＊プレイ進行

・時間マスの一番後ろのプレイヤーが、右記のアクションの中から1つを行う。
　他のプレイヤーを追い越すまで、何度でも手番を行う。
・なんらかの行動後、他のプレイヤーと同じマスに止まった場合はそのプレイヤーの上にコマを置く。
　コマが重なっている場合は、上のコマのプレイヤーが手番を行う。

＊時間を進める(時間マーカーを進める)

・アクションで都市を移動するとき、隣の都市に移動するごとに1週間(時間マーカー1マス分)が必要。
　同じ都市でアクションを行う場合は、時間は必要ない。
・アクションで必要な時間は、それぞれのルールを確認する。

＊1年が経過する

・時間マーカーが52のマスを通過したプレイヤーは次の年に入り、その手番終了時に裏向きになっている全ての「発掘許可タイル」を表に向けます。
・最後のプレイヤーが52のマスを通過したら、年マーカーを1年進める。

＊ゲーム終了

・最後の年(1903年)で52のマスを越える時、アクションで進める時間は「1」のマスまで。
・全員が最後の年に52のマスを越えたら、ゲーム終了となる。

＊最終得点計算

以下を合計し、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となる。

・アーティファクト(発掘した勝利点のあるタイル)のポイント。
・「展示カード」の勝利点。
・「学会カード」の枚数による勝利点。(カード一覧参照)
・発掘エリアに対応した「専門知識ポイント」の数(描かれた本の数)を数える。
　各「専門知識ポイント」で1番多く持っているプレイヤーは5勝利点。
　同数の場合は、それらのプレイヤー全員が3勝利点。
　「助手カード」や「住民の援助カード」は加えない。

＊カード一覧

使用しても残る

専門書:5エリア×各9枚

・対応するエリアで下部に描かれた本の数分、「知識ポイント」を加算。
知識1の本:4枚
知識2の本:3枚
知識3の本:2枚

一般知識:8枚

・全ての発掘エリアで下部に描かれた本の数分、「知識ポイント」を加算。
　ただし、加算できるのはこれ以外の「知識ポイント」の数まで。
知識1の本:4枚　知識2の本:4枚

助手:6枚

・2枚で「知識ポイント」1ポイント加算。
・3枚で「知識ポイント」2ポイント加算。
＊1枚だけ持っているとき、その1枚を捨てて「特別な知識」1ポイント加算できる。

スコップ:6枚

・2枚で追加でタイルを1枚引ける。
・3枚で追加でタイルを2枚引ける。
＊1枚だけ持っているとき、その1枚を捨てて追加でタイルを1枚引ける。

自動車:2枚

・都市を3ヶ所以上移動する場合、進める時間マーカーを1少なくできる。

学会:9枚

・持っている枚数によって、最終得点計算時、勝利点を獲得する。
1枚:1p　2枚:3p　3枚:6p　4枚:10p
5枚:15p　6枚:21p　7枚以上:28p

使い捨て

住民の援助:各1枚

・対応するエリアで「知識ポイント」を2ポイント加算。

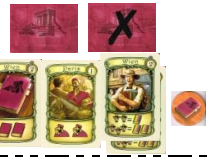
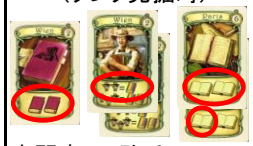
飛行船:2枚

・都市移動で進める時間を0にする。

特別な発掘許可:2枚

・任意の発掘エリアの「発掘許可証」として使え、そのエリアの許可証が「×」でも発掘できる。

＊アクション:手番プレイヤーは以下のアクションの内、1つを行わなければならない

アクション	内容
学者カードを取る	・ボードに出ている4枚のカードの内、欲しいカードを1枚取る。 　その際、カードに書かれている場所に「学者コマ」を移動させ、移動した都市の数とカードの右上の数値分、時間マーカーを進める。 ・その後、山札からカードをめくり、空いた場所に配置する。 ＊めくったそのカードが「展示カード」だった場合 ・めくったそのカードが「展示カード」だった場合、ボード上の展示カードマスの「a」に配置。 「展示カード」は、配置する時にボードの「a」にある場合はまずそれを「a」から「b」に移動する。 「b」にもカードがあるなら、それを「c」に移動する。 「c」を移動させなくてはいけない時は、そのカードは捨て札にする。 ・最終的に、「展示カード」以外がボードに4枚置かれた状態にする。 ＊1度目の山札がなくなった時、最初に分けて脇に置いたカードと一緒にして混ぜ、山札にする。 　それ以降、山札がなくなったら、捨て札をよく混ぜ新たな山札にする。
場のカードを交換する	・ボードにある4枚のカードが自分に必要ないと感じた場合、「学者コマ」をワルシャワに移動させ4枚のカードを捨て札にして、山札から新たに4枚、配置し、「移動した都市の数+1週間」分、時間マーカーを進める。 ・引いたカードが「展示カード」だった場合、「学者カードを取る」で「展示カード」を引いた時と同じ処理をする。 ＊同じプレイヤーが連続で手番を行い、カードの交換を連続で行う場合、ワルシャワへの移動に必要な時間はなく、代わりに2回目は2週間、3回目は3週間分、時間マーカーを進める。
発掘を行う(Ⅰ～Ⅲを順に処理する)	・発掘を行うには、以下の1と2の条件を満たしていなければならない。 　1:発掘しようとする場所で、有効な「発掘許可証」(発掘許可タイルが×になっていない)がある。 　2:場所に対応した「特別な知識」(対応した場所の専門書、住民の援助、助手、他の場所での発掘品の本)が1以上ある。  Ⅰ:発掘したい場所に学者を移動させ、その分、時間マーカーを進める。 Ⅱ:1～5を合計し、「知識ポイント」を計算する。 　1:対応した場所の「専門書」の、下部の本の数 　2:助手2枚で1ポイント、3枚で2ポイントを場所に関係なく加算。 　　所持枚数が1枚の時、捨て札にして1ポイントにもできる。 　3:対応した場所の「住民の援助」(+2ポイント、使い捨てカード) 　4:他の場所での発掘で手に入れた、発掘しようとしている場所に対応した本タイル。 　5:場所に関係なく、「一般知識」の下部の本の数 　　ただし、1～4までを合計したポイントまでしか使用できない。 知識ポイント計算例(クレタ発掘時)  専門書2p+助手1p+一般知識3pまで=6p Ⅲ:タイルを引く。 ・時計板の青部分を「知識ポイント」の値に合わせ、費やす時間を決め、時間マーカーをその分、進める。 　時間は、赤数字が1以上になるように1～12週を費やす。 ・費やす時間の左の赤数字分、タイルを引ける。 ・「スコップカード」を持っている場合、2枚で1タイル、3枚で2タイル追加で引ける。 　所持枚数が1枚の時、捨て札にして1タイル追加で引ける。 ・点数のあるタイルは獲得し、何も書いていないタイルは袋に戻す。 ・発掘終了後、「発掘許可タイル」を裏返して「×」し、同じ年内にその場所の発掘はできなくなる。(年が変わるとまた発掘できる) ・発掘した場所が初めて発掘された場合、その場所の1点タイルを獲得する。
展示を行う	・「展示カード」がボードに出ている場合に行動を選択し、カードの獲得が可能。 ・カードに書いてある場所に学者を移動させ、移動した都市の数と場所表記の右の数字分、時間を進める。 ・「展示カード」の下部にあるアーティファクトの色の数分タイルを所持していることを確認し、展示カードを獲得する。(発掘した本は含まない)