

Tokyo Railways シリーズ 共通ルール

Version 1.3 2009-12-03 written by M.Shiojima

はじめに

本書では日本各地を舞台にした鉄道建設ゲーム“Tokyo Railways シリーズ”の共通ルールを記述する。共通ルールではシリーズの全てのゲームで共通な移動／鉄道建設／仕事の輸送などのルールを扱う。初期配置／勝利条件／イベントなどのここのゲームごとに異なるルールについては、個別ルールを参照すること。

1.ゲームの目的

本ゲームの目的は大都市間をつないだ路線網の完成させ、資産を築くことである。

最初に以下の2つの勝利条件を同時に満たしたプレイヤーが勝利者となる。

- 1) 決められた数の大都市を含む自社の路線網を完成させること。
- 2) 決められた金額の資金を保有すること。借金がある場合は、返済額を差し引いて判定する。

大都市の数と金額は個別ルールで定める。

説明

プレイヤーは自分の手番に、建設費を払って、自分の路線をマップ上に書き込むことができます。路線の色は各プレイヤーごとに異なるペンで記入して区別します。路線は大都市から引き始めることができ、自分の既存路線に対してさらに先を引いたり、分岐させることができます。こうしてできた互いに連結した路線の集まりを路線網と呼びます。路線網には自分の路線以外に、同一大都市内のポスト間やフェリーを含めます。一つの路線網内に属する大都市の数が個別ルールで定める勝利条件に達すれば、勝利条件の一つをクリアしたことになります。

プレイヤーは自分や他人の路線上におかれている自分の列車駒をマップ上移動させ、マップ上に置かれた仕事駒を積載して、目的地まで運ぶことで報酬を得ることができます。報酬は新たな路線の建設や列車を高性能なものに置き換えることに使用することができますが、残りの金額をそのまま保有し続けることもできます。こうして稼いで貯蓄した金額が個別ルールで定める勝利条件の金額に達し、その時点で借金を全て返済しても勝利条件をクリアしているならば、もう一つの勝利条件をクリアしたことになります。

両方の勝利条件を同時に満たしたプレイヤーはその時点でゲームの勝者となり、ゲームは終了します。

蛇足ですが、たまに、ゲームの勝利なんか無視して、自分だけの勝利条件を設定し、全部の都市の制覇を目指したり、房総半島を一周したり、尾瀬の自然を破壊したり、海洋や山岳を爆走したりする人がいますが、他人の迷惑にならなければほっておいてあげてください。ただ、たまに、人の邪魔をするのを生き甲斐にしている、ギザギザの路線を並べて都市防衛線を建設し始めたりする人がいますが、それだけは勘弁してください。「これでこの大都市には誰もつなげまい」とか言って、勝者が永遠に現れないような状況を作り出し、ゲームシステムを破壊するような根っからのカオテック・エビルは、さっさと排除して最初からやりなおしましょう。こういう破壊工作を阻止するためのルールを考えたって、どうせそういう人は別の穴を考えだして、同じようなことをするのだから、対抗ルールは考えません。決して作者が手を抜いているだけという訳ではないですよ。ほんとですよ。

2.ゲームの準備

2.1 ゲームで使用するもの

- 1) 2名～9名の参加者を集める。
- 2) マップ - コピーして余白を折り、隣のマップと繋がるように貼り合わせて使用する。
- 3) 駒 - コピーして厚紙に貼付け、線で切り離して使用する。
- 4) カップ2個 - 駒を中に入れてかき回して無作為に抽出するために使用する。
- 5) カラーペン（人数分） - マップ上に路線を書き込むために使用する。

説明

マップは通常 A4 サイズのカラーで用意されています。このゲームではマップはプレイする度にコピーして使いますが、コピーの際に A3 に拡大コピーして使用してください。

通常、マップは複数枚に分割されています。それぞれのマップの余白のうち、隣のマップと繋がる部分を邪魔にならないように切り離すか、折り曲げて、これをつなぎ合わせて使用してください。

マップをつなぎ合わせる際には全体マップを A4 一枚にしたものがついていますので、これを参考にしてください。

駒はカラーコピーしたものを厚紙に張り合わせて、これを線にそって切り離して使用します。

厚紙は1ミリ～2ミリ程度の厚さのものを用意してください。

糊はスプレータイプのものが便利です。

カップは中小都市駒がそれぞれ全部入りきれるサイズのものを用意してください。

ハサミは厚紙を切れるような、よく切れるハサミを使用してください。

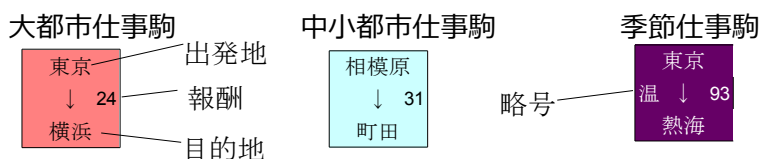
カラーペンは蛍光ペン、サインペン、色鉛筆などを使用してください。わかりやすいように駒の色と同じものを用意することをお勧めします。擦ると消えるタイプのペンというものが市販されていますので、これを使うと便利です。

蛇足ですが、擦ると消えるからって、書き間違えたと言っては線をひいては消す行為を繰り返し、交差する他人の路線を跡形もなく消し去るのはマナーに違反しますのでやめてください。ついでながら、この項目、とてもゲームのルールには見えないねえ。料理のレシピみたい。

2.2 駒

駒には以下の種類がある。

1) 仕事駒



大都市仕事駒は大都市を出発地としており、背景色は薄い赤、字の色は黒。

中小都市仕事駒は中都市または小都市を出発地としており、背景色は薄い水色、字の色は黒。

季節仕事駒はイベントによって登場する駒で、背景色は種類ごとに異なり、字は白抜き。

説明

仕事駒の報酬額は、距離、出発地および目的地の都市の種類、仕事駒の種類、コースの有利不利によって決まっています。

距離が長ければ高くなります。出発地や目的地が大都市の場合は安くなり、目的地が盤外の場合は高くなります。仕事駒が季節仕事駒の場合は高くなります。

出発地から目的地までのコースが大都市間の連結に利用可能な場合安くなります。また、大都市間連結の方角とは全く違う方角の場合、高くなります。

大都市発の仕事は、その都市の重要度に応じて枚数が変わります。

中都市発の仕事は各都市につき2枚、小都市発の仕事は各都市につき1枚用意してあります。

蛇足ですが、中小都市の駒の目的地には一定の法則がありますが、秘密にしておきます。

2) イベント駒



イベント駒は背景がグレー。
イベント駒には字が白抜きのもので色が付いているものがあり、後者は季節仕事駒の背景色と対応している。

説明

イベント駒は大都市駒と混ぜてカップに入れられています。イベントは引いた時に直ちに適応され、全員の手番が1回終わるまでの間、効力があります。

イベント駒の中に季節仕事駒を場に配置するものがあり、配置する季節仕事駒の背景色とイベント駒の字の色が対応しています。

イベントには共通のものとゲーム個別のものがあり、後者については個別ルールに記載します。

蛇足ですが、大震災というイベントはゲームに革命的な変化をもたらすともないイベントでして、私は「ビッグジュジュ」と呼んでますが、その由来は遠い記憶の彼方に消えました。

3) 列車駒



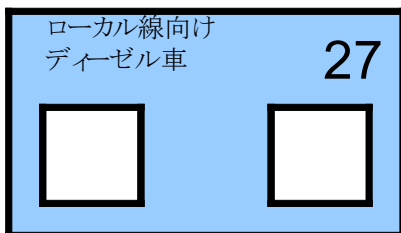
列車駒には左記の9色があり、所有するプレイヤーを色で区別する。
左にある三角のマークをポストに向けて、列車が置かれている場所を示す。

説明

駒の色をペンの色と合わせることをお勧めします。ペンの色と駒の色を全く違う組み合わせでプレイするときつとんでもないことになります。いつのまにか自分の路線が建設した覚えもないのに延伸していたり、自分の路線を走っているつもりが、他人の路線を爆走していて、使用料金を払わされたり、一つの列車が、複数のプレイヤーによって何度も何度も移動していたりなんてことをみてみたかったら、ランダムに組み合わせることをお勧めします。

蛇足ですが、この駒は小さすぎてよく飛ばされたり、肘にくっついてしまったり、そのまま誘拐されてしまったり、身代金を要求されたりします。なにか別の駒をお持ちなら、それで代用することをお勧めします。

4) 列車札



列車札には右上に移動力が記載されており、さらに中段から下に四角いマスが記載されている。この四角いマスは積載量を示す。

列車札には移動力と積載量の組み合わせにより以下の9種類がある。

27-2、27-3、27-4、33-2、33-3、33-4、39-3、
39-4、45-4

説明

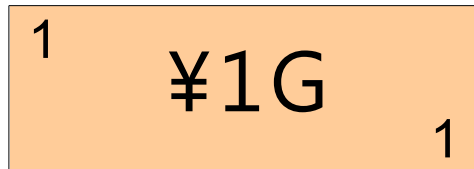
各プレイヤーは、最初は移動力27-積載量2の列車札を持ってゲームを開始しますが、後で金額を払う代わりに、より強力な列車にアップグレードできます。

列車札の上にある四角いマスは、仕事駒よりも小さいため、積載量が大きい列車札の場合、マスの場所に仕事駒を置くことができません。マスは積載量を示すものであって、駒を置く場所を示しているわけではないので、札の上に置ききれるようにマスを無視して載せてください。

列車札の種類には基本ルールの9種類以外にも個別ルールで追加しているものがあります。特に「63-4」という列車札は「弾丸列車」と呼ばれ、多くのゲームに登場しています。

蛇足ですが、昔は「テストプレイでは、まだ一度も27-4を使った人が現れていません」とか書いてたんですが、最近は結構この列車使いますねえ。特に北海道マップでは27-4が大活躍します。

5) 紙幣



プレイヤーは紙幣を保有し、その合計が保有額となる。記載された金額により以下の6種類がある。

1 G、5 G、10 G、50 G、100 G、500 G

金額は10億円単位で、10億円を¥1Gと書く。

紙幣は場に余っている枚数の範囲内で、必要に応じて、同じ金額になる組み合わせでいつでも交換することができる。

ある種類の紙幣が足りない場合、各プレイヤーは可能な限りその金額の紙幣を別の金額の紙幣に交換可能して、紙幣の不足を解消する必要がある。

説明

¥1Gとか¥10Gを一人でたくさんガメると、すぐに足りなくなります。足りない時は自発的に高額額面の紙幣にまとめてください。

蛇足ですが、なぜ¥500Gなんて紙幣があるのかという質問にはお答えしません。作者の過ちをあげつらっていいないでください。

6) 借金札



借金をおこなった時に、¥50Gごとに一枚をプレイヤーに渡して、借金の存在を表す。

プレイヤーは返済額¥55Gを支払うことで、借金札を場に戻すことができる。

説明

借金札を持っていると、列車のアップグレードができません。

蛇足ですが、借金しまくって、引きたい放題線路を引いて、ゲームの勝利を目指さないのは、時間ばかりかかって迷惑なのでやめてください。

2.3 ゲームの開始

1) マップ、駒、カップ(2個)、カラーペン(人数分)を用意する(2.1 参照)

2) 列車札、紙幣、季節仕事駒を種類ごとに分類して、場に並べる。

3) カップ2個をそれぞれカップA、カップBとし、カップAに大都市仕事駒とイベント駒、カップBに中小都市駒を入れて、それぞれをよくかき混ぜる。

4) 各プレイヤーはそれぞれのペン色と列車色を決め、その色のカラーペンと列車駒を受け取る。

5) 各プレイヤーに、以下のものを配布する。

個別ルールで定められた金額の紙幣、移動力27-積載量2の列車札 1枚

6) 個別ルールで定められた初期配置の枚数をカップA、カップBから引き、それをマップ上の出発地の近くに配置する。イベント駒が出た場合は、引き直してカップへ戻す。大都市仕事駒カウンターと中小都市仕事駒カウンターを、仕事駒カウンタートラック上のマップ上に配置した駒の数のマスに配置する。

7) じゃんけん等で最初のプレイヤーを決め、以後時計回りで順番に手番を実施する。

最初の手番では、移動の代わりに任意の都市に列車駒を配置する。

配置した都市を出発地とした仕事駒がマップ上に置かれている場合には、それを列車に積載することができる。

説明

最初にマップ上に配置する仕事駒の数については、個別ルールを参照してください。

順番を決める方法としては、中小都市仕事駒を各自一枚ずつ引いて、もっとも大きな報酬のプレイヤーから始める方法をお勧めします。そのまま初期配置に流用できるので便利です。

蛇足ですが、他に順番を決める方法としては、前のゲームで勝った人、ゲームのオーナー、場所を提供した人、鉄道ゲームなので最も旅慣れた人、あとよくあるものに、最も年上の人というのがありますが、最後のやつは30を過ぎたあたりから押し付け合いになるのでお勧めしません。

3.ゲームの流れ

本ゲームは一人ずつ手番を行い、これを繰り返して進行する。

手番は以下の手順に分かれる。

- 1) 列車の移動
- 2) 報酬の受け取り
- 3) 前回のイベント終了
- 4) 仕事駒の補充
- 5) 路線の建設

説明

1) 列車の移動：手番プレイヤーは自分の色の列車駒を路線／大都市内／フェリー上で列車札の移動力を消費して移動させます。移動途中でマップ上や列車に積載している仕事駒の出発地／目的地のポストを通った時には、その仕事駒を積み降ろしすることができます。仕事駒を目的地で降ろした時には、次のフェイズで報酬をもらえます。

2) 報酬の受け取り：手番プレイヤーは列車の移動中に目的地で降ろした仕事駒を場に戻し、代わりに報酬を受け取ります。

3) 前回イベントの終了：手番プレイヤーが前回の自分の手番でイベントを引いていた時には、ここでイベントが効力を失い、終了します。終了したイベント駒は場に戻します。

4) 仕事駒の補充：マップ上に置かれている仕事駒の数が、制限値に達していない場合、カップから仕事駒を一枚引き、マップの上に置きます。仕事駒の補充は大都市と中小都市のそれぞれごとに制限値があり、両方が制限に達していない場合には、両方の駒を一枚ずつマップに配置します。イベント駒を引いた時には、ただちにイベントが発生します。制限値は個別ルールで定めます。

5) 路線の建設：大都市のポストか、自分の路線が引かれているポストから隣のポストまで路線を引くことができます。路線を引くには費用がかかり、この費用の合計が¥50Gに達するまで、同じ手番中に繰り返し路線を引くことができます。

ゲーム進行のスピードアップのために、次の手番のプレイヤーは、手番プレイヤーが路線の建設をしている間に、列車の移動を行ってかまいません。もちろん、手番プレイヤーの路線建設の結果を見てから移動を行いたい場合には、手番終了を待ってから移動を行ってもかまいません。列車の移動が終わったあと、報酬の受け取りも続けてやってかまいませんが、仕事駒の補充は手番プレイヤーが路線建設を終えるまで行ってはいけません。

路線の建設がスムーズにできるように、自分の手番がくる前にあらかじめ建設コースを考えておいて、建設費の計算をやっておくことをお勧めします。

蛇足ですが、あらかじめ計画や計算をやっておくのは良いのですが、勢い余って順番を抜かしたりしないよう気をつけましょう。逆に、ぼーっとして、順番を抜かされるのにも注意してください。あと、誰かが随分長く考えているなあと考えてたら、実は既に自分の番で、他の全員が何を長考しているのだらうと思ってたりすると非常に迷惑だから注意しましょうって、そんなの私だけ？

4.路線の建設

本ゲームでは、プレイヤーは自分のカラーのペンでマップ上に路線を記載することで、路線の建設を表す。路線の建設は自分の手番の路線の建設の手順に行う。

4.1 路線建設の条件

路線を建設するためには以下の条件を満たさなければならない。

- 1) 縦横か斜めに隣接する2つの点（ポスト）の間で路線を建設できる。
- 2) 同一大都市内のポスト間では路線を建設することはできない。
- 3) 既に路線が引かれているところに、更に路線を引くことはできない。
- 4) 2点のどちらかが以下のいずれかの条件を満たしている必要がある。

- ・大都市内のポスト
- ・既に自分の路線が引かれているポスト
- ・フェリーに接続していて、航路の反対側に自分の路線が引かれているポスト

最後の条件のみを使用して路線を建設する場合、フェリーの航路費用が建設費に加算される。

- 5) 建設費が保有する資金以下であること。
- 6) 一回の手番で使用する建設費が¥50G以下であること。

説明

最初の手番では、自分の路線がないため、4)の条件は一つ目の大都市内のポストが起点になります。最初に大都市から一本路線を引いた後は、この路線を延ばしたり、ここから分岐させることができますが、さらに別の大都市のポストから別の路線を引き始めてもかまいません。

蛇足ですが、消せないペンを使って路線を引く時には、5)や6)の条件をオーバーして路線を引かないよう慎重に引きましょう。特に、実際に引いてみたら資金が足りなくて届かなかったとか言って、全部チャラにするととっても迷惑なので中止しましょう。

4.2 建設費の計算

路線の建設費は以下の式で求まる。

建設費 = 基本費用 + 起点地形費用 + 終点地形費用 + ポスト間地形費用

地形の種類については、別紙「地形一覧表」を参照。

1) 基本費用

縦横 ¥2G

斜め ¥3G

2) 起点／終点地形費用

平地 + ¥0G

丘陵 + ¥2G

山岳 + ¥5G

湖沼 + ¥3G

海洋 + ¥5G

小都市 + ¥1G

中都市 + ¥2G

大都市 + ¥3G

超大都市 + ¥5G

港湾 航路を越えて反対側からつなぐときは+航路費用

3) ポスト間地形

河川 + ¥1G

沿岸 + ¥2G

ポスト間適用の条件

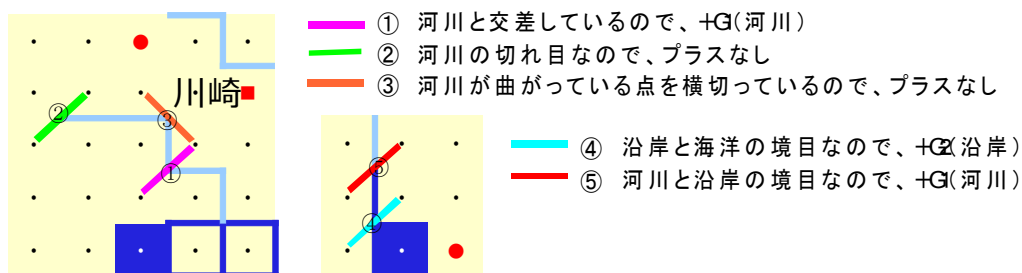
- ・完全に横切る場合にだけ適用
- ・河川と沿岸の境目をまたがる場合、河川を適用
- ・起点／終点のいずれかが湖沼／海洋の場合、適用しない

説明

河川／沿岸をまたがるかどうかで迷うケースでは、以下の例を参考にして判断してください。

河川／沿岸またがる路線を建設する場合のルール

- ① 河川や沿岸と交差する場合には、建設費に河川／沿岸の地形修正をプラスする。
- ② 切れ目と交差する場合には、地形修正はなし。
- ③ 河川や沿岸が曲がっている点を横切る場合には、地形修正はなし。
- ④ 河川／沿岸と湖沼／海洋の接合点を交差する場合には、河川／沿岸の地形修正をプラスする。
- ⑤ 河川と沿岸の境目を越える場合には、河川とみなす。



計算が苦手な方のために、別紙「計算費用早見表」を用意してありますのでご活用ください。

注意すべき点として、丘陵や都市などのポストを通過する場合、入る時と出る時で二回追加費用が発生します。特に丘陵は、多少遠回りでも平地へ避けたほうが建設費が安くつく場合が多いので、費用を安くするか、距離を短くするか、判断が分かれるところです。（小都市の場合は避けるぐらいならまっすぐ突っ切った方が安くなります）

大都市のポストは入るのは高いのですが、大都市内の路線を引かずにすむため、反対側へ抜ける場合には、避けるよりも入った方が安くつく場合が多いです。

河川や沿岸を横切る場合には、1回しか費用が発生しないので、わざわざよけるくらいなら直進した方が安くなります。

蛇足ですが、河川や丘陵などの地形は、Google Map の道路と衛星写真や Google Earth の標高を参考にしながら、主観に基づいて作っています。あと、現実の鉄道路線がある場所の場合、その路線が敷けるようにという配慮もあって、恣意的に地形をいじっている場合もあります。とはいえ、私は鉄道の旅行が好きなので、実際にどんな地形なのか見に行った場所もたくさんあります。地図で見ると実際に行くのでは大違いなことが多く、Tokyo Railways の房総半島などは、実際の標高からすると随分険しくなっています。これには私が実際に現地に行って見た範囲での印象が色濃く反映されています。でも実際に見たって言ったって、現実的には鉄道路線の周辺くらいしか知らない訳で、実際に現地を知っている人からすれば、なんでここが丘陵なのか、なんでここが平地なのかと疑問に思うことも多いでしょう。特に私が全然足を踏み入れたことがない地域の場合、はっきり言って適当です。以前のバージョンでは「兵庫県中部の中国山地は、地図で見ても標高が中途半端で、険しいのか険しくないのかさっぱりわかりません」って書いてたんですが、この前、実際に見てきました。でもマップに反映させるのは面倒なので、このままでいきます。ごめんなさい。

4.3 路線網

他人の路線を使うことなく列車駒を移動できる範囲を路線網と呼ぶ。

路線網に含んでいる大都市および超大都市の数を接続数と呼ぶ。

一人のプレイヤーが複数の分断された路線網を持っている場合、その中で最も大きな接続数の路線網をそのプレイヤーの路線網と見なし、勝利条件、大都市仕事制限数、イベントの効果の判定に使用する。

路線網は自分の路線だけでなく、大都市／超大都市内、フェリーも含めて構成される。

説明

路線網と接続数は以下の時の判定に利用されます。

- ・勝利条件のひとつ、路線網条件
- ・大都市仕事の制限数の判定：全プレイヤーの中で最も多い接続数をもとに判定します。
- ・イベントの固定資産税での支払額判定

蛇足ですが、**Tokyo Railways** では勝利条件の接続数は6ですが、接続数が7になると大都市仕事の制限数が増えます。テストプレイの中で、ゲームの終盤にこれを利用して無理矢理接続数を7に増やし、大都市仕事カップから最凶イベント・大震災を引き当てたことがあります。ただ、結局ゲームが長くなっただけで、勝者は変わらなかったのですが……。こういうのを私の仲間内では「延ゲーム工作」と呼びます。

5.列車のアップグレード

路線の建設手順で、いっさいの路線建設を行わない代わりに、列車をアップグレードすることができる。

5.1 アップグレードの種類

アップグレードには以下の三種類がある。

- 1) 列車の移動力を一段階アップする。(費用は¥ 3 0 G)
- 2) 列車の積載量を一段階アップする。(費用は¥ 2 0 G)
- 3) 列車の移動力と積載量を一段階ずつアップする。(費用は¥ 5 0 G)

5.2 アップグレードの制限

借金札を持っている場合、これを返済するまで、列車のアップグレードはできない。

一回の手番でアップグレードすることができるのは、移動力／積載量ともに一段階だけで、一度に二段階アップすることはできない。

列車札の種類に用意されていない移動力／積載量の組み合わせにはアップグレードすることはできない。

5.3 路線網によるアップグレード制限

路線網に含まれている大都市の最大数により、アップグレードできる列車の移動力に制限がある。

- 大都市数 0、1 — 移動力 2 7 のみ
大都市数 2 — 移動力 3 3 以下
大都市数 3 — 移動力 3 9 以下
大都市数 4 以上 — 制限なし

説明

もっとも早い列車札は(移動力) 45-(積載量) 4 ですが、移動力 45 の列車札には積載量 2 や 3 の列車札はありません。一段階下の移動力 39 の列車札には、積載量 3 / 4 の列車がありますが、2 の列車札はありません。最初の列車札は 27-2 なので、最短ルートでのアップグレードは以下の 3 通りあります。

- コースその 1 : 27-2 費用¥30G → 33-2 費用¥50G → 39-3 費用¥50G → 45-4
コースその 2 : 27-2 費用¥50G → 33-3 費用¥30G → 39-3 費用¥50G → 45-4
コースその 3 : 27-2 費用¥50G → 33-3 費用¥50G → 39-4 費用¥30G → 45-4

蛇足ですが、上記のコース上に登場する列車札は 9 種類中 6 種類。残りのカードはたぶん、ほとんど使わないですね。このゲーム最大 9 人までプレイ可能なので、列車札は 9 × 9 で 81 枚もある。このうち、27 枚が無駄な訳です。

さらに蛇足ですが、この列車札、本来ならモデルの車両を決めて、そのイラストでも描くべきなのでしょうが、私は鉄道好きではあるけど線路好きで車両好きではないもので、あんまり車両の知識がない。資料もない。画才もない。で、こんな殺風景なカードになってます。誰か詳しい人の協力をお待ちしています。

5.3 は 1.1 版で新たに追加したルールです。

6.列車の移動

6.1 通常の移動

自分の路線、他人の路線、大都市内のいずれかを移動できる。

縦横は2移動力、斜めは3移動力を消費する。

他人の路線を使った場合、一回の手番ごとに¥10Gを支払わなければならない。

説明

一回の手番中なら、Aさんの路線を2回使おうが、3回使おうが、1ポスト間だけ使おうが、全移動力分使おうが、Aさんに払う費用は¥10Gです。

一回の手番中に、AさんとBさんとCさんの路線を使用すると、AさんとBさんとCさんの全員に¥10Gずつ払わなければならない、合計で¥30Gかかります。

大都市内には、すでに共用の路線が引いてあって、これをみんなで利用できるとお考えください。

蛇足ですが、関西の私鉄に1435ミリの路線が多い理由として、大阪市電が1435ミリだったので、これに乗り入れることを狙ったためというの聞いたことがあります。ただし裏をとってないので安易に信じないでね。

6.2 仕事駒の積み降ろし

列車駒が仕事駒の出発地に到着したらその仕事駒を列車札の上に積載することができる。

仕事を新たに積載した場合には、対応する仕事駒数カウンターを一つ減らす。

仕事駒の目的地に到着したらその駒を列車から降ろして換金できる

仕事駒の出発地に戻ってきたらその駒をマップに戻すことができる。このときには、対応する仕事駒数カウンターを一つ増やす。

説明

マップ上のカウンター数を数え直すのが面倒なので、カウンタ駒を用意してあります。

仕事駒の積み降ろしや補充の際には、忘れずにカウンターを動かしてください。

蛇足ですが、このカウンター、Tokyo Railwaysの1.0版では余分な駒がなくて、やたら小さくなってます。次の版では直すつもりなのですが、それまでは1円玉とか5円玉で代用することをお勧めします。

とか書いてる割には、いつまで立っても直してないでねえ。もう面倒だからこのままで行きます。ごめんなさい。

6.3 フェリー

両端のいずれかの港湾または都市に線路を接続している場合、追加費用として、円内の費用を支払えば、反対側にも線路を建設することができる。

移動の際には、乗船ポストで移動を停止し、翌ターンは移動力半分（端数切り捨て）で反対側から移動を開始する。

説明

フェリーの建設追加費用は、航路を使って反対側に線路をつなぐ時にだけ発生します。両側別々に線路を建設してきて、航路の両端に接続した場合には、費用は発生しません。

蛇足ですが、Tokyo Railwaysのマップで千葉から横浜を目指して、木更津一川崎や金谷一久里浜の航路を使う場合、航路の追加費用なんか払うより、反対側には横浜から港まで線路を引いた方がお得です。

そんなこと言わなくても気付くと思ってたのですが、テストプレイで航路代払っている人がいたので念のため。

7.仕事駒の補充とイベント

7.1 仕事駒の補充

仕事駒は手番プレイヤーが仕事駒の補充手順に、制限値に対して不足している場合に、大都市仕事、中小都市仕事ごとにカップから1枚ずつ無作為に引き、それをマップ上の出発地の近くに配置する。

仕事駒の補充の順番は、大都市仕事駒が先で、中小都市仕事駒が後である。

仕事駒をマップ上に配置した時には、対応する仕事駒カウンターを一つ増やす。

仕事駒の制限値は、個別ルールで定める。

仕事駒がカップからなくなった時には、なくなったカップに対応する種類の仕事駒／イベント駒をカップに戻し、よくかき混ぜて再度使用する。

説明

仕事駒をマップ上に配置するときにはわかりやすいように出発地の近くに配置してください。ただ、都市や路線の上に仕事駒を重ねてしまうと、都市や路線の位置が見えなくなってしまうので、なるべく近くの空き地に配置するとよいでしょう。

盤上の仕事駒の数が増えてくると、数えるのが大変なので、仕事駒を覚えておくために仕事駒カウンターを用意してあります。仕事駒の出発地で列車に積み下ろしする時と仕事駒をマップ上に配置する時には、忘れずにカウンターを動かしてください。

蛇足ですが、気をつけていても、気がつく仕事駒のカウンターがずれてしまうのですよ。で、何度も何度もマップ上の仕事駒の数を数える羽目になる。これを何とかするよい方法はないのでしょうか。

7.2 イベントの発生と終了

大都市仕事駒のカップにはイベントが含まれており、仕事駒の補充手番で、大都市仕事駒の代わりにイベント駒を引いた時に、そのイベントが発動する。

イベントは、手番プレイヤーの次の手番の前回イベントの終了手順まで効果が持続する。効果を終えるまで、イベント駒を手番プレイヤーの前に置いて、その効果を示す。

効果の持続が終了したイベントは、手番プレイヤーの前から取り除く。

イベントは大都市仕事駒と同じカップに入るが、イベント駒や季節仕事駒は大都市仕事駒の制限値には含まれない。

説明

イベント駒は大都市仕事駒に混ざっていますので、大都市仕事駒の補充が発生しなければ、イベントも発生しません。自分の手番中に大都市仕事駒を列車へ積むと、直後の仕事駒の補充手順で大都市仕事駒を補充することになるため、イベントが発生させたかったら、大都市仕事駒を強引にでも積み込めばよいことになります。

イベントを避けたいときには、その逆で、なるべく大都市仕事駒を積まなければ、自分の手番で大都市駒を補充する可能性は低くなります。

蛇足ですが、イベントには、列車の積荷をひとつ失うものがあります（大震災や脱線など）。この被害を防ぐために、いらない仕事駒でもとりあえずひとつ余分に積んでおくのも手です。この場合、出発地がマップの端の近くだと、その積荷が邪魔になって下ろしたくなかった時にそこまでいかないと下ろせないなので、なるべく便利な場所を出発地にする仕事をイベント対策で運ぶことが多いのですが、往々にしてそういう仕事は他人にとってはとっても重要だったりして、誰かの嫌がらせになることがあります。っていうか、むしろ、他人にとっての価値が高ければ高いほど、目的地まで行くつもりがない人が、イベント対策でそういう仕事をあっちこっちへ引きずりまわすことが多い気がします。

7.3 ゲーム開始時のイベント

イベントは、ゲーム開始から全プレイヤーが2手番を終えるまでの間、無効とする。
無効となったイベントは、カップに戻し、再度駒を引き直す。

説明

蛇足ですが、最初このルールがなかった頃、始まったとたんに大震災に仕事を吹き飛ばされ、途方にくれたことがあります。

7.4 イベントの効果

イベントの種類としては、共通のものとして以下のものがある。ゲームによっては、個別のルールでこれ以外のイベントを用意している場合がある。

1) イベント：大洪水

1手番の間、全プレイヤーは湖沼内や河川を越える移動・建設が禁止される。

説明

沿岸、海洋、フェリーは移動・建設できます。

蛇足ですが、某ゲームのように橋が流されて、路線が消えてたりはしません。

2) イベント：波浪

1手番の間、全プレイヤーは海洋内や沿岸を越える移動・建設が禁止される。

また、フェリーの使用も禁止される。

説明

河川、湖沼は影響を受けません。

3) イベント：大震災

マップ上のすべての仕事駒を除去

すべての列車から所有者が仕事駒を1つ選んで除去

イベント発生中は全プレイヤーが路線の建設と列車のアップグレードを禁止され、都市での移動も禁止される。（都市には入れるがそれ以上動けない）

復興費用として全プレイヤーにそれぞれ¥50Gずつを支給する。

説明

マップ上から一時的に仕事駒がすべて消えます。次の手番から、通常の補充のルールに従って、1つずつマップに仕事が補充されていきます。

蛇足ですが、復興費用で勝利条件を満たしてしまっただけで、ゲームに勝つケースもありえますね。

ごく稀になのですが、復興費用で勝利条件をクリアするケースがあります。地震で廃墟となった都市の真ん中で、復興資金を握りながら勝利を喜ぶというのは、なんだか理不尽な気がしますねえ。

4) イベント：法人税

所持金にあわせて、税金を支払う

所持金 ￥0G ～ ￥99G	支払額 ￥0G
￥100G ～ ￥199G	￥50G
￥200G ～ ￥299G	￥100G
￥300G ～ ￥399G	￥150G
￥400G ～ ￥499G	￥200G
￥500G ～	￥250G

説明

蛇足ですが、序盤はこのイベントを恐れて、まとまったお金を持ち歩くことは避け、早く路線を引いて手持ち金額を少なくする人が多いようです。

ゲームの終盤には、勝利目前の人にとって、もっとも嫌なイベントだったりします。このイベントさえなければ、二時間も早く終わっていたのにといいこともありました。

5) イベント：好況

次の手番までの間、盤上に配置する仕事駒の上限が増加する。

大都市仕事駒 + 2

中小都市仕事駒 + 4

このイベントを引いた手番プレイヤーは、直ちにもう一枚大都市仕事駒を引く。イベント駒の場合はカップに戻して引きなおす。

6) イベント：不況

次の手番までの間、仕事駒の補充ができなくなる。

同じ手番中の中小都市仕事駒の補充を行うこともできない。

7) イベント：脱線事故

手番プレイヤーは、自分の列車から仕事駒を1つ選んで除去する。

また手番プレイヤーは、この手番は路線の建設／列車のアップグレード不可、次の手番は移動不可となる。

8) イベント：ストライキ

手番プレイヤーは、次の手番は移動できない。

また、次の手番までの間、他のプレイヤーはこのプレイヤーの路線を利用できない。

9) イベント：固定資産税

大都市間接続の数に応じて税金を支払う。

接続数 0、1 支払額 ￥25G

接続数 2、3 支払額 ￥50G

接続数 4、5 支払額 ￥75G

接続数 6以上 支払額 ￥100G

説明

手持ちの金額が固定資産税を払うのに十分でない時には、借金してください。

蛇足ですが、昔は接続数「6以上」の欄が「6、7」だったんですが、大都市が8つあるマップで、都市を8つ接続すると固定資産税がかからないという問題を見過ごしてました。それで、「6以上」に修正しました。プログラムだけでなくルールでもバグを出すなんて、私らしいといつかんといつか・・・

10) 大雪

1手番の間、全プレイヤーは丘陵・山岳への列車の進入禁止、丘陵・山岳での路線建設禁止。

既に丘陵・山岳にいる列車は、このイベントの間、移動を行うことができない。

1 1) 利子

借金札を持っているプレイヤーは、1枚につき¥10Gずつ支払う。

支払う資金がないプレイヤーはさらに借金札をもらって支払うこと。

ただし、今回の利子の支払いによって増えた借金札分の利子は支払う必要ない。

1 2) 整備費

全プレイヤーは列車の種類により、以下の表にしたがって整備費を支払う。

速度\積載量	2	3	4	5
2 7	¥ 1 0 G	¥ 1 5 G	¥ 2 0 G	¥ 2 5 G
3 3	¥ 2 0 G	¥ 3 0 G	¥ 4 0 G	¥ 5 0 G
3 9	¥ 3 0 G	¥ 4 5 G	¥ 6 0 G	¥ 7 5 G
4 5	¥ 5 0 G	¥ 7 5 G	¥ 1 0 0 G	¥ 1 2 5 G
6 3	¥ 1 0 0 G	¥ 1 5 0 G	¥ 2 0 0 G	¥ 2 5 0 G

この表にはゲームに登場しない列車を含んでいるが、それらの列車の欄は無視する。

1 3) 濃霧

1手番の間、全プレイヤーは移動力が半減する。

この間、フェリーを越えての移動・建設は禁止となる。

1 4) イベント：季節仕事駒の発生

いくつかの季節仕事駒の発生イベントが用意されており、これが発生すると、対応する季節仕事駒が一巡の間だけマップに置かれる。一巡の間に列車に積載されなかった仕事駒はマップ上から取り除かれる。また、一巡をすぎた後に出発地で降ろされた仕事駒は、マップ上から取り除かれる。

季節仕事駒の発生イベントの種類については、個別ルールを参照。

説明

大雪と利子は以前は共通ルールにはなかったのですが、個別ルールで採用していたゲームが多かったので、v1.3 から共通ルールに追加しました。

整備費と濃霧はv1.3 から追加した新ルールです。

蛇足ですが、整備費の表にあるうちで、今のところどのゲームにも登場していない列車は「速度22ー積載量5」、「39ー2」、「45ー2」、「45ー5」、「63ー2」、「63ー5」の6種類です。「63ー4」は日本を舞台とした4つのゲームと欧州を舞台にした2つのゲームで登場します。さらに海外版の米国舞台の2作品「Road to Ohio」と「Road to the Pacific」で「39ー5」と「63ー3」が登場し、インドが舞台の「Indian Rails」で「33ー5」と「45ー3」が登場します。(2009-12-04 現在)

8.借金

プレイヤーは自分の手番中にいつでも借金を行うことができる。

借金は¥ 5 0 G単位で、自分の手番中にいつでも返済できるが、返済時には¥ 5 5 Gを支払う必要がある。

借金を行うたびに、借金札を1枚ずつプレイヤーに渡す。

借金が残っている間は、列車のアップグレードはできない。

勝利条件の手元資金を計算する際には、保有金額から借金の返済額を差し引く必要がある。

説明

借金の額には制限がありません。万が一、借金札が足りなくなったら、何かで代用してください。

蛇足ですが、初期のマップでは借金札を2枚持っている人を見たことがなかったんですが、最近は地形の厳しいマップが多いので結構たくさん借金札を抱えることになるかもしれません。