

18EU

1. イントロダクション

18EUは18xxシリーズで19世紀に起きた、ヨーロッパ大陸の鉄道建設がテーマです。

1.1 コンポーネント

このゲームには、ゲーム盤、株式市場チャート、各種プレイエイドカード、8社の会社チャート、各9枚の株券、15の小会社チャート、列車カード、線路タイル、トークン、銀行資金€12,000が入っています。

1.2 セットアップ

ボードを広げ、株式市場をプレイヤー間に置く。8つの“M”マーカーを€120面を上にして、“M”のヘクス上に置く。

ラウンドマーカー(白くて縁のあるトークン)をTurn Order内の“Initial Sale Round”に置く。

会社、小会社チャート、株券、列車カード、線路タイル、トークンを分別して置く。会社と小会社チャートはボードのそばに置く。

各小会社の“Train”のところに1台の“2”列車を置く。5つの寝台車(Pullman, “P”列車)を“Pool”と書かれた株式市場の下のOpen Areaに置く。

Optionと書かれた列車はプレイヤーの合意により、プレイに使用しても構いません。残りの列車は、“3”列車が一番上で底が“8”列車になるよう昇順にソートし、“Available Train”と書かれた、株式市場の下のところに置く。

各会社の株券は社長株を一番上に、それぞれの会社のチャート上の“Treasury”に置く。

銀行紙幣は、額面別に分けて、各プレイヤーの手の届きやすいところに置く。

現金を下記表に従って各プレイヤーに分配する。

手番は、1~6と書かれたトークンで決める。ファーストプレイヤーにPriority Deal Cardを渡し、小会社の初期売り出し(Initial Sale)ラウンドを開始する。

プレイヤー数	2	3	4	5	6
初期資金	€750	€450	€350	€300	€250

1.3 ゲームの勝利

ゲーム終了時、一番多くの個人資産(現金、株券)を持つプレイヤーが勝ち。保有する会社や小会社の資金は、含まれない。

1.4 プレイエチケット

プレイヤーは長考しないように心がけるべきです。

特に、どの株を買うのか、どのタイルを引くべきかの意思決定は、他人の手番に決めておきましょう。

プレイヤーの手持ち資金や保有会社は公開しなければならない。個人のお金は自分の前に置き、会社のお金は会社チャートのTreasuryに置き、個人のお金と会社のお金はきちんと区別しておくようにする。

会社/小会社の列車も、チャート上の列車を置くところに配置する。

各プレイヤーが保有する会社についても自分の前に置き、資産を公開すること。

会社の交渉はオープンで、会社、小会社、銀行、プレイヤー、2社間、小会社間で行われる。

プレイヤーは他人と交渉しても構わないが、それは公開協議でなければならず、簡潔に済ませなければならない。

交渉の決定事項に法的な拘束力は無い。つまり、将来の約束に基づいてアクションを行い、これが交渉相手に反故にされたとしても、ならんらそれに対して罰を科す事はできない。秘密交渉は、口頭であれ、文書であれ、禁じる。

もし、プレイヤーがルール違反を起こした事が発覚した場合、次のプレイヤーの手番に優先して、直ちにこれを訂正する。

その他のルール違反は公平かつ状況に応じて訂正する。もし、満場一致による解決策がない場合は、ルール違反を犯したプレイヤー以外の多数決で決める。

2. ゲームフェイズ

18EUはフェーズ毎にゲームが進行する。フェイズの進行は、引けるタイルや利用できる列車、廃車になる列車、会社の保有制限、小会社の状態に影響を与える。

各フェイズは、次のフェイズのトリガーイベントまで続く。

PH	トリガー	最大保有列車※1	タイル	OR数	購入可能列車	廃車	ボード外
2	-	4/2	黄	2	15 x 2	-	上
3	最初の3列車購入	4/2	緑	2	5 x 3 ※2 5 x “P”	-	上
4	最初の4列車購入	3/1	-	2	4 x 4 ※3	2	上
5	最初の5列車購入	2/1※4	茶	2	3 x 5 ※5	(5)	下
6	最初の6列車購入	2/1※4	-	2	2 x 6	3	下
8	最初の8列車購入	2/1※4	灰	2	8 x 8 ※6	4	下

※1 会社/小会社の数

※2 2台の3列車がオプションです

※3 1台の4列車がオプションです

※4 各小会社は最終小会社転換ラウンドまで、1台の列車で運行する事ができる。

※5 次のストックラウンドの前に最終小会社転換ラウンドが起こる。

※6 8台の8列車が登場するが、これは無制限に利用可能。

3. 株式市場

株式市場は、各会社の現在の株価が示されている。ここに示されているのは1株あたりの価格であり、会社の10%の価値に相当する。

網掛けのエリアは、新規公開時の価格帯です。(€70、€75、€82、€90、€100)

3.1 株(share)、株券、持株制限

株(share)と株券には大きな相違点があります。会社の1株券は10%の価値があります。社長株券は20%の価値があります。

会社の所有を考慮する場合は、持ち株比率が重要となる。

持ち株制限を考慮する場合は、株の枚数が重要となる。

※会社を所有する場合、社長株は20%にカウントされるけれども、持ち株制限をカウントする場合は社長株も1枚とみなされる。

小会社は1株券とみなす。よって、持ち株制限の対象となります。

プレイヤー	枚数
2	28
3	20
4	16
5	13
6	11

プレイヤーは通常、1社の株は60%まで保有できる。もし、小会社の転換が進み、60%以上保有してしまった場合は、次の株式ラウンドの自分の手番に超過分について売却しなければならない。よって、OR中には、70%以上持つことはありません。

会社の株券を50%以上bank poolに出す事はできない(破産処理を除く)。
会社はTreasuryに80%まで自社株を保有できる。

社長株はbank poolに置く事はできない。売る場合、他のプレイヤーに社長を移譲できる時のみ可能です。
この場合、社長株を(売却の結果、新たに就任することになる)新社長に社長株を渡し、かわりに10%株を2枚受け取って、これをpoolに出す。

社長交代を伴う社長株の売却は、新社長の方が最低10%上回る状態になるのであれば、10%だけの売却でも構わない。

3.2 株価の移動

株価の移動には、いくつかの要素がある。それらについては以下の通りです:

- ・もし、プレイヤーが株式ラウンドに1株以上売るか、運行ラウンドに会社が1株以上売却する場合、1株につき1つ下になる。
- ・もし、株式ラウンドの終わりに、会社の株がPoolにも、会社のTreasuryにも無い場合、会社の株価は1つ上昇する。
- ・もし、会社が運行して、収益を内部留保するか、配当がZEROの場合、株価は左に1つ移動。
- ・もし、会社が運行して、全配当か半配当(配当額が現在株価以上の場合)を宣言した場合、株価は右に1つ移動。
- ・もし、株価が左右の端に到達して、それ以上移動できない場合、それぞれ矢印の方向に従い、上下する。
- ・もし、株価が上下した結果、天底に到達した場合は、それ以上移動しない。

もし、会社の駒が他社のいる場所に移動した場合、既にあるスタックの下に置く。これは新規上場時も同様です。

もし、会社が運行しないか、運行してもその配当／半配当額が現在の株価よりも低い場合、株価は変動せず、トークンの現在のポジションをキープする。

4.ゲームの手順

18EUは、株式ラウンドとそれに続く2回の運行ラウンドから構成されます。このラウンド数は固定です。
ゲーム開始時は通常の株式ラウンドの変わりに、小会社の売り出しがあります。最初の5列車が買われると、運行ラウンドの終わりに小会社最終転換ラウンドを行ないますが、基本は、株式ラウンド～2回の運行ラウンドです。

4.1 株式ラウンド

株式ラウンドの間、プレイヤーは株の売買を行う。プライオリティカードを持つプレイヤーから開始し、ゲーム開始時に順番マーカ一順に進めていく。これは全員がパスするまで続く。これを株式ラウンド順という。プライオリティカードは、一番最初にパスした人に渡される。(※要は、最後にパスした人の、左隣プレイヤー)

会社の株価が調整され、次の運行ラウンドが開始される。

4.1.1 株の売却

株式ラウンドの自分の手番では、プレイヤーはPoolに売れる上限内で、好きなだけ売ることができる。
但し、未だ運行していない会社の株は売れない。一度売った銘柄の株を同じ株式ラウンド内で買い戻すことはできない。

異なる銘柄の株売却時の順番は自由に選択できる。

Poolに売られる株の値段は現在の市場価格です。同一銘柄を複数売却する場合でも、価格は同じです。
売却時の株価は売った株のシェアの数だけ下落する。

特定銘柄の複数の株売却を同一手番に複数の取引として処理する事はできない。
※複数の取引として処理すれば、損をするだけなので、どういうメリット・制限からこのルールがあるのか不明・・・。

4.1.2 株の購入

株を売却した後、1枚の株を購入できる。株数制限や一社制限内であれば、Poolや会社のTreasuryから購入しても良い。
株を購入したら、その手番には、もう株を売れない。
購入した株の株価は、Pool、会社のTreasuryいずれも市場価格です。
Poolから購入した株は銀行に支払う。Treasuryから購入した株は会社のTreasuryに支払う。

会社の一番最初に購入される株は社長株です。一旦会社の上場すると、株は会社のTreasuryかPoolのいずれかから購入。
Poolから買うのと、Treasuryから買うのに制限は特に無い。

プレイヤーは下記に挙げた条件の下、小会社を会社の株に転換できる。これは、株の購入とはみなされない。
但し、会社の初期創設に関しては、株購入とみなす。

小会社を株券に転換する時は対等交換とみなされ、現在の株価は考慮せずに株式交換できる。
Treasuryの株と交換する場合は、その資産は会社に行き、Poolと交換する場合は、銀行に行く。

4.1.3 新会社の立ち上げ

プレイヤーが社長株を購入する時、その公募価格(Starting Value)を決め、株式市場の網掛けしているところの対応する価格のところにトークンを置く。既に駒がある場合、その下に置く。公募価格の2倍を会社のTreasuryに支払う。

もし、会社の操業がPH5に満たない時、直ちに自分の小会社の1つをその会社の株に転換し、その小会社の資産と列車とトークンを操業する会社のものに置き換える。

これは、プレイヤーが自分の手番に複数の株を入手できる唯一の機会です。
もし、プレイヤーがPH5未満に保有していない場合、新会社の立ち上げはできない。

4.1.4 株式ラウンドの終わり

全員がパスしたら、プライオリティカードを渡し、株価調整して、最初の運行ラウンドを開始する。

4.2 小会社

小会社は、ヨーロッパにおける、鉄道建設初期を表している。小会社は鉄道会社のように運行するが、株券を持たない。
つまり、銀行から購入したプレイヤーが全て所有している。

各小会社は2列車でスタートし、Treasuryにお金は無い。小会社は常に半配当です。
つまり、収益の半分は所有者に行き、半分は会社のTreasuryに行く。

4.2.1 小会社の初期売り出し

ゲーム開始時、初期資金が各プレイヤーに分配され、席順を決め、2列車1台を乗せた小会社チャートがボードのそばに置かれる。

プライオリティカードを持つプレイヤーは子会社を選択する。以下、株式ラウンド順に15社全てが売切れるまで続く。
小会社を選択した人が競売者になる。自分の手持ち資金以上のビッドはできない。

競売者から順に、最低€100、€5の倍数でビッドする。手番プレイヤーは上げるかパスするかです。
上げたくないのであれば、パスをする。一度パスすれば、その会社に再度ビッドする事はできない。

最高値以外のプレイヤー全員パスしたら、落札です。落札者は小会社チャート(2列車のみ。現金なし)をもらい、ボード上のその小会社と対応する数字のところに小会社トークンを置く。

もし、誰も小会社をビッドしたくない場合、€90に値下げされる。以降€10ずつディスカウントされる。
€0でもオファがない場合、競売者がその会社を取らされる。
※小会社を選択したプレイヤーは一番最初にパスをしても良い。

小会社の初期売り出しはプライオリティカードの順番に影響しない。

全ての小会社が処理されたら、最初の運行ラウンドに進み、2列車で黄タイルを2枚まで引ける。そして第2運行ラウンドに進む。

4.2.2 小会社最終転換ラウンド

PH5が始まると、小会社は、次の株式ラウンドが開始する時まで運行する。

それから小会社最終転換ラウンドが開始され、以下のように全ての小会社が転換(場合により廃棄)される。

小会社最終転換ラウンドは、株式ラウンド順に行われるが、株式ラウンドとは異なり、プライオリティカードにかかわり無く、PH5に最初に5列車を購入した会社の社長から開始する。このラウンドにプライオリティカードの位置は変わらない。

各プレイヤーは自分の手番に保有する小会社を一つ選択し、下記のように処理する。
(小会社を持たない人はパスする)

小会社を処理する方法:

もし、小会社が最低一社に接続している場合、プレイヤーは接続している会社から1社を選択して、その会社への吸収合併を宣言する。

この“接続”の概念は、その小会社のトークンと、その吸収する会社のトークンのいずれかを使用して、合法的に運行できるか、その会社とヘクス上のトークンを共有していなければならない。

・もし、その会社の株が最低1株Treasuryにある場合、それを1株受け取る。社長株は売れているが、未上場の株でも転換できる。もし、この会社が上場した場合、残った5株は、PH5の開始後に操業したものとして扱われる。吸収した会社は、小会社の資金、列車を受け取る。(会社は列車制限を越えて保有しても良いが、小会社最終転換ラウンドの終わりまでです。この時、超過分の列車はpoolに置く。
会社の社長は、P列車を除き、どの列車を戻すか選択できる(P列車は最優先で戻す)。会社は現在の移動順を捨てる)。

もし会社にトークンが残っている場合、小会社トークンを引き継ぐかどうか選択できる。引き継ぐ場合、小会社のトークンを自身のトークンに置き換える。

引き継ぎたくないか、トークンが無い場合、小会社トークンはボードから除去する。
もし、会社のTreasuryに株が無く、Poolにある場合、その会社の株をPoolから受け取る。

小会社の資金は銀行に行き、列車はPoolに行く。トークンはボードから除去される。

もし、会社のTreasuryにも、Poolにも無い場合、何ももらえない。小会社のお金と列車は銀行に戻し、トークンはボードから除去
もし、小会社がどの会社にも接続していない場合、単に、小会社は閉鎖を宣言します。小会社のお金は、銀行に戻し、列車はPoolに置かれる。トークンはボードから除去。

小会社最終転換ラウンドは、全ての小会社が処理されるまで続く。その後、全ての会社は超過した列車を上述のように処分して、株式ラウンドを始める。

小会社を吸収した結果、会社が1つの駅に複数のトークンを置く事も可能。特にこれは、パリ、ベルリン、ウィーンで起こりうる。これらのトークンは、都市が分離している限り続く。つまり、茶タイルが置けるようになり、(結合した都市に)置き換えられるまで続く。
もし、そうなった場合、超過トークンは取り除かれ、会社に再利用のため戻される。つまり、パリでは北側と南側にそれぞれ2つ以上ある場合は、戻される。よって、パリでは南北に1つずつトークンを置く事ができる。
プレイヤーは小会社を転換した結果、60%越えの株を保有している場合、次の売却できる機会に調整しなければならない。

しかし、まだ運行していない会社の株は売ることができない。よって、プレイヤーは運行ラウンドに会社の全株式を保有する事は可能です。

小会社	英訳	移動順	本拠地
Chemin de Fer du Nord	Northern Railway	1	Paris(NE)
Etat Belge	Belgian State	2	Brussels
Paris-Lyon-Méditerranée	Paris-Lyon-Mediterranean	3	Paris(SE)
Leipzig-Dresdner-Bahn	Leipzig-Dresden Railway	4	Dresden
Ferrovía Adriatica	Adriatic Railway	5	Venice
Kaiser-Ferdinand-Nordbahn	Emperor Ferdinand Northern Railway	6	Vienna(N)
Berlin-Potsdamer-Bahn	Berlin-Potsdam Railway	7	Berlin(SW)
Ungarische Staatsbahn	Hungarian State Railway	8	Budapest
Berlin-Stettiner-Bahn	Berlin-Stettin Railway	9	Berlin(NW)
Strade Ferrate Alta Italia	Upper Italy Railway	10	Milan
Sudbahn	Southern Railway	11	Vienna(S)
Hollandsche Maatschappij	Holland Company	12	Amsterdam
Ludwigsbahn	Ludwig's Railway	13	Munich
Ligne Strasbourg-Bâle	Strasbourg-Basel Line	14	Strasbourg
Grand Central	Grand Central	15	Lyon

4.3 会社の構成

会社は10株が売りに出されている。社長株は20%の価値があり、その他の8枚はそれぞれ10%の価値を持つ。

PH5以前に会社を立ち上げる場合、1社以上を新会社に併合しなければならない。

プレイヤーは新規公開したい会社を宣言し、公募価格を決め、その2倍を支払い社長株を取る。それから会社チャートを取り、会社のTreasuryに、(いま支払った)その金額を入れる。その後、併合する小会社を宣言する。その会社のお金と列車は新会社のチャートに入れ、小会社株は新会社の10%株に転換される。

小会社の駅トークンは、新会社のものに置き換えられる。その小会社はゲームから除去。
新会社は追加トークンを4つ受け取り、Treasuryからトークン代として€100支払う。

各プレイヤーは、自分の手番に、株を購入する代わりに、小会社を新会社の10%株券1枚と交換できる。
小会社のTreasuryと列車は新会社のチャートに置く。その小会社はゲームから除去。
これは、新会社の社長が再び自分の手番になった時も同様に適用されます。

小会社が併合するためには以下のふたつのいずれかを満たしていれば良い:

- ・小会社のトークンと新会社のトークンのひとつの間で、無制限の列車を保有しているとして、有効なルートが構築できているか
- ・小会社と新会社が同じ駅でトークンを共有していること

追加の併合(設立時以外の小会社併合)が起こった時、会社の社長は、4つのトークンを使用してトークン置き換えができる(しなくても良い)。
会社が小会社のトークンを置きかえないのは、あまり起きない事です(たとえば、5つ目の小会社が併合した時など)。
置き換えなければ、そうする機会(閉鎖された小会社トークンの置き換え)は失われる。

いずれにしても小会社のトークンは除去され、ゲームからは除外。
小会社の併合した結果、同一ヘクス上に会社のトークンが複数残る可能性がある。特にパリ、ベルリン、ウィーンです。

これらの追加トークンは、都市が離れている限り有効です。つまり、茶タイルに置き換えられるまでです。
これが起こると、複数置いているベルリンやウィーンのトークンがボードから除去され、再利用できる。
同じタイルでもパリは北部と南部に分かれているため、南北それぞれ1つまで配置でき、2つ以上は除去。同様に再利用可。

列車の保有制限を越えている会社は、株式ラウンドの終わりに超過分をPoolに放出しなければならない。

社長はどの列車を廃棄するか選択することができるが、“P”列車は最優先で捨てなければならない。

小会社を持たないプレイヤーは、PH5未満の間、会社を設立する事はできない。プレイヤーは、小会社を吸収した結果、70%以上の株を取得するかも知れない。この場合は、次に売却できる機会にこの調整を行う。しかし、未上場の会社の株は売れない。よって、プレイヤーが運行ラウンドに会社の株を70%以上保有する事は可能です。

小会社最終転換ラウンドを除き、会社が運行を始めたら、決して併合は起きない。

しかし、会社は立ち上げ済みで未上場の会社は、以降のターンにおいても、株式ラウンドには、いま立ち上げた状態として、併合が選択できる。いったん、プレイヤーが50%以上の株を保有したら、その会社は上場する。売れ残り株は、会社のTreasuryに入れる。Treasuryの株が買われたら、購入資金はTreasuryに入る。

もし、PH5未満で会社は立ち上げたが未上場の場合で、PH5に突入した場合、5枚の未購入株については、下記の通り：Treasuryの最後の5枚分の株は、Poolに置かれ、会社は5株分の資金を得る。その効果として、会社は転換株として受け取ったお金を除き、PH5に始まったものとして、100%資本金を得る。

会社	英訳
Societe Nationale des Chemins de Fer Belges	Belgian National Railways Corporation
Nederlandsche Spoorwegen	Dutch Railways
Koniglich-Bayerische Staatseisenbahn	Royal Bavarian State Railway
Koniglich-Preussische Eisenbahn-Verwaltung	Royal Prussian Railway Administration
Kaiserlich-Konigliche Osterreichische Staatsbahn	Imperial and Royal Austrian State Railway
Ferrovie dello Stato	Italian State Railways
Societe Nationale des Chemins de Fer Francais	French National Railways Corporation
Deutsche Reichsbahn	German State Railway

PH5後に会社を立ち上げる時は、プレイヤーはまだ買われていない会社を選択し、オープンな都市に本拠地トークンを置く。

通常、これは既にタイルが置かれているオープン都市を指しますが、タイルが置かれていない場合もあります。もし、そのような都市が無い場合、会社は立ち上げできない。

プレイヤーは、それから開始価格を決め、社長株を買い、開始価格の2倍を会社のTreasuryに支払う。全ての残存小会社は最終転換ラウンドで閉鎖されるため、ここでの併合は起こらない。

1株ずつ購入して、会社のTreasuryに資金を入れる。いったん5株分買われると、残りの5株はpoolに行き(株価には影響しない)、その分の資金を銀行から受け取る(銀行は残りの株を引き受ける)。

よって会社は公募価格の10倍の資本でスタートする(つまり、 $\text{€}700, \text{€}750, \text{€}820, \text{€}900, \text{€}1000$)。会社は4つの追加トークンを $\text{€}100$ で買わなければならない。追加のトークンは会社のチャートに置く。poolの株は通常通り、売買される。

4.3.1 社長の交代

会社の社長は、会社の株をもっとも多く保有するプレイヤーです。複数プレイヤーが同数の株を保有している場合、現在社長株を保有する人が社長です。

社長の持ち株が他人よりも少なくなった場合は、直ちに社長株と新社長の10%株券2枚と交換する。新社長は、会社チャートや全ての会社の資産を受けとる。もし、新社長に該当する人が複数いた場合は、株式ラウンド順に一番手番の早いプレイヤーが社長になります。

4.4 運行ラウンド

各運行ラウンドは、小会社が#1～#15までの順番で運行するところから始まる。閉鎖された小会社はスキップする。小会社が運行した後、上場企業が株式市場の株価順に運行する。

株価は同じで位置が異なる場合、右に近いほうから、株価は同じで、同じところにスタックされている場合は、上から順に運行。

各会社や小会社は、各運行ラウンドに1度運行する。全ての会社の運行を終えたら、新たな運行ラウンドが始まるか、株式ラウンドが始まります。どちらになるかは、今の運行ラウンドの回数次第です。会社は下記の順番どおりに、各オペレーションを実行していく。

4.4.1 タイル敷設orタイル置き換え

小会社は1枚の黄タイルを置ける。但し第1運行ラウンドに限り、下記のルールに従い、黄タイル2枚置ける。小会社は、タイルの置き換えはできない。会社は黄タイルを1枚置くか、緑、茶タイルを下記のルールに従い置き換えるかのいずれかです。

もし、会社や小会社が黄タイルをラフ(小さい茶色い△に $\text{€}60$)ヘクスに置く場合、直ちにTreasuryから $\text{€}60$ 支払う。もし、会社や小会社が黄タイルを山(茶色で大きく“M” $\text{€}120$)ヘクスに置く場合、直ちにTreasuryから $\text{€}120$ 支払い、今置いた黄タイルの上に、“M”マーカーを裏返し $\text{€}60$ の面を表にして置く。

もし、会社が黄タイルを“M”のある緑タイルに置き換える場合、 $\text{€}60$ 支払わなければならない。“M”タイルが緑に置き換えられたら、“M”マーカーは除去し、茶タイル置き換え時のコストは不要です。

4.4.2 追加トークン配置

会社は無制限に運行できる列車を保有しているものとして通ることができるオープンな都市で既に自社トークンを配置していないヘクスに1つトークン置く事ができる。トークン配置代は上場時に徴収済みのため無料です。

4.4.3 列車の運行と収益の計算

会社や小会社は自社の保有する列車を運行して、収益を得る。会社や小会社は必ず最大になるように収益を計算しなければならない。

新たなフェイズが開始し、会社や小会社の列車保有制限を越えている場合、超過分は直ちにpoolに捨てる。社長はどの列車を捨てるか選択できますが、“P”列車は最優先で捨てる。もし、フェイズの変更が複数の企業に影響を及ぼす場合、現在運行している会社を筆頭に、運行ラウンド順に処理していく。

収益は、以下のように計算する：各列車は有効なルートを運行しなければならない。有効なルートとは、会社や小会社のトークンのある都市を含む切れ目の無いルートを指します。収益計上するためにはルート上に、他の都市や街、港、盤外地域が含まれていなければならない。

ルートに含める事ができる都市や番外地域の上限は、列車の数字までです。街や港は列車の数にはカウントしない。全ての都市、街、港や盤外地域は収益として計上できる。

ハンブルグを除き、盤外地域は列車の終点でなければならない。有効なルートであれば、ルート上の開始と終了の両方で盤外地域を利用しても構わない。もし列車がこの盤外間運行を行った場合(赤から赤への運行)、フェイズによりますが、ルート上の各トークン毎にボーナスがある。盤外間運行で片側の終点がハンブルグだった場合、ボーナスは受け取れない。ボーナスは以下の通りです：

	1 駅	2 駅	3 駅	4 駅	5 駅
黄フェイズ	—	—	—	—	—
緑フェイズ	$\text{€}10$	—	—	—	—
茶フェイズ	$\text{€}20$	$\text{€}40$	$\text{€}60$	$\text{€}80$	—
灰フェイズ	$\text{€}30$	$\text{€}60$	$\text{€}90$	$\text{€}120$	$\text{€}150$

列車は茶色のブレンタイトイルで4方向の分岐点を除き、同じ線路を2度使えない。
会社は同じ都市・街・港・盤外を2回以上運行できない。これは、パリ・ベルリン・ウィーンの分離した都市も含まれます。
この制限は、小会社がどの会社に併合するか決める時にも適用されます。

他社のトークンが置かれている都市に入る事はできるが通過する事はできない。そのため、各小会社は、別々の会社とみなされる。

会社の列車は分岐点を除き、同一運行ラウンドのその会社の別の列車が運行した路線を使うことはできない。
但し、路線さえ共有していなければ、駅は共有できる。

ルートの価値は、ルートに含まれる全ての都市、街、港、盤外地域の価値の合計に、盤外間走行や“P”列車ボーナスを加えたものです。

強制ではないが、会社の余ったトークンを利用して、会社の収益をマップの左端のチャートの上に記し、これをゲーム展開がスムーズになります。

4.4.4 配当

会社は全配当、半配当、内部留保が宣言できる。小会社は常に半配当です。
小会社の半配当は、子会社の収益の半分を得ます。会社の半配当は会社の収益の半分(端数 \pounds 10単位で切り上げ)を株主間で比例配分。
会社のTreasuryにある株は、会社に配当する。Poolの株に配当は無し。

もし会社が半配当を実施する時は、会社の取り分は切り下げて会社のTreasuryへ。
会社が内部留保する時は、全収益を会社のTreasuryに入れる。

4.4.5 株価の変動

会社社長は、会社の株価を適宜移動させる。

4.4.6 列車の購入

もし、会社／小会社が運行ラウンドで、保有列車数が現在の列車保有制限数未満の時、銀行か他の会社／小会社より列車を購入できる。

銀行から列車を購入する場合、購入可能な列車の代金を会社のTreasuryより銀行に支払う。
もし、列車の購入でフェイス変更になる場合、場合により必要なアクションを実施した後、運行中の会社は保有制限まで、追加で列車の購入ができる。
もし、フェイスの変更が列車の保有制限を縮小させた場合、運行中の会社を含め、全ての会社は超過分の列車をpoolに捨てる。
列車を他の会社／小会社から購入する場合、両者で同意した価格(最低 \pounds 1)で購入できる。

列車は列車のスタック順に銀行から購入する。ゲーム開始時は3列車で、15台の2列車は小会社に割り当てられている。
会社／小会社が新しい列車を買う時は、スタックの一番上の列車を購入しなければならない。

もし、新型列車を購入した場合、新たなフェイスが始まり、各調整を行う。
このゲームでは、以下の列車が利用可能です。

列車タイプ	2	3	P	4	5	6	8
総列車数	15	5(+2*)	5	4(+1*)	3	2	8
価格	\pounds 100	\pounds 200	\pounds 100	\pounds 300	\pounds 500	\pounds 600	\pounds 800
フェイス	2	3	3	4	5	6	8
廃車	-	-	-	2	-	3	4

4.4.7 追加列車(オプション)

2両の3列車と1両の4列車をオプションで利用できる。その場合、全員の同意が必要。

4.4.8 会社の株の売買

第一運行ラウンドを除き、会社はTreasuryにある株をpool制限の範囲で売却できる。もし会社の株がpoolにある場合、資金が許す限りpoolから自社株を何枚でも購入できる(第一運行ラウンドも可)。

売買は売りか買いのいずれか片方のみで、買って売り、もしくは、売って買いの両方はできない。
株の売却は、現在価格で行い、その後、株式ラウンドのように株価は下落する。
株の購入もまた現在価格で行いますが、株価は不変です。

4.4.9 Pullman Cars

Pullman Car(“P”列車)は、特殊な列車です。P列車は自社／小会社が保有する別の列車と連携して運行する。P列車はPH3以降、 \pounds 100で購入できる。
P列車はPoolにあるものとみなし、通常の列車の代わりに購入できる。会社／小会社毎、保有できるP列車は1台まで、更にP列車を買うには、既に列車を保有していなければならない。

P列車を保有すると、列車運行時、社長が選択した任意の都市か盤外の価値を倍にする。

P列車は他の会社／小会社と売買の対象にする事はできない。もし、全ての列車が廃車となって、P列車以外が何も無くなった場合、P列車は代償なしにpoolに捨てなければならないが、その時点から、そのP列車は、捨てさせられた会社も含め、全ての会社／小会社が購入できる。

P列車を自発的に捨てる事も可能です。よって、P列車を捨てた後、列車を購入し、同じ運行ラウンドに買い戻す事は可能です。
P列車を保有する会社／小会社は列車保有制限のため、列車購入時にP列車を廃棄し、P以外の列車を買っても良い。

フェイスの変更で会社／小会社が列車を廃棄する場合、P列車を最優先で捨てなければならない。

4.5 強制的な列車購入

会社は、運行ラウンドの終わりに有効なルートがあるかどうかにかかわらず、P列車以外で最低1両は列車を保有していなければならない。購入資金があれば、銀行かpoolにある購入可能な列車を買い取る。もし、銀行から高価な列車を買う資金は不足しているけれど、poolの安価な列車を購入できる場合は、poolから購入しなければならない。

4.5.1 緊急資金調達

もし、銀行・poolのいずれの列車も購入資金が不足している場合、購入できる列車の中で一番安い列車を購入し、その差額は社長が自腹で工面しなければならない。Treasuryの株は売却できない。

もし、現金が不足している場合、株を売って工面しなければならない。株の売却はpool制限内であれば、好きな銘柄の株を売れる。まだ一度も運行していない会社の株を売る事はできない。運行中の会社の株については、社長権が交代するような売り方はできないが、他の会社については構わない。

もし、全ての株を売っても列車購入費が工面できなかった場合、破産となる。保有株は全てpoolに置かれる(これにより50%を超える可能性があるが、50%ルールの例外です。また、この破産後のpool廃棄で株価は下がりにません)。破産者はゲームから抜ける。

破産者が経営していた会社は、第2株主に引き継がれる。もし2番手がいない(誰も20%以上保有していない)場合、その会社は閉鎖となり、全ての株は紙切れになる。

トークンはボードから除去。列車はpoolに置かれる。全株は会社のTreasuryに戻り、新会社として後に設立できる。

もし、破産者の社長が他者に移った場合、破産者の不足していた残りを弁済しなければならない。

4.5.2 他の会社／小会社からの列車購入

代替案として、社長は他の会社／小会社から合意した価格(最低€1)で購入できる。

もし、会社にお金が一銭も無い場合、社長は手出しで、列車購入できる。

但し、株を売却しての購入はできない。あくまでも最大で現在の手持ち現金分までしか出す事はできない。

※会社にお金が(€1でも)ある場合、社長は手出しはできないものと思われます。

4.5.3 小会社

上場会社と違い、子会社は自分自身の列車は不要です。もし、小会社が列車無しで、銀行から列車を購入する資金が不足している場合、Treasuryの資金を使い、他の会社／小会社から購入可能。

もし、それができない場合、小会社は列車なしのまま運行を続けますが、収益はありません。

4.6 タイル敷設とタイル置き換え

プレイヤーはタイルを置く事で線路を拡張するか、既存のタイルの置き換えを行う。初めは黄色タイルしか置けない。

最初の運行ラウンドに各小会社は2枚タイルを置いて良い。つまり、以降のラウンドには1枚しか置けない。

3列車が買われると、会社(小会社はNG)は黄タイルを緑タイルに置き換えできる。

5列車が買われると、会社は緑タイルを茶タイルに置き換えできる。

8列車が買われると、会社は茶タイルを灰タイルに置き換えできる。

タイルは黄→緑→茶→灰の順番にしか置き換えられない。よって、黄タイルから進化する緑タイルが枯れたら、茶には置き換え出来ない。タイル敷設及びタイル置き換えは、どちらも既存ルートの拡張でなければならない。

都市タイルの場合、置き換えは拡張か会社／小会社の有効なルートの配当を高めるものでなければならない。

もし、会社や小会社がルートを全く持たない場合、まずは本拠地に黄色タイルを置かなければならない。

一度置いたタイルはマップの一部となり、他のタイルへの置き換えを除き、除去される事はない。

それに加えて以下の制限がある：

・禁止ヘクスに入るようなタイル敷設や置き換えはできない。禁止地域とは、ダークグリーン、海洋(ライトブルー)、ダークブルー(港)のブランクヘクスです。

・グレイで枠が網掛けされた小会社#2,#3,#7,#10に隣接するヘクスは、これらの小会社か、他の会社／小会社でこれら小会社の同意があれば、置く事が出来る。Florenceとその上のタイルは共に#10の隣接タイルとみなす。

・街(●)や都市(○)、“Y”や“M”のヘクスは、特定のタイルしか置けない。これらのヘクスに置いて特定のタイルは、特定のタイルによって置き換えられる。これらの特定タイルにの置き換えに別のタイルが使われる事は無い。また、これら特定タイルは別のヘクスの置き換え用に使われる事は無い。

ヘクスタイプ	黄タイル	緑タイル	茶タイル	灰タイル
街(●)	#3,#4,#58	#141,#142, #143,#144	#145,#146, #147	-
都市(○)	#57	#14,#15	#611	#513
“Y”都市(○)	#201,#202	#576,#577, #578,#579	#582	-
Paris	-	#580	#583	-
Berlin,Vienna	-	#581	#584	-
山(“M”)	#7,#8,#9 (要€120)	#80,#81, #82,#83 (要€60)※1	#544,#545, #546	-

※1 ウィーンの南の黄ヘクスはタイルが既に描かれており、置き換えに€60かかる。

港(ダークブルーで錨マークが描かれているヘクス)に隣接する都市に置かれた都市タイルは、矢印の方角に接続する事で€10の街として利用できる。港は置き換えできず、また港を超える事はできない。

・黄色の山タイルを置くには€120かかる。緑の山タイルへの置き換えは€60。黄色の山タイルを置く時には、“M”マーカ-の€120を表向きにして置く。

会社／小会社は、お金が不足している時に、山タイルを置いたり、置き換えたり(この場合は会社のみ)する事はできない。

・タイルの置き換えは、既存のルートを維持しなければならない。張り替えられたタイルは別のところで利用できる。

・ラフ(薄茶色)はタイルを置くのに€60かかる。置き換えはコスト不要。資金不足時は置けない。

・ベルリンやウィーンを緑タイルに置き換える時、2つの向きのいずれかで置ける。茶タイルに置き換える時重複したトークンは除去。

・灰色の字でボード中央に数字とアルファベットが描かれているのは座標であり、Munichの南のM-8の位置は山ではありません！！

5. ゲームの終了

ゲームは銀行破産した最終運行ラウンドに終了する。株式ラウンドや運行ラウンドの途中で銀行破産した場合、最後の運行ラウンドまでやりきる。

ゲーム終了時、現金と時価で株価を計算し、1番資産の多い人が勝ち。

会社の資金はカウントしない事。1人を除いて全員破産した場合は、即終了で、残った人が勝ち。

2007/2/2(Ver1.1) 訳:上野 宏之(railway@pas.netlaputa.ne.jp)