

●●●スターターゲーム●●●

スタータールールは 1830 クラシックとほぼ同じだが株式といくつかの会社を除去する。

■概要

プレイヤーはお互い1つの会社を運営する。ゲーム終了時により多くを稼いだ会社を運営している方のプレイヤーが勝つ。ターンの間、線路を引いたり、アップグレードしたり、駅を建設したり、列車を走らせ稼いだり、列車を購入したりします。時間経過は4つのフェイズ（時代）からなる。

■ゲーム準備

「1830Classic」サイドを上にしてボードを置く。ボード脇に銀行（お金）と両サイドの線路タイル（★マークつき）を置く。2～5列車の山（Setup Chart 参照）をボード横に置く。

note.それぞれの列車は乗り入れたり通過できる都市の最大数を持っている（例：3列車は3都市を運行できる）。

下記に示した6会社は、会社の本拠地に駅トークンを1つ置く。

有効な会社チャートをシャッフルしプレイヤーに配る。チャートに対応した会社をコントロールする。

例：3人プレイの時はRRR, NYC, C&Oのチャートをシャッフルする。

人数	初期金	列車 2s/3s/4s/5s	使用会社
2	\$200	4/3/2/1	PRR, 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

#会社		略称	本拠地	場所
1 Pennsylvania	ペンシルバニア	PRR	Altoona	(H-12)
2 New York Central	ニューヨークセントラル	NYC	Albany	(E-19)
3 Chesapeake & Ohio	チェサピーク&オハイオ	C&O	Cleveland	(F-6)
4 Boston & Maine	ボストン&メイン	B&M	Boston	(E-23)
5 NY, New Heaven & Hartford	ニューヘブレン	NNH	New York	(G-19)
6 Baltimore & Ohio	ボルチモア&オハイオ	B&O	Baltimore	(I-15)

(*) 2プレイヤーの際は1人がPRR, B&M。もう一人がC&O, NYCを担当するのもあり。

2つの会社は分離して運営されるが、ゲーム終了時には合算の資金で勝敗を決める。

銀行役を1人決める。

銀行の初期金額：全ての\$10, \$20, \$50, \$100 紙幣。

駅トークン1つを会社チャートの\$40スペースに置く。

他のチャートやトークンは使用しない。

■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、アップグレード
- 2：任意）2番目の駅トークン設置
- 3：必須）列車運行と収益
- 4：必須）列車購入

■ゲームフェイズ

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。

時代1：ゲーム開始時

- ◆黄タイルのみ施設可能
- ◆それぞれの会社は4つの列車まで所持可能（2s）
- ◆番外の赤都市は下の数を収益とする

時代2：最初の3列車が購入された時

- ◆黄、緑タイルを施設可能
- ◆それぞれの会社は4つの列車まで所持可能（2s&3s）
- ◆番外の赤都市は下の数を収益とする

時代3：最初の4列車が購入された時

- ◆2列車をゲームから除去。裏返して5列車としてセットアップチャートに置く。
- ◆黄、緑タイルを施設可能
- ◆それぞれの会社は3つの列車まで所持可能
- ◆番外の赤都市は下の数を収益とする

時代4：最初の5列車が購入された時

- ◆黄、緑、茶タイルを施設可能
- ◆それぞれの会社は2つの列車まで所持可能（2s&3s）
- ◆番外の赤都市は上の数を収益とする

note.制限を越えた列車を持っている時、会社社長は処分する列車を決める（その後再購入可）。

■線路施設

下記いずれかのアクションをしてよい

- ◆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

タイルを置く時の制限

- ◆一旦置くとマップの1部となり、除去されるのはアップグレード等で他と置き換える場合のみ。
- ◆一旦線路セグメントが建設されたら取り除くことはできない。
- ◆置き換えるタイルの線路は置き換えられるタイルの線路と同じ方向を提供しなければならない。
- ◆黄タイルは日焼けヘクスのみには置ける。

◆緑タイルは黄タイルの置き換えのみ可能。

特殊："OO","B","NY"の緑タイルは"OO","B","NY"とラベルされた黄色ヘクスのみ配置可能。

◆茶タイルは緑タイルの置き換えのみ可能。

特殊："OO","B","NY"の茶タイルは"OO","B","NY"とラベルされた緑タイルのみ置き換え可能。

◆アップグレードで除去されたタイルは再利用可能。

◆配置するタイルは自社の駅マーカーから繋がっている場所でなくてはならない。他社の駅で
枠が全て埋め尽くされた都市を通過する場合は繋がったとみなされない。

◆都市タイルが置き換えられた時、タイル上の駅マーカーは前と同じ位置に置き換えら得る。

◆タイルが置けないヘクスに向けて線路の端が向かっているようなタイル配置はできない。

例えば以下はNG：ヘクスの縁取りが無いエリア（赤ヘクスは除く）、マップの端、グレイヘクスの線路が繋がらないヘクス辺、湖や川の赤いヘクスサイド。

◆1か2の小都市があるヘクスは対応する数の小都市をもつ黄色タイルのみ置ける。

◆大都市マークのあるヘクスは大都市マークのある黄色タイルのみ置ける。

◆困難な地形（"\$"表記がある）は最初のタイル設置の際に追加コストを必要とする。しかし既に
タイルが置かれている場所を置き換える場合は追加コストはかからない。

note.スターターゲームではボード上に表記されているコストの半額になる。

■駅建設

ゲーム開始時に本拠地に駅がある。しかし2つ目の駅設置には\$40 コストがかかる。

◆新しく建設する駅は自社の本拠地から線路をたどって連絡してなくてはならない。

◆駅建設したい都市に空きスペースがなければならぬ。1つの大都市枠に配置できるのは
1駅のみでスタックすることはできない。

一旦置いた駅は動かしたり取り除いたりできない。都市の全ての駅スペースが埋まっている場合
その都市に駅を持っている会社のみが通過都市として利用できる。その他の会社は通過はできない
が始点、終点駅としての利用は可能。

■列車運行&収益

以下のガイドにそって列車を運行する。

◆列車運行ルールは少なくとも2つの都市を含んでいて、且つ、1つの都市は自分の会社の駅が
ある都市でなくてはならない。

◆列車が運行する都市の最大数は列車番号の数と同じである。

◆列車はジャンクションで逆行してはならない。

◆ルートの中にボード外の赤エリアが含まれる場合、それは始発か終着駅でなくてはならない。

◆同一列車が同じ都市を複数回通過する運行はNG。別の列車が同じ都市を利用するのはOK。

◆特定セクションを1回以上利用するのはNG。同一タイル上の別の線路を利用するのはOK。

◆ルート上の全ての都市をカウントしなければならない。

列車運行の収益は、運行ルート上の都市の収益の合計になる。もし会社が2以上の列車運行がある場合、それぞれの列車は上記ルールに一致し、別の列車が既に利用したセクションのルートを利用してはいけません。しかし他の列車によって利用された都市を利用することは可能です。

会社利益は運行した列車全ての収益の合計です。利益計算後、銀行から会社へ支払いが行われます。

■列車購入

複数の列車を購入することが可能だが、列車制限を越えての購入は不可。

3列車を売る前に全ての2列車は売られていなければならない。4列車以降も同。列車カード上の値段で購入する。

公開市場の列車は銀行からの列車購入を制限しない。

列車購入で時代の変化を引き起こすために、一度に1つだけ購入されなければならない。

会社が1以上の列車購入を望む場合、1つ買い、時代変化を処理してから次の購入へ進む。購入が時代変化を引き起こし、列車制限で所有列車を減らさなければならない時、それ以上の購入をすることができない。

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。公開市場の列車はカードに表記された値段で銀行より売られます。

■ゲームの勝利

以下のどちらかの条件でゲーム終了します。

- ◆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会社所有のプレー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)

所有する会社の資産が一番大きい人が勝ち。

●●●基本ゲーム●●●

- ・JK,CC,PP,PLの個人会社は使用しない。PMQ,N&W,NKP,RDRの会社は使用しない。
- ・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
- ・ランダム要素：座るポジション。会社の金は非公開。

■ゲーム準備

- ・マップボードはClassic。タイル、カード類は★マーク面を使用。
- 6つの個人会社(★)権利書をボード脇に置く。
- 株券(★)を社長株を一番上にしてボードのスペースに置く。これらは"未売却株"として扱う。
未売却株にあるまだ売られていない株とバンクプールにある下部は明確に区別されます。
(ゲーム開始時にはバンクプールには株は置かれていません)
- \$2400をプレイヤー人数で分割し分配し、残りを銀行に置く。
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

6つの個人会社を下記チャートの指定に沿いグループ分けする。1プレイヤーが1グループを担当。プレイヤーはどのグループを選び購入するかを決定し入札する。それぞれのプレイヤーはグループの1つを購入しなければならない。

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

銀行家から時計回りに進行し、プレイヤーは入札かパスをする。入札開始の最小入札額は\$5で、その後の入札も最低\$5以上上乗せですすむ。もしパスをすればそれ以上参加できない。最も高入札した人が個人会社のグループを選んで購入する。次の高い入札をした人が次のグループを選び…以下続く。

2人以上入札せずにパスした人がいる場合は銀行家から時計回りに数えて近いひとから順位付けする。支払う額はチャート上の購入金額+入札額。

個人会社最初の選択に加えて、最高落札者は"取引優先権"を得て最初の株ラウンドの順番を得る。

例：ボブ(銀行家)、キャロル、テッド、アリスがプレイ。ボブは\$5で入札スタート。彼の左に座るキャロルはパス。テッドは\$10、アリスは\$20、ボブはパスでテッドが\$25の入札。キャロルは既にパスしたのもう入札できない。

アリスは\$30で入札し、テッドにB&Oは偉大な会社だと言う。テッドはCAが欲しいといいもしアリスがBOが欲しいならパスしてお金をセーブしようとした。そう、アリスがBOが欲しいなら彼はパスしてアリスが落札すればいい。アリスは笑ってCAをとり\$190を銀行に払った。彼女の入札額は\$30で、プラスCAの購入金額\$160だ。テッドはしばらく考えCS,DHをとり\$135払った。

■ゲーム進行

●第一株ラウンド

"Priority Deal"優先取引権カードを持つ人が最初に手番をする。時計回りで手番が回るかパスをする。全プレイヤーが連続パスをしたらラウンド終了。株の売買を最後に行ってプレイヤーの左どなりの人が優先取引権カードを受け取る。それぞれのターンで行うこと。

- ・株券をいくつでも売却できる。
- ・1株を購入可能。(もしあるなら)社長株か他の株。
- ・株券をいくつでも売却できる。

●第一運行ラウンド

少なくとも1つの運行ラウンドがある。

- ・個人会社の利益を得る。
- ・鉄道会社を運営する。

株価が高い会社から手番が回り、全ての会社が運行するまで繰り返す(同率の場合は株価マーカーが上の会社が先手番)。

【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。

●次の株ラウンド

最初と同じ。

●次の運行ラウンド

1st:最初と同じ

2nd:もし3列車が最終株ラウンドの終わりでプレイされるかリタイアすれば、第一株ラウンドに進む

3rd:もし5列車が最終株ラウンドの終わりでプレイされれば、第一株ラウンドに進む

このようにゲーム終了まで続く

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。

■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。

●時代1

全ての個人会社が購入されるまで続く。

●時代2

個人会社がすべて買われてから3列車購入前まで続く。

- ・黄色タイルだけ置ける
- ・列車4本だけ所有できる。
- ・会社は個人会社を購入してはいけない。
- ・運行ラウンドは1回
- ・ボード外の赤都市は低の収益を使用

●時代3

3列車購入から4列車購入前まで

- ・黄色、緑タイルだけ置ける
- ・列車4本だけ所有できる。
- ・会社は個人会社を購入可能。
- ・運行ラウンドは2回。3列車購入後の運行ラウンドから可能。
- ・ボード外の赤都市は低の収益を使用

●時代4

4列車購入から5列車購入前まで

- ・黄色、緑タイルだけ置ける
- ・列車3本だけ所有できる。
- ・会社は個人会社を購入可能。
- ・運行ラウンドは2回。
- ・2列車は廃棄。
- ・ボード外の赤都市は低の収益を使用

●時代5

5列車購入から6列車購入前まで

- ・黄色、緑、茶色タイルだけ置ける
- ・列車2本だけ所有できる。
- ・全個人会社は閉鎖されゲームから除外される。
- ・運行ラウンドは3回。5列車購入後の運行ラウンドから可能。
- ・ボード外の赤都市は高の収益を使用

●時代6

6列車購入からディーゼル列車購入前まで

- ・黄色、緑、茶色、グレイタイルを置ける
- ・列車2本だけ所有できる。

- ・ 3 列車は廃棄。
- ・ ディーゼル列車購入可能。
- ・ 運行ラウンドは 3 回。
- ・ ボード外の赤都市は高の収益を使用

●時代 7

ディーゼル列車購入から終わりまで

- ・ 黄色、緑、茶色、グレイタイルを置ける
- ・ 列車 2 本だけ所有できる。
- ・ 4 列車は廃棄。
- ・ ディーゼル列車購入可能。
- ・ 運行ラウンドは 3 回。
- ・ ボード外の赤都市は高の収益を使用

■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	個人会社購入不可能。
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	黄緑茶灰	3列車	3	2	高	D列車を購入可能
7	\$710	2	黄緑茶灰	4列車	3	2	高	D列車を購入可能
D	\$1100	∞						

(\$800:下取り)

■プライベートカンパニー

- ・ 時代 3 と 4 で鉄道会社は個人会社を買収可能。

●売却

(最初のラウンドを除いて) 株ラウンド中にプレイヤー間で売買できる。

会社は個人会社を買収することはできるが売却はできない。売買は 3 列車が買われるまで不可能。売却価格は半額から 2 倍までの間の値段。

●閉鎖

鉄道会社 B & O の最初の列車が購入されたら個人会社 B O は直ちに閉鎖する。

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。