

Indian Rails 個別ルール

Version 1.1 2009-12-04 written by M.Shiojima

はじめに

1853 年、アジアで最初の旅客鉄道がインドのボンベイ(現ムンバイ)で開業した。当時のインドは英国の植民地であり、鉄道発祥国である英国がインドに鉄道を持ち込み、植民地経営の基盤として建設したものだった。日本ではまだ幕末の動乱に突入していた頃であり、日本最初の鉄道が開業する 19 年も前のことである。

英国は巨大な人口を抱えるインドを分割支配することで植民地として統治することに成功していた。英国はインドでの鉄道建設を押し進めたが、鉄道の建設も分割支配の方針に従い、地域ごとに違うゲージ(軌間)を採用したため、インドは様々なゲージの鉄道を抱えることになった。

20 世紀に入ると、英国は二つの大戦によって疲弊し、第二次大戦後には広大な植民地を保有し続けることが困難になった。1947 年に英領インドは 4 つの国に分割されて独立した。東南アジアに位置するビルマ(現ミャンマー)、インドの南・セイロン島に位置するスリランカ、インド西部と東ベンガル州の飛び地からなるイスラム教徒の国家・パキスタン、そしてインド亜大陸の大部分を占めるヒンズー教徒が多数派の多宗教国家・インドの 4 カ国である。更にパキスタンの飛び地にあたる東ベンガルが 1971 年にバングラデシュとして独立した。英国が運営していた鉄道は独立したそれぞれの国に継承された。

しかし分割による英国からの独立は決して円滑なものではなかった。インドとパキスタンはカシミールの領有を巡って対立し、幾度もの紛争を繰り返して、その度に両国間の鉄道は寸断された。スリランカは近年になって内戦に苦しみ、国内の鉄道の一部が破壊され今も運行できなくなっている。バングラデシュは貧困に苦しみ、国内のインフラはなかなか植民地時代のレベルから脱却できていない。パキスタンの隣国・アフガニスタンも内戦や外国軍の介入が続き、平和が訪れる日は遠いように思われる。

現在のインドは英国から継承した鉄道を中心に世界第 5 位にあたる 62000 キロの長大な路線網を 16 の国有鉄道会社で運営している。インドの鉄道は幹線は 1676 ミリの広軌であり、一部の路線では 1000 ミリやそれ以下のナローゲージが残っているが、今もなお広軌への改軌を続けている。パキスタン、スリランカも同様に広軌が中心だが、バングラデシュは西部は広軌、東部はメートルゲージと 2 種類のゲージに分かれている。

近年になってパキスタンとインドの間では両国間の鉄道運行が再開され、戦争によって破壊された砂漠を横断する路線も再建された。バングラデシュは川によって東西に分割されていた鉄道が、新しく建設された橋で連結され、インドからダッカへの国際列車の運行も開始されている。南アジアの国々はそれぞれに多くの問題を抱えているが、多くの人口を抱え今もなお急激な人口増加を続けている地域であり、この地域の発展に鉄道が果たす役割は大きい。インドは日本の新幹線のような高速鉄道の建設を検討しており、もしこれが実現できれば、インドの発展に大きな効果をもたらすことが期待できるだろう。

「Indian Rails」は「Tokyo Railways」シリーズの第 11 弾で、海外シリーズの第 3 弾にあたります。

本ゲームではインド亜大陸とその周辺地域をカバーしています。国でいうと、インド・パキスタンの主要部、スリランカ・ネパールの全域、アフガニスタン・バングラデシュの一部にあたります。またブータンや中国・チベット地方の一部も地図に入っていますが、両国の都市は登場しません。

本書は共通ルールと対になっており、共通ルールの記述とあわせて参照してください。

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) インド亜大陸周辺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 3 枚
- 6) 列車札／借金札シート 6 枚
- 7) 紙幣シート 4 枚
- 8) 都市名一覧 1 枚
- 9) 列車シート 1 枚

1、6 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。
7 は本ゲーム専用のもので用意しているが通貨が異なるだけなので共通のものを使用してもかまわない。
2、3、4、5、8、9 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Rs 1 0 0 G 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 1 0 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

本ゲームの通貨単位は共通ルールとは異なり、「Rs 1 G」(十億ルピー)を用いる（共通ルールでは¥ 1 G・十億円）。共通ルールの通貨単位と同様に扱う。

説明

ルピーはインドの通貨単位です。2009 年 9 月現在で、1 インドルピーは約 1.9 円に換算されます。

5.本ゲームに登場する地形

本ゲームにはシリーズの他のゲームには登場しない3種類の地形が新たに登場する。

1)ヒマラヤ - ヒマラヤ、チベット、カラコルムなどの5000メートル超の高山地域

この地形のポストへの鉄道の建設はできない。

2)砂漠 - インド西部のタール砂漠

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Rs 1 G となる。

3)湿原 - インド西部のカッチ大湿地

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Rs 1 G 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。

説明

5000メートルを超える高地を走る鉄道としては2006年に中国・チベットで開業した青蔵鉄道があります。この鉄道では寝台車に与圧設備や酸素吸入器など航空機の技術を導入したうえで、高山病の手当のために医師と看護婦を乗せているそうです。ヒマラヤ山脈を超える鉄道というのは急勾配だけでなく、こうした高山病対策も必要となるし、また高山は極端な人口希薄地帯でもあるので、事実上鉄道建設が不可能な場所と判断しました。ところが、青蔵鉄道はヒマラヤを越えて、ネパールの首都・カトマンズまで延伸する計画を持っているそうで、この前提は正しくないのかもしれませんが。

6.本ゲームに登場する列車

本ゲームに登場する列車は、シリーズ共通のものとは異なる。
本ゲームに登場する列車は右の図の通り。

本ゲームには共通ルールに登場する移動力45-積載量4という列車が登場しない。かわりに33-5と45-3の二種類の列車が登場する。

6.1 列車アップグレードの最終型

本ゲームでの列車のアップグレードには以下の3種類の最終型がある。

移動力33-積載量5、39-4、45-3

最終型の列車にアップグレードした後は、これ以上のアップグレードはできず、別の列車に変更することもできない。

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	33-5
3		39-3	39-4	
4		45-3		

図 1: 「Indian Rails」に登場する列車

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 Chennai/Delhi/Hyderabad, Ind./Karachi/Kolkata/Lahore/Mumbai の全て。
- 2) 4/5人 Chennai/Delhi/Hyderabad, Ind./Karachi/Kolkata/Lahore/Mumbai のうちの6都市。
- 3) 6/7人 Chennai/Delhi/Hyderabad, Ind./Karachi/Kolkata/Lahore/Mumbai のうちの5都市。
- 4) 8/9人 Chennai/Delhi/Hyderabad, Ind./Karachi/Kolkata/Lahore/Mumbai のうちの4都市。

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
Rs1200G	Rs800G	Rs600G	Rs500G	Rs400G	Rs350G	Rs300G	Rs250G

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、湿地内でも移動・建設が禁止される。
- 2) 波浪 – 共通ルールと同じ
- 3) 大震災 – 共通ルールと同じ
- 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) ゼネスト

全てのプレイヤーは全ての小都市・中都市・大都市での仕事駒の積み下ろしを、次の手番の間は禁止する。

- 12) 整備費 – 共通ルールと同じ
- 13) 濃霧 – 共通ルールと同じ

14) 鉄道遺産 – インドの鉄道遺産ブーム到来

世界遺産「インドの山岳鉄道群」や「チャトラパティ・シヴァージー・ターミナス駅」などのインドの鉄道遺産ブームが到来。

「鉄」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

15) 寺院

インドに数多くある寺院や石窟などの世界遺産がブーム。

「寺」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

16) 自然

シュンドルボンにあるマングローブの森や、数多くの野生動物の保護区、ヒマラヤ山脈の大自然など、インド各地の自然保護区がブーム。

「然」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

17) 鉄鋼 – 鉄鋼産業が好景気

「鋼」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

18) 植民地遺産

イギリス、フランス、ポルトガルなどの欧州諸国が建設した植民地時代の建築物が大ブーム

「植」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

19) 古都

デリーやアーグラなど、インド各地にあった王国の古都がブーム。

「都」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

20) 巡礼

ヒンズー教、イスラム教、シク教などの各宗派で、聖地巡礼がブーム。

「巡」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

2 1) IT 産業

インド南部で IT 産業が好景気
「IT」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

2 2) 遺跡

モヘンジョダロ、バーミヤンなどの古代遺跡がブーム。
「遺」のマークのついた季節仕事駒を盤上に配置する。

補足 各国の首都について

南アジア諸国はなぜか既存の大都市の近くに新しく行政都市を建設して首都とすることが好きみたいです。そうした行政都市は近接する大都市の都市圏に取り込まれているため、本ゲームのマップに名前が登場していません。

首都の位置がわからないとちょっとすっきりしない方もいると思うので、本マップに登場する国々の首都を補足しておきます。

インド 首都 : New Delhi(ニューデリー)

本マップでは Delhi(デリー)に統合しています。

パキスタン・イスラム共和国 首都 : Islamabad(イスラマバード)

本マップでは Rawalpindi (ラーワルピンディー)に統合しています。

スリランカ民主社会主義共和国 首都 : Sri Jayawardenepura Kotte(スリジャヤワルダナプラコッテ)

本マップでは Colombo(コロンボ)に統合しています。

ついでに、こんなに長い名前の都市を登場させなくて済んでホッとしています。

バングラデシュ人民共和国 首都 : Dhaka(ダッカ)

本マップにそのまま登場しています。

ダッカは本ゲームに登場する都市のなかで 5 番目に大きな都市（都市圏人口 1 2 0 0 万）なのですが、4 位コルカタが近すぎるので、残念ながら中都市になっています。シリーズ最大の中都市と思われます。

ネパール 首都 : Kathmandu(カトマンズ)

本マップにそのまま登場しています。

アフガニスタン・イスラム共和国 首都 : Kabul(カブール)

本ゲームにそのまま登場しています。

現地の発音はカーブル(長母音が前の音節にある)らしいのですが、私はテレビ等でそんな呼び方しているのを聞いたことないので、本ゲームではカブールにしました。

ブータン王国 首都 : Thimphu(チンプー)

人口約 1 0 万人で、本ゲームの小都市の基準（都市圏 5 0 万人）を大きく下回るため、本ゲームには登場してません。標高 2300 メートルくらいの高地なので、ちょっと鉄道をつなぐのはつらそうです。鉄道どころか、そもそも国内に信号がないとのこと。でも市内にトラムを建設する計画があるそうですよ。