



1P



20-30M



12+



nano
games

RAILWAYS ALBAN VIARD



ALBAN
VIARD
STUDIO
GAMES
PLUS

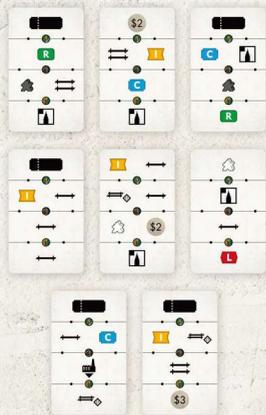


19世紀半ば、産業革命の時代。

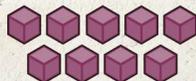
蒸気機関車を使って、鉄道帝国を築き上げましょう。
そのためには、鉄道の開発や建物を建設して
乗客を増やし、最大限の利益を得なくてはなりません。



コンポーネント



マップ/アクションカード 8枚



キューブ 9個

サイコロ 9個



トラッキングカード



ゲームの目標

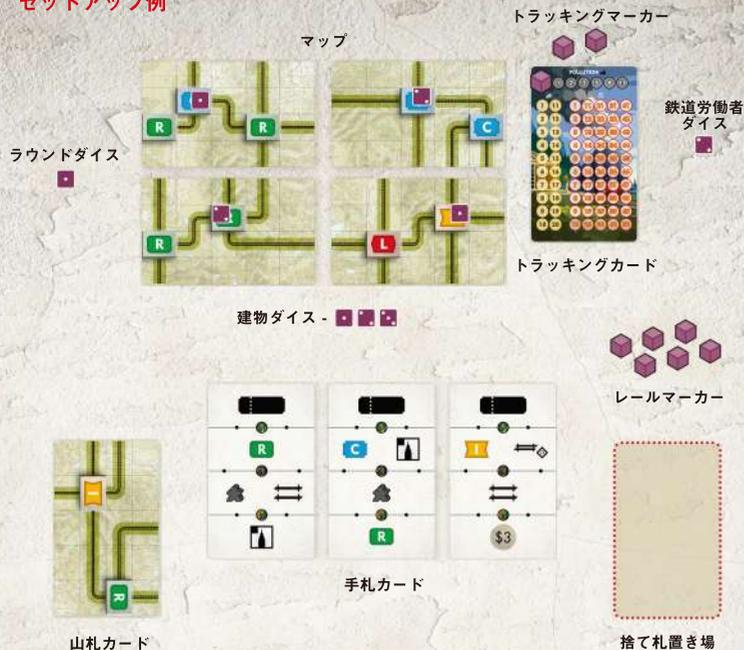
120年かけて鉄道路線を作り、レールや新しい建物を建設しながら
乗客を移動させることで、最大限の利益を得ることを目指します。

セットアップ (次のページの図を参照)

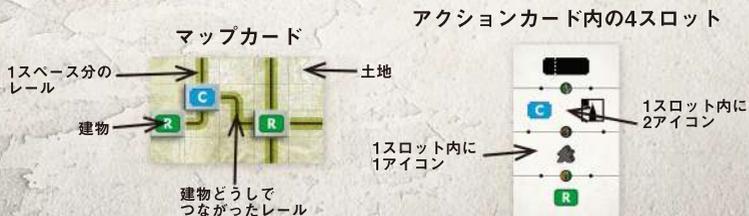
- 8枚のマップ/アクションカードをシャッフルし、マップ面を上にして4枚引きます。カードには、建物、土地、レールが表示されています。
- 4枚のマップカードを2枚×2枚の横長の長方形に配置します。異なるカード上でレールが接続されていなくても問題ありません。
- 4つのサイコロを使用して、乗客をマップ上に配置します。これらのサイコロはカードに表示されている建物に配置します。**R-住宅**、**L-レジャー施設**、**C-商業施設**、**I-工業地帯**のラベルがついています。
- 4枚のカードの上に1つずつサイコロが乗るように配置します。とが2つずつになるように配置する必要がありますが、どこにどの目を乗せるかは自由に選択できます。
- 次にマップ/アクションカードから3枚引き、それらをアクション側に裏返します。表示されているアクションアイコンがあなたの手札となります。
- 最後に余ったマップ/アクションカードは、マップ側を上にして端に置きます。
- トラッキングカードをマップの右側に配置します。
- トラッキングカードの近くに3つのキューブを置きます。1つは資本金を、もう1つは利益を、最後の1つは汚染レベルを記録するために使用します。汚染マーカーの1番左にキューブを配置します。他の2つはまだ使用しませんが、後にトラック上に配置されます。
- 余った6つのキューブはレールマーカーとして、マップの横に置きます。
- マップの左側にサイコロを1つ、で置きます。目の数×10年を表し、ゲーム中のラウンドを数えるために使用します。
- トラッキングカードの右側にサイコロを1つ、で置きます。あなたが雇用している鉄道労働者の数を表すために使用します。
- 余った3つのサイコロは建物として、、、でそれぞれ置きます。サイコロの数字は乗客を表しています。



セットアップ例



カード詳細



アクションアイコンの説明



ターンのフェーズ

各ターンは3つのフェーズで構成されています。

- 1.最初のアクションを実行する。
- 2.2番目のアクションを実行する。
- 3.10年を経過させる。

フェーズ1

8つのアクションの中から1つだけ選び必ず実行します。

- ・つながったレールを1つ購入する
- ・建物を1つ建設する
- ・乗客を1人移動させる
- ・鉄道労働者を1人雇う
- ・資本金を増やす
- ・汚染レベルを下げる
- ・乗客を1人追加する
- ・レールを1つアップグレードする

アクションの手順：

手札のカードをプレイして、アクションを実行します。完了後、捨て札の山（右側）に移します。

アクションを実行するときは、カード上の1つ、または複数のアクションアイコンを選択します。

手札から複数枚のカードを使ってアクションを実行することもできます。もし、1枚のカードで2つの異なるスロットのアクションを実行する場合は、汚染レベルを1つ上げます。汚染レベルの最大値は13です。

1スロット内に2つのアイコンが描かれている場合は、汚染レベルは上がりません。

各アイコンは、1つのアクション（リスト内の8つのうちの1つ）を実行する時に1回だけ使用できます。

重要：必要な目的地アイコンがない場合は、2つの任意の目的地アイコンで置き換えることができます。

つながったレールを購入する ←→

- 購入するレールユニットの数と同じ数のレールアイコンを使用します。3つのレールアイコンをプレイする場合は、2つの建物の間に3ユニット(3スペース)で構成されたレールを建設する必要があります。短くても長くてもいけません。
- レールの端にある、どちらかの建物に一致する目的地アイコンを使用する必要があります。
- 鉄道労働者ダイスの目を1つ減らします。0になった場合は、再び鉄道労働者を雇うまで、トラッキングカードの下に置いておきます。
- レールマーカーキューブをレール上に配置します。カードとスペースのマス目に対して、垂直に交わるように配置します。

注：鉄道労働者がもういない場合（つまり、鉄道労働者ダイスがトラッキングカードの下にある場合）、レールを購入することはできません。レールを購入する前に1人雇う必要があります（鉄道労働者を雇うを参照）、これは1アクションを使用します。レールマーカーキューブがもういない場合、これ以上レールを購入することはできません。

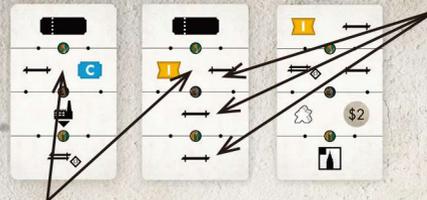
例1:
これら2つの建物は2つのスペースでつながっています。このレールを購入するには、2つのレールアイコンと、C または R の目的地アイコン、そして1人の鉄道労働者を使用する必要があります。

例2:
異なるカード上ですが、3つのスペースでつながっています。このレールを購入するには、3つのレールアイコンと C または II の目的地アイコン、そして1人の鉄道労働者が必要です。例1と同様に、レールマーカーをレール上に設置し、鉄道労働者のダイスの目を1つ減らします。

購入したレールにレールマーカーを設置し、鉄道労働者ダイスの目を1つ減らします。

鉄道労働者ダイス

レールマーカー



例1の支払い方法:

1枚目のカードをプレイします。2つ目のスロットを使用して、1つのレールアイコン+ C の目的地アイコンを取得します。
2枚目のカードも一緒にプレイします。2つ目のスロット（または3つ目か4つ目）を使用して1つのレールアイコンを取得します。各カードから1つずつしかスロットを使用しなかったため、汚染は発生しません。

建物建設する

- アクションカードにある建設アイコンを使用します。
- 建物ダイスに示されている乗客数の2倍の資本金を支払います。（3人の乗客がいる建物ダイスを建設するには6の資本金が必要です）

ゲーム中、3つの建物ダイスを建設する機会があります。3つの建物はサイコロで表されますが、ゲーム中に使用するサイコロの色は、建物の色を表すものではありません。

建物ダイスは、既存の建物（カードに印刷されている R L C II の建物や、ゲーム中に建設した建物ダイス）を除いて、マップ上の好きな場所に建設できます。レール上に建設した場合、そこはレールではありません。建物ダイスの色は、建設する場所によって異なります。

- 既存の建物（カードに印刷されている建物、または建物ダイス）に隣接して建物ダイスを建設した場合、隣接する建物と同じ色になり、乗客数は目の数となります。
- 既存の建物に隣接していない場所に建物ダイスを建設する場合、その建物は L の建物になり、乗客数は目の数となります。

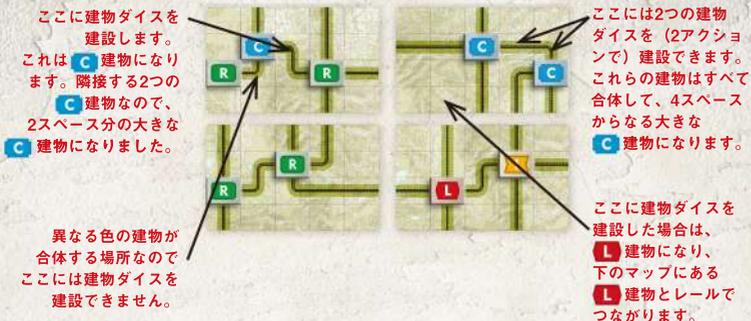
2つ以上の建物が隣接した場合、これら2つの建物は1つの大きな建物と見なされ、乗客は大きな建物に属します（乗客はゲーム中に後で移動できます）。

例2の支払い方法:

2枚目のカードの2,3,4つ目のスロットを使用することで、3つのレールアイコンと II 目的地アイコンを取得できます。ただし、同じカードから3つのスロットを使用すると2つの汚染が発生します。代わりに、1枚目のカードの2スロット、2枚目のカードの2スロット（または3つ目か4つ目）、そして3枚目のカードの1スロット（または2つ目）を使用し、3枚すべてのカードをプレイできます。汚染は発生しませんが、3枚すべてのカードを使用したため、そのターンのアイコンは残りません！

注：

- 異なる色の建物が合体する場所には、建物ダイスを建設することはできません。
- 同じ色の建物の場合は、複数の建物ダイスを建設して合体させることができます。最初の建物ダイスの隣に2番目（3番目）の建物ダイスを建設する場合、最初の建物ダイスと同じ色になります。



乗客を移動させる

- アクションカードにあるチケットアイコンを1つ使用します。
- アクションカードにある目的地アイコンを1つ使用します。
- 出発する建物にある乗客ダイスの目を1つ減らします。これにより から0になった場合、マップカードの上から取り除きます。この乗客ダイスは改めて使用可能になります（乗客の追加を参照）。

サイコロから減らした目は乗客を表しています。

乗客は、レールマーカーキューブのあるレールのみを通り、目的地アイコンの建物を目指して進み、最初に到着した目的地で停車します。ループしたり、同じ建物を2回通過することはできません。

以下の順序で、次のボーナスを受け取ります。

- 移動中に通過した建物の数だけ、利益マーカーを増やします。通過した建物の数には、最終目的地を含んだ数をカウントします。乗客が出発した建物は除きます。
- 最終目的地によって異なるボーナスを受け取ります。
 - 商業施設 C：+5資本金を受け取り（最大値は20）、汚染レベルを1つ上げます（最大値は13）。
 - 工業地帯 I：鉄道労働者を1人雇い（最大値は6）、汚染レベルを1つ上げます（最大値は13）。
 - 住宅 R：汚染レベルを1つ下げます（最小値は1）。
 - レジャー施設 L：次のレートに沿って、資本金を利益に1回変換します。
 - 1の資本金を使って、1つの利益を受け取る
 - 1+2=3の資本金を使って、2つの利益を受け取る
 - 1+2+3=6の資本金を使って、3つの利益を受け取る
 - 1+2+3+4=10の資本金を使って、4つの利益を受け取る
 - 1+2+3+4+5=15の資本金を使って、5つの利益を受け取る資本金トラックは最大値が20に制限されているため、一度に15を超える資本金を変換することはできません。

3.通過したレールの数に等しい資本金を受け取ります。建物はカウントしません。アップグレードされたレールは2倍でカウントします（アップグレードされたレールを参照）。

注：利益トラックは無制限ですが、印刷された以上のトラックを超えることはほとんどありません。



鉄道労働者を雇う

- ・アクションカードにある、灰色の鉄道労働者アイコンを使用します。
- ・鉄道労働者を1人増やします（最大値は6）。

資本金を増やす \$X

- ・アクションカードにある、資本金アイコンを好きなだけ使用します。
- ・合計値に応じて資本金を増やします（最大値は20）。

汚染レベルを下げる

- ・汚染減少アイコンを使用します。
- ・汚染レベルを1つ減らします（トラック上から無くなることはありません）。

乗客を追加する

- ・アクションカードにある、白い乗客アイコンを使用します。
- ・建物を選択し、乗客を1人追加します。マップから取り除かれた乗客ダイスがある場合は、空いている建物に乗客ダイスを□で配置できます。すでに乗客ダイスがある場合は、ダイスを回転させて乗客数を1人増やします（最大値は6）。

レールのアップグレード

- ・アクションカードにあるレールのアップグレードアイコンを使用します。
- ・レール端にあるどちらかの建物と一致する目的地アイコンを使用します。
- ・レールマーカーキューブを45°回転させることで、アップグレードされたレールを表します。

アップグレードされたレールは、乗客を移動させるときに得られる資本金が2倍になります。
たとえば、4本構成のアップグレードされたレールは8資本金の価値があります。

フェーズ2

フェーズ1を処理した後、アクションカードが手札に残っている場合は、フェーズ1と同じルールに従ってフェーズ2を実行できます。
(フェーズ1でプレイしたカードは捨て札になっています)

10年を経過させる

- ・手札が3枚になるように、山札からカードを補充します。
最初のラウンドでは、セットアップに使用しなかった8番目のマップカードが使用されることとなります。山札のカードが足りない場合は、捨て札のカードをシャッフルし、マップ側を上にして山札にします。
- ・ラウンドダイスを1増やします。☉から増やす場合は、再び☐にします。2回目の☉のラウンドが終わると、ゲームは終了します。
(合計12ラウンド)

ゲーム終了

120年後（それぞれ最大2アクションの12ラウンド）、ゲームは終了します。
[現在の利益] + [レールの本数×3] - [汚染レベルの数値] がスコアとなります。
(ルールは長さやアップグレードに関係なく、本数を数えます)

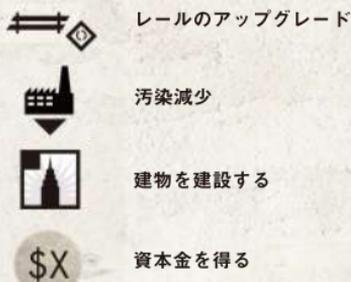
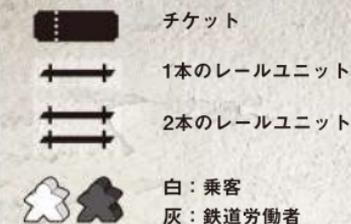
ヴァリエントルール

さまざまな難易度でプレイしたい場合は、セットアップのときに、以下の追加ルールを選択してください。
はじめは1.エコノミストで遊ぶことをお勧めします。

- 1.エコノミスト：
それぞれのマップで最高の利益を目指します。(基本ルール)
- 2.市長：
すべての乗客を目的地に移動させます。
- 3.車掌：
乗客を4つの建物タイプすべてに1回以上移動させます。
- 4.エンジニア：
マップ上のレールを建設して、全てアップグレードさせます。
- 5.鉄道王：
ルール1.2.3.および4.を任意に組み合わせます。

アクションアイコンの説明

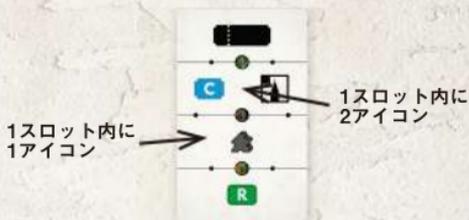
カード詳細



マップカード



アクションカード内の4スロット



10年経過のまとめ

- 手札が3枚になるように、山札からカードを補充します。最初のラウンドでは、セットアップに使用しなかった8番目のマップカードが使用されることとなります。山札のカードが足りない場合は、捨て札のカードをシャッフルし、マップ側を上にして山札にします。
- ラウンドダイスを1増やします。☐から増やす場合は、再び○にします。2回目の☐のラウンドが終わると、ゲームは終了します。(合計12ラウンド)

ACKNOWLEDGMENTS

ゲームデザイン: Alban Viard
グラフィック: Todd Sanders and Sampo Sikiö
ルールブック編集: Nathan Morse
ルール和訳: 遊びゴコロ


ALBAN VIARD
STUDIO GAMES PLUS
AVStudioGames
9C Rue Aloxe Corton
21200 Chorey-Les-Beaune
France
avstudiogames.com

