

セットアップ
<p>マップ: 3-4人用=アメリカ北東部 4-5人用=ヨーロッパ ヒーターランド</p> <p>都市の商品: ランダムに取り出し、各都市に記載された数字分配置する。(3人なら商品コマを1つ減らす)</p> <p>商品供給マス: ランダムに3個取り出し配置する。(3人なら商品コマを1つ減らす)</p> <p>その他: 勝利点0、収入0、機関車レベル1、ゲームターン1で開始する。</p>
ゲーム開始時のプレイ順の決定
<p>アクションタイルを混ぜて、各プレイヤーは1枚ずつ引く。最も低いタイルを引いたプレイヤー順にプレイ順マスにマーカーを配置する。その後、アクションタイルを全て戻す。<u>初めてのゲームであるならばプレイ順が全員決定したら、プレイ順-1分現金を受け取る。</u>(1番手は\$0、2番手は\$1、3番手は\$2、以下略)</p>
手番: プレイ順マスに従い、各フェイズを実行する。
資金
収入マスを1下げる事で\$5得る事が出来る。

基本ゲーム

フェイズ 1: アクションタイルの選択
<p>1.プレイ順 次ターンのプレイ順が1番手になる。</p> <p>2.最初の輸送 商品輸送フェイズで1番手になる。</p> <p>3.エンジニア 線路敷設フェイズで最大4枚配置出来る。</p> <p>4.最初の敷設 線路敷設フェイズで1番手になる。</p> <p>5.都市発展 \$2支払い、商品供給マスから1箇所を選択し、マップ上の任意の都市に商品を置く。さらに、その都市に都市発展マーカーを置く。<u>線路敷設でパス(何もしない)が可能</u> (重要: 都市発展マーカーの置かれた/書かれた都市へは追加商品コマの供給は出来ない)</p> <p>6.機関車 機関車レベルのマスを1レベル向上(上限6まで)出来る。\$4 + 現在の機関車レベルの数字分現金を支払う。(例: Lv1→Lv2の場合、\$6支払う)</p> <p>7.都市化 \$6支払い、任意の町ヘクスの上に都市タイルを配置出来る。都市タイルを配置後、商品供給マスから1箇所を選択し、その都市に商品を置く。(既に線路が敷かれている場合、線路タイルと差し替える) / <u>線路敷設でパス(何もしない)が可能</u></p>
フェイズ 2: 線路敷設
<p>プレイヤーは、線路タイルを3枚まで敷設出来る。</p> <p>A. 新規の敷設は任意の都市から開始 (町からは開始できない)</p> <p>B. 既存の線路の延長を実施</p> <p>線路タイル:</p> <ul style="list-style-type: none"> ・線路の出口の数1つにつき\$1 ・川の地形ヘクス上\$1 ・町の地形ヘクス上\$1 ・丘、山の地形ヘクス上\$2 <p>既存線路置き換え・改良:</p> <ul style="list-style-type: none"> ・線路の出口1つにつき\$1 (新たに敷設する線路のコストを全て支払う必要がある) ・町がある場合\$1 ・地形コストは不要

<p>リンク: 都市、町からスタートし、別の都市か別の町で終了する線路の事。リンクを完成させたプレイヤーは、自分のマーカーをその線路に配置する。(1筆書きである必要はない)</p> <p>未完成のリンク: 手番の終わりにリンクが完成しなかった場合、自分のマーカーを仮置きする。次の手番で、その線路を伸ばさなかった場合、マーカーを取り除く。</p> <p>所有者のいないリンク: 所有者のいないリンクを伸ばしたプレイヤーがリンクの所有権を獲得する。(その他は、上記に準ずる)</p> <p>その他:</p> <ul style="list-style-type: none"> ・同じ都市や同じ町で開始、終了は出来ない。 ・環状線を作成しても良い。 ・都市の上に線路は置けない。 ・他のプレイヤーに繋がる線路は置けない。 ・太い黒線に向かって線路は置けない。 ・分岐する(Y字の)線路はない。(分岐は町か都市でのみ行える)
--

フェイズ 3: 商品の輸送
<p>2ラウンド行う。以下のアクションを選択する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・機関車の改良 (1フェイズに1回のみ) ・商品コマを1つ輸送 <p>商品の輸送: 1つの都市から別の都市へ輸送できる。輸送可能な最大リンク数は、そのプレイヤーの機関車レベル以下である必要がある。使用した商品コマはゲームから取り除く。目的地は、<u>その商品コマの色</u>の都市である必要があり、最初の都市に輸送される。輸送に使うリンクは、最低でも自分のリンクを1つは使う事。他のプレイヤーのリンクを利用する場合は、使用した他のリンク以上に、自分のリンクを使用する事。(例: 機関車レベル5、自分:2、プレイヤーA:2、プレイヤーB:1)</p> <p>鉄道ポイント: 通過したリンク1つにつき1鉄道ポイントを得る。他のプレイヤーのリンクを使用したならば、そのプレイヤーも使用したリンク1つにつき1鉄道ポイントを得る。鉄道ポイントは、即座に収入か勝利点の片方に(分配は出来ない)割り当てる必要がある。決定は、輸送を行ったプレイヤーから決める。</p>
フェイズ 4: 収入と支出
<p>プレイ順に収入マスに基づいて、処理を行う。</p> <p>マイナスを支払う為に資金が無い場合、借金をして支払いに充てなければならない。収入マスが-10で、資金が無い場合は、\$5につき2勝利点で支払う。</p>
フェイズ 5: プレイ順の決定
<p>ターンの始めに選択したアクションタイルに応じ、プレイ順を決定する。ゲームターンマスのターンマーカーを1マス前進させる。</p>

ゲームの終了
<ul style="list-style-type: none"> ・2収入ポイントにつき1勝利点を得る。 ・収入がマイナスなら、そのポイントの2倍分勝利点を下げる。 ・完成したリンク1つにつき1勝利点を得る。 <p>同点の場合: 収入マスの高いプレイヤーが勝利。それでも同じ場合、最終ターンにより小さいアクションタイルを選んだプレイヤーの勝ち。(標準ゲームの場合は、最終ターンのプレイ順で決定)</p>

標準ゲーム

フェイズ 1: 資本の購入

基本ゲームの資金ルールに従い、現金を調達する。標準ゲームでは、フェイズ 1 でのみ現金の調達が可能。1 ラウンド目は最低\$10 必要。

フェイズ 2: プレイ順の決定

1 番手(\$0 を提示する)から競りで、プレイ順を決定する。パスした場合は、自分のマーカーをプレイ順の空いている最後のマスに置く。

競りの提示金額の支払い: 1 番手、2 番手は、全額。最後は無償。それ以外は、半額(端数切り上げ)。

フェイズ 3: アクションタイルの選択

全てのタイルにおいて選択時も実行時もコストの支払いは発生しない。

1. **プレイ順** 次ターンのプレイ順の決定の競りで脱落することなく 1 回パスが出来る。
2. **最初の輸送** 商品輸送フェイズで 1 番手になる。
3. **エンジニア** 線路敷設フェイズで最大 4 枚配置出来る。
4. **最初の敷設** 線路敷設フェイズで 1 番手になる。
5. **都市発展** 商品供給マスから 1 箇所を選択し、マップ上の任意の都市に商品を置く。さらに、その都市に都市発展マーカーを置く。/ 線路敷設でパス(何もしない)が可能。(重要: 都市発展マーカーの置かれた/書かれた都市へは追加商品コマの供給は出来ない)
6. **機関車** 機関車レベルのマスが 1 レベル向上する。
7. **都市化** 任意の町ヘクスの上に都市タイルを配置出来る。都市タイルを配置後、商品供給マスから 1 箇所を選択し、その都市に商品を置く。(既に線路が敷かれている場合、線路タイルと差し替える) / 線路敷設でパス(何もしない)が可能

フェイズ 4: 線路敷設 (基本ゲームと同一)

フェイズ 5: 商品の輸送 (基本ゲームと同一)

フェイズ 6: 収入と支出

基本ゲームの収支計算に加え、機関車レベル 1 につき、維持費\$1 支払う。(例: 機関車 Lv3→\$3 支払う)

現金不足で支払えない時: 不足した\$2 につき 1 勝利点下げる。勝利点が 0 になった場合は、不足した\$2 につき収入マスを 1 下げる。(差額が発生する場合は、現金として\$1 受け取る) 現金が無く、勝利点 0 で、収入マスが-10 の場合は、破産する。

スチームの拡張マップの追加タイルについては基本ルールと標準ルールどちらでも使用する。ルールブック上で基本しか触れていないのは、数字順に並び替える必要があるためとのこと。

線路タイルリスト

