

■EXPRESS01 和訳ルール

ゲームの目的

目の前に、まっさらなドイツの大地が広がっています。
その平原を切り裂くような線路は無く、偉大な産業の進化を告げる駅也没有。
しかし、あなたはまさにその変化の時にいます。
いろいろな会社の鉄道路線の建設や改良に投資し、駅を建設することができます。
そのような駅を改良する場合、別の会社にそれを再び委託してもよい。
あなたの主な焦点は株の獲得です。また、株が発行されるとすぐに、会社の業務として列車が走ります。こうして、お金は株主に配当され、新しい資本を得ます。
よって、他のプレイヤーがお金を稼ぐことや、それらの機会を妨害することに注意を払います。
幾つかの基本カードが改良されるか、幾つかのデッキが尽きたラウンドの後にゲーム終了します。
最多資本を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

一般的な注意点

「Express01」は純粋なカードゲームです。よって、多くのカードにはいくつかの機能があります(シンボルとカード説明詳細は、8ページの“カード説明”のセクション参照)。

最初に、基本カードでゲームボードをつくります。それらは、交換された後、あなたの不動産の一部になります。

拡張カードは「ルートカード」および「駅カード」に分類されます。

1:それらは、ルートを拡張するためにデッキから選んで取ることができます

2:もしくは、アクションや株の支払いにコストとして使用する手札内の活動資本となります。

3:「ルートカード」は株としても機能します。左下の機関車の色はどの会社の株かを示しています。株を買いたければ、単にルートカードのデッキを調べて、対応する色の機関車が描いてあるカードを選び、あなたの前(ディスプレイ)にそれを置きます。今後、このカードはその会社の株として、あなたの不動産となります。

ゲームの準備

1:基本カード(1~35)をテーブル上にゲームボードとして置きます。

それはドイツマップを表します。カードは北西から南東に向け、昇順に置かれます。

2:拡張カードは4つのタイプ別に分け、さらにタイプ内で3つのステージ別、選りわけデッキを構成する。(トータルで12の山札になる)

(ルートカード、通過駅、ターミナル駅、首都駅)

短くシャッフルし、1タイプにつき3デッキをゲームボードの4隅に表向きに置く。

3:再びルートカードの第3ステージ(青)のデッキをとり、各プレイヤーに秘密裏に6枚のカードを

配る。これらは各プレイヤーの手札として初期資本を形成する。残りのルートカードは元の位置に戻す。

- 4: では、プレイ順を決めます。各プレイヤーは手札から1枚選び、裏向きにおいてください。全員が自分の前にカードを置いたら一斉に表に向けます。最も数字の高いカードを出したプレイヤーがスタートプレイヤーとなり1と書いたポジションカードを得ます。2番目に高いカードを出したプレイヤーが2と書いたポジションカード。以下同じです。

ポジションカードは自分の前に“機関車”面を上にしておきます。順番決定の際に使用したルートカードは手札に戻します。

■ゲームプレイ

数ラウンドプレイします。

各ラウンドは「政府補助金」の割付けから始まります。各ターンはポジションカードによって進行します。自分の番では可能な3つのアクションペアから1つを選びます。一旦手番が終わったら、ポジションカードを“列車発車(The train has left)”の面に裏返し、次のプレイヤーの番になります。各アクション後、2つのうち1つの終了条件が発生したかどうかチェックします(「ゲーム終了」の項参照)。全てのポジションカードが“列車発車(The train has left)”面に裏返されたらラウンドが終了します。

■政府補助金

各ラウンドの開始時、最も少ない資産を持つ1人を決定します(活動資本、不動産)。このプレイヤーはささやかなボーナスとして「黒機関車」を手に入れます(「拡張カード:黒機関車」参照)。最初のラウンドでは、皆は全て同じ資産を持っています。なので、低資産が同着のケースは、常にポジション番号が低い人が勝つルールにより、ポジションカードの1を持っている人に「黒機関車」が与えられます。

資産は以下のように計算します。

- 1: 各手札は1枚につき1ポイント(活動資本)
- 2: プレイヤーのディスプレイに並ぶ各会社の株は、会社が線路網内に所有している駅の数と同じ価値のポイントを与えます(不動産)。
- 3: プレイヤーディスプレイ上の不揃いの基本カードのペア(1つのルートカードと1つの駅カードを含む)は、各ペア毎に1ポイント(不動産)
- 4: 「黒機関車」を持つ人は追加で2ポイント。

例1: 5枚の手札 = 5ポイント

例2: 2つの赤い会社の株(鉄道網内に2つの赤い駅がある場合) = 4ポイント

例3: 一組の異なるペアの基本カード(1ルートカード+1駅カード) = 1ポイント

例4: 「黒機関車」カード = 2ポイント

合計 12ポイント

■ターン進行

自分の手番では3つのアクションペアから1つを選んでよい。

1アクションペア:「鉄道網を拡張」をして「株獲得」する

2アクションペア:「株獲得」をして「鉄道網を拡張」する

3アクションペア:「ボーナス支払い」をして「位置変更」する

一般的なルール:

- ・もしアクションにコストが伴う場合、それは活動資本(手札)から支払わなければなりません。アクションした場合、対応するデッキ上に必要な数のカードを表向きにして置き、アクションを実行します(最後に置かれたカードは線路建設や株購入のために再利用できます)。
- ・最初のプレイヤー(ポジションカード1を持つ人)は彼の最初のターンに駅を建設しなければなりません。そこから、線路網のさらなる拡張が起きることができます。最初のゲームにおいてベルリン(カード9)かハノーバー(カード13)に拡張することを推奨します。
- ・拡張の際、ゲームボードに既にあるカードを別のものに交換します。よってゲームボードは常に35枚のカードで形成されます(エリアは拡大していかない)。
- ・アクションペアのうち1つだけを実行することや、全く何もしなくてもよい。

■アクション

a) 鉄道網拡張

このアクションはコストがかかる。

手札をそれぞれのデッキ上に表向きに置くことで、下記どちらかを実行してよい:

- ・2つのルートカードで拡張する。
- ・1つの駅カードを拡張する。

これを実行することで、デッキを調べ、適切なカードを選びます。その後、ゲームボードのカードをこのカードに取り替えます。

プレイヤーは支払が許す限り、続けて数回、このアクションを実行してよい。

下記ルールに従う:

このアクションで、既存の鉄道網を拡張します。

したがって、あなたが置けいかなるルートカードや駅カードも既存の線路を拡張するか、あるいは少なくとも1つの隣接した線路(例外: 第1ターンの始発駅)に繋げなければなりません。

カードは回転させて置くことを認められています。

建造済みの線路は決して無くなることはありません。

単に追加の線路でのみ拡張してもよい。

基本カードは、ステージ 1 の拡張カード(黄色)でのみ置き換えられます。ステージ 1 はステージ 2(赤)のみ、そして 2 はステージ 3(青)のみ再び取り替えることができます。ステージをスキップしてはなりません。

拡張は有効なカードのみ可能で、置き換えたいカードには拡張カード番号がリストされています。

繋がっていない線路の先を内陸方面に持つのはいいが、ゲームボードの端、境界線に持つてはなりません。未接続の線路の先が海または隣国に続くようなカードは置けません。

基本カードを置き換えた時は、置き換えられ破棄される基本カードは自分の前に置きます。色のついた拡張カードを置きかえる時は、対応したデッキの上に表向きに置きます。

b)株獲得

このアクションにはコストがかかります。

購入したい各会社の株式について、自分の手札から必要コスト分の枚数のカードを、対応するデッキの一番上にカードを返すことによって、株のコストを払わなければなりません。

株のコストは、会社が線路網中に所有する駅の数と同じである(したがって、線路網中に3つの赤い駅がある場合、赤い会社1株購入には3枚の手札カードを必要とします)。

その後、ルートカードのデッキを調べて、株(左下隅に色のついた機関車アイコンがある)を選び、あなたの前にそれを置きます。今後、この株はあなたの不動産となります。

同様にして、支払が可能な限り株購入アクションを何度もしてよい。

下記ルールに従う:

線路網内に少なくとも1つの駅を所持しているような会社の株だけを購入してよい。(駅が無い会社の株は購入不可能)

デッキ内に望みの会社の株が無い場合、-その場合に限って-他のプレイヤーのディスプレイから望みの会社の株をとってもよい。この場合、支払い用の手札カードはデッキに戻さず、このプレイヤーに支払います。希望の会社の株が、デッキからも他プレイヤーのディスプレイからも獲得できない場合は、支払ったカードは手札に戻します。

重要:

「黒機関車」の所有者からは株を取ってはなりません(参照:カード説明:「黒い機関車」)。

c)ボーナス支払い

このアクションは無料で、1ターンで一度だけ実行してよい。

まず、列車を走らせる予定の会社を選び、次に、その列車が走るルートを決めます。そして、その会社は、全ての株主にボーナスを払い、それによって彼らは新しい資本を受け取ります。

会社選択

以下の会社のみを選択できる：

- ・自分が少なくとも1つの株を所有している。
- ・線路網の中に少なくとも1つの駅を所有している。

その後、列車がとるルートを決めます。最良のルートを決めるため、他の株主は助言してもよい。列車が移動可能な距離は、全プレイヤーのディスプレイに公開した会社株式の総数に基づきます：列車は発行された株1つにつき、ゲームボードの1カード分、移動させることができます。

下記ルールに従う：

ルートは、必ず駅からスタートし、別の駅で終了しなければなりません(途中の駅の数には特に制限ありません)。

ルート上に少なくとも1つは選択された会社自身の駅がなければなりません。その駅はスタート駅か終了駅、あるいは中間の駅であるかは重要ではありません。

同じ駅は1度に2回以上通過してはなりません。

一方、線路は二度以上使用されてもよい。

より長いルートが可能な場合、より短いルートを簡単に選ぶことは認められません。

(なるべく長いルートを見つけ、多くの支払いが可能になるパターンをとる)

ボーナス支払い

会社より支払われるボーナス限度額は以下によって計算されます：

- ・ルート上の駅1つにつき(+1ポイント)
- ・いくつかの駅は、カードの右上に示される特別ボーナスを与えます。

支払い順番は、常にポジションカードの順序で行なわれます。しかし必ず1～4の順番の順番ではありません。最初は常にアクションを選択したプレイヤーから始まります。その後、その人のポジションカード番号の次に最も高いポジション番号を持ったプレイヤーに続きます。最後には、開始プレイヤーより小さいポジション番号を持っているプレイヤーで終わります。

(例えば：ポジションカード3のプレイヤーがアクションを開始し、プレイヤー4人が全員会社の株権利を持っている場合。ボーナス支払いの順番は以下ようになります：ポジション3→4→1→2)

上記で決定した順番で、株主は好きなデッキの一番上から、カードを1枚とり、手札に加えます。

これを全ボーナスが分配されるまで繰り返します。

下記ルールに従う:

特定会社の株主のみがボーナス支払いを受け取れます。

決して決定支払限度額以上は支払われません。

株主は自分が持っているその会社の株式以上のボーナスを受け取ることはできません。もし、この手順によって、ボーナスの一部が残った場合は、このアクションを開始したプレイヤーに残りが支払われます。

もし、決定されたボーナス限度額が公開株式数に満たなかった場合、何人かの株主は支払を全く受け取れないことになります。

d) ポジション変更

このアクションは無料コストです。

これはプレイヤー順を変更するために使用します。このアクションをすると、単にあなたは望んだポジションを持っているプレイヤーとポジションカードを交換します。

下記ルールに従う:

もし交換前にポジションカードの“機関車”面を表示させたプレイヤーと交換した場合、彼はまだこのラウンド中はターンを行ってないので、彼の新しいポジションカードも“機関車”面を向けなければなりません。

もし交換前に“列車発車(The train has left)”の面を表示させたプレイヤーと交換した場合、彼はもうこのラウンド中はターンを終了しているので、彼の新しいポジションカードも“列車発車(The train has left)”の面を向けなければなりません。

重要:もし今より遅い順番を選択した場合でも、もちろん同じラウンドでもうターン行うことはできません。

■ターン終了

一旦自分のターンを終了したら、ポジションカードを“列車発車(The train has left)”面に向けます。その後、最も低いポジション番号のプレイヤーの順番になります。

■ラウンド終了

最後のポジションカードが“列車発車(The train has left)”面にひっくり返されたら、ラウンド終了です。ラウンドの間、2つの終了条件のうちの1つに適合した場合(後述)、勝者の決定を続けます。そうでなければ、全ポジションカードは“機関車”面側に裏返され、新ラウンドが「政府援助金」

から始まります。

■ゲーム終了

ショートゲームかロングゲームかによりますが、以下2つのうち1つの終了条件でゲーム終了します。

- 1: 基本カードがある枚数、拡張されたら。
- 2: あるデッキ数分、空になったら。

	ショートゲーム	ロングゲーム
1: 基本カード	12以上の拡張	24以上の拡張
2: デッキ	3デッキ以上消費	4デッキ以上消費

毎回アクション毎に2つのうちどちらか1つの条件に合致しているかをチェックする。もしそうであった場合、各プレイヤーが同数ラウンドになるよう、現在のラウンド終了までプレイする。

全資産は「政府補助金」と同様に計算されます。

- 1: 手札1枚につき1ポイント(活動資本)
- 2: ディスプレイに置かれた持ち株1枚につき、その会社の鉄道網内に所有する駅の数に等しいポイントを得る。(不動産)
- 3: ディスプレイ上での不揃いな基本カードのペア(1枚のルートカードと1枚の駅カードから成る)は、1ポイントと数えます(不動産)。
- 4: 「黒機関車」を所有する場合、追加で2ポイント。

最も資産を持つプレイヤーが勝者。同点の場合、あらゆるタイプの会社の株をより多く所有した人が勝者となる。もしそれでも同点の場合、1人以上の勝者となります。

例:

- 1: 15枚の手札 = 15ポイント
- 2: 2つの赤い会社の株(鉄道網の2つの駅がある場合) = 4ポイント
3つの青い会社の株(鉄道網に駅がない) = 0ポイント
3つの紫の会社の株(鉄道網の3つの駅がある場合) = 9ポイント
- 3: 不揃いの基本カード3ペア(ルートカード1枚と駅カード1枚の組み合わせ) = 3ポイント
- 4: 「黒機関車」 = 2ポイント
合計 33ポイント

カード説明

・カードナンバー

・このカードはこの番号で示されているカードでのみ拡張(置き換え)される。

・ルートカード(駅なし)

・色つき機関車 = 会社の株

このルートカードは緑の会社の株を提供する。機関車の絵の左の数字は探すのに不要な手間を避けるためにルートカードのデッキに対応している。

・ボーナス支払い時に中立駅として+1ボーナスになる。

(白い駅はどの会社にも属さない中立であるが、ボーナスは獲得できる)

・赤い会社の通過駅。

・青の会社の首都駅(=B)(ボーナス支払い時には+1ボーナス)

・この駅は赤か紫の会社の駅によってのみ拡張(置き換え)させられる。

(これらは拡張カードの中だけに見られる)

「黒機関車」はその所有者に以下の特典をもたらす

1:株の安全性

「黒機関車」カードを所持している限り手持ちの株は他プレイヤーから奪われることは無い。
(参照:「株獲得」)

2:絵札として使用

「黒機関車」はアクションの際の支払いコストとして使用できる。通常の手札と同じ価値を持っている。追加コストは他の手札で払われなければならない。「黒機関車」はアクション後に捨て札にしなければならない(次の「政府補助金」フェーズまで、誰も「黒機関車」の所有者ではない)

3:会社の株として使用

「ボーナス支払い」の一部として、「黒機関車」は配当会社の追加株として使用できる。これはボーナスの支払時のみに適用する真実です。「黒機関車」はルートを決する時や、会社選択の際に株として扱うことはできない。

所有者がボーナスの支払いの間に「黒機関車」を使用したい場合、彼は単にそれを宣言しなければなりません。支払いを受け取った後に、「黒機関車」を廃棄しなければなりません。

4:追加資産

「黒機関車」が前ラウンド中で使用されていない場合、各プレイヤーの資産が計算される際に追加の2ポイントとして所有者に与えられます(参照:「政府補助金」「勝者決定」)。