

Sardinia 2人用.

セットアップ:

- ・灰色キューブと都市をゲームから取り除く。
- ・8つの商品供給スペースに2つずつランダムでキューブを置く。
- ・ナポリ以外の都市に2つずつのキューブをおく。ナポリは4つ置く。

ゲームプレイ:

- ・ゲームは7ターン
- ・スタートプレイヤーはランダムで決定
- ・2番目の順番のプレイヤーは\$1を入手
- ・建設コスト: 川 + \$1、山 + \$2、山と川 + \$3、街 + \$1

フェリー:

- ・3つのフェリールート: Olbia-Tortoli(1Link)、Tortoli-Napoli(2Link)、Portoscuso-Napoli(2Link)。フェリールートを建設する前にリンクの両端の街は都市化されていなければならない。
- ・ターン内で2つ以上のフェリールートは建設できない。フェリー建設は1ターンで完成までです。途中で次ターンへは持ち越せない。
- ・フェリー建設には\$6かかり、最初にナポリに到達したプレイヤーはさらに\$3の料金を払う。3つの建設アクションのうちの1つに数えられる

隣接都市:

- ・Porto TorresとSassari、Tempio PausaniaとOlbiaはお互い隣り合っていますが、それは自動的に2都市間を輸送し合えるという意味ではありません。両都市をつなげる線路があります。これは(少なくとも)の2ドルの通常価格を超えて余分なコストはかかりません。その結果、一旦そこに線路がおかれると、都市化によって取り除かれる線路になりません。最初の都市化の時に両都市間に線路が無い場合は、引き続き\$2を払って建設可能です。2つの都市間にトラックマーカーをおいてください。

Umbria 2人用.

セットアップ:

- ・灰色キューブと都市をゲームから取り除く。
- ・8つの商品供給スペースに2つずつランダムでキューブを置く。
- ・都市に2つずつのキューブをおく

ゲームプレイ:

- ・ゲームは7ターン
- ・スタートプレイヤーはランダムで決定

- ・ 2 番目の順番のプレイヤーは \$ 1 を入手
- ・ 建設コスト：川 + \$ 1、山 + \$ 2、山と川 + \$ 3、街 + \$ 1
- ・ **Todi** が都市化されていれば、フェリーが設立できる。一旦建設されれば、他のリンクと同様に輸送可能。
- ・ フェリー建設には \$ 6 かかり、3つの建設アクションのうちの1つに数えられる

Alabama Railways 2人用.

セットアップ:

黄色と紫色のキューブをゲームから取り除く。

黄色、紫色、2つの灰色の都市をゲームから取り除く。

ランダムで(赤、青、黒から)選んだ3つのキューブを各都市に置いてください。

ランダムで(赤、青、黒から)選んだ3つのキューブセットを商品発展スペースに置いてください。

都市化、機関車、都市発展アクション

上記3つのアクションのみ有効です。

商品輸送

輸送時に得たリンクポイント(収入ポイントか VPs いずれにしても)は、リンクの数より 1つ少ないポイントです。茶色の都市には商品を届けられません。もし 2人以上のプレイヤーのリンクを通過して商品輸送する場合、輸送しているプレイヤーが、どのプレイヤーが 1リンクポイント減するかを決めます。

ゲーム終了

8ターンでゲーム終了(4プレイヤーエンドと同じ)

Antebellum Louisiana 2人用.

セットアップ:

黄色と紫色のキューブをゲームから取り除く。

黄色、紫色、2つの灰色の都市をゲームから取り除く。

ランダムで(赤、青、黒から)選んだ5つのキューブを **Shreveport** と **New Orleans** に置いてください。

ランダムで(赤、青、黒から)選んだ3つのキューブセットを商品発展スペースに置いてください。

都市化、機関車、都市発展アクション

都市発展アクションが選ばれたら、キューブを配置する時に都市発展マーカーを置かないでください。これで、シュリーブポートとニューオーリンズは何回でもキューブを再配置できます。

街をつくる

線路建設している間、自分の所有しているいかなる線路(それは以前のターンで建設されたものでも)

の上に、1つ以上の新しい街を\$3で建設でき、その行為は線路タイル建設の1つに数えません。
そのターンに線路が建設されたならば、\$3は線路のコストに加えます。ニュータウンは他の街や都市に隣接してはなりません。プレイヤー都市化アクションをする時、どの街も都市化できます。(3ドルの料金を支払って置いたばかりの新しい街も含まれます)

ゲーム終了

8ターンでゲーム終了(4プレイヤーエンドと同じ)

Four Corners 3-5人用.

セットアップ:

各都市に2つのキューブを置いてください。

商品輸送

商品輸送した時、輸送したプレイヤーは、キューブを自分の前にキープします。プレイヤーが4つの異なる色のキューブを入手したら、すぐに、それらのキューブを精算して、即座に追加の4収入かVPsを手に入れます(プレイヤーは、どの線路の所有者にそれらを加えるかを決めます)。

South Carolina 2人用.

セットアップ:

一方のプレイヤーへ20の紫色キューブを、他方のプレイヤーへの20の黄色いキューブを渡します。

ランダム(赤、青、黒から)で選んだ4つのキューブをグリーンビルに置く。

ランダム(赤、青、黒から)で選んだ2つのキューブセットを7つの商品発展スペースに置く。

赤、青、2つの灰色の都市を袋の中に入れます。

1人のプレイヤーが、バッグよりランダムに1都市と2キューブをドローし、ボード上の街のスペースに配置する。もう片方のプレイヤーも1都市、2キューブをドローして配置する。ボード上の4つの都市が2つのキューブを乗せて全て配置されるまで繰り返します。

役人への賄賂(ターンオーダー)

順番はターンのはじめのブラインド入札で決定します。両プレイヤーは秘密裏に1つ以上のキューブを手の中に握り、同時にオープンします。最も多くのキューブを持っている人が、最初の順番です。両プレイヤーから賭けに出されたキューブ(勝っても、負けても、引き分けでも)は、箱の中に全てもどし、今後のゲームに使用しません。引き分けの場合には、キューブは全て箱に戻し、再び入札します。1つのキューブも残っていない場合は、ゼロ入札となります。両プレイヤーがキューブを使い果たした時は、ダイスによって順番を決定します。

エンジニアアクション

唯一可能なアクションは Engineer アクションです。

商品輸送

それぞれの商品輸送の時、1ドルの配送料を銀行に支払います。商品輸送時に配送料を払うお金がない場合は商品輸送はできません。輸送された商品は、そのプレイヤーによってキープされ、入札用キューブの蓄えに加えられます。

ターンの終わり、都市発展

最初の7ターンで、毎回ターンの終わりに、商品発展スペースの上から順に2つつつ、キューブをチャールストンに置く。

ゲーム終了

8ターンでゲーム終了（4プレイヤーエンドと同じ）

1867 Gergia Reconstruction 2人用.

セットアップ:

一方のプレイヤーへ20の紫色キューブを、他方のプレイヤーへの20の黄色いキューブを渡します。ランダム(赤、青、黒から)で選んだ3つのキューブをアトランタとサバンナに置く。ランダム(赤、青、黒から)で選んだ2つのキューブセットを商品発展スペースに置く。黄色、紫、2つの灰色の都市をゲームから取り除きます。

役人への賄賂（ターンオーダー）

順番はターンのはじめのブラインド入札で決定します。両プレイヤーは秘密裏に1つ以上のキューブを手の中に握り、同時にオープンします。最も多くのキューブを持っている人が、最初の順番です。両プレイヤーから賭けに出されたキューブ(勝っても、負けても、引き分けでも)は、箱の中に全てもどし、今後のゲームに使用しません。引き分けの場合には、キューブは全て箱に戻し、再び入札します。1つのキューブも残っていない場合は、ゼロ入札となります。両プレイヤーがキューブを使い果たした時は、ダイスによって順番を決定します。

都市化と都市発展アクション

利用可能なアクションは、都市化と都市発展アクションのみです。都市発展アクションが選ばれたら、都市発展マーカーを置かなくてよい。これで、アトランタとサバンナは何回もキューブを生産できます。

既存線路

どのプレイヤーも、自分の線路を既存線路に接続することによって、自分の線路として要求できます。自分の線路と接続すると、既存線路は、複雑な道にアップグレードするか、方向を向きかえることができます。ドルトンとアトランタ、バルドスタとブランズウィック、オルバニーとベーンブリッジの間の線路を使用するためには、プレイヤーは線路を所有しなければなりません。これらの道を所有する

には、線路のどちらかの端の町の1つを都市化しなければなりません。都市化を行ったプレイヤーは、ただちにその線路を自分のものとして要求できます。

商品輸送

輸送された商品は、そのプレイヤーによってキープされ、入札用キューブの蓄えに加えられます。

ゲーム終了

8ターンでゲーム終了（4プレイヤーエンドと同じ）

Oklahoma Land Rush 3-6人用.

セットアップ:

ライトグリーンスペース（川の描かれたマスも含む）に1つずつキューブを置く。
3つの灰色都市をゲームから除外する。

都市発展:

都市発展アクションはこのゲームではなし。

都市化:

新都市は、都市化によってボードに置かれる際にキューブを置かない。

街タイル制限:

街タイルに限界が全くありません。タイルの上にマーカーを置いて、町をシミュレートしてください。

商品輸送

あなたの線路上にキューブがあるなら、同じ色であればどの都市にもキューブを届けることができます。商品があるタイルに異なるプレイヤーの線路がある場合、線路の所有者どちらかに商品配達可能です。商品がピックアップされるその場所の線路も1個のリンクとみなされます。

辺境の住民ルール（オプション）

線路上にキューブがある場合、同じ色で最初に到達する都市にそれを届けることができます。あなたは同じ色の新都市を通してキューブを輸送できません

America

アメリカ 3-6人用.

セットアップ:

各都市に1つのキューブを置いてください。

商品ディスプレイのそれぞれの都市の最前列に1つのキューブを置いてください。
ターンマーカーを左から2番目のマスにおいてください。

リンク:

全てのプレイヤーは6機関車(エンジン)でスタートします。
経費と収入計算のターンの際には本来なら払うエンジン分の経費は払う必要ありません。

商品輸送フェイズ:

商品輸送フェーズでは、各プレイヤーは輸送は1商品だけです。

機関車アクション:

機関車アクションを選んだプレイヤーはそのターンの他のすべての輸送が終了した後に
2つめの商品を輸送できます。

収入減少フェイズ:

収入減少は通常の1/2で計算します。つまり収入マーカーが11-20にあった場合は収入は
1つ下がるということです。

Europe

ヨーロッパ 3-5人用

セットアップ:

ダブリン、リスボン、ローマとサラエボに3つのキューブを置いてください。他のすべての都市に2
つのキューブを置いてください。

エクスプレス 急行路線:

プレイヤーは1ゲーム中に1回だけ標準の二倍を支払い任意の2都市間を直接つなぐことによってエク
スプレス(急行路線)をつくることができる。その時は区別できるように2個のマーカーをエクスプレ
スに置きます。エクスプレスは全てかもしくは一部の建設でも「エクスプレスを作成している」と申告
しなければなりません。未完成路線のエクスプレスが建設放棄されるなら、それは通常の路線に戻りま
す。既に完成済みの路線はエクスプレスにアップグレードできません。

商品輸送でエクスプレスを通過すると、エクスプレス所有者は\$1ではなく\$2の収入を得ます。ゲーム
の終了時のVP計算の際は普通の路線と同様なカウントで計算してください。

海路:

ダブリンとリバプールとヨークとアムステルダム間の海路はそれぞれ\$6のコストがかかります。そし
てそれはリバプールかヨークがそれぞれ都市化された後に要求されます。ロンドンとパリの間の海路
は\$10がかかります。海路がエクスプレスとして建設された場合はやはり2倍のコストがかかります。
それぞれの海路はゲーム終了の際のVP計算の時、1VPにみなします。

生産アクション:

商品補充フェーズで、生産アクションを選んだプレイヤーはプレイ人数と等しいキューブの数を商品チャートのそれぞれの側の都市に置かなければなりません(つまり、4プレイヤーゲームでは、4つのキューブを白側の都市に、更に4つのキューブを黒側の都市に置かなければなりません)。たとえ生産アクションを選ぶプレイヤーがいなかったとしても、ダイスロールによる通常の商品補充フェイズの補充は行われません。

JAMAICA (ジャマイカ) 2人プレイ

セットアップ:

ゲームからE-Hの都市を取り除いてください。モンテゴベイとポールロイヤルに4つのキューブを置いてください。白ナンバー及びアルファベット(新都市)の都市の下の2つの列の欄に最初のキューブを置いてください。もし都市(やその都市の生産チャート)の上に同じ色のキューブが置かれる場合は、別のキューブをランダムに引き直してください。

線路施設コスト:

平地: \$ 2 山: \$ 4 暗い山: \$ 5

生産と商品補充フェイズ:

キューブは同色の都市の生産チャートの上に置いてはいけません。
商品補充のためのサイコロはそれぞれの補充ターンで3つ振ります。

順番決定(ターンオーダー)フェイズ:

株発行の前に順番決定フェーズをします(「順番決定のためのオークション」は無くなります)。手番は必ず交互に回ってくる事になっており、5ドルを支払う事によって自動的に1番になります。しかし、もし1番になる筈のプレイヤーが5ドル払うことを望まなかったら(もしくは出来なかったら)、もう片方のプレイヤーが、1番の順番になるために5ドルを支払う権利を得ます。しかし、そのもう片方のプレイヤーが辞退するなら、本来1番になるべくプレイヤーはお金を払うことなく1番の順番になれます。ターンオーダーアクション(パス)は利用不能です。

ゲーム終了:

ターンマーカーは使いません。ゲームはボード上のどの都市にもキューブが無くなった後の最初のターンの終わりに終了します。

スチームルール

セットアップ:

黄色、紫、2つの灰色の都市タイルをゲームから取り除く。
モンテゴベイとポートロイヤルにそれぞれ4つのキューブをおく。

線路建設コスト：

暗い山：線路コストに\$3 追加

順番決定：

上に同じ

PuertoRico (プエルトリコ) 一人プレイ

セットアップと難易度：

自分の設定する難易度レベルに合わせてキューブの数を混ぜ、ランダムで2個ずつ町にキューブを置いてください。

	未	熟	征			
	熟	学	練	先	服	
	者	生	者	生	者	神
赤	17	16	15	14	13	12
黒	5	6	7	8	9	10

アクション選択：

エンジニアアクションか機関車アクションを選ぶために5ドル支払うことができます(他のアクションは利用不可です)。これらの2つのアクションをどちらも選ばない場合、支払いしなくてもよい。

商品輸送：

赤、黒の両キューブはサンファンに輸送されます。
赤いキューブだけが収入として計算されます。

フェイズ：

オークションや商品補充フェイズはありません。

ゲーム終了：

10ターン（ターンマーカーが3player終了スポットについたら）でゲーム終了です。
もし、いくつかの黒キューブが輸送され切れなかった場合、残っている黒キューブ1つにつき10収入分だけ減算されます。

Barbados (バルバドス) 一人プレイ

セットアップ：

紫のキューブ、及びE、F、G、の都市を除外する。

白い都市1-6、A、B、C、Dの最上段の列にキューブを置く（もし赤キューブが都市Aに、また青キューブが都市Bに来た場合は別のキューブに置き換えてください）。

それぞれの黄色い都市に1つのキューブを置いてください。

「簡単」バリエーションと6歳未満のプレイヤー: それぞれの黄色い都市に2つのキューブを置いてください。

アクション選択：

選択可能なアクションは、エンジニアと、機関車と、新都市化と生産です。アクションが選択されたら、マーカーそこにおいてください。マーカーが取り除かれるまで、そのアクションは再び選択されることはありません。4つ全てのアクションが選択されたとき、マーカーが取り除かれます。それぞれのターンでは必ず 1アクション選択されなければなりません。

株発行：

1 ターンにつき 1 株だけ発行できます。

商品補充：

ターン毎に 2 ダイス振ります。

順番決定のためのオークションはスキップ：

順番決定のためのオークションはスキップされます。

ゲーム終了と得点：

10ターンの後(ターンマーカーが3プレイヤー用の終了スペースに来た時)、全ての発行済み株を 1つ 5 ドルで買い戻すためのお金を使います。株を買い戻すことができないならゲームは負けです。残っているお金があなたのスコアです。

St.Lucia (セントルシア) 2人プレイ

セットアップ：

それぞれの緑の平地ヘックス及び、川のヘックスに1つのキューブを置いてください。

線路施設と商品輸送：

線路を施設しながら、ヘックスの上にあったキューブを建設した線路の上に置いてください。キューブはすぐに有効になります(キューブが乗っている路線が完成されない時でさえも)。キューブが置かれている線路の所有者は発見されたキューブのある線路の区間から 1 追加収入を受け取ります。キューブが交差点か伏線のピースにかかっているなら、線路を使用したプレイヤー(輸送を決めた人)がその線路の区画のために収入を受け取ります。

生産と商品補充：

生産アクションと商品補充フェイズはありません。

順番決定：

株発行の前に順番決定フェイズを行います(「順番決定のためのオークション」は無くなります)。

1番の順番は必ず交互に回ってくる事になっており、5ドルを支払う事によって自動的に1番になります。しかし、もし1番になる筈のプレイヤーが5ドル払うことを望まなかったら(もしくは出来なかったら)、もう片方のプレイヤーが、1番の順番に行くために5ドルを支払う権利を得ます。しかし、そのもう片方のプレイヤーが辞退するなら、本来1番になるべくプレイヤーはお金を払うことなく1番の順番になれます。ターンオーダーアクション(パス)は利用不能です。

ターンオーダーアクションを選ぶことは、次のターンにそのプレイヤーが他方のプレイヤーより前に支払をすることを許します。

ゲーム終了：

ターンマーカーが4playerの終了ターンにきたらゲーム終了します。

スチームルール

セットアップ：

緑の平地ヘックス及び、川のヘックスに1つのキューブを置いてください。

商品供給スペースにはキューブを置かない。

線路建設と商品輸送：

線路建設の際、作成した線路タイルの上にキューブを置いてください。そのキューブはすぐに輸送可能です(キューブが乗っている路線が完成されない時でさえも)。キューブが置かれている線路の所有者は発見されたキューブのある線路の区間から1追加収入を受け取ります。キューブが交差点か伏線のピースにかかっているなら、線路を使用したプレイヤー(輸送を決めた人)がその線路の区画のために収入を受け取ります。