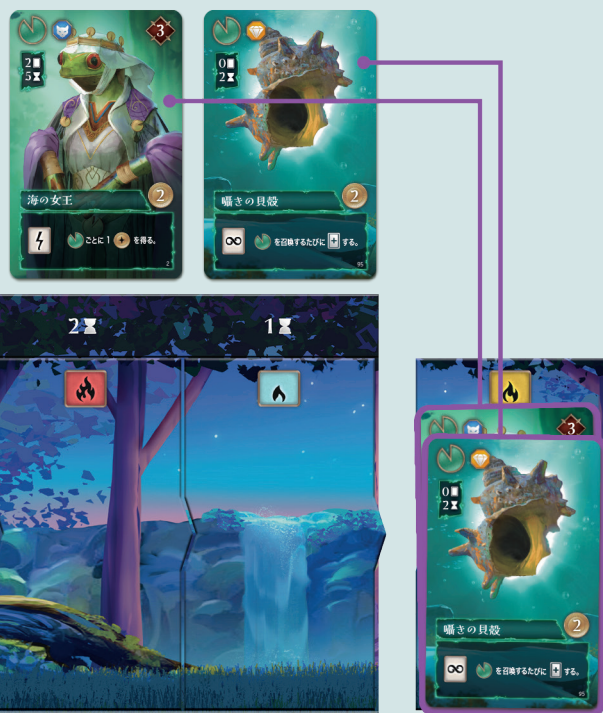
自分の手番中、プレイヤーは自分の時間ボード上で利用可能なアクションスペース1つにアクション駒を1個置き、対応するメインアクションを実行します。各メインアクションには2つのアクションスペースがあるので、各プレイヤーは同じラウンド中に同じメインアクションを2回まで実行することができます。アクション駒を置く前かあとで、プレイヤーはフリーアクション(6ページ「フリーアクション」参照)をいくつでも実行することができます。

全プレイヤーが2手番を実行したあと、アクションフェイズは終了します。

メインアクション

メインアクションには以下の4つがあります。

- カードを2枚引く
- カードを1枚プレイする
- カードを2枚進める
- 源泉カードを1枚征服/要塞化する







カードを2枚引く

山から仲間カードを2枚引いて手札に加えます。



カードを1枚プレイする

以下のステップを実行します。

- プレイしたカード上に  アイコンで示されている枚数のカードを捨て札にし、表向きで全プレイヤー共通の捨て札置き場に置きます。
- プレイしたカードを、 で示されているスペースにある時間タイル上に置きます。


各時間タイルにはカードを2枚まで置くことができます。2枚目を置いた場合、少しずつ両方とも見えるようにします。すでにカードが2枚置かれているタイルに新たなカードを置くことになった場合、その左側で利用可能な（まだカードが2枚置かれていない）一番近くのタイルに置くことができます。ボード上のカードはまだ仲間エリアの一部とは見なされないで、いかなる点でもそのカード上のアイコンや効果を考慮に入れることはできません。

重要:山にはそれぞれ2枚あるアーティファクトが5種類あります。各プレイヤーは同じカード名のアーティファクトを自分の仲間エリアに2枚置くことはできません。




カードを2枚進める

時間ボード上のカード2枚を1スペースずつ右に移動させるか、またはカード1枚を2スペース右に移動させます。すでにカードが2枚置かれているタイル上でカードの移動を終えることはできませんが、そのようなタイルを通過することはできます。

1  スペースにある右端のタイルを通過してカードを移動させた場合、そのカードを召喚して仲間エリアに置きます。



例:アリアナはこのアクションを実行して、2  スペースにある「盗賊」を2スペース進めました。この移動で、「盗賊」は仲間エリアに置かれました。





源泉カードを1枚征服／要塞化する



源泉カードを1枚征服する


源泉を征服するために、プレイヤーは仲間エリアにある仲間カードを何枚か使わなければなりません。プレイヤーはテーブルの中央にある源泉か、他プレイヤーが征服している源泉を征服しようとすることができます。

プレイヤーは以下のステップを実行します。

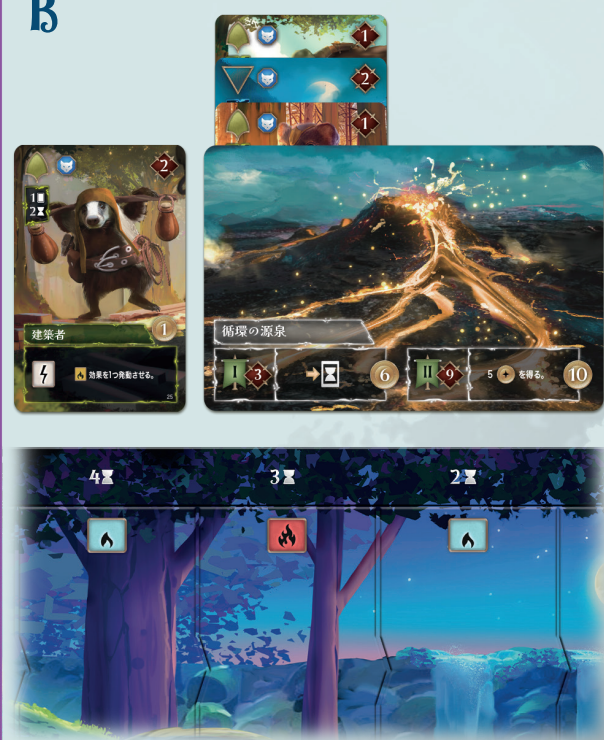
- 征服のために使うクリーチャーカードを1枚以上選びます。プレイヤーは**発動トークン**が置かれていないカードだけを選ぶことができます。テーブルの中央にある源泉を攻撃する場合、使うクリーチャーの合計戦力は、源泉カードの左下にある  の横に示されている戦力より大きくなければなりません。他プレイヤーが征服している源泉を攻撃する場合、使うクリーチャーの合計戦力は、相手がその源泉カードに差しこんでいるクリーチャーの合計戦力より大きくなければなりません。
- その源泉カードを得て仲間エリアに置きます。そのカードの左下にある  の横に示されている効果を即座に発動させます（この効果はその源泉が征服されるたびに発動します）。

A



例:アリアナはテーブルの中央にある「循環の源泉」を征服することにしました。「盗賊」「探検家」「皇女」を使って、アリアナの合計戦力は4になり、必要な戦力3を超えることができました。アリアナはこの源泉を仲間エリアに移動させ、使ったクリーチャーをその下に差しこみ、即座に  効果を発動させました（時間タイルを移動させました）。これ以降、他プレイヤーがこの源泉を征服しようとした場合、そのプレイヤーは差しこまれているクリーチャーの合計戦力より大きい戦力で攻撃しなければなりません。

B



・征服のために使ったクリーチャーを源泉カードの上側に差しこんで、各カードの上部だけが見えるようにします。征服した源泉に差しこまれているカードの効果は使えなくなりますが、カードの上部にあるすべてのアイコン（コスト、勢力、種類、サブタイプ、戦力）は依然として有効で、他のカードの効果強化するためにそれらを使うことができます。源泉に差しこまれているカードの勝利点は、ゲーム終了時に通常通りに計算されます（8ページ「最終得点計算」参照）。

源泉の支配を失ったとき、その源泉を支配していたクリーチャーは仲間エリアに戻り、プレイヤーはその効果を再び使えるようになります。

各プレイヤーは源泉カードを何枚でも征服することができます。

多くの源泉カードの左上には効果が示されています。自分の仲間エリアに源泉があるあいだ、プレイヤーはその効果を使うことができます。

ゲームの終了条件（7ページ「ゲームの終了」参照）において、源泉カードは仲間エリアでカード2枚分のスペースを占有し、その下に差しこまれているクリーチャーカードは考慮されません。

II 源泉カードを1枚要塞化する

プレイヤーは自分が征服している源泉カードを1枚要塞化して、ゲーム終了までその源泉の支配を確保することができます。

プレイヤーは以下のステップを実行します。

- 自分がすでに征服している源泉カードを1枚選びます。その下に差しこまれていたクリーチャーの合計戦力が、その源泉カードの右下にある II の横に示されている戦力より大きくなければなりません。
- その源泉カードの右下にある III の横に示されている効果を即座に発動させます。
- その源泉カードの下側にクリーチャーカードを完全に差しこんで、まったく見えないようにします。ゲーム終了まで、プレイヤーはもうこれらのクリーチャーカードの効果とアイコンを使うことはできません。依然として、勝利点はゲーム終了時に計算されます。

他プレイヤーは要塞化された源泉カードを征服することはできません。

重要: 征服と要塞化は2つの異なるアクションなので、事前に征服していない源泉を直接要塞化することはできません。

フリーアクション

自分の手番中、プレイヤーはアクション駒を置くことなくフリーアクションを実行することができます。プレイヤーはメインアクションの前かあとで、フリーアクションを何回でも実行することができます。

フリーアクションには以下の2つがあります。

- 仲間エリアにあるカードの火炎効果を発動させる
- 征服している源泉の支配を強める

仲間エリアにあるカードの火炎効果を発動させる

プレイヤーは、ボード外にある時間タイル上の火炎アイコンと同じ色の火炎効果(仲間カード上か、支配している源泉カード上のもの)を発動させることができます。

発動させた火炎アイコン上に発動トークンを1枚置きます。各火炎効果はラウンドごとに1回だけ発動させることができます。

一部のカードは他のカードの火炎効果を発動させます。この場合、その火炎アイコンにも発動トークンを置かなければなりません(発動トークンが置かれている火炎効果を発動させることはできません)。

A



B



例: アリアナは「循環の源泉」をクリーチャーカード5枚(合計戦力10)で征服して支配しています。アリアナはこの源泉を要塞化することにして、これらのクリーチャーを源泉カードの下に完全に差しこみ、III 効果を即座に発動させました(5勝利点を得ました)。



例: アリアナは赤い火炎アイコン付きの時間タイルをボード外に置いています。アリアナは「鉱夫」の赤い火炎効果を発動させ、カードを4枚引きました。アリアナは「鉱夫」に発動トークンを1枚置きました。





征服している源泉の支配を強める

プレイヤーは仲間エリアにあるクリーチャーカードを、すでに支配している源泉に差しこんで、その源泉を支配している合計戦力を（他プレイヤーの攻撃から守るためか、要塞化に必要な戦力条件を満たすために）増やすことができます。

発動トークンが置かれているカードを差しこむことはできません。


源泉を要塞化するためには常に、アクション駒を使ったメインアクションを実行する（または要塞化するカード効果を適用する）必要があることを忘れないでください。



例: アリアナは「草原の騎手」を、自分が支配している「循環の源泉」に差しこみました。

特殊効果

全般的なルールとして、すべての効果はすでに自分の仲間エリアにあるカードのみを考慮に入れ、それらにのみ影響を与えます。唯一の例外は、他プレイヤーにカードや勝利点トークンを捨てさせる効果です。


たとえば「 効果を1つ発動させる」という効果は、自分の仲間エリアにある他のカードの即時効果のみを発動させることができます。





カードの除去

一部の効果は、ボーナスを得るためにカードの除去を必要とします。プレイヤーは自分の仲間エリアにあるカード（征服していて要塞化していない源泉に差しこんでいるクリーチャーカードでも可）だけを除去することができます。征服した源泉に差しこんでいる最後のカードを除去した場合、プレイヤーはその源泉の支配を失い、その源泉カードをテーブルの中央に戻します。この効果が示されているカード自身を除去することはできず、他のカードを除去しなければなりません。プレイヤーは常に、カードを1枚も除去せずにボーナスを得ないことができます。除去したカードは表向きで全プレイヤー共通の捨て札置き場に置きます。

値引き

多くの効果によって、プレイヤーは値引きを得てカードをプレイすることができます。

-2 : カードをプレイするとき、プレイヤーは示されている値引きの分だけカードコストを減らします。この例では、コストがカード3枚のカードをプレイする場合、カードを1枚だけ捨て札にします。

-1 : カードをプレイするとき、プレイヤーは示されている値引きの分だけ時間コストを減らします。この例では、2  スペースに置くはずのカードをプレイした場合、1  スペースに置きます。カードを0  スペースにプレイすることになる値引きを得た場合、そのカードを仲間エリアに直接召喚します。

C. ラウンドの終了フェイズ

全プレイヤーがすべてのアクション駒を置いて手番を実行し終えたとき、アクションフェイズは終了します。

そのあと、以下のステップを実行します。

- 手札が11枚以上ある各プレイヤーは、手札が10枚になるまでカードを選んで捨て札にします。
- 各プレイヤーは時間ボードからアクション駒を回収します。
- すべてのカード（源泉カードを含みます）から発動トークンを取り除き、リザーブに戻します。
- スタートプレイヤーはスタートプレイヤートークンを左隣のプレイヤーに渡します。

ゲームの終了

以下の条件のいずれかが満たされたラウンドの終了時、ゲームは（あとでその条件が満たされなくなったとしても）終了します。

- A. 全体サブライの勝利点トークンが尽きた。
- B. 1人のプレイヤーが仲間エリアにカードを12枚置いている（征服／要塞化された源泉カードはカード2枚として数え、それらに差しこまれているクリーチャーカードは数えません）。
- C. 登場しているすべての源泉が要塞化された。

プレイヤーは現在のラウンドを完了させます。この最終ラウンド中に勝利点トークンを得る必要があるときに全体サブライが尽きている場合、二次サブライから得ます。

そのあと、プレイヤーは最終得点計算を行います。

別表



山からカードを1枚引く。



すべてのコストを支払って、手札のカードを1枚プレイする。



自分のボード上のカード1枚を右に1スペース進める。



ボード外の時間タイルを左側に差しこみ、他のすべてのタイルを右に押し出す。



勝利点トークン



源泉カードを1枚征服する。



戦力



源泉カードを1枚要塞化する。

効果の種類



即時: そのカードを仲間エリアに召喚したときに発動する。



青い火炎効果



持続: そのカードが仲間エリアに召喚された時点から、示されている条件を満たしたときに発動する。



黄色い火炎効果



得点計算: ゲーム終了時に得点計算を行うときに発動する。



赤い火炎効果

最終得点計算

各プレイヤーは以下の勝利点を合計します。

- ゲーム中に獲得した勝利点トークン。
- 源泉の勝利点:征服した源泉の場合は左下、要塞化した源泉の場合は右下に示されている勝利点を得ます。
- 仲間エリアに召喚したカード(源泉に差しこんだカードを含みます)の勝利点:得点計算効果 を持つカードの勝利点は、示されている条件に応じて変わります。まだボード上にあるカードや手札は勝利点をもたらしません。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。同点の場合、その中で要塞化した源泉を多く持っているプレイヤーが勝利します。これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。



例:アリアナは勝利点トークンを10点分獲得しています。アリアナは要塞化した「消滅の源泉」から10勝利点、征服した「不変の源泉」から4勝利点を得ました。最後に、アリアナは仲間エリアに召喚したカードから18勝利点を得ました(カードを4枚召喚しているので、「共鳴石」は4勝利点の価値を持ちます)。時間ボード上のカードと手札は勝利点をもたらしません。アリアナの最終得点は42勝利点になりました。

クレジット

ゲームデザイン: Roberto Pelli, Simone Luciani
イラストレーション: Giovanni Calore
アートディレクション: Arianna Santini
グラフィック: Giada Lo Duca, Arianna Santini
編集: Giuliano Acquati

日本語版販売元: テンデイズゲームズ 東京都三鷹市下連雀3-42-13 園田ビル2F tendaysgames.shop
日本語版制作スタッフ: 田中誠、田中彰子、長塚美奈子、永峯浩、神田恒太郎、高田圭

謝辞:
Robertoはゲームのプレイテスト中に手助けしてくれたSted associationとすべての友人に感謝します。
Simoneは開発中にこのゲームをテストしてくれたすべての人々、特にIdo Traini, Paolo Prioretti, Claudio Cicalè, Sauro Parissi, Samantha Milani, Simone Colombo, Martino Chiacchieraに感謝します。



Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italy
www.craniocreations.it/en