

Steam Player Aid

セットアップ

マップ: 3-4人用=アメリカ北東部 4-5人用=ヨーロッパ ヒーターランド
都市の商品: ランダムに取り出し、各都市に記載された数字分配置する。(3人なら商品コマを1つ減らす)
商品供給マス: ランダムに3個取り出し配置する。(3人なら商品コマを1つ減らす)
その他: 勝利点0、収入0、機関車レベル1、ゲームターン1で開始

ゲーム開始時のプレイ順の決定

アクションタイルを混ぜて、各プレイヤーは1枚ずつ引く。最も低いタイルを引いたプレイヤー順にプレイ順マスにマーカーを配置する。その後、アクションタイルを全て戻す。プレイ順が全員決定したら、プレイ順-1分現金を受け取る。(1番手は\$0、2番手は\$1、3番手は\$2、以下略)

手番: プレイ順マスに従い、各フェイズを実行する。

資金

収入マスを1下げる事で\$5得る事が出来る。

基本ゲーム

フェイズ 1: アクションタイルの選択

- 1.プレイ順** 次ターンのプレイ順が1番手になる。
- 2.最初の輸送** 商品輸送フェイズで1番手になる。
- 3.エンジニア** 線路敷設フェイズで最大4枚配置出来る。
- 4.最初の敷設** 線路敷設フェイズで1番手になる。
- 5.都市発展** \$2支払い、商品供給マスから1箇所を選択し、マップ上の任意の都市に商品を置く。さらに、その都市に都市発展マーカーを置く。/線路敷設でパス(何もしない)が可能
(**重要:** 都市発展マーカーの置かれた/書かれた都市へは追加商品コマの供給は出来ない)
- 6.機関車** 機関車レベルのマスを1レベル向上(上限6まで)出来る。\$4+現在の機関車レベルの数字分現金を支払う。(例: Lv1→Lv2の場合、\$6支払う)
- 7.都市化** \$6支払い、任意の町ヘクスの上に都市タイルを配置出来る。都市タイルを配置後、商品供給マスから1箇所を選択し、その都市に商品を置く。(既に線路が敷かれている場合、線路タイルと差し替える) / 線路敷設でパス(何もしない)が可能

フェイズ 2: 線路敷設

プレイヤーは、線路タイルを3枚まで敷設出来る。

- 新規の敷設は任意の都市から開始する。(町からは開始できない)
- 既存の線路の延長を行う。

線路タイル:

- 線路の出口の数1つにつき\$1
- 川の地形ヘクス上\$1
- 町の地形ヘクス上\$1
- 丘、山の地形ヘクス上\$2

既存線路置き換え・改良:

- 線路の出口1つにつき\$1 (新たに敷設する線路のコストを全て支払う必要がある)
- 町がある場合\$1
- 地形コストは不要

リンク: 都市、町からスタートし、別の都市か別の町で終了する線路の事。リ

ンクを完成させたプレイヤーは、自分のマーカーをその線路に配置する。(1筆書きである必要は無い)

未完成のリンク: 手番の終わりにリンクが完成しなかった場合、自分のマーカーを仮置きする。次の手番で、その線路を伸ばさなかった場合、マーカーを取り除く。

所有者のいないリンク: 所有者のいないリンクを伸ばしたプレイヤーがリンクの所有権を獲得する。(その他は、上記に準ずる)

その他:

- 同じ都市や同じ町で開始、終了は出来ない。
- 環状線を作成しても良い。
- 都市の上に線路は置けない。
- 他のプレイヤーに繋がる線路は置けない。
- 太い黒線に向かって線路は置けない。
- 分岐する(Y字の)線路はない。(分岐は町か都市でのみ行える)

フェイズ 3: 商品の輸送

2ラウンド行う。以下のアクションを選択する。

- 機関車の改良 (1フェイズに1回のみ)
- 商品コマを1つ輸送

商品の輸送: 1つの都市から別の都市へ輸送できる。輸送可能な最大リンク数は、そのプレイヤーの機関車レベル以下である必要がある。使用した商品コマはゲームから取り除く。目的地は、その商品コマの色の都市である必要がある、最初の都市に輸送される。輸送に使うリンクは、最低でも自分のリンクを1つは使う事。他のプレイヤーのリンクを利用する場合は、使用した他のリンク以上に、自分のリンクを使用する事。(例: 機関車レベル5、自分:2、プレイヤーA:2、プレイヤーB:1)

鉄道ポイント: 通過したリンク1つにつき1鉄道ポイントを得る。他のプレイヤーのリンクを使用したならば、そのプレイヤーも使用したリンク1つにつき1鉄道ポイントを得る。鉄道ポイントは、即座に収入か勝利点の片方に(分配は出来ない)割り当てる必要がある。決定は、輸送を行ったプレイヤーから決める。

フェイズ 4: 収入と支出

プレイ順に収入マスに基づいて、処理を行う。

マイナスを支払う為に資金が無い場合、借金をして支払いに充てなければならぬ。収入マスが-10で、資金が無い場合は、\$5につき2勝利点で支払う。

フェイズ 5: プレイ順の決定

ターンの始めに選択したアクションタイルに応じ、プレイ順を決定する。ゲームターンマスのターンマーカーを1マス前進させる。

ゲームの終了

- 2収入ポイントにつき1勝利点を得る。
- 収入がマイナスなら、そのポイントの2倍分勝利点を下げる。
- 完成したリンク1つにつき1勝利点を得る。

同点の場合: 収入マスの高いプレイヤーが勝利。それでも同じ場合、最終ターンにより小さいアクションタイルを選んだプレイヤーの勝ち。(標準ゲームの場合は、最終ターンのプレイ順で決定)

標準ゲーム

フェイズ 1: 資本の購入

基本ゲームの資金ルールに従い、現金を調達する。標準ゲームでは、フェイズ 1 でのみ現金の調達が可能。

フェイズ 2: プレイ順の決定

1 番手(\$0 を提示する)から競りで、プレイ順を決定する。パスした場合は、自分のマーカーをプレイ順の空いている最後のマスに置く。

競りの提示金額の支払い: 1 番手、2 番手は、全額。最後は無償。それ以外は、半額(端数切り上げ)。

フェイズ 3: アクションタイルの選択

全てのタイルにおいてコストの支払いは発生しない。

1.プレイ順 次ターンのプレイ順の決定の競りで脱落することなく 1 回パスが出来る。

2.最初の輸送 商品輸送フェイズで 1 番手になる。

3.エンジニア 線路敷設フェイズで最大 4 枚配置出来る。

4.最初の敷設 線路敷設フェイズで 1 番手になる。

5.都市発展 商品供給マスから 1 箇所を選択し、マップ上の任意の都市に商品を置く。さらに、その都市に都市発展マーカーを置く。/ 線路敷設でパス(何もしない)が可能

(重要: 都市発展マーカーの置かれた/書かれた都市へは追加商品コマの供給は出来ない)

6.機関車 機関車レベルのマスを 1 レベル向上

7.都市化 任意の町ヘクスの上に都市タイルを配置出来る。都市タイルを配置後、商品供給マスから 1 箇所を選択し、その都市に商品を置く。(既に線路が敷かれている場合、線路タイルと差し替える) / 線路敷設でパス(何もしない)が可能

フェイズ 4: 線路敷設 (基本ゲームと同一)

フェイズ 5: 商品の輸送 (基本ゲームと同一)

フェイズ 6: 収入と支出

基本ゲームの収支計算に加え、機関車レベル 1 につき、維持費\$1 支払う。(例: 機関車 LV3→\$3 支払う)

現金不足で支払えない時: 不足した\$2 につき 1 勝利点下げる。勝利点が 0 になった場合は、不足した\$2 につき収入マスを 1 下げる。(差額が発生する場合は、現金として\$1 受け取る) 現金が無く、勝利点 0 で、収入マスが-10 の場合は、破産する。

線路タイルリスト

