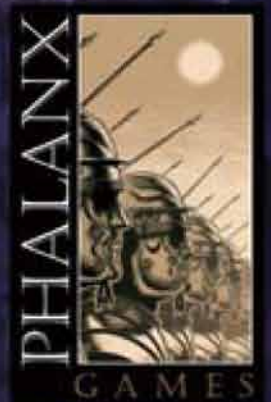
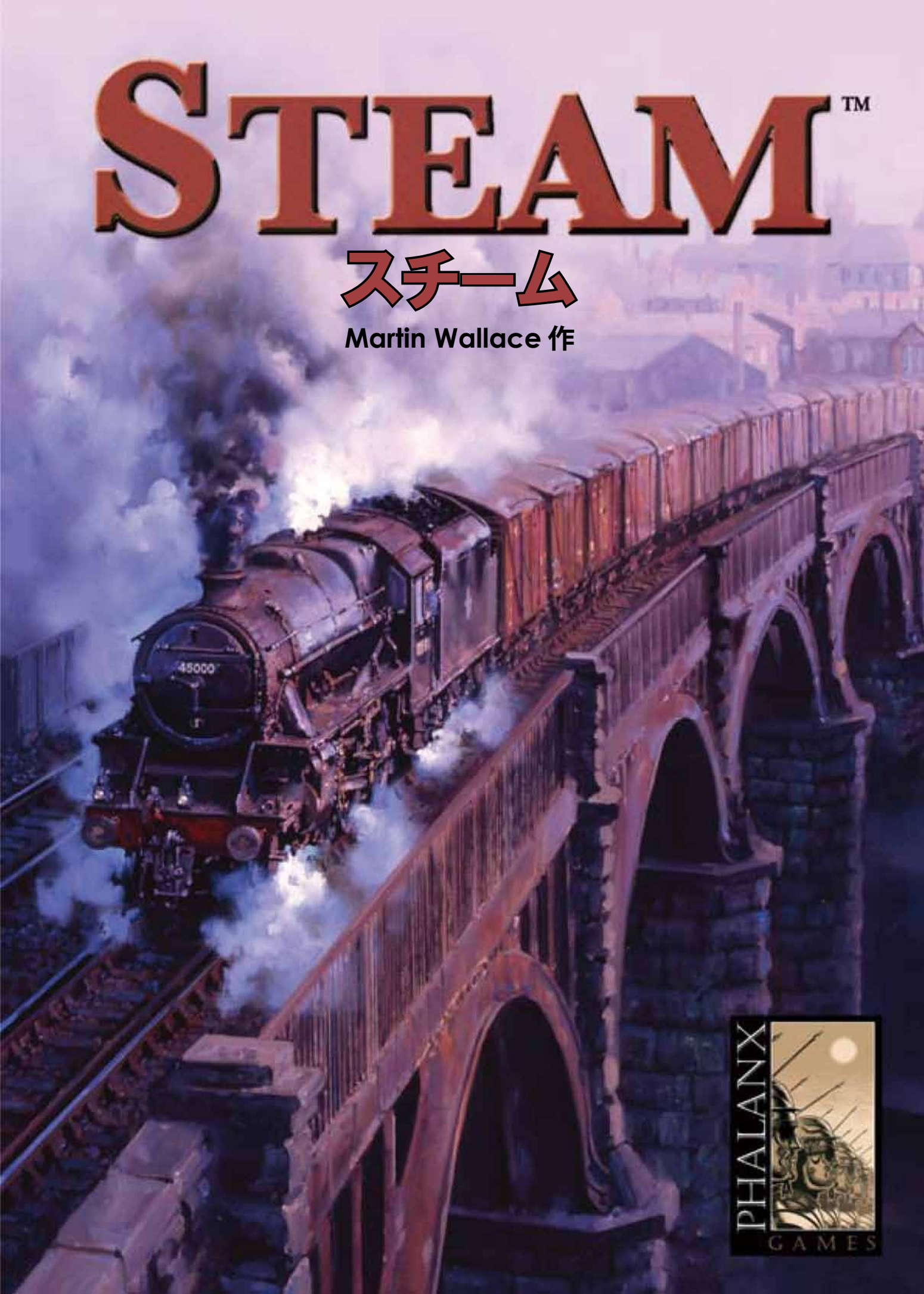


STEAM™

スチーム

Martin Wallace 作





「車輪のついた台車に、蒸気のよ
うな非常に強大な力を導入すれば、
人々の生活は大きく変わるだろう」
——トーマス・ジェファソン

「スチーム」によるこそ。自らを“鉄道王”と呼ぶ、産業投機家の選ばれた階級に加わりましょう。豊かな土地も貧しい土地も区別なく、長く伸びた土地を購入し、富へと続く線路を建設しましょう。人々をつなぎ、都市の成長を促進して荒野を切り開きながら競争相手に挑みましょう。新たな交易路を開拓し、徐々に強力な蒸気機関を解放することにより、プレイヤーは人々に幸福を与えることができます。賢明な投資——そして大量の鋼鉄と蒸気——を用い、プレイヤーははるか遠方の市場に物資をもたらすことができます……そして富へと続く勝利の道をたどるのです。

「スチーム」には単純化された「基本ゲーム」と、より細かな「標準ゲーム」があります。初めてプレイする場合や短時間ゲームを望む場合は前者をプレイしてください。このままルールを読み続ければ、すぐに線路の建設を始められるようになるでしょう！

ゲームの目的

「スチーム」は線路の建設と、線路網に沿った貨物輸送のゲームです。プレイヤーはできるだけ長くして収益の高い輸送を行うために線路を建設し、機関車を改良します。マップのあちこちに貨物を輸送することによって、プレイヤーは自分の収入か勝利点を増加させる輸送点を獲得します。

内容物

<p>両面ゲームボード 1枚</p>	<p>線路タイル 136枚</p>	<p>ルールブック 1冊</p>
	<p>都市成長マーカー 10枚</p>	<p>貨物駒 96個 (灰 16個、紫、黄、青、赤各 20個)</p>
	<p>新都市タイル 8枚 (赤、黄、紫、青各 1枚、灰 4枚)</p>	<p>プレイヤートークン 144枚 (橙、緑、無色、白、茶、黒各 24枚)</p>
	<p>アクションタイル 7枚 (上図は標準ゲーム用面)</p>	<p>コイントークン 68枚 (銅貨、銀貨、金貨)</p>
		<p>ターンマーカー 1個 布袋 1つ</p>

ゲームの中心となるのは、鉄道時代初期の地域にある地形、町、都市が描かれたマップです。カナダ南東部とアメリカ北東部のマップは3、4人プレイ向けです。ヨーロッパのライン川南部とルール地方のマップは4、5人プレイ向けです。このゲームには6人分のプレイヤートークンが入っているので、より大きな拡張マップでプレイすることもできます。



マップは六角形のスペース(“ヘクス”と呼びます)に分割されています。各ヘクスは平原(緑)、丘陵か山岳(茶)、海岸(緑と青)、都市(色つきヘクスに都市名が書かれています)を表しています。ヘクスには川(青い線)や町(町シンボル)が含まれていることもあります。

ゲーム中、プレイヤーは六角形の線路タイルをマップ上に置き、町や都市をつなぐことによって線路を建設します。都市と都市(右上の図のA)、町と都市(B)、町と町(C)をつなぐ線路を“リンク”と呼びます。



ゲーム開始時、各都市は供給できる貨物駒を持っています。貨物駒は長期間にわたる輸送契約の締結を表しています。貨物駒は線路の“リンク”に沿って輸送され、収入か勝利点を増やします。各貨物駒は同色の都市にのみ輸送することができます。プレイヤーのアクションの結果として、マップ上に印刷されている各都市はゲーム中に1回ずつ、追加の貨物駒を受け取ることができます。灰都市はマップ上には印刷されておらず、新都市タイトル（後述）によってのみ登場します。

都市とは別に、マップ上の各町は他の町や都市とリンクすることができる地域を表しています。町は貨物駒を供給したり、受け取ったりすることはありません。町は独自の貨物駒と輸送機会をもたらす“新都市”となるために拡大する（都市化する）ことができます。

新都市タイトルはボード上に置かれている町線路タイトルと置き換えたり、町を含むヘクスに直接置いたりすることができます。新都市は、線路の建設と貨物駒の供給のための新たな機会を拓きます。

プレイヤーは各ターン終了時に現金を手に入れることができますが、線路の建設や機関車の改良のためにさらなる現金が必要になることもしばしばあります。

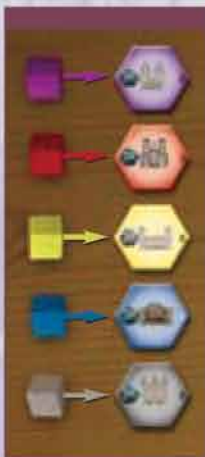


プレイヤーは収入を減らすことによって追加の短期貸付金を調達することができます。

ゲームボード周辺には勝利点トラックがあり、これを使って現在の勝利点を記録します。

ゲーム終了時、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

注意：山岳と丘陵は、現実には大きく異なりますが、ゲーム中は同様に扱われます（どちらも“丘陵”と呼びます）。両者の絵とゲームルールはまったく同じです！



基本ゲーム

「鉄道を熱望する声はとて大きく、利益にならない場所にまで数多く建設されるだろう」 — ジョージ・スチープンソン

このセクション（3～13ページ）では、初心者や短時間ゲーム向きの基本ゲームについて解説します。標準ルールについては14、15ページで解説します。

ゲームの準備

すべての貨物駒を布袋に入れます。各都市ヘクスに記された数の駒をランダムに取り出し、そのヘクスに置きます。3人プレイ時にヨーロッパ（ルール地方）マップを使う場合、各都市に置く駒を1個ずつ減らします。

布袋から駒を3個ずつ（3人プレイ時には2個ずつ）取り出し、各貨物供給スペースに置きます。

都市成長マーカーと新都市タイトルをボードの横に置きます。

各プレイヤーは1色を選び、その色のプレイヤートークン24枚を受け取ります。

各プレイヤーは収入トラックと勝利点トラックのスペース0にトークンを1枚ずつ置き、収入マーカーと勝利点マーカーとします。プレイヤーは収入を持たずにゲームを開始します。基本ゲームでは、プレイヤーは最初の手番順に応じた現金を持ってゲームを始めることができます（4ページ参照）。





プレイヤーは最初の機関車レベルを示すため、機関車レベルトラックのスペース1にトークンを1枚置いて機関車レベルマーカーとします。機関車レベルは、車両とエンジンに対する各鉄道会社の投資を表しています。機関車レベルを上昇させると、貨物輸送時により多くのリンクを使用できるようになります。

プレイヤーの1人が銀行となり、その近くにコイントークンを置きます。ターンマーカーをゲームターントラックのスペース1に置きます。

注意：拡張マップを使う場合、それをボードのマップの上に置きます。そうすることで、プレイヤーはボードの他の部分を使い続けることができます。

現金

「スチーム」では、プレイヤーは線路の建設や機関車の改良に費やしたり、他の費用を支払ったりするため、銀行から現金を調達しなければなりません。銀行から現金を受け取るとき、プレイヤーは自分の収入を減らします。これは株式の発行や支払い、出資を受けるために与えなければならない恩恵などを表しています。

現金を調達するとき、プレイヤーは収入マーカーを1スペース後退させるたびに、銀行から5ドルを受け取ります。すでに収入が-10ドルの場合、プレイヤーは勝利点マーカーを2スペース後退させるたびに銀行から5ドルを受け取ることができます。



収入が-10ドルで勝利点が0点のプレイヤーは、銀行から現金を調達することができません。

ある支払いをするための現金が足りないとき、プレイヤーはいつでも銀行から現金を調達することができます。現金を調達する前に、プレイヤーはまず所持金をすべて支払わなければなりません。費用を補うために必要な最低額を超えて現金を調達することはできません。しかし調達額は5ドル単位なので、端数が出る場合はその分を現金で受け取ることができます（最大4ドル）。

例：緑はこのターンの線路建設のために8ドル支払うつもりですが、所持金は0ドルです。線路タイルを置いたあと、緑は収入マーカーを2スペース後退させ、(10ドル調達して8ドル支払ったので)銀行から2ドルを受け取りました。



プレイヤーはいつでも銀行で両替を行うことができます。プレイヤーは所持金を常に他プレイヤーに公開しておかなければなりません。

手番順

最初のゲームでの手番順

「スチーム」において手番順は非常に重要ですが、最初のゲームで手番順にどれほどの価値があるかを理解するのは困難です。このため最初のゲームでは、手番順をランダムに決めることを推奨します。アクションタイルを布袋に入れ、各プレイヤーは1枚ずつ引きます。最も小さな番号のタイルを引いたプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、以降は時計回り順にプレイします。プレイヤートークンを使って「手番順ディスプレイ」で手番順を記録し、アクションタイルをボードの横に戻します。1ターン目を始める前に、2番手プレイヤーには1ドル、3番手プレイヤーには2ドル……といったように所持金を渡します（この手番順決定法を使った場合のみ）。

以降のターンの手番順は、プレイヤーが選んだアクションタイルによって決まります。

ゲーム開始時、プレイヤーは最初の手番順を競りで決めます。競りに勝ったプレイヤーは入札額を支払うために現金を調達しなければなりません（後述）。

最初にスタートプレイヤーを決める競りを行います。最初に入札するプレイヤーをランダムに（アクションタイルを使うなどして）決め、以降は時計回り順に入札を行います。

入札手番が来たら、プレイヤーはこれまでのプレイヤーより高値で入札するか、パスします。いったんパスしたら、プレイヤーはその手番順の競りに再参加することはできません。

1人を除いてすべてのプレイヤーがパスしたら、落札プレイヤーは収入マーカーを必要なだけ後退させて（1スペースごとに5ドル。お釣りは銀行から現金で受け取ります）入札額を支払い、自分のトークンを手番順ディスプレイのスペース1に置いて手番順マーカーとします。競りの落札者となったプレイヤーは、以降の競りに参加することはできません。

そのあと、落札プレイヤーの左隣のプレイヤーから時計回り順に、2番手プレイヤーを決める競りを始めます。

例：黒は5人プレイゲームでスタートプレイヤーを決める競りに勝ちました。黒は収入トークンを2スペース後退させて入札額の7ドルを支払い（お釣りの3ドルを銀行から受け取ります）、手番順トークンを手番順ディスプレイのスペース1に置きます。黒の左隣のプレイヤーから、2番手プレイヤーを決める競りを始めます。



全プレイヤーが手番順ディスプレイにトークンを1枚ずつ置くまで手番順の競りを続けます。最低入札額は0ドルなので、最後のプレイヤーは無料でトークンを置きます。競りで手番順を決めた場合、プレイヤーに最初の所持金は配られません。

以降のターンでは、プレイヤーの手番順は選択したアクションタイルによって決まります。プレイヤーは各アクションが自分の計画にとってどれほど重要なのか、それが手番順にどれほど影響するのかを判断しなければなりません。

需要と供給

貨物駒とマップ上の都市は同じ色を共有しています。「都市化」アクションを実行することにより、灰都市はあとからマップ上に登場します。ゲーム開始時、各都市にはいくつかの貨物駒が置かれています。これは他の都市に輸送することができる商品を表しています。「都市成長」アクションを実行することにより、プレイヤーは追加の貨物駒をマップ上に置くことができます。

各都市は同色の貨物駒だけを求めています。線路に沿って同色の貨物駒を都市に輸送したとき、プレイヤーは輸送点を得ます。輸送点は収入か勝利点のいずれかを増加させるために使います。

重要：輸送点を得たとき、プレイヤーはそのすべてを収入として受け取るか、勝利点として受け取らなければなりません。1回の輸送による輸送点を収入と勝利点に分けることはできません！



ゲームの進行

「スチーム」は数ターンに渡ってプレイされます（5、6人プレイ時：7ターン、4人プレイ時：8ターン、3人プレイ時：10ターン）。各ターンは6フェイズからなります。各フェイズを完了してから次のフェイズに進みます。最終ターンのフェイズ4終了後にゲームは終了します。

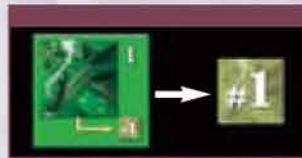
6つのフェイズ

1. アクションタイルの選択
2. 線路の建設
3. 貨物の輸送（または機関車の改良）（2ラウンド）
4. 収入の獲得と経費の支払い
5. 手番順の決定
6. 新たなターンの準備

フェイズ1：アクションタイルの選択

各ターン、プレイヤーは手番順にアクションタイルを1枚選びます。アクションタイルは独自の特殊アクションや利益をもたらし、次ターンの手番順を決める番号を持っています。アクションタイルは7種類あります。

1) 手番順



プレイヤーは次ターンのスタートプレイヤーとなります。

2) 優先輸送



貨物の輸送フェイズの各ラウンドで、プレイヤーは手番順にかかわらず、一番最初に貨物駒を輸送します。

3) エンジニア



線路の建設フェイズ中、プレイヤーは線路タイルを（通常の3枚までではなく）4枚まで建設することができます。すべての線路の建設費用は通常通りに支払わなければなりません。

4) 優先建設



線路の建設フェイズ中、プレイヤーは手番順にかかわらず、一番最初に線路を建設します。

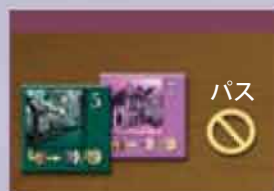
5) 都市成長



線路の建設フェイズ中、プレイヤーは任意の貨物供給スペース1つに置かれている貨物駒のセットを取り、マップ上の任意の1都市に置くことができます。このとき、同時に都市成長マーカーも置きます。プレイヤーはすでに都市成長マーカーが置かれている都市に貨物駒を追加することはできません（たとえば、「都市化」によって作られたすべての都市はすでに都市成長マーカーを持っているので、その都市に「都市成長」アクションで貨物駒を置くことはできません）。

このアクションを実行する場合、プレイヤーはタイル選択時に2ドルを銀行に支払わなければなりません。

「都市成長」はパスすることもできます。パスした場合、プレイヤーはこのアクションを実行しません。プレイヤーは「都市成長」を実行するか、パスするかをタイル選択直後に決めなければなりません。パスする場合、プレイヤーはこのアクションタイルを裏向け、2ドルは支払いません。



6) 機関車

機関車レベルを即座に1レベル上昇させ、機関車レベルマーカーを次のスペースに進めます。



プレイヤーは銀行に「4 + 新たな機関車レベル」ドルを支払わなければなりません。

機関車レベルは最高で6です。すでに機関車レベルが6の場合、プレイヤーはこのアクションタイルを選ぶことができません。

例：橙の機関車レベルは4です。フェイズ1で、橙は「機関車」アクションを選び、機関車レベルを5にしました。橙は「4 + 5 = 9」ドルを支払わなければなりません。橙は9ドルを支払い、機関車マーカーをスペース5に進めました。



7) 都市化



線路の建設フェイズ中、プレイヤーは任意の町ヘクスに任意の新都市タイル1枚を置き、町を都市にすることができます。

その町ヘクスに線路タイルが置かれている場合、まずそのタイルを取り除いて線路ストックに戻します。すでにすべての町が都市化されている場合や、新都市タイルが1枚も残っていない場合、プレイヤーはこのアクションタイルを選ぶことができません。

このアクションを実行する場合、プレイヤーはタイル選択時に6ドルを銀行に支払わなければなりません。「都市成長」と同様に、プレイヤーは「都市化」をパスすることもできます。

プレイヤーは線路の建設フェイズの自分の手番中、いつでも新都市タイルを置くことができます。新都市タイルは、ターンごとに建設可能な3枚の線路タイルには含まれません(例参照)。

新都市タイルをボード上に置いたら、プレイヤーは任意の貨物供給スペース1つから貨物駒のセットを取り、その都市の上に置きます。新都市タイルには都市成長マーカーが描かれていることに注意してください。このため、新都市にあとから貨物駒を追加することはできません。

例：「都市化」アクションを使い、緑は直線線路タイル2枚を置き、新都市タイルをポキブシーに置きました。緑はあと1枚の線路タイルを置くことができます。



フェイズ2：線路の建設

ゲーム中に貨物駒を輸送するため、プレイヤーは都市や町をつなぐ線路を建設します。ある町/都市から始まり、別の町/都市で終わっている線路は「リンク」と呼ばれます。プレイヤーの線路網は、すべてのリンクが1つにつながっていかなくてもかまいません(しかし、そうする戦略が成功することもあります)。

プレイヤーはリンクの所有権を示すため、リンク上のどこかに自分のトークン1枚を置きます。リンクを建設するとき、未完成のリンクの一番端(つながっていない方)にトークンを置くのが最も簡単です。線路が町/都市に到達したら、そのリンクは完成します。プレイヤーは数ターンをかけて1つのリンクを建設することもできます。

例：下図では橙が完成したリンク2つと未完成のリンク1つ(左下)を持っており、橙のトークンを置いています。同様に、緑も完成したリンク2つ(右上)を持っており、トークンを置いています。



手番順に、各プレイヤーは利用可能なタイルを使って線路を建設します。「優先建設」アクションタイルを選んだプレイヤーは、スタートプレイヤーより先に線路を建設します。

ゲーム中、最初に建設する線路タイルは任意の都市に接していなければならない、その都市に線路がつながるように置かなければなりません。プレイヤーは新たに建設を始めたすべてのリンクにトークンを置きます(右上の図B)。さらなる線路を建設するとき、プレイヤーはすでに建設した線路を延ばすか(前の



プレイヤーは線路を建設しなくてもかまいません。しかし「都市化」か「都市成長」アクションタイルを取ってパスしなかった場合、線路を建設したかどうかにかかわらず、プレイヤーは線路の建設フェイズ中にこれらのアクションを実行しなければなりません。プレイヤーは利用可能な線路タイルのみを使って線路を建設することができます。ある種類の線路タイルがストックに残っていない場合、プレイヤーはその種類の線路を建設することができません。

最初の線路の費用

空きヘクスに線路タイルを建設するには、

そのヘクスの地形と線路の複雑さに応じた費用がかかります。プレイヤーは線路を建設したときにその費用を支払わなければなりません。

線路の建設費用は以下の通りです。

基本費用：タイルの“線路出口”1辺につき1ドル

追加費用：

- ・ヘクスに町がある場合、+1ドル
- ・ヘクスに河川がある場合、+1ドル
- ・丘陵ヘクスにタイルを置く場合、+2ドル

注意：最も一般的な線路（直線か緩やかなカーブ）の基本費用は2ドルですが、より複雑なタイルの基本費用は3、4ドルに上昇します。16ページの線路タイル一覧を参照してください。

すでに存在している線路を改良した場合でも、プレイヤーはその建設費用を支払わなければなりません。しかし線路を改良、または方向転換した場合、地形による費用を支払う必要はありません（10、11ページ参照）。

次ページの図1の例：黒は「優先建設」アクションを取っていたので、最初に線路を建設します。黒は1ターン目にニューヨークまでの2つのリンクを確実に建設したかったので、このアクションを取りました。黒はアルバーニーからポキプシーまで直線の線路を建設し（A：費用=2ドル+河川による1ドル）、次にポキプシーの上に直線の線路を建設し（B：費用=2ドル+町による1ドル+河川による1ドル）、最後にニューヨークへの直線の線路を建設しました（C：費用=2ドル+河川による1ドル）。黒は上限の3枚までタイルを置き、計10ドル（3+4+3）を支払いました。

黒は黒トークンを2つのリンクに置き、次のプレイヤーの手番となります。

線路につなげて次の線路タイルを置きます。上図A)、ボード上の任意の都市から（町からは不可）新たなリンクの建設を始めることができます。線路を建設するとき、別の町/都市に到達するまでは線路が途切れなくつながるように、タイルを1列に置かなければなりません。ゲーム中に建設したすべての線路は、自分の線路だけをたどって任意の都市へとさかのぼることができなければなりません。他プレイヤーの線路を延ばすように線路を建設することはできません。

プレイヤーは1ターンに線路タイルを3枚まで（「エンジニア」アクションタイルを取っていれば4枚まで）建設することができます。

線路の建設に関するその他の制限

プレイヤーはマップ上の、都市のないヘクスに線路タイルを置いて線路を建設します。ヘクスのない場所（G）や都市ヘクスの上（H）に線路タイルを置くことはできません。

マップ上には辺の一部（または全部）が太い黒線になっているヘクスがあります。この線を横切ったり、この線に向かって線路が延びたり（D、F）、ボードの端に向かって線路が延びたりするように線路タイルを置くことはできません。

町/都市を除き、線路が分岐したり合流したりすることはありません（Y字型をした線路タイルはありません）。出発点と到着点と同じ町/都市になるように線路タイルを置くことはできません（C）。複数のリンクがループを形成するように線路を建設することはできません。

例：上図では、AとBはルールに従った配置、C～Hはルール違反の配置です。Cは出発都市に戻るループを作っています。DとFは線路が太い黒線に向かっていて、Eは都市にも既存の線路にも線路がつながっていません。GとHは配置できないスペースにタイルを置いています。



図2の例：次の手番の橙もニューヨークへのリンクを建設しようと考えました。幸い、橙は「エンジニア」アクションを選んでいたので線路タイルを4枚まで建設することができます。橙はアルバニー南西に緩やかなカーブの線路を建設し（D：費用＝2ドル＋丘陵による2ドル）、その南に直線の線路を2本（E、F：費用＝各2ドル）とニューヨークに入る緩やかなカーブの線路を建設しました（G：費用＝2ドル）。橙は計10ドル（4＋2＋2＋2）を支払います。橙は橙トークンをこのリンクに置き、次のプレイヤーの手番となります。



図3の例：最後の緑はニューヨーク周辺の混雑を見て、ニューヘブンを目指すべきだと考えました。緑は「都市化」アクションを選んでいたので、線路タイル3枚と新都市タイル1枚を置くことができます。緑はアルバニー南東に直線の線路を建設し（H：費用＝2ドル）、ハートフォードへと緩やかなカーブの線路を建設しました（I：費用＝2ドル＋丘陵による2ドル）。それから緑はハートフォードの南に緩やかなカーブの線路を建設し（J：費用＝2ドル）、ニューヘブんに灰の新都市タイルを置



きました（K：費用＝6ドル（アクション選択時に支払い済み）。このターン中、緑は計14ドル（2＋4＋2＋6）を支払いました。緑は緑トークンを2つのリンクに置きました（図4）。

地形

以下はマップ上にあるさまざまな地形の詳細です。

丘陵（および山岳）ヘクス

丘陵ヘクスには茶色の丘か山の絵が描かれています。各丘陵ヘクスは白い境界線で完全に囲まれています。



都市ヘクス

都市ヘクスはボード上に描かれている色つきの都市か、「都市化」によって新都市タイルが置かれたヘクスです。

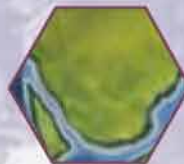


平原（または沿岸）ヘクス

丘陵ヘクスでも都市ヘクスでもないすべてのヘクスは、線路の建設時には平原ヘクスと見なされます。たとえ大部分が水域であっても、沿岸ヘクスも平原ヘクスとして扱われることに注意してください。川ではない沿岸水域は白線で縁取られています。



沿岸の水域は通行不能です——オンタリオ湖やニューイングランド沿岸、プロビデンス南東の入り江を参照してください。通行不能水域があるヘクスは、その辺の一部が太い黒線になっています。線路はこの線を横切ったり、この線に突き当たったりすることができません。



河川

河川は黒い縁を持つ青線としてマップ上に描かれています。河川には運河や小さな湖（縁が紫になっています）も含まれます。



1本以上の河川の一部が描かれている場合、そのヘクスは河川ヘクスと見なされます。

町

町ヘクスには町シンボルが描かれています。



町線路タイル

町線路タイルと呼ばれる特定の線路タイルにも町シンボルが描かれています。町ヘクスには町線路タイルのみ置くことができ、他の線路タイルを置くことはできません。しかし、プレイヤーは「都市化」アクションで町ヘクスに新都市タイルを置くことができます。



一部の町線路タイルは町につながる線路を1本しか持っておらず、他のタイルは数本の線路を持っています。町ヘクス上に線路を建設するとき、プレイヤーは任意の町線路タイルを選ぶことができます。他プレイヤーの線路につながっていない限り、プレイヤーは町から延びている線路を何本でも所有することができます（その一部は一時的な所有になるかもしれません。後述の「未完成のリンク」を参照してください）。

プレイヤーは建設した町線路タイルに描かれているすべての線路について費用を支払わなければなりません。次のターン中に拡張しなかった場合、プレイヤーはその未完成の線路の所有権を失います。



都市化

「都市化」アクションタイルを取った（そしてパスしなかった）場合、プレイヤーは線路の建設フェイズ中に新都市タイル1枚と新たな貨物駒を置かなければなりません。都市ヘクスは各辺に向かう6本の線路を持っていると見なされます。このため、新都市タイルの配置によって複数のリンク（他プレイヤーのリンクさえも）が完成することがあります。新都市タイルの配置は、線路タイルの建設枚数には含まれません。

都市成長

「都市成長」アクションを取った（そしてパスしなかった）場合、プレイヤーは線路の建設フェイズ中に新たな貨物駒と都市成長マーカーを任意の都市1つに置かなければなりません。すでに都市成長マーカーがある都市（たとえば新都市タイルなど）に新たな貨物駒を置くことはできません。



ゲーム中に貨物駒がなくなっても、貨物供給スペースに補充することはできません。ボード上と貨物供給スペースにはゲー

ム開始時にのみ貨物駒を置きます。ゲーム中に布袋から貨物駒を引くことはありません。

未完成のリンク

手番終了時までには町／都市に到達しなかったリンクは“未完成のリンク”となります。未完成のリンクは、一端が町／都市につながっていない1枚以上の線路タイルからなります。未完成のリンクにもトークンが置かれて所有権が示され、他プレイヤーはその線路を拡張することができません。しかし、直後のターン中にその線路を拡張しなかった場合、プレイヤーはその所有権を失います。次ターンにその線路を拡張しなかった場合、プレイヤーはその線路からトークンを取り除かなければなりません。その線路は所有者のない未完成のリンクとなります。



例：黒は町の南西に延びている未完成のリンクを持っています。次ターンにこのリンクを右図のように完成させない限り（または別の方向へ延長しない限り）、黒はこのリンクの所有権を失います。町の北東に延びている線路(A)は所有者のない未完成のリンクです。

所有者のない線路

所有者のない未完成のリンクを延長する（または完成させる）ように線路タイルや新都市タイルを置いたとき、プレイヤーはそのリンクを獲得し、トークンを置いてその所有権を示します。プレイヤーは都市から伸びている（町からは不可）未完成のリンクか、町／都市を挟んで自分のリンクに直接つながっている未完成のリンクのみ獲得することができます。

例：上図にある所有者のない未完成のリンク（A）は、黒のリンクにのみ直接つながっています。このため、黒だけがこのリンクを獲得することができます。

未完成のリンクを獲得し、そのリンクが依然として未完成の場合、プレイヤーは次ターンにはそのリンクを延長（または完成）しなければならず、さもなければ所有権を失います。

注意：プレイヤーは完成したリンクの所有権を放棄することは（破産しない限り）できません。

線路の方向転換

プレイヤーは未完成のリンクの先頭の線路タイルを“方向転換”（交換）し、線路を別の方向に向けることができます。プレイヤーは都市から伸びている（町からは不可）未完成のリンクか、



自分のリンクに直接つながっている未完成のリンクのみ方向転換することができます。他プレイヤーのリンクを方向転換することはできません。完成したリンクの形を変えたり、方向転換することはできません。

プレイヤーは未完成のリンクの最後の線路タイルを回転させるか、そのタイルを取り除いて別のタイルに置き換えることができます。どちらにせよ、プレイヤーは地形による費用を除いた線路の建設費用をもう一度支払わなければなりません。新たなタイル（およびその線路）は依然として、通常の線路建設ルールですべてに完全に従わなければなりません（たとえば線路をボード外に向けて方向転換することはできません）。



線路タイル1枚の方向転換は、1ターン中に建設できるタイル枚数のうちの1枚として数えます。方向転換しただけではその線路を拡張したことはならず、プレイヤーはその未完成のリンクの所有権を維持/獲得することはできません。しかし、方向転換によってそのリンクが完成した場合は所有権を維持/獲得することができます。

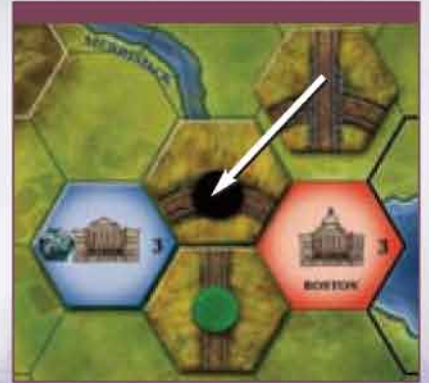
町ヘクス上にある線路タイルを方向転換することはできませんが、より多くの線路を持つ町線路タイルに置き換えて改良することはできます（後述）。

線路の改良

プレイヤーはときに、自分や他プレイヤーの線路上やその向こうに新たな線路を建設したくなるでしょう。そのようなとき、プレイヤーは複線の交差/併走タイルや、より多くの線路を持つ町線路タイルで既存のタイルを置き換えることができます。プレイヤーはそのヘクスにある既存の線路を維持しなければなりません——ヘクスに新たな線路を追加することはできませんが、既存の線路を変更したり、取り除いたりすることは（前述の方向転換を行わない限り）できないのです。

プレイヤーは追加する線路の分だけでなく、新たな線路タイルが持つすべての線路の分だけ費用を支払わなければなりません。町線路タイルを置き換える場合、プレイヤーは追加で1ドルを支払います。しかし、地形による費用を支払う必要はありません。

例：緑はボストン南西にある自分の線路を北に延ばしたいのですが、進路上に黒の線路があります。緑はもとのカーブの線路と、それと交差する直線の線路を持つ線路タイルを使い、黒の線路を置き換



ることができます。地形（河川）による費用を無視し、緑は新たなタイルのために4ドル（線路に接しているタイルの辺ごとに1ドル）を支払います。

線路の改良時、プレイヤーは利用可能な線路タイルだけを使うことができます。必要な構成の線路タイルがない場合、プレイヤーはその線路を改良することができません。線路タイル1枚の改良は、1ターン中に建設できるタイル枚数のうちの1枚として数えます。

プレイヤーは空きヘクスに複線タイルを直接建設することができます。そうした場合、通常の建設ルールと地形費用が適用されます。

例：緑はハートフォードから東に線路を延ばし、同時に近くの灰都市からも新たな線路を建設しようと考えました。緑はハートフォード南東に複線タイルを建設しました。その費用は5ドル（線路による基本費用4ドル+河川による1ドル）になります。



フェイズ3：貨物の輸送（または機関車の改良）

各ターン、プレイヤーは手番順に、以下のアクションのうち1つを選んで実行しなければなりません。

- ・機関車を改良する
- ・貨物駒1個を輸送する
- ・パスする（何もしない）

全プレイヤーがいずれかのアクションを実行したら、各プレイヤーはアクションの選択と実行をもう一度（手番順に）行います。プレイヤーは機関車の改良を2回実行することはできません。

「優先輸送」アクションタイルを取っていた場合、プレイヤーは1回目も2回目も一番最初にアクションを選択・実行します。

機関車の改良

プレイヤーはレベル1の機関車を持ってゲームを開始します。これにより、プレイヤーは貨物駒1個を線路に沿って1リンクだけ輸送することができます。ゲーム中、プレイヤーは「機関車」アクションタイルを取るか、貨物の輸送フェイズの1アクションを消費することによって機関車を改良することができます。機関車のレベルが1上昇するごとに、プレイヤーはさらに1リンクだけ遠くに貨物駒を輸送できるようになります。

貨物輸送フェイズ中、プレイヤーは1ターンに1回だけ機関車を改良することができます。この改良は無料で、勝利点は得られません。もう1回のアクションで、プレイヤーは貨物駒を輸送するか、パスしなければなりません。パスした場合は何も得られません。

例：貨物の輸送フェイズの2ラウンド目、橙が輸送するつもりだった貨物駒は他プレイヤーに輸送されてしまいました。橙はもう一度機関車を改良することにし（橙はターン開始時に「機関車」アクションタイルを取っていました）、機関車レベルマーカーをスペース6に進めました。橙は勝利点を獲得しません。最高レベルに到達したため、橙はこれ以降、機関車を改良することができません。



貨物駒の輸送

貨物の輸送フェイズの1アクションとして、プレイヤーはある都市から別の都市へと貨物駒1個を輸送することができます。プレイヤーは完成した（自分もしくは他プレイヤーの）リンク

だけを使って貨物駒を輸送することができます。使用するリンクの数は自分の機関車レベル以下でなければなりません。

プレイヤーは同色の都市への輸送が可能な貨物駒だけを輸送することができます。貨物駒を町に、または異なる色の都市に輸送することはできません。貨物駒は最初に到達した同色の都市に輸送されます。ある都市に到達した貨物駒を、さらに遠くの都市に輸送することはできません（12ページの例1参照）。

最初に置かれていた都市に貨物駒を戻すことはできず、輸送中に同じ都市を2度以上通過することはできません。

貨物駒を輸送するとき、プレイヤーは最低1本は自分のリンクを使わなければなりません。プレイヤーは他プレイヤーのリンクも使うことができますが、少なくとも他のどのプレイヤーとも同じか、それ以上の自分のリンクを使わなければなりません。たとえば貨物駒を5リンク分輸送する場合、プレイヤーは自分のリンクを2本、他プレイヤーのリンクを2本、また別のプレイヤーのリンクを1本使うことができます。しかし自分のリンクを2本と他プレイヤー1人のリンクを3本使って輸送することはできません。

輸送された貨物駒はゲームから除外し、布袋に戻します。

輸送点

貨物駒を輸送したら、プレイヤーは輸送に使った自分のリンク1本ごとに1輸送点を得ます。他プレイヤーも使われたリンク1本につき1輸送点を得ます。

輸送点を得るたびに、プレイヤーは即座にそれを使って収入か勝利点を増やさなければなりません。貨物駒1個の輸送による輸送点を、収入と勝利点に分けることはできません（12ページの例2参照）。

貨物駒1個の輸送から複数のプレイヤーが輸送点を得た場合、その貨物駒を輸送したプレイヤーが最初に収入と勝利点のどちらを増やすかを決め、以降は手番順に決めます。

勝利点が50点を超えた場合、プレイヤーはトークン1枚を+50ボックスに置き、50点を超えた分を勝利点マーカーで記録します。稀なことですが、100点を超えた場合は+100ボックスを使ってください。



例1 (貨物の輸送):

緑は自分のリンクとレベル3の機関車を使って赤の貨物駒を輸送し、1輸送点を得ることができます。貨物駒は最初に到達した同色の都市に輸送しなければならないので、緑は自分のリンクを使って赤の貨物駒をボストンに輸送し、2輸送点を得ることはできません。青の貨物駒なら自分のリンクだけを使って輸送でき、3輸送点を得ることができます。機関車レベルが足りないので、緑は紫や黄の貨物駒を輸送することはできません。



黒のリンクも使えば赤の貨物駒を輸送して2輸送点を得ることができますが、1輸送点は黒のものになります。

機関車レベルが4なら、緑は紫の貨物駒を輸送して4輸送点を得ることができ、1輸送点は黒のものになります。機関車レベルが5なら、緑は黄の貨物駒を輸送して5輸送点を得ることができ、2輸送点は黒のものとなります。



例2 (輸送点): 緑は自分のリンク3本と黒のリンク2本を使い、黄の貨物駒を5リンク先に輸送しました。緑は3輸送点を得て、収入を3ドル増やしました。黒は2輸送点を得て、勝利点を2点増やしました。

フェイズ4：収入の獲得／経費の支払い

各プレイヤーは手番順に、収入を獲得するか、経費を支払います。

収入マーカーがあるスペースの数値がプラスの場合、プレイヤーはその数値分の現金を銀行から受け取ります。数値がマイナスの場合、プレイヤーはその数値分の現金を銀行に支払わなければならないなりません (ゲーム開始時にはよくあることです)。負債の支払いに必要な現金を持っていない場合、プレイヤーは銀行から現金を調達し、収入を (すでに収入が-10ドルの場合は勝利点を) さらに減らさなければならないなりません。プレイヤーはこのフェイズ開始時のマーカーの位置に応じた額を支払います。

例：橙の収入は2ドルなので、銀行から2ドルを受け取ります。緑の収入は-1ドルで、緑は現金をまったく持っていませんでした。そこで緑は銀行から現金を調達し (収入レベルを-2ドルに下げ)、銀行から4ドル (5-1ドル) を受け取りました。



めったにないことですが、収入が-10ドルのときに支払いができない場合、プレイヤーは勝利点を減らして銀行から現金を調達しなければならないなりません (2勝利点ごとに5ドル)。負債を支払えるだけの勝利点もない場合、プレイヤーは破産します！ プレイヤーはボード上から自分のトークンをすべて取り除き、そのプレイヤーのものだったリンクのうち、完成したリンクは所有者のないリンクとなります (誰もこれを獲得することはできません)。他プレイヤーは、そのプレイヤーのものだった未完成のリンクを通常の方法で獲得することができます。所有者のないリンクを使って貨物駒が輸送された場合、その分は誰も輸送点を獲得しません。

フェイズ5：手番順の決定

ターン開始時に選んだアクションタイルに応じ、手番順マーカーの位置を変更します。アクションタイルの番号が小さいプレイヤーから大きいプレイヤーの順になります。アクションの実行をパスした場合でも、やはりアクションタイルの番号によって手番順が決まります。

例：このターンは以下のアクションタイルが選ばれました。



- ・パット：機関車 (6)
- ・ミシェル：優先建設 (4)
- ・トーマス：都市化 (7)
- ・リン：優先輸送 (2)

次ターンの手番順はリン、ミシェル、パット、トーマスとなります。

フェイズ6：新たなターンの準備

プレイヤーはすべてのアクションタイルをボードの横に戻します。ターンマーカーを1スペース進め、新たなターンを（ゲームが終了していない限り）始めます。

ゲームの終了

3人プレイ時には10ターン、4人プレイ時には8ターン、5人プレイ時には7ターンでゲームは終了します。最終ターンにはフェイズ5と6は省略します。

勝利点計算

はじめに、プレイヤーはゲーム終了時の収入2ドルごとに1勝利点を得ます（端数切り捨て。たとえば収入が5ドルなら2勝利点を得ます）。収入がマイナスの場合、プレイヤーは-1ドルごとに2勝利点を失います（収入が-2ドルなら4勝利点を失います）。収入が0ドルの場合、勝利点を得ることも失うこともありません。

次に、すべての未完成のリンクからトークンを取り除きます。そのあと、プレイヤーは所有している完成したリンク1本ごとに1勝利点を得ます。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。同点の場合、その中で最も収入の多いプレイヤーが勝者となります。これも同額の場合、その中で最終ターンに最も小さな番号のアクションタイルを取ったプレイヤーが勝者となります。

例：ニックはゲーム中に輸送によって37勝利点を得ました。ニックのゲーム終了時の収入は-1ドルで、ボード上に完成したリンクを10本持っていました。ニックの最終勝利点は $37 - 2 + 10 = 45$ 勝利点となります。

標準ゲーム

「道を作らなければならない。君が作るのだ。君がそれを管理しなさい。ユニオンパシフィック鉄道の設立によって、君は世代に名を残す人物となるだろう」

オークス・エムズへのエイブラハム・リンカーン大統領の言葉

基本ゲームを極めたら、プレイヤーはより複雑な標準ゲームに進むことができます。基本ゲームと標準ゲームには、主要な違いが3つあります。

プレイヤーは各ターン開始時に現金調達額を決めなければならない、ターン中に現金を調達することはできません。プレイヤーはターンごとに手番順を競りで決めます（選択したアクションタイルに関する支払いはありません）。最後に、プレイヤーはターンごとに機関車の維持費を支払わなければなりません。

この変更によって使える現金は少なくなり、プレイヤーは極めて慎重に計画を立てなければならず、さもなければ破産の危険があります。

ゲームは基本ゲームと同じターン数で終了し、勝者も同様の方法で決めます。以下に別記されていない限り、基本ゲームのすべてのルールが適用されます。

各ターンのフェイズはわずかに異なります。

ゲームの準備

各プレイヤーにアクションタイル1枚をランダムに配り、番号順（小さいものから）にトークンを手番順ディスプレイに置きます。最も番号の小さなプレイヤーが、フェイズ1で最初に入札を行います。



アクションタイルを裏向け、番号が書かれていない面を表にします。標準ゲームではタイルの番号と費用が書かれた面は使えません。

標準ゲームのフェイズ

1. 資本金の入手
2. 手番順の決定
3. アクションタイルの選択
4. 線路の建設
5. 貨物の輸送
6. 収入の獲得／経費の支払い
7. 新たなターンの準備

フェイズ1：資本金の入手

標準ゲームでは、プレイヤーは必要なときに銀行から現金を調達するのではなく、ターンごとに1回だけ資本金を入手します。資本金の入手には現金の調達に関する基本ゲームのルール（4ページ参照）を使い、収入マーカーを1スペース後退させるごとに銀行から5ドルを受け取ります。しかし標準ゲームでは、プレイヤーはフェイズ1でのみ資本金を入手することができます。プレイヤーは手番順に資本金を入手します。フェイズ2～6中のすべての支払いは手元の現金でまかなわなければなりません。

プレイヤーは簡単に現金不足に陥ります。特に1ターン目に大失敗すると、最初の1、2ターンさえ生き残ることができません。このため、ゲーム開始時に10ドル以上の資本金を入手することを推奨します。

熟練プレイヤーと初心者プレイヤーが混ざって標準ゲームを



プレイする場合、初心者プレイヤーだけは必要ときに銀行から現金を調達できることにしてもかまいません。

フェイズ2：手番順の決定

プレイヤーはターンごとに手番順の競りを行います。この競りは基本ゲームの競りとは違うことに注意してください！

現在の手番プレイヤーから入札を始め（最低入札額は0ドルです）、手番順に入札を続けます。入札手番が来たら、プレイヤーはより高値で入札するか、パスします。手持ちの現金より高値で入札することはできません。いったんパスしたら、プレイヤーはその競りから脱落し、再入札することはできなくなります。

パスしたプレイヤーは手番順ディスプレイの一番最後の空きスペースにトークンを置きます。つまり最初にパスしたプレイヤーは手番順が最後になり、次にパスしたプレイヤーは手番順が最後から2番目になります。1人を除いて全プレイヤーがパスしたら、最高値で入札したプレイヤーは手番順ディスプレイの最初のスペースにトークンを置きます。

「手番順」アクションタイル



標準ゲームでは、「手番順」アクションタイルは新たな効果を持ちます。前のターンに「手番順」アクションタイルを選んでいった場合、プレイヤーは競りから脱落してトークンを手番順ディスプレイに置くことなしに、1回だけ入札をパスすることができます。プレイヤーは次の入札手番で再入札するか、パスすることができます。2回目にパスした場合、プレイヤーは手番順ディスプレイの最後の空きスペースにトークンを置きます。

入札額の支払い

プレイヤーは入札額を銀行に支払わなければなりません。手番順ディスプレイのスペース1と2にトークンを置いたプレイヤーは、入札額を全額支払います。最後のスペースにトークンを置いたプレイヤーは何も支払いません。その他のプレイヤーは入札額の半額（端数切り上げ）を支払います。



例：入札の1周目、緑は0ドルで入札しました。茶は2ドルで入札し、黒はパスして手番順ディスプレイのスペース4にトークンを置きました。白は「手番順」アクションタイルを持っており、パスしました（まだ手番順ディスプレイにトークンは置きません）。

2周目、緑は3ドル以上で入札するか、パスしなければなりません。緑は3ドルで入札しました。茶はパスし、手番順ディスプレイのスペース3にトークンを置きました。白は2度目のパスをし、ここでスペース2にトークンを置



きます。最後に残った緑はスペース1にトークンを置きます。

最後のスペースの黒は何も支払いません。スペース1の緑は入札額の3ドルを全額支払います。スペース2の白も全額支払いますが、1回も入札していないので、何も支払いません。スペース3の茶は入札額の半額（1ドル）だけ支払います。

フェイズ3：アクションタイルの選択



基本ゲーム同様に、プレイヤーは手番順にアクションタイルを選びます。しかしプレイヤーは、タイル選択時にもアクション実行時にも何らかの支払いをすることはありません。「都市化」や「都市成長」を選んだ場合、プレイヤーはそのアクションを実行しない（つまりパスする）ことを、線路の建設フェイズ中の自分の手番に決めることができます。

フェイズ4、5

フェイズ4と5は基本ゲームルールに従ってプレイしますが、1つだけ重要な違いがあります。プレイヤーは勝利点を減らして現金を調達できないことを思い出してください。プレイヤーの収入はフェイズ1での資本金の入手と、フェイズ6での収入の獲得（収入が支出を上回っていれば）だけです。

プレイヤーは線路の建設費用をすべて現金で支払わなければならない、所持金以上の費用を必要とする線路を建設することはできません。「都市成長」か「都市化」アクションタイルを持っている場合、プレイヤーは新都市タイルや貨物駒を置く代わりにパスすることができます。

フェイズ6：収入の獲得／経費の支払い

フェイズ6中、プレイヤーは機関車レベルに応じた維持費を支払わなければなりません。1機関車レベルごとに、プレイヤーは1ドルの維持費を支払います。たとえば機関車レベルが3の場合、プレイヤーは収入（または経費）とは別に3ドルを支払います。機関車レベルが6の場合、毎ターン6ドルを支払わなければなりません。

必要な支払いができない場合、プレイヤーは最初に所持金を全額支払います。そのあと、プレイヤーは不足している現金2ドルごとに1勝利点を減らさなければなりません。勝利点が0点になってもまだ不足している場合、2ドルごとに収入を1ドル減らさなければなりません。端数が出た場合、余りの1ドルを銀行から受け取ります。



支払いが必要ときに現金も勝利点も持っておらず、収入が-10ドルのプレイヤーは破産します！ 基本ゲームと同じように、そのプレイヤーのトークンはボード上から取り除かれ、プレイヤーはゲームから脱落します。所有者なしとなった完成したリンクは、それ以降ずっと所有者のないままとなります。他プレイヤーは、所有者なしとなった未完成のリンクを通常の方法で獲得することができます。所有者のないリンクを使って貨物駒が輸送された場合、その分は誰も輸送点を獲得しません。

線路タイル一覧

線路の外観：

						
町 11：4枚 出口1本	町 21：10枚 直線の出口 2本	町 22：10枚 緩やかなカー ブの出口2本	町 23：8枚 急カーブの 出口2本	町 31：4枚 星形の出口 3本	町 32：4枚 左Y字の出口 3本	町 33：4枚 右Y字の出口 3本
						
町 34：4枚 急カーブの 出口3本	町 41：4枚 "ピース"出口 4本	町 42：4枚 X字の出口 4本	町 43：4枚 "半分"出口 4本	21：86枚 直線	22：86枚 緩やかなカーブ	23：8枚 急カーブ
						
41：4枚 直線の交差	42：4枚 直線と緩やかな カーブの交差	43：4枚 緩やかなカー ブの交差	44：4枚 直線と急カーブ	45：4枚 緩やかなカーブ 2本	46：4枚 緩やかなカー ブと急カーブ	47：4枚 緩やかなカー ブと急カーブ

線路の外観の組み合わせ

(21 / 22) ……86枚	(町 21 / 町 22) ……10枚	(23 / 町 23) ……8枚	(町 11 / -) ……4枚
(42 / 町 41) ……4枚	(町 31 / 町 34) ……4枚	(町 42 / 41) ……4枚	(43 / 町 43) ……4枚
(44 / 45) ……2枚	(44 / 47) ……2枚	(47 / 46) ……2枚	(45 / 46) ……2枚
			(町 23 / 町 33) ……4枚

#：地形以外の費用＝
線路の出ている辺の
数+町による1ドル

費用サマリー

ヘクスに線路タイルを置く費用

タイルの"線路出口"1つごと	+1ドル
ヘクス上に町がある	+1ドル
ヘクス上に河川がある	+1ドル*
ヘクス上に丘陵がある	+2ドル*

「都市成長」費用……………2ドル+

「機関車」費用……………「4+新たなレベル」ドル+

「都市化」費用……………6ドル+

*線路の方向転換/改良時には適用しない

+基本ゲームのみ。標準ゲームではアクションに入札する。