

# China Rails 個別ルール

Version 1.0 2009-12-09 written by M.Shiojima

## はじめに

世界で鉄道の建設が始まった 19 世紀は帝国主義の時代だった。世界の帝国主義諸国は植民地獲得のための激しい競争を繰り広げ、その最大のターゲットとされたのは当時清朝による支配が揺ぎ始めていた中国だった。このため、中国における初期の鉄道建設の主役は、清朝から鉄道敷設権を奪い取っていたヨーロッパ列強と、急速に近代化を進めた隣国・日本となった。

そんな状況でも 20 世紀初頭になると、中国の民族資本家の中で、鉄道敷設権を買い戻して自力で鉄道を建設しようとする者が現れた。しかし、度重なる西欧列強による侵略戦争に破れ、賠償金を捻出しようとした清朝政府は、この鉄道を国有化して外国に売却しようとした。この事件は、鉄道売却に反対する民衆による蜂起のきっかけとなり、ついには辛亥革命が勃発して、清朝に代わって中華民国が成立した。だが、やがて中華民国は主導権争いを繰り広げる地方軍閥に分割され、統一国家としては実態を持たないものになっていった。それでもいくつかの事件で一進一退を繰り広げながらも、第一次大戦の敗戦国・ドイツの鉄道を日本から交渉で取り戻したり、民族資本による鉄道の建設が進んだりして、鉄道は中国人の手に少しずつ戻っていった。だが、このことは、日露戦争で満州の鉄道利権を獲得していた日本との衝突につながり、満州事変を経て日中戦争へとつながっていった。

第二次大戦での日本の敗戦後、共産党が台湾を除く中国全土を制圧し、中華人民共和国が成立した。この時に中国の鉄道はすべて中国人のものとなり、更に共産党政権は少しずつ鉄道網を整備していった。近年、改革開放が進むと、鉄道建設は加速し、時速 200 キロを越える高速鉄道が次々と建設されている。今や中国の鉄道は 8 万キロに達して、アメリカ・ロシアに次ぐ世界第 3 位の鉄道王国となった。しかし 13 億の人口を抱える中国にとっては、なおも鉄道輸送力は慢性的に不足しており、不足する輸送力の有効活用のために旅客よりも貨物を優先し、今なお切符が手に入りにくい状況が続いている。世界最大の人口を抱える中国では、鉄道網はまだ建設の途上であり、中国における鉄道の黄金時代はおそらくこれから未来に訪れるのだろう。

「China Rails」は「Tokyo Railways」シリーズの第 14 弾で、海外シリーズの第 6 弾にあたります。  
本ゲームでは中国の主要部と周辺各国の一部をカバーしています。

## 1.ゲームに含まれているもの

本ゲームには以下のものが含まれている。

- 1) 共通ルール
  - 2) 個別ルール（本書）
  - 3) 中国主要部を舞台としたマップ4枚
  - 4) 上記のマップ全体を1枚にまとめた全体マップ
  - 5) カウンターシート4枚
  - 6) 列車札／借金札シート7枚
  - 7) 紙幣シート4枚
  - 8) 都市名一覧1枚
- 1、7は"Tokyo Railways"シリーズの全ゲームで共通である。他ゲームのものを流用してかまわない。  
2、3、4、5、6、8は個々のゲームで異なるので、本ゲームのものを使用すること。

### 説明

8はゲームには直接使用しませんが、参考のために用意しています。

## 2.初期セットアップ

ゲーム開始時に各プレイヤーに¥100Gの金額分の紙幣を配布する。

ゲーム開始時にマップ上に中小都市仕事駒を10枚配置する。大都市仕事駒は配置しない。

## 3.仕事駒枚数の制限値

地図上に記載されている仕事駒上限表を参照

## 4.通貨単位

本ゲームの共通ルールと同様に、「¥1G」を用いるが、この単位の読みは「十億元」である。

（中国の通貨記号は日本と同じ「¥」）

## 5.列車札

本ゲームでは共通ルールとは異なる列車札を用いる。本ゲームで用いる列車札は以下の通り。

列車アップグレード表				
必要接続 大都市数	左：移動力		右：積載量	
-	27-2	27-3	27-4	
2	33-2	33-3	33-4	
3		39-3	39-4	39-5
4		45-3	45-4	
5		*63-3		

### 5.1 最終型

移動力 39-積載量 5、45-4、63-3 の列車は最終型であり、これ以上のアップグレードはできない。

### 5.2 CRH 和諧号

移動力 63-積載量 3（CRH 和諧号）は 45-3 からアップグレードできるが、費用は ¥ 30G ではなく ¥ 100G が必要となる。

## 6.本ゲームに登場する地形

本ゲームには海外シリーズ第 3 弾「Indian Rails」に引き続き以下の 2 種類の地形が登場する。

#### 1)砂漠 - ゴビ砂漠

この地形のポストでの鉄道の建設は通常のコストプラス ¥ 1G となる。

#### 2)湿原

この地形のポストでの鉄道の建設は通常のコストプラス ¥ 1G となる。

また、イベントの「大洪水」の際には、湖沼と同様に建設と列車移動が禁止となる。

## 7.勝利条件

### 7.1 路線網条件

路線網条件は参加者の人数により異なる。

- 1) 2/3 人 瀋陽/北京/西安/重慶/武漢/上海/広州の全 7 都市。
- 2) 4/5 人 瀋陽/北京/西安/重慶/武漢/上海/広州のうちの 6 都市。
- 3) 6/7 人 瀋陽/北京/西安/重慶/武漢/上海/広州のうちの 5 都市。  
ただし、瀋陽/重慶 のうちの 1 都市を含む必要がある。
- 4) 8/9 人 瀋陽/北京/西安/重慶/武漢/上海/広州のうちの 4 都市。  
ただし、瀋陽/重慶 のうちの 1 都市を含む必要がある。

### 7.2 金額条件

金額条件は参加者の人数により以下のように異なる。

2 人	3 人	4 人	5 人	6 人	7 人	8 人	9 人
¥1400G	¥900G	¥700G	¥550G	¥450G	¥400G	¥350G	¥300G

## 8.イベント

本ゲームのイベントは共通ルールで定められたルールに従っている。利子以外のルールの詳細については共通ルールを参照。

本ゲームには以下のイベント駒が用意されている。

- 1) 大洪水 - 共通ルールに加え、湿原内でも移動・建設が禁止される。
- 2) 波浪 - 共通ルールと同じ
- 3) 大雪

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。

- 4) 法人税 - 共通ルールと同じ
- 5) 好況 - 共通ルールと同じ
- 6) 不況 - 共通ルールと同じ
- 7) 脱線事故 - 共通ルールと同じ
- 8) ストライキ - 共通ルールと同じ
- 9) 固定資産税 - 共通ルールと同じ
- 10) 利子 - 共通ルールと同じ
- 11) 大震災 - 共通ルールと同じ
- 12) 整備費 - 共通ルールと同じ
- 13) 濃霧 - 共通ルールと同じ
- 14) 歴史文化名城 - 歴史のある都市（＝城市）が大人気  
「城」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。
- 15) 街並み - 近代的な都市の街並みが大人気  
「街」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。
- 16) 遺跡 - 世界遺産に登録されている遺跡のブームが到来  
「遺」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。
- 17) 自然 - 世界遺産に登録されている自然遺産のブームが到来  
「然」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。
- 18) 外国 - 外国との国際列車への需要が拡大  
「外」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。
- 19) 経済特区 - 沿岸部の経済特区で好景気  
「経」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。
- 20) 帰省 - 旧正月の帰省ラッシュシーズンが到来  
「帰」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。
- 21) 旧租界 - かつて海外列強が支配していた旧租界がブーム  
「租」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。
- 22) 三国志 - 三国志ブームの到来  
三国志ゆかりの地へ観光客が殺到  
「三」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。