



# 穿越歷史 TREKKING THROUGH HISTORY

## 歡迎來到追溯時間之旅

你即將踏上為時三天的時間之旅，在時光機器中旅行，追溯數千年的歷史，體驗過去歷史上的偉大時刻。

《穿越歷史》將進行三輪，每輪代表時光之旅中的一天。每天你都會拜訪一系列的歷史事件，在每個事件上停留數個小時，停留時間的長短將有所不同。

在遊戲過程中，遵守你的行程表並按照年份順序拜訪歷史事件，這將讓你獲得分數。讓我們出發吧！

觀賞教學影片：[worldhistorygame.com/rules](http://worldhistorygame.com/rules)

**遊戲配件**— 108張歷史卡•12張先賢卡•1個時鐘•1張橡膠遊戲墊•4個懷錶•4個玩家分數指示物•84個經驗標記（20個偉人、18個偉業、16個創新、16個里程碑、14個萬用）•20個時間水晶•4個水晶槽•24張行程表•4張遊戲參考卡•1本規則書•1張年份索引•24張時間扭曲卡•4個時間扭曲指示物•1本時間扭曲規則書•1份單人遊戲規則

# 遊戲設置

將**供應盤**放在桌面上（內含所有的經驗標記和時間水晶）。



將**遊戲墊**放在桌面上。



放置**先賢卡堆**。  
2名玩家：放置6張。  
3名玩家：放置9張。  
4名玩家：放置12張。

第一天的**歷史牌庫**中的每張卡  
右上角會有羅馬數字I。洗牌  
後將牌庫放在此處，然後抽卡  
放在每個空格中各一張。這一  
列的5張卡，加上牌庫頂的1張  
卡，總計6張卡，這是**啟程列**。

將第二天與第三天的**歷史牌庫**  
分開並各自洗牌，放在一  
旁備用。

將**行程表**洗混，發給每名玩  
家各4張。在首場遊戲中，  
每名玩家隨機選擇其中一  
張，將其面朝上放在自己面  
前，並將剩餘的面朝下放在  
一旁備用（當你學會如何進  
行遊戲後，你可以自行選擇  
想要使用的行程表）。



每名玩家拿取一個與自己顏色對應的木製分數指示物，將其放在分數軌上0的位置。

將時鐘放在遊戲墊旁，每名玩家拿取一個與自己顏色對應的懷錶，將它們以隨機順序堆疊，放在12點鐘的位置。



 代表你可以獲得的分數。你可以在你的行程表，以及遊戲墊上的歷程計分表找到它。

給予每名玩家一個與自己顏色對應的水晶槽以及一個時間水晶。玩家將獲得的時間水晶放進自己的水晶槽。




#### 回合流程參考卡

如果你在時鐘上是最最後的玩家，由你進行回合。如果平手，由最頂部的玩家進行回合。

##### 你的回合中

1. 選擇一張卡（歷史卡或先買卡）
2. 移動你的懷錶
3. 獲得獎勵和更新行程表  
— 計算獲得分數
4. 將卡放進歷程中  
— 如果新卡牌年份較早，開啟新的歷程，否則加入現在的歷程
5. 滑動並填滿歷史卡

##### 使用時間水晶

每個使用的  減少1小時的花費。花費的小時數最低為1小時。

-10

##### 萬用經驗

將每個你獲得的  放在行程表上的任意欄位。

給予每名玩家一張遊戲參考卡。

## 遊戲流程

### 確認回合順序

時鐘上的懷錶將決定進行回合的順序，由懷錶在最頂部的玩家進行第一個回合。遊戲進行期間，由懷錶最落後的玩家先進行回合。如果有多個玩家同樣落後，由懷錶在最頂部的玩家進行回合。如果玩家在完成自己的回合後，懷錶依然在最後的位置，則仍由他繼續進行回合。



範例：現在輪到藍色玩家的回合，因為他目前最落後，且在最頂部。

在你的回合中，依序進行以下的步驟：

- 1 選擇一張卡
- 2 移動你的懷錶
- 3 獲得獎勵
- 4 將卡放進歷程中
- 5 滑動並重新填滿歷史卡

4

## 1 選擇一張卡

每回合開始時，先從啟程列中的6張歷史卡選擇一張你想要拜訪的歷史事件（你可以選擇牌庫頂的卡）；或是，你可以改為拜訪一名先賢。你每回合選擇的卡將持續為你提供分數。

### 關於歷史卡

大多數的狀況下，你會決定拜訪一張在啟程列的歷史事件。每張在列中的歷史卡都包含以下資訊：

標題：你可以經歷的事件。

500 公元前

與馬雅人飲用"熱巧克力"

喜歡你的巧克力帶點小刺激嗎？瑪雅人真的"熱熱地"喝他們的巧克力。雖然這種飲料本身是冷的，但他們添加了辣椒。我們也許不會承認他們的辛辣飲品（含有高碎的可可豆、水和辣椒）是現代的熱巧克力，但瑪雅人確實是偉大的巧克力飲料傳統。

歷史：學習有關這個歷史事件的內容。

年份：事件發生的年份。

與馬雅人飲用"熱巧克力"

500 公元前

第幾日：這張卡屬於第幾日的歷史牌庫。

所需小時：拿取這張卡所需花費的小時數（時鐘上的格子），你必須在時鐘上移動相等的格數。

獎勵：選擇並拿取這張卡會獲得的獎勵

- 偉人經驗
- 偉業經驗
- 創新經驗
- 里程碑經驗
- W 萬用經驗
- 時間水晶

### 關於先賢卡



在罕見的情況下，你會選擇拜訪一名先賢。如果可以的話，拿取一張先賢卡。

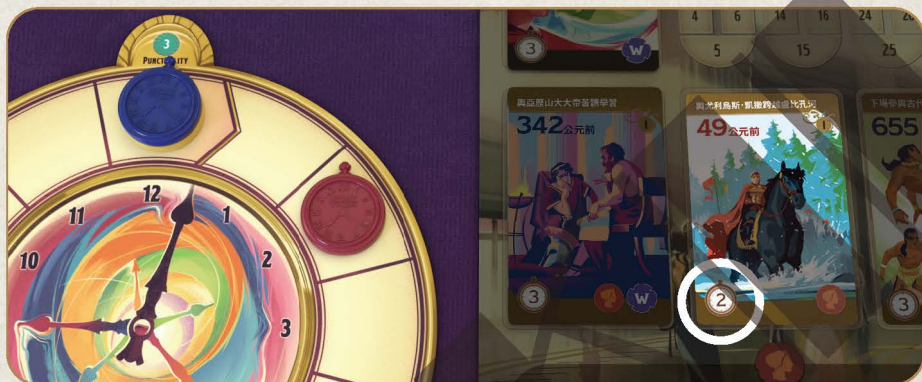
先賢卡與歷史卡有同樣功能，但它的年份是彈性的，讓你可以更輕易的依照年份順序拜訪事件並獲得分數（參見第6頁）。



請記得「公元前」前面的數字越大，代表年份越遠古。

## 2 移動你的懷錶

查看你所選擇的歷史卡，左下角的數字，這個數字代表你拜訪這個歷史事件所需的小時數。在時鐘上將你的懷錶移動同等數量的格數，如果抵達的格子有對手的懷錶，將你的懷錶疊在最頂部。



範例：紅色玩家選擇年份為公元前49的卡，並將自己的懷錶移動2格。

### 使用時間水晶節省時間

當你在時鐘上移動懷錶時，你可以使用時間水晶來減少所需要移動的格數。每個水晶可以減少花費1小時。你可以在同一回合中使用多個水晶，但不能花費少於1小時。

**重要：**如果經由一張卡獲得水晶，你不能使用水晶來減少該張卡的花費。你只能使用在選擇卡牌前，已經存在於你的水晶槽中的水晶。

範例：尼克想要拿取年份為1324的卡，其需要花費3小時。他支付2個水晶（將其返回供應盤），將花費減少到1小時。



使用時間水晶可以幫助你連續進行多個回合。你可以持有的水晶數量沒有上限。

## 3 獲得獎勵

獲得你所選卡牌上的獎勵。同時獲得遊戲墊上所示的額外獎勵。



範例：艾瑪選擇了年份為1963的歷史卡。這張卡提供一個跟，這張卡下方的遊戲墊上有一個，所以她也可以獲得這個獎勵。

將每個獲得的經驗標記放到你的行程表上，放在相應顏色欄位最上方的空格。W 經驗是萬用的：你可以將它放在任意欄位。如果你無法放置標記，將該標記返回供應盤。標記的數量沒有上限，如果你使用完某個顏色的標記，使用 W 標記來代替。如果你獲得了時間水晶，將其放到你的水晶槽中。

如果你放置了一個標記在有圖示的格子，或是填滿一條帶有圖示水平列，立即獲得圖示上的獎勵，有可能是分數或是時間水晶。將分數軌上，你的木製分數指示物移動與獲得分數相應的格數；或是將獲得的時間水晶放進你的水晶槽中。



範例：艾瑪將獲得的經驗標記放在她的行程表上，由於蓋住了欄位上的4，她立即獲得4分。



範例：卡爾填滿一條水平列，獲得6分。

## 4 將卡放進歷程中

如果這是你的第一張卡，將其放在自己面前，這會開啟你的第一欄卡牌，稱為歷程。

歷程是按照年份順序排列，一系列拜訪過的事件。歷程中有越多的事件，遊戲結束時你就會獲得越多的分數。

在之後的回合中，當你選擇一張新的卡時，按照你所選擇的卡上的年份，選擇以下一項執行：

- A** 如果你的新卡牌，年份晚於歷程中的前一張卡，將新卡疊在上放，露出所有年份。在後續的回合中，你可以將卡牌繼續加入這個歷程，只要你持續依照年份順序選擇卡牌，並將其加入歷程。



- B** 如果你的新卡牌，年份早於歷程中的前一張卡，不要將其加入你的歷程。改為將你目前的歷程打破，將其疊成一疊並翻面，表示這些卡牌已經完成，將這堆卡放在一旁，跟你先前已完成的歷程分堆擺放。（你在遊戲結束時會計算這些分數。）然後，用你剛選擇的卡牌開啟新的歷程。



範例：提姆獲得年份為1271的卡牌，這比他上一張獲得的歷史卡（年份為1519）更早，所以他必須開啟一個新歷程。他將原本的歷程打破，並將其跟其他已完成的歷程一起放到一旁。

- C** 如果你拿取一張先賢卡，將其加入你目前的歷程。你不能使用先賢卡開啟新歷程。

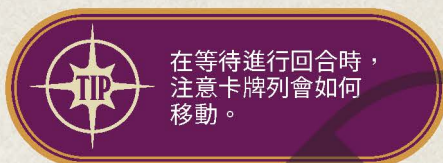
先賢卡的年份等同於歷程中的前一張卡。這能幫助你在看似不可能的狀況下延續歷程。請記住你可以在先賢卡後，接續放置下一張先賢卡。



範例：綺拉獲得一張先賢卡並將其放進她目前的歷程。在她選擇下一張卡時，這張卡的年份視為1933。

## 5 滑動並填滿歷史卡

將啟程列的歷史卡向右滑動填滿空格，維持卡牌原本的順序。用歷史牌庫頂的卡填滿啟程列最左邊的空格。



## 一天結束

玩家必須停留在12點鐘的位置（參見右側的「時鐘細則」）。當所有玩家都位於12點鐘的位置時，一天結束。如果目前是第三天的結束，進入最終計分（參見第8頁）。否則：

1. 棄掉目前的歷史牌庫，以及啟程列上的所有歷史卡。
2. 將下一天的歷史牌庫，面朝上放在遊戲墊上所示的位置。從牌庫頂抽5張卡，將它們面朝上放在起程列上。
3. 棄掉所有目前的行程表，以及所有放在上面的經驗標記。
4. 每名玩家從自己剩餘的行程表選擇一張，用於即將來臨的一天。
5. 以懷錶目前所在的位置（12點鐘）開始新的一天。

**重要：**當進入新的一天時，玩家繼續自己目前的歷程，並保留原本擁有的時間水晶。

## 時鐘細則

### 每天的時間

遊戲進行3輪，每輪代表你旅行中的一天。每天你有12小時可以花費，如時鐘上所示。

### 準時獎勵

如果一張歷史卡（可以搭配時間水晶）讓你的懷錶正好停留在12點鐘，獲得3分的準時獎勵。



範例：紅色玩家選擇一張花費2小時的卡，因此正好抵達12點鐘，獲得3分。

### 移動永遠停留在12點鐘

如果一張歷史卡會將你的懷錶移動超過12點鐘，仍然將懷錶停留在12點鐘的位置。在此種狀況下，你不會獲得準時獎勵。



範例：藍色玩家選擇一張花費5小時的卡，但依然停留在12點鐘，且不會獲得獎勵。

## 最終計分

在第三天結束時，玩家計算自己的最終分數。

你的最終計分包含以下部分：

- 1 從歷史卡與行程表上獲得分數（在遊戲過程中紀錄於分數軌上）。
- 2 每個未花費的時間水晶獲得1分。
- 3 歷程計分：每條歷程會依據歷程內的卡牌數量獲得分數，分數顯示在遊戲墊上的歷程計分表上。  
注意：包含超過10張卡的歷程，每多出一張卡額外獲得3分。

上階數	分數
1	→ 3
2	→ 0
3	→ 2
4	→ 4
5	→ 7
6	→ 10
7	→ 15
8	→ 18
9	→ 21
10	→ 30
11	→ +3
+	

範例：蓋柏正在計算最終分數。他獲得：分數軌上的32分、未花費的時間水晶1分、歷程總計獲得24分。蓋柏的最終分數為57分。

### 分數最高的玩家贏得勝利！

如果任何玩家出現平手狀況，擁有最長歷程的玩家勝利。

如果平手玩家最長的歷程一樣長，比較平手玩家們第二長的歷程來決定勝負；如果第二長的歷程依然一樣長，則比較第三長的歷程，以此類推，直到決定出贏家。如果依然平手，則平手玩家共享勝利。

我們希望您享受這段旅程，希望能在追溯時間之旅中再次見到您！

請在離場前將懷錶交還給售票亭。

## 時間扭曲

在你至少完成了一場《穿越歷史》遊戲，並對遊戲感到興致勃勃，請打開遊戲盒中的這個袋子：



## 製作人員

### 遊戲設計

Charlie Bink

### 遊戲開發

John Brieger, John Velgus,  
Nick Bentley, Kristi B., Scaudeau D'Tela  
(Computer Brain Man)

### 插圖

Eric Hibbeler

### 創意指導與平面設計

Dann May (Quillsilver Studio)

### 3D模型

Greg May (Quillsilver Studio)

### 歷史顧問

Heather Seibert

### 作者

Heather Seibert, Stacy  
Tornio, Amber Bruggman

### 遊戲測試

Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Jessica  
Gilstrap, William Gilstrap, Chelsea  
Halliwell, Jamieson Mockel, Laura  
Fredriksen, Eliot Miller, Lambda Clausen,  
Khoi Phan, Deanna Woo, Glenn Cotter,  
Tiffany Cotter, Gigi Cotter, Ronan Cotter,  
Marie Cotter, Sam Paulding, Sarah  
Krevans, Will Brieger, Chris Solis, Cynthia  
Bruce, the Underdog Games 線上測試團體  
和更多...

### 中文化翻譯／校稿

Gazza Liu, James Wu, Rayy Chang

### 中文化平面設計

Wan.Teng, Gru.Tsow