

●●●基本ゲーム●●●

- ・未使用会社【個人】JK,CC,PP,PL 【鉄道会社】PMQ,N&W,NKP,RDR
- ・列車：2s(6枚)、3s(5枚)、4s(4枚)、5s(3枚)、6s(2枚)、Ds(6枚)
- ・プレイヤーと会社の持ち物情報は公開情報

■ゲーム準備

- ・【ボード：Classic】【タイル類：★】【6個人会社：★】
- \$2400を人数で等分配、残りを銀行。(2p:\$1200 3p:\$800 4p:\$600 5p:\$480 6p:\$400 7p:\$350)

■プライベートカンパニー購入

- ・どれか1グループ購入必須。\$5ビッド単位で入札額+コストで購入。落札者が優先取引権取得。

個人会社チャート

	2プレイ	3	4	5	6/7
Group1	SV,DH,CA \$250	SV,BO \$260	SV,MH \$130	SV,CS \$60	SV \$20
Group2	CS,MH,BO \$370	CS,CA \$200	CS,DH \$110	DH \$70	CS \$60
Group3	-----	DH,MH \$180	CA \$160	MH \$110	DH \$70
Group4	-----	-----	BO \$220	CA \$160	MH \$110
Group5	-----	-----	-----	BO \$220	CA \$160
Group6	-----	-----	-----	-----	BO\$220

■ゲーム進行

●第一株ラウンド

【複数株売却】→【1株購入】→【複数株売却】

●第一運行ラウンド

株価高い順。

【1：任意】線路タイルを1枚置く

【2：任意】駅トークンを1個置く

【3：必須】列車運行 →都市より収益

【4：必須】利益の分配 →内部保留か配当かを決定。株価を操作

【5：任意】列車の購入 →銀行で定価か他社から。

●ゲーム終了条件

銀行が破産したらゲーム終了。次の運行ラウンド終了まで続く。金+株資産が最も多い人が勝ち。

■株数制限

- ・【1社Max：5】【1人Max：2p:28 3p:20 4p:16 5p:13 6/7p:11】【銀行プール1社Max：5株】
- ・【オレンジ株：1社Max無視】【黄色株：1人Max無視】【茶色株：銀行プールより複数株購入可能】

■株価操作

【株価・上】：株式ラウンド終了時に、100%プレイヤーが保有している。

【株価・右】：株主に配当を払った場合。

【株価・下】：株券1枚売却につき1ポイントダウン。(売値は1つ)

【株価・左】：株主に配当未払いの場合。

■時代

ゲームは7つの時代があり、列車購入がトリガーとなって時代が進む。

トリガ列車	タイル	廃車	OR回数	列車制限	盤外都市	イベント
2	黄		1	4	低	個人会社購入×。個人同士売買○（最初のRは×）。
3	黄緑		2	4	低	個人会社購入○売却×（50%～200%）。個人同士売買○。
4	黄緑	2列車	2	3	低	個人会社購入○売却×（50%～200%）。個人同士売買○。
5	黄緑茶		3	2	高	個人会社廃止
6	黄緑茶灰	3列車	3	2	高	D列車を購入可能（下取り購入可能）
7	黄緑茶灰	4列車	3	2	高	D列車を購入可能（下取り購入可能）

名前	特殊能力
SVN&RR	なし
C&SL	C&SL HEX (B-20) タイル配置可。他の線路に接続している必要はない。 このタイルは通常のタイル配置に追加して行える。（合計2タイル置ける）
D&H	通常タイル配置の代わりに D&H HEX (F-16) にタイル（有料）を置き、同時に無料で駅トークンも置ける。他の線路に接続している必要は無い。
M&H	NYC の普通株を1枚手に入れることができる。通常の株式取得に関する制限は、すべて適用される。この能力を使うと、M&H は閉鎖される。
C&A	PRR の普通株が与えられる。
B&O	鉄道会社 B&O の社長株が与えられる。購入者は直ちに B&O のパーを決定する。 B&O が最初の列車を購入した時、個人会社 B&O は閉鎖される。 このプライベートカンパニーに限り、鉄道会社に売却することはできない。

●●●クラシックルール●●●

■ゲーム進行概要

- ・株式ラウンドと運営ラウンド（数回）を交互に行う。
- ・プレイヤーか銀行のいずれかが破産した時ゲーム終了。資産（現金+株価値）で勝敗。

■ゲーム準備

- ・【プレイヤー：\$2,400を人数で割った金額】 【銀行：\$12,000】

■株式ラウンド

- ・最初の株式ラウンドのみ個人会社購入オークションあり。
- ・全員パスでラウンド終了。最後にパスした次の人が次回の「優先取引権」を持つ。

【株購入】 1枚だけ可。

【株売却】 何枚でも可。

【パス】

■運営ラウンド

- ・最も株価の高い順で、60%以上の株が取得された会社の社長がプレイする。
 - 【1：任意】線路タイルを1枚置く
 - 【2：任意】都市トークンを1個置く
 - 【3：必須】列車運行 →都市より収益
 - 【4：必須】利益の分配 →内部保留か配当かを決定。株価を操作
 - 【5：任意】列車の購入 →銀行で定価か他社から。

■フェイズ表

列車	価格	枚数	タイル	廃車	OR回数	列車制限	盤外都市	イベント
2	\$80	6	黄		1	4	低	
3	\$180	5	黄緑		2	4	低	個人会社の購入が可能
4	\$300	4	黄緑	2列車	2	3	低	個人会社の購入が可能
5	\$450	3	黄緑茶		3	2	高	個人会社廃止
6	\$630	2	黄緑茶	3列車	3	2	高	D列車を購入可能
D	\$1100	∞	黄緑茶	4列車	3	2	高	

(\$800:下取り)

■株価操作

- 【株価・上】：株式ラウンド終了時に、100%プレイヤーが保有している。
- 【株価・右】：株主に配当を払った場合。
- 【株価・下】：株券1枚売却につき1ポイントダウン。
- 【株価・左】：株主に配当未払いの場合。

■株式売買制限

- ・1ターンに購入できる株は1枚だけ。
但し、バンクプールにある株価が茶色の株式は、何枚でも購入可能。
- ・プレイ人数により下記の持株数制限がある。

2人 3人 4人 5人 6人

28枚 20枚 16枚 13枚 11枚

→株価が黄色以下の株式はカウントしない。

→社長株 (20%) は「1枚」と数える。

→プライベートカンパニーは「1枚」と数える。

- 1つの会社の株式は60%までしか保有できない。
但し、株価がオレンジ色以下の株式は100%まで保有できます。
- 株式を売却した場合、その株式ラウンドの間はその会社の株式を購入できない。
- バンクプールには、50%までしか売却できません。
- 最初の株式ラウンド中は、株式を売却できません。
- 複数の株式を同時に売却する場合は、すべての売却を行ったあとで株価を一遍に下げます。

■**タイルの置き方**

- NY、B、OOには黄色は置けません。緑からスタートします。
- 盤に描かれている都市の数やタイプが合致したタイルしか置けません。
- プレイヤー所有のプライベートカンパニーの線路が引かれているヘックスには、置けません。
- 置こうとしているタイルの線路のうちのいずれかが、他社のトークンにブロックされずに自社のトークンまで到達できなければなりません。
- 既存の線路が消えるようなアップグレードはできません。

■**トークンの置き方**

- 最初のトークンは本拠地に置きます。(このトークンは「1ターンに1個」制限に数えない)
- 他社が本拠地にトークンを置けなくなるような置き方はできません。
- 置こうとしている都市から、他社のトークンにブロックされずに自社のトークンまで到達できなければなりません。

■**列車の走らせ方**

- マップ外エリアを通過することはできません。必ず始点か終点になります。

■**収益の分配法**

- 走った都市収益を合計し銀行から受け取る。
- 配当：株価を1ポイント右に。
 - 【株主へ】持ち株10%につき利益の10%支払い。
 - 【銀行へ】イニシャルオフリングに残っている株式の分を支払い
 - 【会社へ】バンクプールにある分を会社の金庫に入れます。
- 内部留保：株価を1ポイント左に
 - 【会社へ】全額を会社の金庫に入れる。

■**列車の購入**

- 【銀行から購入】額面で購入します。最も安い列車しか購入できません。
- 【他社から購入】任意の価格で取り引きできます。

■プライベートカンパニー

- ・最初の株式ラウンドで、鉄道会社の株式を購入前に、プライベートカンパニーを購入。
- ・プライベートカンパニーの所有者には、運営ラウンド開始時に固定の配当金が支払われます。

名前	特殊能力
SVN&RR	なし
C&SL	C&SL HEX (B-20) にタイルを置ける。他の線路に接続している必要はない。 このタイルは通常のタイル配置に追加して行える。(合計2タイル置ける)
D&H	通常タイル配置の代わりに D&H HEX (F-16) にタイル (有料) を置け、同時に無料で駅トークンも置ける。他の線路に接続している必要は無い。
M&H	NYC の普通株を 1 枚手に入れることができる。通常の株式取得に関する制限は、すべて適用される。この能力を使うと、M&H は閉鎖される。
C&A	PRR の普通株が与えられる。
B&O	鉄道会社 B&O の社長株が与えられる。購入者は直ちに B&O のパーを決定する。 B&O が最初の列車を購入した時、個人会社 B&O は閉鎖される。 このプライベートカンパニーに限り、鉄道会社に売却することはできない。

■プライベートカンパニーの購入方法

- ・自分のターンに、次の 3 つのオプションが与えられます。
 - 1) 最も安いプライベートカンパニーを定価で購入する
 - 2) それ以外のプライベートカンパニーにビッドする
 - 3) パスする
- ・ビッドの場合は、既存のビッド (ない場合は額面) より \$5 高く提示しなければならない。
- ・ビッドに使用したお金は、そのビッドがオークションで解決されるまで他の購入には使用不可。
- ・誰かが最も安いプライベートカンパニーを購入し、次に安いプライベートカンパニーにすでにビッドがなされている場合、株式ラウンドを中断してオークションを行います。
- ・オークションに参加できるのは、そのプライベートカンパニーにビッドした人だけです。
- ・レイズする場合も、最低でも \$5 上げなければなりません。
- ・オークション終了後、中断時のターンプレイヤーの次のプレイヤーから株式ラウンドを再開。
- ・すべてのプライベートカンパニーが購入されたら、鉄道会社の株式を購入検討に入る。

■プライベートカンパニーの取引

- ・プライベートカンパニーは、プレイヤー間で取引可能。価格はいくらでも構いません。
- ・取引は株式ラウンドに行うことができますが、最初の株式ラウンドには行えません。
- ・プレイヤーから鉄道会社に売却可能。価格は額面の 50%~200% まで。
- ・取引は 2 の時代には行えません。
- ・取引は鉄道会社の運営ラウンドに行われます。
- ・鉄道会社が保有するプライベートカンパニーは、他の鉄道会社やプレイヤーは購入できません。
- ・プライベートカンパニーをプレイヤーが保有している間は、そのプライベートカンパニーの線路が引かれているヘックスにタイルを置くことはできませんが、鉄道会社が購入したり、閉鎖された場合は、どの鉄道会社でもそのヘックスにタイルを置くことができるようになります

●●●スタータールール●●●

■概要

- ・ 1つの会社のみ運営。
- ・ ゲーム終了時により多くを稼いだ会社を運営している人が勝利。

■ゲーム準備

- ・ 【ボード： Classic】 【タイル類： ★】 【列車： 2～5】 【駅トークン： 本拠地1、チャート\$40に1】
- ・ 会社チャートをプレイヤーにランダムに配る。

人数	初期金	列車枚数 2s/3s/4s/5s	登場会社
2	\$200	4/3/2/1	PRR, NYC or (PRR, B&M VS C&O, NYC)
3	\$180	4/4/3/1	PRR, NYC, C&O
4	\$180	5/5/4/1	PRR, NYC, C&O, B&M
5	\$150	6/6/5/1	PRR, NYC, C&O, B&M, NNH
6	\$150	7/6/5/2	PRR, NYC, C&O, B&M, NNH, B&O

ペンシルバニア PRR(Altoona:H-12)	ニューヨークセントラル NYC(Albany:E-19)
チェサピーク & オハイオ C&O(Cleveland:F-6)	ボストン&メイン B&M(Boston:E-23)
ニューヘブレン NNH(New York:G-19)	ボルチモア&オハイオ B&O(Baltimore:I-15)

■ゲーム進行

ターン順： PRR, NYC, C&O, B&M, NNH, B&O (プレイされていない会社は手番順スキップする)

【1任意：線路の施設】 → 【2任意：駅設置】 → 【3必須：列車運行と収益】 → 【4必須：列車購入】

■フェイズ表

4フェイズ(時代)で進行する。新しい時代は高いLvの列車購入が引き金となって始まる。

列車	価格	枚数	タイル	廃車	列車制限	盤外都市
2	\$80	6	黄		4	低
3	\$180	5	黄緑		4	低
4	\$300	4	黄緑	2列車	3	低
5	\$450	3	黄緑茶		2	高

■線路施設

下記いずれかのアクションをしてよい(※スターターはボード上に表記されているコストの半額)

- ◆黄色タイルをマップ上に1つ置く
- ◆緑か茶タイルを既にタイルが置かれている箇所をアップグレードする

■列車購入

時代変化で列車制限を越えた場合、超過列車は"Open Market"公開市場へ置かれます。

■ゲームの勝利

以下のどちらかの条件でゲーム終了し所有する会社の資産が一番大きい人が勝ち。

◆「銀行が破産」◆「会社が列車も無く、1つの列車を買うのに十分なお金が無い」

これらいずれかが起こったとき、未使用の\$500を銀行に加え、PRR会社所有のプレイヤーターンが始まる前までプレイを続ける。(つまりみんなが同じターン数おこなえるということ)