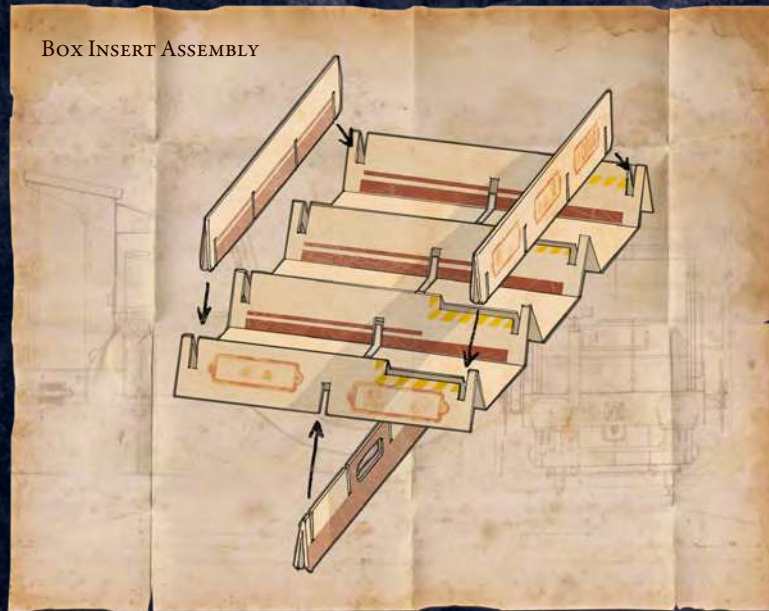


HELMUT OHLEY

ULTIMATE RAILROADS

BOX INSERT ASSEMBLY



ビッグボックスについて

これはアルティメットレールロードビッグボックスです。これは旧作のロシアンレールロード (2013) に既存の拡張すべて、そしてまったく新しい拡張をまとめたものです。この機会に私たちはゲームの外観を見直し、内容にもいくつか手を加えました。

より改善され、より挑戦的なゲームによるプレミアムな体験をあなたに提供することが私たちの目標です。多くの変更点があるため、それぞれの要素を別々に提供することは不可能でした。しかし、このコンプリートパッケージによって、個々の版では実現できなかったより多くの楽しみを提供できると私たちは信じています。何時間でも楽しくやりがいのあるプレイができることを祈っています！

すでにロシアンレールロードになじみのある方は以前の版と変わった要素 (4 ページ目以降) をざっと見ていただければと思います。ゲームの核となる部分は変わっていません。以前の版からの変更点には★マークがついています。このゲームは複雑なため、私たちはまず核となるルールを説明してから、次にそれぞれの拡張について説明し、最後に特殊なケースや例外を取り上げます。もし答えが記載されていない質問があるようならば、ルールブックの裏面を確認してください。

目次

ロシアンレールロード (コアルール)

• 内容物&セットアップ	p. 4
• 線路延長	p. 8
• 機関車&工場	p. 10
• 工業化	p. 13
• 補助アクション	p. 14
• 技師	p. 15
• 手番順	p. 16
• プレイヤーボード	p. 18
• 得点計算	p. 20
• ゲーム終了	p. 22
• 2人&3人プレイの変更点	p. 23
 ジャーマンレールロード	p. 24

アメリカンレールロード p. 28

• 2本の工業トラック	p. 31
-------------	-------

アジアンレールロード p. 33

• 工業ボード	p. 35
---------	-------

石炭モジュール p. 38

工房列車モジュール p. 42

特別アイデアモジュール p. 43

追加技師 p. 43

ソロ ヴァリエント p. 44

★ 組み合わせ&特殊ルール p. 46

カード&トークンの説明 p. 46

シンボル&分類

ゲームの整理を容易にするために、ゲームの内容物にはシンボルがついています。 これらのシンボルは、そのコンポーネントがどの拡張のものを示しており、内容物を分類して正しい組み合わせを選択するのに役立ちます。

- コアゲームの内容物にはシンボルはありません

-  ロシアン  ジャーマン  アメリカン  アジアン・レイルロード  石炭モジュール
 その他の小拡張にはそれぞれシンボルがあります。

- 可能な限り、シンボルは常にコンポーネントの裏側に記載されています。しかし、プレイヤーボードのように裏がないものや、裏表が同じである必要があるコンポーネントなど例外もあります。そのため、もしシンボルがすぐに見つからなければコンポーネントを裏返してみてください。

例えば、あなたがジャーマンレールロードをプレイしたければ、シンボルの無い内容物をすべて取り、あわせてジャーマンレールロードのシンボル () のある内容物もすべて取ってください。

CONTENTS OVERVIEW

最初のゲームの前に中身を以下のように分類し、各ゲームの後に拡張ごとに内容物を分類することをお勧めします。簡単に整理することができるように2つのインサートが用意されており、各拡張ごとにセクションにラベルが付けられています。上部セクションの組み立て手順は、ルールブックのタイトルページに記載されています。

- A** ゲームボード1枚
プレイヤーボード8枚 + 工業ボード1枚  **B** 株式ボード1枚  **C** 工房列車ボード1枚 

- D** 工業トラック4枚 **E** 大阪ルート改良ボード4枚 

- 1** + **3**  各プレイヤーは以下の内容物を取ります
(各プレイヤーに袋1枚ずつ用意)

- 木製コマ (各色) : 労働者8個  機関車1個 
- ポーン  レンチ2個 
- 線路12個: 3x , 3x , 3x , 2x , 1x 
- #1機関車1枚 
- 20点メダル1枚 
- 評価タイル1枚 
- コイン  1枚
- アイデアトークン9枚 

- 2** 機関車40枚
・#2~9: 各4枚
・#10: 8枚 

- 7**  アジアンレールロード

- #2機関車4枚
- アイデアトークン4枚、
アイデアカード1枚
- 建設現場タイル12枚
- 整備車両15個 (各色3個ずつ
+ 紫3個)

- 8**  追加コンテンツ (I)

- 技師9枚
- アイデアトークン4枚
- 特別アイデアカード5枚
- 特別工場1枚 & 貨車1枚

- 9**  ジャーマンレールロード

- 路線拡張タイル18枚 (2, 3, 4サイズが6枚ずつ)
- 収入マーカー (楕円) 8枚
- 特別評価タイル1枚
- 紫レンチ1個、アイデアカード1枚

- 4** 技師 (番号2~15) 14枚
勝利点タイル12枚 

- 5** コイン20枚 
2倍タイル30枚 
労働者 (ターコイズ2個 + 無色1個) 

- 6** 手番順カード4枚
開始ボーナスカード4枚
終了ボーナスカード12枚
アイデアカード5枚 

- #9機関車 (紫の裏面なし) 1枚 

- #1技師1枚
最終ラウンド
タイル1枚 

- 10**  アメリカンレールロード

- アイデアトークン8枚
- "完了"トークン12枚
- 配当トークン8枚
- 玉石トークン8枚
- 株価トークン4枚、製鉄所3枚
- ゴールデンスパイクトークン4枚
- スクリーナットトークン1枚

- 11**  追加コンテンツ (II)

- 工房タイル11枚
- ソロカード (エミル) 18枚

- 12**  石炭モジュール

- 石炭ボード1枚
- 石炭運搬車25個
- 鑄造所12枚、封鎖タイル2枚
- アイデアトークン1枚、技師1枚、石炭工場1枚
- 開始ボーナスカード1枚、アイデアカード1枚



内容物&セットアップ

基本ゲーム・4人プレイ

以下の2ページで4人プレイのロシアンレールロードのセットアップを紹介します。各拡張でのセットアップの変更点は、それぞれのセクションの最初にあります。2人プレイ、3人プレイのセットアップの変更点は23ページにあります。

- ① ゲームボードをテーブルの中央に置きます。3人または4人プレイ面を使用していることを確認してください。

勝利点トラックの100のマスに横にポイントタイルを置きます。

- ⑪ 各プレイヤーのためのコンポーネントがいくつか残ります。各プレイヤーが受け取るものと、それをどのようにセットアップするかについては6ページを参照してください。

この時点では、各プレイヤーは担当する色を選択し、対応する機関車マーカーを勝利点トラックの100のマスに配置してください。

- ⑩ 最終ラウンドタイルをゲームボードの横に置きます。これはゲームの最終ラウンドまでは使用しません。

- ⑨ すべての機関車（#2～10）が機関車面が上になっていることを確認します（紫の面については後述します）。

★ それらを番号ごとに分けて、別々の山にして置きます。図に示すように、最小（#2）から最大（#10）の順になるように山を並べます。

#10機関車は2種類あります。これらは別々の山に分けます。

#9機関車には左上隅に四角のないものが1枚あります。その機関車は対応するアイデアカードの上に置きます。

- ② アイデアカードを表向きに置きます。



- ③ 4枚の手番順カードをよく混ぜて、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。これらは、最初のラウンドの手番順を決定します。数字面を上にして、カードがよく見えるように置きます。

手番順カードは裏面が異なりますので、それらを見ないようにして配ります。



- ④ 終了ボーナスカードを裏向きにしてよく混ぜます。中身を見ずにゲームボックスにそのうちの2枚を戻します。残りを裏向きの山にして置きます。



- ⑤ このスペースに2人のターコイズ色の労働者を置きます。対応するアイデアカードの上に無色の労働者を置きます。



- ⑥ ゲームボードの横に、共通のサプライとしてコインを置きます。



- ⑦ ゲームボードの横に、共通のサプライとして2倍タイルを置きます。



- ⑧ 技師を文字 **A** と **B** で2つの山に分けます。
1人の技師には文字が書いてありません。その技師はコインと一緒に対応するアイデアカードの上に置きます。

A と **B** の山を別々に分けてよく混ぜます。**B** の山の上から4枚のカードをそれぞれ ⑥ ⑤ ④ ③ のスペースに置きます。

A の山の上から3枚のカードを ② ① ☆ のスペースに置きます。

縦向きに置いた技師は明るい面を向けて、横向きに置いた技師は暗い面を向けて置きます。各スペースは、技師を正しく配置したときにぴったりと合う形になっています。

未使用の技師は箱に戻します。



- 

- 

- (3)

-



- 5

余った労働者はこのゲームでは使用しないので箱に戻します。



- 

-

- 

- 9

- 10

次に、カードを受け取ったすべてのプレイヤーがカードのアクションを実行します。これらは後で説明する簡単なアクションです。最後に、すべての開始ボーナスカードを箱に戻します。



🏰 イントロダクション & キーコンセプト

1835年、皇帝ニコライ1世はロシアで最初の鉄道建設を命じました。サンクトペテルブルグとザルスコエ・セーロ（現在のプーシキン）を結ぶ約27kmの路線で、1837年に正式に開通しました。この鉄道は、後にロシア全土を横断する何千キロもの鉄道の基礎となりました。このゲームでは、ロシア国内の鉄道網をできるだけ早く、効率的に整備することが目標です。
鉄道を延長するだけでなく、機関車を購入し、工業化を進め、労働者や技師を新たに雇います。これらのすべてを通して、できるだけ多くの勝利ポイントを獲得することが目的です。

キーコンセプト：手番の流れ

プレイヤーは順番に手番を行います。すべてのプレイヤーがパスするまでこれを続けます。そして得点フェイズを行い、その後1ラウンドが終了します。ゲームは7ラウンド行います。最終的な得点計算の後、最も多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝者となります。

手番になったら、**アクションを解決するか、パスするか**のどちらかを**必ず**実行します。アクションを解決するには、空いているアクションスペースを選び、そのスペースに必要な数の労働者を置きます。そして、そのアクションを解決します。

- ★ **ゲームボードのアクションスペース（およびその上の技師）では、直接アクションを解決することができます。それ以外のアクションは、直接アクションと明記されていなければ間接アクションとなります。**

以下の点に注意してください：

- 空いている（コインや労働者がいない）アクションスペースを選ばなければなりません。
- アクションスペースに必要な数の労働者（1/2/3）を過不足なく置かなくてはなりません。
- 自分のサプライからしか労働者を使用できません。
- ★ **直接アクションをちょうど1つだけ解決するか、パスしなければなりません。**
- 直接アクションは完全に解決しなくてはなりません。
- ★ **雇用した技師は間接アクションとみなします。間接アクションは部分的に解決することができます。**
- 手番中に（アクションスペースの選択またはその他の方法で）使用可能になったアクションは、自分のアクションプールに入ります。つまり、自分の手番中に得たアクションは好きな順番で解決することができます。間接アクションを解決しないことを選択することもできます。

- ！ **アクションを次の手番に持ち越すことはできません。**

アクションスペース

アクションスペースには様々な種類があり、ゲームボードの6つのセクションに分かれています。様々なセクションと関連するアクションについては、次のページで詳しく説明します。

🏠 の無いところはアクションスペースでは**ありません**。図の下側はゲームのセットアップに必要な内容物を示しています（4ページ）。図の上側は可能なキーアクション（19ページ）を示しています。



線路延長

一歩ずつ

線路の敷設に必要なもの：



線路延長
アクション

線路



無色



緑



銅



銀



金

線路延長アクションは、ゲームの中で最も重要なアクションの1つです。

プレイヤーボードには、ゲーム中に建設できる3つの鉄道路線が示されています。鉄道の整備が進むほど、各ラウンドの終了時に勝利点を得ることができます。

線路を敷設するには？

ボード上の路線には以下の名前がついています。

路線1：シベリア横断鉄道

TRANS-SIBERIAN

路線2：サンクトペテルブルク鉄道

MOSKVA - SANKT-PETERBURG

路線3：キエフ鉄道

MOSKVA - KYIV

空いている線路延長アクションスペースを選び、その上に必要な労働者を置きます。これによって、自分の線路を決まった数だけ移動させることができます。指定されたマス数だけ自分の線路を前に進めます。

例1：

- ① あなたはこのアクションスペースに労働者を2人配置します。
- ② 無色の線路を3マス先に進めます。



線路の移動は自由に分割して行うことができます。路線1から始める必要はありません。

例2：

- ② あなたは最初に自分の無色の線路1つを2マス先に進めます。そして、異なる路線にある無色の線路1つを1マス先に進めます。

この方法でも線路を合計3マス進めた（線路を3つ建設した）ことになります。



これでアクションは完了です。

ゲーム中により多くのポイントを獲得するには、鉄道を延長していく必要があります。様々な色の線路は、より高品質なアップグレードがされていることを表現しています。ただし、ゲーム開始時に使用できるのは無色の線路のみです。

他の色の線路にアップグレードするには？

線路を他の色にアップグレードするには、まずはその色の線路を使えるようにしなくてはなりません。そのためには、自分の無色の線路でプレイヤーボードの特定のマスに到達する必要があります。

例：シベリア横断鉄道で"2"のマ스에到達するか通過したら、即座にあなたのサプライから緑色の線路を3個取ります。これをあなたのプレイヤーボードの左側、各鉄道の横に1個ずつ置きます。以降はこの線路を建設することで、路線をアップグレードすることもできます。



例：

あなたはアクションスペースを選択します。



最初の移動で緑の線路を路線の"1"のマ스에配置します。2回目の移動で線路を1マス先に移動します。



他の色の線路を使えるようになると、対応するアクションスペースを使用して、路線の建設／アップグレードをすることができます。いずれの場合でも、アクションスペースを選択したならば、対応する線路を指定された数だけ先のマスへ移動します。



あなたのの線路が"6"のマ스에到達したなら、の線路を3個取ります。



"10"のマ스에到達したとき、の線路を2個取ります。



"15"のマ스에到達したとき、の線路を1個取ります。

鉄道路線の中には他にも特殊なマスがいくつかあります。18, 19ページで詳しく説明しています。

線路を延長するときに注意すること

- 線路の建設／アップグレードは、決まった順番で行わなければなりません。最初にの線路、その後はの順番です。
- 線路は空いているマスにしか移動できません。他の線路を飛び越えることはできません。同じマスに複数の線路を入れることはできません。
- 線路を2マス以上進めることができる場合はいつでも、移動マス数を複数の路線に分割できます。
- すべての鉄道ですべての色の線路を使用するわけではありません。プレイヤーボードには、どの色の線路がどの路線に対応するかが示されています。



線路延長アクションのうち下部2箇所について



このアクションを解決するためには、自分のサプライから労働者1人とコイン1枚（14ページ参照）の両方を置かなければなりません。任意の線路を2マス分、移動することができます。

この移動も線路、路線間で自由に振り分けることができます。

使用できるようになった種類の線路のみ、建設／アップグレードすることができます。

例：

の線路との線路の両方を1マス先に進めることを選びます。



このアクションスペースは、このゲームの中で唯一の複数回解決できるスペースです。

このスペースに労働者を置いたなら、かかの線路1個を1マス先に進めなければなりません。これはアクションスペースを占有したことはありませんので、他のプレイヤーや自分自身が再び使用することができます。

例：

あなたはこのアクションスペースをすでに使用していますが、まだ全てのプレイヤーが使用可能です。

青はアクションスペースに労働者を配置して、

かかの線路のどちらかを移動します。



機関車

最高な路線でも機関車がなければ役に立たない



機関車の製造に必要なもの

機関車アクション

サプライにある
機関車



機関車を製造するには？

必要な労働者を機関車アクションスペースに置きます。そして、サプライから最小の番号の機関車を1つ選び、3つの路線のうちの1つに加えます。

！ #9機関車の山がなくなると、両方の#10機関車の山が使用可能になります。

例：

#2機関車を取り...

...サントペテルブルク鉄道に追加します。



サントペテルブルグとキエフ鉄道には最大で1本の機関車を、シベリア横断鉄道には2本の機関車を置くことができます。機関車の数字は、その機関車がどこまで"到達"できるかを示しています。つまり、その機関車は数字分のマスを走ることができます。

開始時に持っている#1機関車は1マスしか走ることができません。



#4機関車は4マス先まで走ることができます。

シベリア横断鉄道はあなたが2本の機関車を所有できる唯一の路線です。他と同じように、1本はプレイヤーボードの左側に追加し、もう1本はボードの指定されたスペースに追加します。シベリア横断鉄道に2本の機関車があるならば、両方の機関車の数値を合計してこの路線で到達できるマスを決定します。

機関車は何に使うの？

ラウンド終了時の得点計算（20ページ参照）では、自分の機関車が到達可能なマスからのみ勝利点を得られます。

さらに特定のスペースは、必要な種類の線路と機関車の両方が到達したときのみ利用可能になります。詳しくは19ページを見てください。

例：



機関車はアップグレードできるの？

はい。既存の機関車をより大きい番号の機関車に交換することでアップグレードすることができます。

例：

① #4機関車を取り、シベリア横断鉄道に追加します。しかし、あなたはすでに#3と#1機関車を持っているので、#1機関車をアップグレードすることにしました。



アップグレードしても"古い"機関車は失われません。その機関車を他の路線に追加することができます。

- ② 今置き換えた#1機関車を取り、まだ機関車がないキエフ鉄道に加えます。



すでに機関車がある線路に古い機関車を追加すると、"連鎖反応"が起こることがあります。



後の手番で、あなたは#4機関車をあなたのサンクトペテルブルク鉄道に追加し、そこに置かれていた#2機関車と置き換えることにしました。

あなたは#2機関車をあなたのキエフ鉄道に追加し、既存の#1機関車と置き換えることにしました。

この例では、#1機関車をどの路線にも追加することはできません。

路線にまだ機関車がない場合、または番号の小さい機関車をアップグレードする場合にのみ、新しい機関車を路線に追加できることを忘れないでください。アップグレードが可能な場合でも、アップグレードをしないことにしてもかまいません。

路線に追加できない、または追加したくない機関車はどうなる？

どの鉄道にも機関車を追加できない、または追加したくない場合は、機関車タイルを紫の面にして、機関車サプライの横に置かなくてはなりません。このようにしてサプライに戻された機関車は、以降は工場としてのみ置くことができます。

工場については後で説明します。



この#1機関車は、どの路線にも追加できません。代わりにそれを裏返し、工場としてサプライに戻します。

- ！ 自分のボードに機関車用のスペースが残っている限り、アップグレードされた機関車を工場としてサプライに戻すことはできません。

工場

工場は機関車の裏側にあります。工業化を進めるためには工場が必要になります。工業化によって勝利点やメリットを得る方法は13ページで説明します。

各工場には特定のアクションがあります。各工場のアクションは、わかりやすいように機関車側の左上隅にも示されています。

ほとんどの場合、同じ番号の4つの工場はすべて同じアクションです。#10機関車は、48ページで説明されているように、2つの異なるアクションを提供します。



機関車 & 工場

どうやって工場を建設するの？

工場を建設するには、機関車を製造するときと同じアクションスペースを使用します。機関車の製造と同様に、アクションスペースに必要な労働者を置き、一番小さな番号の機関車タイルを取ります。そこでそのタイルを裏面にして、工業トラックに工場として追加します。工業トラックに置くときは、左から右へ埋めていかななくてはなりません。

例：

#2機関車を取り...

...裏返して工業トラックに追加します。



5つの工場スペースがすべて埋まっていたならば、工場を置き換えることができます。もし新しい工場を建設したければ、まず既存の工場1つを選んでサプライに戻します（紫の面を上にしたまま）。そして、新しく空いたスペースに新しい工場を追加します。このように置き換えるときは左から右の順に行う必要はありません。

工場の効果については、右ページの"工業化"の項目で説明します。

機関車の製造や工場の建設で注意することは？

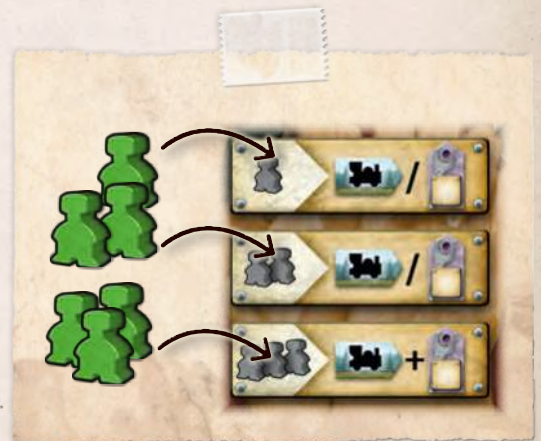
機関車のサプライは、機関車番号ごとの異なる山札で構成されています。各山札にはプレイヤー人数と同じ数の機関車が入っています（例：4人プレイでは#2が4枚、#3が4枚...となります）。

機関車は一番小さい番号の山札からのみ取ることができます。ゲーム開始時に取ることができるのは#2機関車の山札です。この山札が空になったら#3機関車を取ることができ、以降も同様です。

例外：もしあなたが工場を建設したければ、一番小さい番号の機関車、もしくはサプライに戻された工場のどちらかを選ぶことができます（もちろん、すでに工場が戻されている場合のみです。工場がどのようにサプライに戻るかは、11ページで説明しています）。

3つの機関車アクションはどこが違うの？

- 一番上のアクションスペースは、先述した例と似ています。労働者1人を配置して機関車タイル1枚を取り、機関車としていずれか1つの路線に加えるか、または工場として工業トラックに加えます。
- 真ん中のアクションスペースは一番上のアクションと同じですが、労働者2人を配置しなければならない点異なります。より"コストが重い"アクションです。
- 一番下のアクションスペースには3人の労働者が必要です。労働者を配置したら、機関車1本と工場1つを配置しなければなりません。機関車2本や工場2つを選ぶことはできません。機関車と工場のどちらを先に置くかは選ぶことができます。



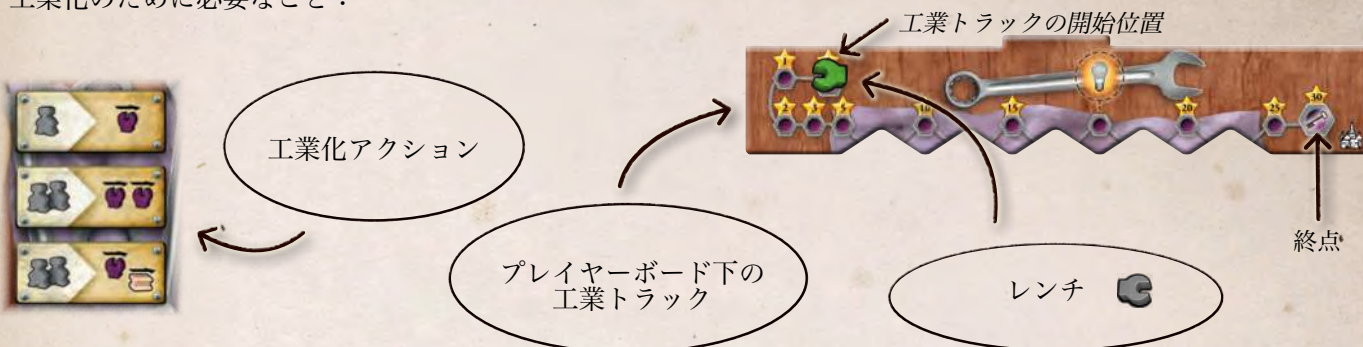
配置の順番は異なる番号の機関車2本（たとえば、最後の#3機関車と最初の#4機関車）を取ったときには重要となります。また、まず機関車をアップグレードして工場をサプライに戻し（11ページで説明）、その後、戻したばかりの工場を選んで配置することもできます。

工業化

勝利点を稼ぐための別の道

工業化は別の種類のアクションです。工業化することで各ラウンドの終了時に勝利点を得られるようになり、工場を利用できるようになります。

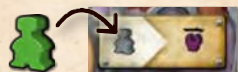
工業化のために必要なこと：



工業を発展させるには？

必要な労働者を工業化アクションスペースに置きます。その後、示されている数のスペース分だけ  を先に進めます。

例



このスペースを使用すると、工業トラックを1スペース進めることができます。  を1スペース先に動かします。



工業トラックにある隙間は何のため？

最初の4スペースから先には隙間があります。  を隙間の上に移動したり、隙間を飛ばしたりすることはできません。



隙間を埋めるには？

先に進み続けるには、12ページの“どうやって工場を建設するの？”で説明したように、隙間に工場を建設しなくてはなりません。建設することで、工業トラックが拡張されます。

各工場にはあなたが移動できるスペースが描かれています。これによって工業トラックの次のスペースに移動できるようになります。

5つの隙間をすべて埋めるまで、工業トラックの終点に到達することはできません。

例：

最初の隙間に工場を建設しました。以降はその工場の上に移動し、さらにそれを超えてトラックの次のスペースに移動することができます。



工場にレンチを動かすと何が起こるの？

 を工場に動かすと、即座に示されている間接アクションが発生します。そのアクションが発生した手番で使用できなかった場合、そのアクションは失われます。各工場のアクションについては48ページで説明しています。

例：

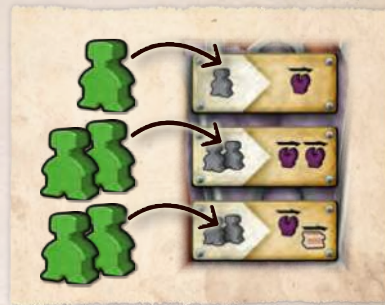


このアクションで2スペース移動します。まず最初の移動で工場に到達し、その工場のアクションを解決します。その後、次のスペースに移動します。



3つの工業化アクションはどこが違うの？

- 一番上のアクションスペースでは、労働者1人を配置して工業トラックを1スペース進めます。真ん中のスペースでは、労働者2人を配置して2スペース進めます。
- 一番下のアクションスペースでは、労働者2人を配置し、工業トラック1スペースと  の線路1マスを進めます。



補助アクション

線路の延長、機関車の製造や工場の建設、工業化以外にもいくつかの重要なアクションスペースがあります。これらのアクションは簡単に実行できます。

★2 2倍タイル

労働者1人を配置し、サプライから2倍タイルを1枚取ります。それを自分の路線の上側に
ある、空いている2倍スペースに置きます
(基本ゲームではシベリア横断鉄道にのみ
上側に2倍スペースがあります)。このスペース
は必ず左から右の順番で埋めてください。1つのスペースに2枚以上のタイルを置くことはできません。



2倍スペースの下に線路を敷設していなくてもかまいません。もし線路を敷設していたならば、各ラウンドの終了時にその線路から得られる勝利点は2倍になります。サプライに2倍タイルが残っていない場合は、このアクションスペースを選択することはできません。

🪙 コイン

労働者1人を配置し、サプライからコイン2枚を取って自分の労働者の近くに置きます。

コインは無限にあるものとします。減多にないですが、もしサプライのコインが足りなくなった場合は、他の内容物で代用してください。



コインを2枚取る

コインはどのように使うの？

- コインは労働者の代わりになります。自分の手番でアクションスペースに労働者を配置するかわりに、1枚以上のコインを置くことができます。そのスペースは、労働者を配置したように、配置したプレイヤーによって占有されます。
- コインと労働者を組み合わせて使うことができます。
- アクションスペースの中には、常にコインを使用しなければならないものもあります。

！ コインは労働者の代わりになりますが、労働者はコインの代わりにはなりません。
コインが置かれているアクションスペースは占有されており、同じラウンドで再び使用することはできません。臨時労働者(右ページを参照)とは異なり、未使用のコインは後のラウンドのために貯めておくことができます。

例：



このアクションスペースを使用するために、労働者1人の代わりにコイン1枚を置きます。



このアクションスペースを使用するためには、最低でもコインを1枚は使う必要があります。コインを2枚使ってもかまいません。



労働者1人とコイン1枚を置きます。



このアクションスペースを使用するためには、コインを1枚使わなくてはなりません。労働者は使えません。詳細は次のページを参照してください。

2人の臨時労働者



労働者1人を配置し、ターコイズ色の労働者2人を取ります。獲得した“一時的な”労働者はこのラウンドで自分のものであるかのように使用できます。

アクションを解決したばかりなので、すぐに使用することはできません。いったん、臨時労働者を自分のサプライに加えてください。

コインと同じように、臨時労働者を単独で使用することも、自分の労働者（およびコイン）と組み合わせて使用することもできます。臨時労働者を次のラウンドに持ち越すことはできません。ラウンド終了時に臨時労働者を元のアクションスペースに戻してください。

技師

変化する個人のアクションスペース

技師はゲームを通じてその技能を提供し、ゲーム終了時にボーナスポイントを与えることができます。

右図がゲームボードの技師のセクションです。



変化するアクションスペース 雇用スペース

どうやって技師の雇用と使用をするの？

各ラウンドでは、技師を1人だけ雇用することができます。雇用できる技師は雇用スペースに置かれています。

コイン1枚をそのスペースに置くことでこの技師を雇用します。この技師をボードから取って、自分のプレイヤーボードの隣に明るい面を上にして横向きに配置します。

例：

コインを1枚置き、雇用可能な技師を取ります。



技師の明るい面にはアクションスペースが示されています。1人以上の技師を雇用している場合、雇用しているプレイヤーだけが、その技師のアクションを解決することができます。

ほとんどの技師のアクションはゲームボード上のアクションと似ていて、馴染みがあるものです。少し強かったり、いくつかの勝利点を与えたりします。個々の技師については48ページで解説します。

雇用した技師のアクションは間接アクションとして扱うため、部分的に解決することができます。

横向きの技師 - 変化するアクションスペース

ゲームボードにある2つの横向きスペースの技師は、アクションスペースが見えるように、明るい面を上にして配置されています。このラウンドではこれらの技師の雇用はできません。ただし、ボード上の他のアクションスペースと同じように使用することができます。直接アクションなので完全に解決しなくてはなりません。すべてのアクションと同様に、ラウンドごとに1回だけ使用することができます。

例：あなたは労働者1人を左側の技師アクションスペースに置きます。



あなたはサプライから2倍タイル1枚を取ります。

5勝利点も獲得し、機関車コマを5マス先に進めます。



左側の4スペースにいる技師



これらの技師は使用することも雇用することもできません。各ラウンド終了時に、これらの技師をそれぞれ右に1スペースずつ動かします。

これらの技師は後のラウンドで利用可能になります。それが見えていることで、以降のラウンドの計画を立てることができます。技師を右へ動かす方法について、詳細は22ページを参照してください。



手番順

“HE WHO COMES TOO LATE IS PUNISHED BY LIFE”

手番順はどのように機能するの？

手番順は手番順トラックによって決まります。つまり、時計回りの順番ではプレイしません。ポーンが1番（左端）にあるプレイヤーが最初に手番を行い、以降は配置順に続けます。最後のプレイヤーが自分の手番を行った後、再びスタートプレイヤーの順番になります。

もし手番をもう行えない、または手番を行いたくなければ、現在のラウンドは全てパスしなくてはなりません。パスしたことを示すために、手番順カードを裏返して、カードの裏に示されている勝利点を即座に得ます。残りのプレイヤーは全員がパスするまでプレイを続けます。

残りの労働者がいない場合でも、コインを使用してアクションを解決することができます。



黄はスタートプレイヤーです。青、緑、赤が続きます。そして黄に戻って手番順を続けます。

手番順を良くするにはどうすればいい？

手番順トラックの1番と2番の下にある2つのアクションスペースのうちの1つに労働者を置くことができます。次のラウンドをその順番で始めることになります。

！ 自分のポーンの下にあるアクションスペースを占有することや、両方のアクションスペースを占有することはできません。

手番順はどのように変更するの？

すべてのプレイヤーがパスした後、手番順アクションスペースを占有していた各プレイヤーのポーンを取り除きます。残りのポーンを右側の後手番のスペースに移動し、スペースを空けます。最後に、取り除いたポーンを対応するプレイヤーの労働者の上側に置きます。

例：



例：



- ① あなたと赤はポーンをトラックから取り除きます。
- ② 黄と青を右側に寄せます。
- ③ あなたと赤は自分のポーンを対応する労働者の上に戻します。

特殊なケース：もし現在のスタートプレイヤーが（手番順が遅くなりすぎないようにするために）2番目のスペースに労働者を配置し、他のプレイヤーが最初のスペースに労働者を配置しなかった場合、手番順は変更されません。



黄は2番目のスペースに労働者を配置します。最初のスペースは空のままです。手番順は変わりません。

特殊なケース：次のラウンドの手番順を知ること、つまり誰がこれらのアクションスペースに労働者を配置したかを知ることが重要です。自分の色ではない労働者やコインをここに置いた場合は、すぐに自分の色の労働者と交換してください。

手番順トラックから労働者を動かす

手番順の調整に使用した労働者を再利用することができます。次のラウンドの手番順が決定した後、プレイヤーはこれらの労働者を別のアクションスペースに移動し、追加の直接アクションを解決することができます。

2番目のスペースに労働者を置いているプレイヤーが最初に選択します。その労働者を取って、自分の技師を含む、任意の空いているアクションスペースに配置します。即座にそのアクションを解決します。



例：あなたは自分の労働者を手番順トラックから右図のアクションスペースに動かし、を1マス進めます。

その後、1番目のスペースに労働者を置いているプレイヤーが同じように選択します。労働者を移動するときは以下のルールを適用します：

- 労働者1人のみを必要とするスペースにのみ移動できます（この労働者を他の労働者、臨時労働者、コインと組み合わせることはできません）。
- 上記1つ目の特殊なケースでも、労働者を移動することはできます。
- そのアクションによってコインや追加の労働者を受け取った場合、次のラウンドにのみ使用できます。

線路の延長スペースの最下段は、常に利用することができます。



“ コーヒーブレイク

よく頑張りました

ここまででルールの重要な部分であるゲームボード上のさまざまなセクションについて説明は終わりました。

- プレイヤーボードを見て、特殊マスを確認していきます。
- その次に得点計算を確認し、
- そして最後にいくつかの戦術的なヒントを確認します。
- 様々なタイルとカードの概要は46ページ以降にあります。



プレイヤーボード

次にプレイヤーボードについて詳しく見ていきましょう。



プレイヤーボードの特殊マス

プレイヤーボードの鉄道に沿った様々な特殊マスは、到達したときに利益をもたらします。基本ゲームにおいては上図の でマークされた箇所が、これから説明する特殊マスにあたります。

★ **概要：**利益を得るには、線路のそのマスのに到達しなくてはなりません。線路の色が特に示されていない場合は、 の線路がそのマスに到達すると即座に利益を受け取ります。言い換えれば、線路がそのマスに敷設されるまでは何も起こりません。

あるマスでは機関車とそのマスに到達している必要があり、またあるマスではその必要はありません。これらを前提条件と呼びます。

そのマスを別の色の線路にアップグレードしても、前提条件が崩れることはありません。



このマスの前提条件は、 の線路をこのマスに敷設することです。機関車が到達している必要はありません。



このマスの前提条件は、 の線路をこのマスに敷設することです。機関車も到達していなくてもはなりません。両方の条件を満たした場合にのみ利益を受け取ります。

機関車が不要となるマス

利益：新しい線路



このマスに到達すると、8ページで説明したようになります。新しい線路を使えるようになります。

右図では の線路を使えるようになります。さらにその線路を即座に2マス進めることもできます。通常通り、移動先のマスは空いていなくてはならず、十分な空きマスがないことで使用できなかった移動は失われます。



★ 利益：鍵



の線路が、いずれかの路線の終点に到達したなら、即座に鍵を受け取ります。

鍵を獲得したなら、即座に2つの選択肢のどちらかを実行することができます。①の線路を1マスと任意の線路を1マス進めるか、②10勝利点を得ます。(ゲームボード上のサマリーアイコンも参照してください。) 3番目の選択肢は、アジアンレールロードで遊ぶ場合にのみ使用できます。



の線路を路線の終点より先へ動かすことはできません。

工業トラックまたはアイデアトークンによって鍵を得ることもできます。

利益：新しい労働者

の線路が右図ののようなマスのいずれかに到達すると、即座にサプライから自分の色の追加の労働者1人を受け取ります。その労働者を現在のラウンドからゲームの終了まで使用することができます。



機関車も必要なマス



利益：新しい労働者

右図のマスでも追加の労働者を受け取ることができます。の線路と機関車がこのマスに到達したとき、即座に労働者を受け取ります。



利益：路線の得点2倍

の線路と機関車が右図のマスに到達したなら、その後のすべての得点フェイズでその路線から得られる勝利点が2倍になります



利益：ボーナスポイント

右図のマスにの線路と機関車が到達したならば、以降のすべての得点フェイズで示されている勝利点を得ます。これらのマスの勝利点は累積します。



例：線路がキエフ鉄道の"3"のマスにあり、その路線に少なくとも#3機関車があるなら、今後のすべての得点計算フェイズで6勝利点(1+2+3)を得ます。

利益：アイデアトークン

電球アイコンの描かれたマスのいずれかにあなたのの線路と機関車が到達したならば、自分のアイデアトークンを1枚選び、結び付くアクションを解決し、そのアイデアトークンを到達したスペースに配置します。

これらのマスはそれぞれ前提条件を満たした時に1度だけ使用することができます。

例：

サントペテルブルグ鉄道に#5機関車があり、の線路が"4"のマスまで進んでいます。



自分のアイデアトークンの中から1枚を選び、結び付くアクションを解決します(46ページ参照)。最後に、解決したマスとアイデアトークンを再使用できないことを示すため、トークンを対応するスペースに置きます。



工業トラック上のアイデアトークン



この利益を得るには、工業トラックに示されているスペースにを到達させなければなりません。(ここでは線路の敷設や機関車を置くことはしません。) 上記と同様にアイデアトークンを選択して配置します。このスペースは1度しか使用できません。

得点計算フェイズ

ついにあなたの頑張りが報われます

各ラウンドの終了時、すべてのプレイヤーがパスし、次のラウンドの手番順を決定したら、得点計算フェイズを行います。

得点計算では、以下の勝利点を計算します。

1. プレイヤーボードの3つの路線
2. 工業化の進捗

例：得点計算フェイズ中のプレイヤーボード



1. 3つの路線の得点計算

基本的に、機関車が到達したマスのみが得点対象となります。

路線に敷かれた各線路（ の線路を除く）がそれぞれ得点となります。プレイヤーボードの上部にあるタイルに、各種類の線路の価値が何勝利点であるかが示されています。



各種類の線路は、置かれたマスとその後ろ（左側）の空きマスから勝利点を獲得します。後ろの空きマスは、同じ色の線路が置かれているものとして扱います。

得点計算時、線路は右図のように置かれているとみなします。



例として、シベリア横断鉄道、サンクトペテルブルグ鉄道、キエフ鉄道を得点計算してみましょう。

① シベリア横断鉄道の得点計算

シベリア横断鉄道には#6機関車と#2機関車があります。組み合わせることで、機関車は"8"のマスまで到達することができます。得点対象は"1"~"8"のマスのみです。



"1"~"3"のマスには銅の線路があります（線路の左の2マスは銅の線路として扱います）。銅の線路にはそれぞれ2勝利点の価値があります。"1"のマスに2倍タイルがあるので、そのマスからは代わりに4勝利点を得ます。銅の線路からは合計8勝利点を得ます。



"4"~"7"のマスには緑の線路があります（線路の左の3マスは緑の線路として扱います）。緑の線路はそれぞれ1勝利点の価値があります。緑の線路からは合計4勝利点を得ます。



"8"のマスは、 の線路の左にあるため、無色の線路として扱います。この線路からは勝利点を得られません。

シベリア横断鉄道から得られる勝利点は合計12点です。

② サントペテルブルグ鉄道の得点計算：

この路線では、シベリア横断鉄道と同じように得点を計算します。

この路線では"7"のマスの注意してください。このマスに  の線路と機関車が到達すると、この路線の得点は2倍になります。



③ キエフ鉄道の得点計算：

この路線も上記と同じ方法で得点を計算します。

この路線では"1"~"4"および"8"のマスの注意してください。これらのマスに  の線路と機関車が到達すると、星の中に書かれた得点が得られます。

例：キエフ鉄道に#2機関車があります。"1"のマスと"2"のマスからのみ得点を得られます。



 の線路からは得点を得られません。この路線に他の線路を敷いていないため、線路からの得点は0勝利点です。しかし、"1"のマスから1勝利点、"2"のマスから2勝利点を得ます。キエフ鉄道の合計得点は3勝利点です。

2. 工業化の得点計算 - レンチはどこにありますか？

工業トラックでは、 が置かれた工業スペースに示されている勝利点を得ます。もし（工場などのように）勝利点が示されていないスペースに置かれている場合、直前のスペースに示されている勝利点を得ます。



例：あなたの  は工場の上にあります。そのスペースには勝利点が示されていないため、直前のスペースに示されている勝利点、つまり5勝利点を得ます。

各プレイヤーは上記のように3つの路線と工業トラックで得点計算してください。

例：この得点計算フェイズで、あなたは以下の勝利点を

獲得しました：

シベリア横断鉄道：12勝利点

サントペテルブルグ鉄道：0勝利点

キエフ鉄道：3勝利点

工業トラック：5勝利点

あなたは合計20勝利点を獲得し、勝利点トラックの自分の機関車を20マス先に進めます。



得点計算フェイズ終了後

全プレイヤーが自分の得点計算を完了したら、次のラウンドの準備をします。以下の手順を解決してください：

- ・アクションスペースにあるあなたの労働者をすべて個人サプライに戻します。
- ・アクションスペースにあるコインをすべて共通のサプライに戻します。
- ・臨時労働者2人を対応するアクションスペースに戻します。
- ・22ページで説明しているように、技師を移動します。



すべての技師を右方向に1スペース移動します。雇用スペースの技師が獲得されなかったなら、その技師は箱に戻します。技師を置くときは常に、縦長のスペースでは暗い面を上にして、横長のスペースでは明るい面を上にしてください。

新たに空いたスペースには、ゲームの残りラウンド数を表す数字が示されています。



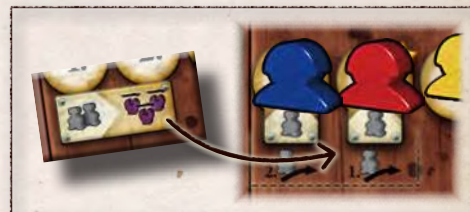
- 最後に、すべてのプレイヤーから手番順カードを回収し、新しい手番順（16ページ 参照）に基づいて各プレイヤーに配り直します。カードの数字面を上にしてテーブルに置きます。



そして次のラウンドを始めます。

！ 最終ラウンドのみ：

最終ラウンド（4人プレイの場合は7ラウンド目）の開始時に、最終ラウンドタイルを手番順アクションスペースに置きます。手番順スペースは最終ラウンドでは意味が無いいため、新しいアクションスペースに置き換えられ、自分の工業トラックを3ステップ進めることができます。



★ ゲームの終了

第7ラウンドの得点計算フェイズ終了後、最終得点計算を行い、ゲームは終了します。最終得点計算では2つの得点計算（終了ボーナスカード、技師マジョリティー）をします。

終了ボーナスカード



すべてのプレイヤーは終了ボーナスカードを公開します。

ほとんどの場合、このカードを1枚しか持っていないでしょう。しかし、カードを複数枚入手する方法もあります。1枚も持っていないプレイヤーがいることもありえますが、そうならないようプレイすることを推奨します。

個々の終了ボーナスカードの得点方法については、47ページで説明しています。

技師マジョリティー

最も多くの技師を雇用したプレイヤーは40勝利点を得ます。2番目に多いプレイヤーは20勝利点を得ます。同数の場合は、同数になったプレイヤーの技師を確認し、その中で最も番号が大きい技師を雇用したプレイヤーを上位とします。

技師を1人も雇用していないプレイヤーは技師マジョリティーによる勝利点を得られません。



例：

あなたは技師を3人雇っています

青は技師を2人雇っています

赤は技師を2人雇っています

黄は技師を雇っていません



技師の番号



あなたは最も多くの技師を雇ったので40勝利点を得ます。

青と赤は同数で2位です。同数のプレイヤーの中で赤が最も高い番号の技師を雇っているので20勝利点を得ます。青と黄は勝利点を得られません。

最終得点計算の後、ゲームは終了します。最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します！同点の場合は、同点のプレイヤー同士で勝利を分かち合います。

2人・3人プレイの変更点

2人プレイ

セットアップ

- ゲームボードを2人プレイ面を上にしてテーブルに置きます。封鎖されたスペースはゲーム中に使用できません。
- 機関車を各種類2枚ずつ箱に戻します。各山に機関車が2枚ずつあるようにしてください。
- ボードのスペースの数に合わせて、技師は6枚（3×**A**、3×**B**）のみ使用します。ゲームボードの下部に備忘のアイコンがあるため参考になしてください。



- 労働者5人ではなく、6人でゲームを開始します。
- コイン1枚ではなく、2枚でゲームを開始します。

ゲームプレイ

- 6ラウンドのみプレイします。
- 自分のボーンの下でも手番順アクションスペースに労働者を置くことができます。

3人プレイ

セットアップ

- 機関車を各種類1枚ずつ箱に戻します。
- 技師は6枚（3×**A**、3×**B**）のみ使用し、左端の技師スペースは空いたままにします。ゲームボードの下部に備忘のアイコンがあるため参考になしてください。
- 労働者5人ではなく、6人でゲームを開始します。

ゲームプレイ

- 6ラウンドのみプレイします。

戦略のヒント

最初のゲームの前に、以下のヒントをすべてのプレイヤーに向けて声に出して読んでください。

- 線路を延長するときは、より価値のある線路を移動するためのマスを開けておくようにしておきましょう。
- 機関車を追加したり交換したりするときは、どのマスまで到達できるかに注意するようにしましょう。（たとえばサンクトペテルブルグ鉄道にとって#2機関車はあまり役に立ちません）
- ボード上の変化する技師のスペースはとても有用です。
- コインは臨時労働者よりも融通が利きます。
- アイデアトークンは最低でも2枚配置することを目標にしましょう。
- 工業トラックは早い段階で多くのポイントを得られますが、長い目で見ると線路を敷設する方が得です。



GERMAN RAILROADS



内容物&セットアップ

1835年12月7日、ニュルンベルクとフルトを結ぶルートヴィヒスバーン（バイエルンの王、ルートヴィヒ1世にちなんで名づけられました）が開通しました。全長6kmのこの路線は、ドイツで初めて旅客輸送を可能にしました。この路線はイギリスと同じく1.435mmの標準軌で建設され、当初はイギリスの“イーグル”型蒸気機関車を使用されました。

1871年まで、ドイツの新しい鉄道の建設には私企業が資金を提供していました。あなたも同様に、重要な人脈を築き、収入を増やし、競合他社の一步先に行くチャンスが訪れるでしょう。最高の鉄道を確保し、ドイツの工業化を進めることができるのは誰でしょうか？

ジャーマンレールロードには、このシンボルが付いた内容物がが必要です。
この先のページで説明するいくつかの変更点を除けば、セットアップと遊び方は基本ゲームと同じです。

- ① ロシアプレイヤーボードを裏返して、ジャーマンプレイヤーボードの面が見えるようにします。

通常通り基本ゲームの工業トラックをプレイヤーボードの下に配置します。



② 路線延長タイル18枚を2, 3, 4のサイズ毎に分けて並べて、ゲームボードの横に置きます。



③ 紫レンチと一緒に、ゲームボードの横に楕円形の収入タイル8枚を置きます。



④ 新しい特別評価タイルを追加し、新しいアイデアカードを既存のカードに追加します。

ジャーマンプレイヤーボード 上昇と変化

ジャーマンプレイヤーボードには、基本ゲームと同じように3つの路線が描かれています。しかし、基本ゲームとは異なり、路線はまだ完成していません。このため、自分の戦略に合わせて路線を調整することができますが、難しい決断を迫られることもあるでしょう。あなたは鉄道を3つの方法で変化させることができます。

路線は始発駅にちなんで名付けられています。

ドレスデン鉄道



路線延長の最上部エリア

ミュンヘン鉄道



分岐

ニュルンベルク
-フルト鉄道



1. ミュンヘン鉄道の分岐



ミュンヘン鉄道では、"8"のマス後にハンプルクとベルリンのどちらに向かうかを決める必要があります。"9"のマスにの線路を移動させるとき、どちらの"9"のマスに移動させるかを決めなければなりません。

ハンプルクに向かう長い路線はより多くの得点を得ることができ、この路線だけがの線路を入手して使用することができます。それに対してベルリンへの短い路線では、より早く特殊マスに到達することができます。

一度選択すると、それ以降は路線の行き先が固定されます。選ばなかった路線で線路を延長することはできず、選択した路線に沿って線路の敷設とアップグレードを続けなくてはなりません。



あなたはハンプルクかベルリンのどちらかの方面にだけ建設できます。

例：

あなたのの線路は"6"のマスにあり、3マス先に移動します。3マス目の移動で"9"のマスに到達し、ハンプルク方面に敷設することを選択します。



2. 路線延長

ドレスデン鉄道とニュルンベルク-フュルト鉄道にはいくつかの隙間があります。これらの隙間は路線延長タイルで埋めなくてはなりません。

プレイヤーボードの破線エリアの最初のマスには駅があります。ハノーバー（ドレスデン鉄道）、ヴェルツブルクとフランクフルト（ニュルンベルク-フュルト鉄道）です。

これらの駅に初めて  の線路を移動したとき、即座に路線延長タイルを選び、プレイヤーボードに追加しなければなりません。

以下のことに注意してください。

- 破線エリア（サイズ2、3、4）の形に合う、ゲームボードの横にある使用可能な路線延長タイルを1枚選択しなくてはなりません。
- 路線延長タイルを破線エリアに配置し、路線延長タイルの最初のマスに  の線路を置きます。

特殊マスの前提条件を満たしている場合は、通常通り利益を得ることができます。もし  の線路の移動がまだ残っているならば、その分の移動もすることができます。

他のプレイヤーよりも先に駅に到着したなら、路線延長タイルの選択肢が増えるでしょう。



例：

- ① あなたはニュルンベルク-フュルト鉄道の"4"のマスに  の線路を動かしました。
- ② ゲームボードの横にある使用可能なサイズ4の路線拡張タイルのいずれかを選び、サイズ4の破線エリアに配置します。次に線路を鉄道延長タイルの"4"のマスに置きます。もし他に解決中のアクションがあれば、それを続けることができます。



3. 銀の線路

ジャーマンプレイヤーボードの3つの路線すべてに  の線路が描かれています。これは3つの路線すべてで銀の線路を敷設できることを意味します。ただし、基本ゲームと同様に、使用できる  の線路は2つだけです。銀の線路を敷設する路線を選択しなくてはなりません。



特殊マス



路線延長タイルの特殊マスのほとんどは基本ゲームと同じものです。通常のルールが適用されます。特殊マスの前提条件を満たしたとき、対応する利益を即座に受け取ります。たとえば左図の利益は工業トラックを2スペース先に進めることを意味します。

追加の工業マーカー

 の線路が右図のマスに到達したら、 をサプライから取って、工業トラックの最初のスペースに配置します。トラックに沿って移動させられる追加の  を持つことになります。追加の  も勝利点を獲得したり、工場を効果を発動したりなど、通常と同様に機能します。また、1つのスペースに複数の  を置くことができます。



特殊マスから追加の  を取った後も、追加の  を得られるアイデアトークンを選ぶことができます。つまり、最大3つのレンチを持つことができます。もしそうするならば、サプライから紫の  を取り、工業トラックの最初のスペースに置きます。

追加の労働者

このマス的前提条件を満たしたなら、即座に追加の労働者を（基本ゲームと同じように）受け取ります。

追加の労働者を2人まで受け取ることができます。

収入



左図のマス的前提条件を満たしたなら、ゲームボードの横に残っている楕円形の収入タイルの中から1枚選びます。それを表向きにして自分の前に置きます。

もし他の収入マス的前提条件を満たしたら、収入タイルをもう1枚受け取ります。

各収入タイルは**1ラウンド**（受け取ったラウンドを含みます）に**1回**使用できます。それによってタイルに示された利益を得ることができます。

以下の点に注意してください。

- 自分の手番中にだけ収入タイルを使用できます。
- 自分の手番で複数の収入タイルを使用できます。
- 直接アクションの前後で（もしくはパスをする前でも）収入タイルを使用することができます。
- 示されたアクションを完全に解決できなくても、収入タイルを使用することができます。
- パスした後、ワーカーを手番順アクションスペースから動かした後、得点計算フェイズの間、の3つのタイミングでは収入タイルを使用できません。
- 収入タイルの使用後、裏向きにします。
- 次の得点計算フェイズの後、収入タイルを全て表向きに戻します。



裏面
(矢印シンボル)

例：

- ① 手番で収入タイルのうち1枚を使用しました。自分の  の線路と  の線路をそれぞれ1マス先に進めます。
- ② その後、使用した収入タイルを裏返します。次のラウンドまで、そのタイルを再び使用することはできません。



特別評価タイル



左図のアイデアカードを選んだなら、即座に示された特別評価タイル  を取ってプレイヤーボードの一番上に置きます。基本ゲームの評価タイルを箱に戻します。

これ以降、各得点計算フェイズで特別評価タイルに示されている倍率で勝利点を得ます。

特殊なケース：以前に特別評価タイルのアイデアカードを使用することを選択した場合、再評価アイデアトークン（評価タイルを裏返すことができるアイデアトークン）を選ぶことはできません。同様に、以前に再評価アイデアトークンを選択していた場合は、特別評価アイデアカードを選ぶことはできません。



AMERICAN RAILROADS



内容物&セットアップ

19世紀半ば以降、鉄道はアメリカの歴史において重要な役割を担ってきました。当初は、混雑していく東海岸に路線が集中していました。しかし、西部で金が発見されると、西への推進が始まりました。大西洋と太平洋を結ぶ鉄道網の完成は、政治的にも商業的にも優先されることとなったのです。2つの大手鉄道会社が建設を任せ、セントラル・パシフィック鉄道は東側、ユニオン・パシフィック鉄道は西側を担当することになりました。1869年5月10日、ユタ州の州都ソルトレークシティ付近で、この2つの鉄道は接続されました。この歴史的な出来事を記念するために、最後に打ち込まれたスパイクこそが“ゴールドensp spike”でした。

アメリカンレールロードでは、右図のシンボルが付いた内容物が必要です。
以降のページで説明するいくつかの変更点を除けば、セットアップと遊び方は基本ゲームと同じです。

- ① アメリカンプレイヤーボード
このアイコンの工業トラック
を取ります。

- ② 自分の色の玉石タイルを2枚取ります。
1枚をプレイヤーボードの一番下の路線
の"8"のマスに配置し、もう1枚を工業
トラックの15勝利点のスペースに配置し
ます。



- ③ ゴールデンスパイクトークンを1枚取り、個人サプライに加えます。



- ④ 3枚の"完了"トークンを取り、個人サプライに加えます。



- ⑤ 2種類の新しいアイデアトークンを各1枚ずつ取り、他のアイデアトークンに加えます。

- ⑥ 両方のレンチを使用してゲームを開始します。レンチは2本の工業トラックそれぞれの開始スペースに置いてください。



- ⑦ 株式ボードをすべてのプレイヤーが見えるようにしてテーブルに置きます。

- ⑧ 自分の色の株価トークンを株式ボードの一番下の段に置きます。

- ⑨ 配当トークン8枚を、表側のアクションが見えるようにして株式ボードの横に置きます。



- ⑩ 3つの製鉄所にはそれぞれ表面に機関車と\$シンボルが描かれています。裏面は工場に似ています。

下図のように、3つの製鉄所をそれぞれ対応する機関車の右側に置きます。



スクリューナットトークンが必要になるのは、アメリカンプレイヤーボードとアジア工業ボードを組み合わせる場合のみです。(46ページ)

アメリカンプレイヤーボード

アメリカンプレイヤーボードには3つの路線が描かれています。一番上には、ロサンゼルスからニューオーリンズに続くメインルート、ロッキーマウンテン鉄道があります。他の2つの路線は、それぞれ大陸横断鉄道の半分を形成しており、西から続くサクラメント鉄道、東から続くオマハ鉄道です。この2つの路線はゴールデンスパイクで合流します。

爆破



2枚の玉石トークンが置かれているスペースは塞がれています。玉石トークンが残っている限り、線路の移動、の移動やスペースの通過はできません。



まずこれらの障害物を爆破しなくてはなりません。そのためには、爆破マークが描かれている2つの特殊マスのうちの1つの前提条件を満たさなくてはなりません。(特殊マスは一番上の路線の"3"と"4"のマスにあります。) そうすることで即座にプレイヤーボードから2枚の玉石タイトルのうち1枚を取り除き、箱に戻すことができます。

即座に10勝利点を得ます。その後、通常通り"クリア"にしたスペースに線路の敷設やの移動を行うことができますようになります。

2つ目のマスの前提条件を満たすと、2枚目の玉石を取り除くことができます。

コインが描かれたマス

アメリカンプレイヤーボードの3つのマスには、線路に加えて追加の前提条件としてコインが描かれています。

線路がそのマスの1つに到達すると、コインを支払うことで対応する利益を受け取ることができます(右図の場合、株価が上昇します(次のページを参照))。

！これは次回以降の手番で行うこととしてもかまいません。

特殊なケース：パスは手番1回分とみなすため、その前に行うことができます。ただし、株式市場からの利益の獲得や手番順アクションスペースからの労働者の移動は手番とはみなさないため、そのタイミングでコインを支払って利益を受け取ることはできません。

コインを支払って利益を受け取ったら、"完了"トークン1枚を自分のプレイヤーボードの該当するスペースに置き、受け取りを完了したことを示します。通常通り、各利益は1回しか受け取れません。

"完了"トークンは、コインを前提とするスペースでのみ使用する必要があります。コインを前提としないプレイヤーボード上の利益は、前提条件を満たしたときに解決します。



ゴールドenspайク

プレイヤーボードの下段の2つの路線が交わる場所に、10勝利点のボーナスポイントが描かれた破線の枠があります。2つの路線のうち、どちらかの終点マスの前提条件を満たすと、各得点計算フェイズにその勝利点を得られるようになります。

両方の路線の終点マスの前提条件を満たしたなら、このボーナスを2回分得られます。

このボーナスは、ゴールドenspайクのアイデアトークンを使用することで(それぞれ)25勝利点に増やすことができます。

ゴールドenspайクはこの2つの路線が1つになったことを意味するものではありません。そのため、各路線の終点マスを越えて線路を動かしたり、両方の路線の機関車を組み合わせたりすることはできません。

線路の色

アメリカンプレイヤーボードの各路線には、5色すべての線路が対応しており、どの路線でもすべての線路を敷設できます。

ただし、基本ゲームと同様にの線路は2つ、の線路は1つしかありません。どの路線に線路を敷設するかを選択しなければなりません。



2倍トークン

サクラメント鉄道とオマハ鉄道には、それぞれ2倍トークンを3枚置くスペースがあります。ロッキーマウンテン鉄道と同じように、2倍トークンを置くことができます。

2本の工業トラック

工業トラックには2本のトラックがあります。どちらの🚗を移動するかは選ぶことができ、2本のトラックの間で移動を分割することもできます。下段の工業トラックは、基本ゲームと同じように機能します。



上段の工業トラックは、隙間に入ったり通り抜けたりすることができます。通常通り工場に移動する代わりに、🚗を隙間の上にある工業スペースに移動します。

もしその隙間に工場を建設しているなら、対応するアクションを解決できます。隙間が空いたままであれば、何も起こりません。

上段の🚗が隙間を通過した後で工場を建設した場合、🚗が技術的にその先に進んでいたとしても、遡って対応するアクションを解決できるようにはなりません。

それぞれの🚗は特定の工業トラックと結びついています。トラックを切り替えることはできません。

株式ボード



プレイヤーボードの左図のシンボルのあるマスの前提条件を満たしたとき、株価が上昇します。株式ボードの株価トークンを1レベル上に移動します。

そのレベルに到達した最初のプレイヤーは、株価トークンを新たに到達したレベルの左端に配置します。そして配当トークンを選び、同じレベルの星印に配置します。最後に、配当トークンが示すアクションを解決します。

したがって、各レベルに最初に到達したプレイヤーが、そのレベルのアクションを選択します。

最初に到達したプレイヤーでない場合は、株価トークンを他の株価トークンの右側に配置します。そして、配当トークンが示すアクションを解決します。

！もし株価トークンが株式ボードの一番上にあるときに株価が上昇したなら、株価トークンはそのままにしておきます。そして個人配当を受け取ります。

個人配当

個人配当では、株価トークンがあるレベルとそれより下のすべての段階の配当トークンアクションを解決することができます。

これらのアクションは任意の順番で解決できます。また、一部または全部を解決しないこととしてもかまいません。



例：青は5勝利点、1コイン、工業トラックの2スペース移動を受け取り、🚗、🚗、🚗の線路を1マス先に移動します。

製鉄所

もし製鉄所の左側にある山から最後の機関車を取ったなら、機関車に加えて製鉄所を受け取ります。

製鉄所を裏向きにして他の工場と同じように建設し、工業トラックの隙間に置くことができます。製鉄所を箱に戻してもかまいません。その後、通常通り手番を終了します。

製鉄所は通常の工場よりやや効果の弱いタイルです。🚗を製鉄所に移動したときは、🚗の線路を1マス先に動かします。



新しい工場を建設するとき、工業トラックの5つの隙間すべてをまだ埋めていなくても、製鉄所を工場に置き換えることができます。そうした場合は、製鉄所を箱に戻してください。

！ 製鉄所を受け取ったプレイヤーの手番が終わったら、そのプレイヤーから手番順に全プレイヤーが通常配当を行います。

通常配当

個人配当と同様に、株価トークンがあるレベルとそれより下のレベルの配当トークンアクションをすべて解決することができます。

他のプレイヤーも手番順に、株価トークンの位置に基づいて同様の利益を受け取ります。

例：

赤は山の最後の#4機関車と、その右側にある製鉄所を一緒に取ります。

通常配当が始まります。赤は1コインと工業トラックの1スペース移動を得ます。

黄の手番です。黄も1コインと工業トラックの1スペース移動を得ます。

緑は工業トラックの1スペース移動を得ます。

最後に青は1コイン、工業トラックの1スペース移動、の1マス移動を得ます。



！ 各プレイヤーは通常配当中に受け取ったアクションを解決しなくてはなりません。自分の手番まで持ち越すことはできません。



株式アイデアトークン

このアイデアトークンを選んだなら、最初に株価トークンを1レベル上に移動し、新たに到達したレベルのアクションを通常通り解決します。そして個人配当を受け取ります。

最終得点計算



株式ボードで株価トークンが最も高いプレイヤーは20勝利点を獲得します。2位のプレイヤーは10勝利点を獲得します。

同値の場合は、同値のプレイヤーの中で株価トークンが最も左にあるプレイヤーが上位となります。



ASIAN RAILROADS



内容物&セットアップ

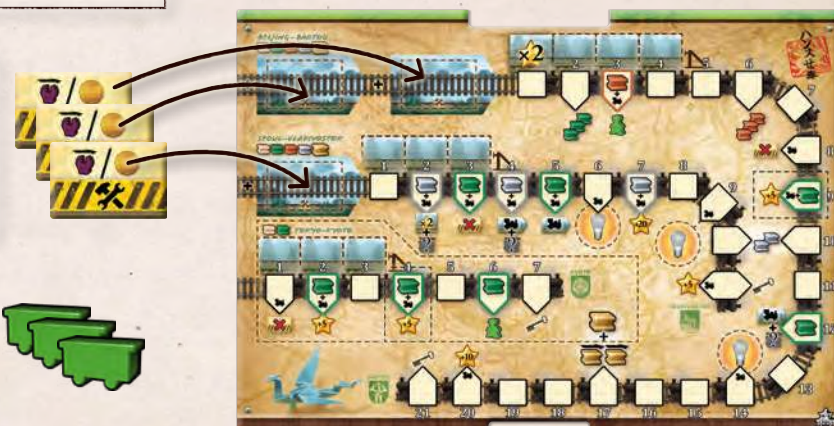
アジア大陸で最初の鉄道は1853年にインドで開通し、イギリスの会社が建設しました。1876年に上海でウーソン鉄道を開通させたのもイギリスの企業でした。中国の技術者が建設し、中国政府が資金を提供した最初の鉄道は1909年に完成し、北京（ペキン）から張家口（チャンチアコウ）まで伸び、その後包頭（パオトウ）まで延長されました。日本では1872年に東京-横浜間に最初の鉄道が走り、韓国では1899年に鷺梁津（ノリャンジン）-済物浦（チェムルポ）間の最初の区間が開通しました。

アジアンレールロードでは、このシンボルが付いた内容物が必要です。ここで説明するいくつかの変更点を除けば、セットアップと遊び方は基本ゲームと同じです。

- ① アジアンプレイヤーボード  を取ります。

- ② 建設現場トークン3枚を取り、プレイヤーボードに描かれた3箇所の機関車スペースにそれぞれ1枚ずつ置きます。

- ③ 自分の色の整備車両3台を取り、労働者に加えます。



- ④ この拡張に工業トラックはありません。その代わりに、プレイヤー人数に合わせた面を上に向けた状態の工業ボードをゲームボードの横のすべてのプレイヤーの手の届くところに配置します。各プレイヤーの を開始スペースに置きます。



- ⑤ 自分の色の大阪ルート改良タイルと関連するアイデアトークンを取ります。



- ⑥ 紫の整備車両3台とコイン1枚と一緒に、新しいアイデアカードを追加します。



- ⑦ 基本ゲームの#2機関車を箱に戻します。代わりにシンボルの付いた#2機関車を使用します。プレイヤー人数と同じ数の機関車を使用してください。



アジアンプレイヤーボード

アジアンプレイヤーボードにも3つの路線があり、それぞれ出発駅の名前が付いています。一番上は北京鉄道、次がソウル鉄道、その次が東京鉄道です。

建設現場トークン



北京鉄道には最大3本、ソウル鉄道には最大2本の機関車を置くことができます。ただし、これらの路線に追加される機関車用に描かれたスペースは、建設現場トークンによって封鎖されているため、ゲーム開始時は利用できません。

東京鉄道の"1"のマスなどの特定の特殊マスに到達したら、プレイヤーボードから任意の建設現場トークンを即座に取り除き、箱に戻さなくてはなりません。それ以降は空きスペースに機関車を置くことができます。



建設現場トークンを取り除いたとき、工業ボードを1スペース先に進めるか、コイン1枚を受け取ります。

その他の利益

このプレイヤーボードには、様々な前提条件を持つ特殊マスがたくさんあります。その多くは基本ゲームでも馴染みのあるものです。



ボーナスポイント

基本ゲームと同様に、ボーナス点をもたらす特殊マスがあります。いずれかのマスで前提条件を満たしたならば、以降のすべての得点計算フェイズでそのマスが示す勝利点を得ます。各路線から得られる勝利点は累積します。

銀の線路

このプレイヤーボードでは、2つの異なる路線で銀の線路を入手することができます。この2つのマスのどちらかに銀の線路が到達すると、銀の線路を獲得します。その後でもう一方のマスに到達しても何も起こりません。

機関車の獲得

このマスの前提条件を満たしたならば、通常のルールに従って機関車1枚を取って、路線の1つに追加することができます（この利益を使用して工場を建設することはできません）。

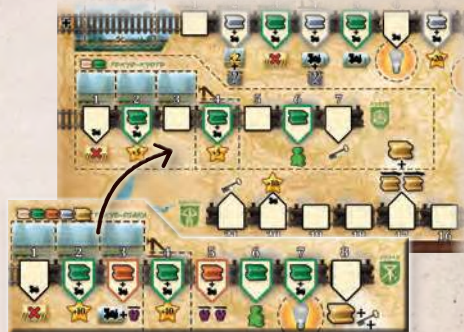
大阪ルート改良ボード

このアイデアトークンを選択すると、東京鉄道を大阪まで延長することができます。即座に大阪ルート改良ボードをプレイヤーボードの指定されたスペースに置き、必要に応じて銀と緑の線路を新しいボードへ移します（銀以上は改良後に使用可能になります）。

既存の線路を以前にあったマスと同じマスに配置します。いくつかの潜在的な利益が追加され、改良された路線が利用可能になります。

古い路線の特殊マスは見えなくなったため、使用できなくなります。ただし、すでに受け取った利益を失うことはありません。

もし"1"のマス（建設現場タイル）または"6"のマス（新しい労働者）からすでに利益を得ているなら、もう受け取ることはできません。



工業ボード

この拡張では、各自の工業トラックの代わりに全プレイヤー共通の工業ボードを使用します。トラックに沿って通常通りに銀を前進させるためにボードを使用します。

たとえ同じ色であっても、同じスペースに複数の銀を置くことができます。

通常通り、各得点計算フェイズで自分の銀が到達したスペースから勝利点を得ます。自分の銀が複数ある場合は、それぞれから勝利点を得ます。

スペースの中には工場への移動が任意となるスペースや、工場への移動が必要となるスペースがあります。しかし、工業スペースの"X"シンボルからわかるように、ボードに印刷されている工場に移動することはできません。

工場をどうやって建設するの？

工場を建設するときは、工業ボードに印刷されている工場を選択肢、その上に新しい工場を重ねて建設します。その後にさらに新しい工場を重ねて建設することもできます。ただし、それが可能になるのは、ボードに印刷されているすべての工場が書きされている場合のみです。新しい"階層"の工場を開始できるのは、以前の"階層"がいっぱいになったときだけです。



例：

すべてのスペースに少なくとも2つの工場がある場合にのみ、3番目の工場を追加することができます。



工場を建設すると何が起きるの？

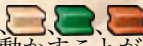
工場を建設すると2つのアクションが起動します。

① 上書きされた工場のアクションを解決します。

！ 起動するアクションを完全に解決できる場合にのみ、スペースに工場を置くことができます。通常の工場のアクションとは異なり、追加の直接アクションなので、部分的ではなく完全に解決できなければなりません。

例：



左図の工場の上に建設すると、の線路をそれぞれ1マスずつ動かすことができます。この3つの移動をすべて解決できない場合（たとえば、まだ対象の線路を持っていない場合）、この工場を上書きすることはできません。

例：

任意の線路の2マス移動を得ます。この移動によってアイデアトークンの配置が起動しますが、あなたはすでにすべてのアイデアトークンを配置しています。しかし、工場を置くことはできません。



② 整備車両1台を工業ボードに示されたスペースに配置します。すでにすべての整備車両を配置している場合はどれか1台を移動します。まだ上書きして建設されていないボードに印刷された工場を含め、任意の工場の隣に置きます。自分の整備車両を工場1箇所につき1台まで置くことができます。

整備車両が倒されているときは非アクティブで、まだ使用することはできません。

すべての整備車両が整備場にある場合（次のページを参照）、このアクションを解決することはできません。



工場へのレンチの移動

工場に  を移動させると、2つのことが起こります。

- 基本ゲームと同じように、工場アクションを解決することができます。
- 工場の隣にあるすべての非アクティブな整備車両はアクティブになります。アクティブであることがわかるように整備車両を起こした状態にしますが、まだ動かさないのでください。

つまり、あなたの整備車両が横にある工場に、他のプレイヤーが  を移動させると、あなたの整備車両もアクティブになります。

その他の工業ボードの利益

一部の工業スペースは、 をその上に移動したときにアクションを解決できます。 をそのスペースに移動すると、示された利益を一度だけ受け取ります。

アイデアトークン or 鍵

このスペースに到達したら、自分のアイデアトークン1枚を選択し、示された利益を受け取ります。選択したトークンを工業ボードに示されてたスペースに置きます。

この方法で取得できるアイデアトークンは1枚だけです。

もしこのスペースに2つ目（または他の拡張と混ざって遊んでいる場合は3つ目）の  が到達した場合は、必ず鍵を選択してください。

整備車両

アクティブな整備車両の使用

整備車両は使用または移動するまでアクティブなままです。アクティブな整備車両は一度だけ使用することができます。使用すると、再び使用できる状態になるまで整備場に戻されます。

自分の手番で労働者やコインでアクションを解決する代わりに、アクティブな整備車両を使用することができます。使用する整備車両の横にある工場のアクションを解決します。

整備車両はアクティブにした手番では使用できません。

整備車両で解決できるアクションは、工場が上書きされることでゲーム中に変わる可能性があります。



最後に、使用済みの整備車両を整備場スペースに置きます。特定のアクションを使用して、整備車両をゲームに戻すことができます。これについては後で説明します。

例：

労働者を配置する代わりに、あなたはアクティブな（起きている）整備車両1台を使用することを選択したので、好きな線路の移動を2回行うことができます。その後、使用した整備車両を整備場スペースに移動します。

赤の整備車両は影響を受けません。



整備場からの整備車両の返却

工業ボードは鍵を受け取ったときに解決できる新しいアクションをもたらします。



鍵を使用することで、整備車両1台を整備場スペースから好きな工場へ移動することができます。工場の横に整備車両を倒して置き、非アクティブな状態にします。

対応するアイデアカードを選択すれば、紫の整備車両もこの方法で移動することができます。

紫の整備車両アイデアカード



この拡張では、3台の紫の整備車両が描かれたアイデアカードが追加されます。そのカードを選んだ場合、コイン1枚と一緒に追加の整備車両3台を受け取ります。

個人サプライに紫の整備車両を追加しないでください。代わりに、3つの異なる工場の横の対応するスペースに、即座に非アクティブな状態で配置します。

すでに自分の色の整備車両がある工場に紫の整備車両を置くことができます。置くことができる紫の整備車両は工場1箇所につき1台だけです。



鉄道の原型は鉱山にあります。1804年、技師のトレヴィシックは南ウェールズの鉱山鉄道のために自走式エンジンを発明しました。鋳鉄製のレールはすぐに自重で壊れてしまったものの、最初の蒸気機関車が誕生したのです。

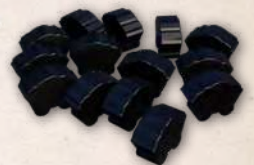
この拡張では、右図のシンボルが付いた内容物が必要です。
石炭モジュールは、基本ゲームと組み合わせることもできますし、他の拡張と組み合わせることもできます。46ページに組み合わせによる注意点がいくつか記載されています。

このモジュールで初めて遊ぶときは、基本ゲームかジャーマンレールロードと組み合わせることをお勧めします。

内容物&セットアップ

以下で説明するいくつかの変更点を除いて、セットアップは基本ゲームと同じです。このセクションでは、4人プレイのセットアップについて説明します。2人と3人プレイでの変更点については41ページにあります。

- ① アクションスペースが3つの面を上にして、石炭ボードをゲームボードのストップウォッチの上に置きます。



- ② 石炭運搬車25台をゲームボードの横に共通のサプライ（以降は"石炭"と呼びます）として置きます。

- ③ 最後の⑥のスペースに封鎖タイル1枚を置きます。
石炭モジュールを使用すると、ゲームは1ラウンド短くなります（したがって4人プレイゲームでは6ラウンドのみとなります）。

セットアップ中に、**A**の技師を1人少なく配置します。4人プレイでは、2人の**A**の技師と4人の**B**の技師を使用します。封鎖されたスペースに技師を置かないでください。石炭モジュールを使用するときは、常に石炭技師を含めることをお勧めします。



裏面
(ボイラーマン)



表面 (鋳造所)



- ④ 鋳造所12枚をよく混ぜ、裏向きの山にしてゲームボードの横に置きます。山はボイラーマン側を向けておかなくてはなりません。

上から2枚の鋳造所タイルを引き、山の隣に表向きで置きます。

- ⑤ 各プレイヤーに石炭1つとコイン1枚を渡します（すべてのプレイヤーはコイン2枚、もしくは2人プレイではコイン3枚を持って始めます）。

石炭4つのアイデアトークンを取り、他のアイデアトークンに追加します。



- ⑥ 新しいアイデアカードを対応する石炭工場と一緒に他のカードに加えます。

新しい開始ボーナスカードを他のカードに加えます。それを選んだプレイヤーは石炭を1つ受け取ります。



石炭を入手するには？

 このシンボルがあるアクションによって、石炭を入手することができます。共通のサプライから石炭を取って、自分の前に置いておきます。石炭は使用するまで保持しておいてください（次ページ参照）。

持つことができる石炭の数に制限はありません。共通のサプライが尽きたら、代替品を使用してください。



このアクションスペースでは、石炭を1つ獲得できます。



もしこのアクションスペースを選んだなら、表向きの鑄造所2枚のうちの1枚を取ります。その鑄造所をプレイヤーボードの上側に置きます（鑄造所の使い方については後述します）。

さらに、石炭を1つ受け取ります。最後に、裏向きの山から鑄造所を1枚公開します。



石炭はどのように使うの？



石炭アクションスペースは、労働者やコインでは使用できず、石炭でのみ使用できます。石炭ボードのアクションスペースはすべて直接アクションです（これは鑄造所が尽きた場合のみ関係します）。

石炭を使うときは以下のことに注意してください。

- ・通常アクションに追加することでのみ、石炭アクションスペースを使用することができます。
- ・通常アクションの**前後**どちらでも、石炭スペースを使用することができます。
- ・1手番に複数の石炭スペースを使用することができます。
- ・石炭は受け取った手番から使用することができます。
- ・通常通り、空いているアクションスペースのみ使用することができます。
- ・パスした時や、手番順アクションスペースから労働者を移動させるときには使用できません。
- ・各得点計算フェイズ終了後、使用した石炭をすべて共通のサプライに戻します。

ボイラーマン



石炭ボードの一番下のスペースを使用するには、自分のサプライから石炭を2つ置きます。裏向きの山から一番上の鑄造所トークンを取って、ボイラーマンとして（の面を上にして）機関車または工場のいずれか1つに追加します。

機関車にボイラーマンを追加するとどうなる？

- ・ボイラーマンはあなたの機関車の番号を1増やします。
- ・そうすることで機関車が1マス先に到達できるようになります。これによって特殊マスの前提条件を満たしているなら、その利益を得ることができます。その機関車の番号は残りのゲームの間、1高くなります。
- ・各機関車には1人のボイラーマンしか追加できません。
- ・一度ボイラーマンを機関車に追加すると、永久にその機関車の一部とみなします。ボイラーマンを他の機関車や工場に移動することはできません。
- ・機関車を交換して別の路線に置く場合、ボイラーマンも一緒に移動します。機関車（または工場）をサプライに戻した場合、ボイラーマンは箱に戻します。



この#3機関車は
#4機関車になります。

工場にボイラーマンを追加するとどうなる？



ボイラーマンがいる工場の上にを移動させたとき、その工場アクションの強化版を解決することができます。

工場の種類によって、強化される内容は異なります。

利益が1つの工場：

そのアクションを2回解決します。

例： 機関車と工場を任意の組み合わせで2つまで取ります。

利益が複数の工場：

その利益のうち1つを2回受け取ります。

例： 任意の線路を合計3マス移動できます。

勝利点をもたらす工場：

追加の1勝利点を得ます。



例： + 

- 各工場に追加できるボイラーマンは1人のみです。
- 機関車と同様、ボイラーマンは工場に永久に取り付けた状態になります。移動することはできません。

鑄造所



プレイヤーボードの上側にある鑄造所は、ラウンドごとに1回使用できます。アクションを解決するために、個人サプライから石炭2つを支払います。

！ ゲームボードの横にある鑄造所を使用することはできません。

鑄造所の閉鎖

鑄造所を使用したとき、アクションの解決後にその鑄造所を閉鎖することを選択できます。そうしたなら、鑄造所トークンを裏返し、機関車または工場のいずれかにボイラーマンとして追加します。鑄造所にある石炭は共通のサプライに戻します。このタイルを裏返して、鑄造所として再利用することはできません。

！ 鑄造所の閉鎖は、鑄造所の使用直後（鑄造所の使用によって得られる追加アクションを解決する前）にのみ選択することができます。

例：

- ① あなたは（通常のアクションの前または後に）石炭を2つ置くことによって、鑄造所をアクティブにします。
- ② 線路を1スペース前進し、2倍トークン1枚を取ります。
- ③ そして鑄造所を閉鎖し、ボイラーマンとして#3機関車に追加することにしました。



各鑄造所トークンには、解決できるアクションが示されています。複雑なアクション2つを以下で説明します。



このラウンド中に、自分が1人または2人の労働者を配置したアクションスペース1つを再利用します。そのアクションスペースに労働者とコインのどちらを使用したかは関係ありませんが、コインを支払わなければならないアクションスペースを再利用することはできません。



線路1つを1マス先に進めます。そして、持っている中で一番大きい番号の機関車の値に等しい勝利点を獲得します。

石炭工場



このアイデアカードを選択したなら、石炭工場を取って工業トラックに追加してください。そして石炭を2つ受け取ります。

が石炭工場に移動すると、の線路を2マス移動することができます。

この工場に移動したときに追加のアクションを解決することもできます。



石炭工場に移動したとき、自分のサプライから最大3つまでの石炭を支払うことができます。支払った石炭1つごとに、の線路を追加で2マス移動することができます。つまり、この工場を使用することで、の線路の移動を追加して最大8マス移動することができます。

もしこの工場にボイラーマンを追加しているなら、の線路を追加で1マス移動します。

2人プレイの変更点

- アクションスペースが2つしかない面を表にして、石炭ボードを置きます（2人用の面では上の2つのスペースが統合されています）。
- 2つ目の封鎖タイルを⑤のスペースに置きます。
- 2人のAの技師と3人のBの技師のみ使用します。
- 5ラウンドのみプレイします。

その他の2人プレイでの変更点は基本ゲームと同じです（23ページ参照）。

統合されたアクションスペース



2人プレイゲームでは、石炭ボードの上側の2つのアクションは統合されます。つまり、各ラウンドでアクションスペースの上側か下側のどちらかを選んで使用することができます。なので、労働者1人を配置して石炭を1つ取るか、コイン1枚を配置して製造所と石炭を1つずつ取るかのどちらかを選択できます。

このアクションスペースのどちらかに誰かが配置するとこのスペース全体が占有され、ラウンド中は使用できなくなります。



3人プレイの変更点

- 2つ目の封鎖タイルを⑤のスペースに置きます。
- 2人のAの技師と3人のBの技師のみ使用します。
- 5ラウンドのみプレイします。

その他の3人プレイでの変更点は基本ゲームと同じです（23ページ参照）。



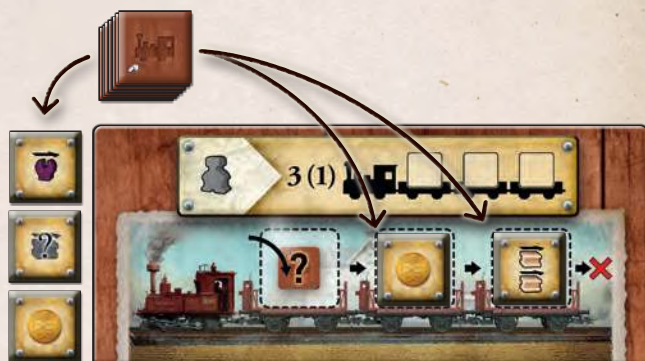
工房列車モジュール

工房列車モジュールは、基本ゲームや他の拡張と一緒に使用することができます。
工房列車モジュールに必要な内容物には、「追加内容物」のシンボルが付いています。

！ このモジュールを使用する場合、1ラウンド少なくなります。セットアップ時に使用する **A** の技師を1人減らしてください。

セットアップ

- ① 工房列車ボードをゲームボードの横に置き、全プレイヤーが見えるようにします。
- ② 11枚の工房トークンを裏向きにしてよく混ぜます。ランダムに2枚を引いて表向きにして、工房列車の右の2つのスペースに置きます。今の時点では、最初のスペースは空けたままにしておきます。
- ③ さらにトークンを3枚引き、表向きにして工房列車の横に置きます。残りの6枚のトークンを、工房列車の上側に裏向きの山にして置きます。



遊び方

工房列車は他のアクションスペースと同様に、直接アクションスペースとみなします。使用するときは、まずボードの左側にある3枚の表向きのタイルから1枚を選び、工房列車ボードの最初の（空いている）スペース（機関車の真後ろのスペース）に置きます。

そして、工房トークンに描かれている3つのアクションをすべて解決します。3つのアクションどのような順番で解決してもかまいません。3つのアクションをすべて完全に解決できないのであれば、工房列車の使用を選択することはできません。



例：

あなたは工業トラックを進める工房トークンを空いている工房列車スペースに置きます。そして、あなたは3つのアクションすべてを好きな順番で解決します。

これを解決した後、他のすべてのプレイヤーは工房トークンの3つのアクションのうち1つを選んで解決することができます。複数のプレイヤーがそれぞれ同じアクションを選択し、解決してもかまいません。



例：

あなたの手番は3番目です。他のプレイヤーも4→1→2の手番順でそれに続きます。

赤はコイン1枚を取ることにしました。黄は工業トラックを1スペース進めます。青もコイン1枚を選びます。



すべてのプレイヤーがアクションを解決した後、工房列車のトークン3枚をすべて右側に1スペース移動します。ボードから押し出されたトークンを、裏向きのトークンの山の一番下に置きます。

最後に、山の一番上からトークン1枚を公開してボードの左側にある残りの2枚に加えて、再び3枚の中から選べるようにします。



特別アイデアモジュール



特別アイデアモジュールは、基本ゲームや他の拡張と一緒に使用することができます。特別アイデアモジュールに必要な内容物には、「追加内容物」のシンボルが付いています。

5枚の特別アイデアカードをゲームボードの横に表向きで置きます。貨車と特別工場を対応するカードに追加します。



もし特別アイデアトークンを選んだなら、使用可能な特別アイデアカードから1枚選び、示された利益を即座に受け取ります。選んだカードを箱に戻します。



このカードを受け取ってすぐに、ほとんどのアクションにおいて工業トラックを進める数を2倍にできるようになります。都度、移動を2倍にするかしないかを選ぶことができます。このカードをリマインダーとして保持しておいてください。

！ アイデアトークンやアイデアカードによって工業を進める場合は2倍にすることができません。



使用時点でゲームに登場していない技師を箱の中から選択し、プレイヤーボードの横に配置します。

すでにゲームに登場している技師と同じ番号の技師を選択することはできません。セットアップ中に、このカードで追加技師（以下参照）を選択できるかどうかについてプレイヤー間で確認しておいてください。



貨車（任意の線路の2マス移動が描かれています）を取り、#3以上の番号の機関車の後ろに置きます。

この貨車は機関車スペースを占有しません。貨車を取り付けた機関車は通常通り交換することができますが、貨車は追加した路線から移動しません。



貨車は毎ラウンドの得点フェイズの直前に発動します。貨車のある路線の線路を合計で2マス進めることができます。



特別工場を取って、工業トラックに追加します。をこの工場に移動したとき、アイデアトークンを2枚選択して、その利益を受け取ります。選択したトークンを特別工場に置きます。

もし一度利益を受け取った後に他のをこの工場に移動しても、何も起こりません。この工場は通常通り交換することができます。そうしたなら、2枚のアイデアトークンは箱に戻します。

工場の2枚のアイデアトークンは終了ボーナスカードで計算しますが、工場を交換しなかった場合に限りです。

追加技師



基本ゲームの技師に加えて、特別な能力を持つ何人かの技師がいます。該当する技師には、暗い面の左下にこのシンボルが付いています。



セットアップ中に、追加技師を他の技師と混ぜることができます。必ず正しいグループ（AまたはB）に追加してください。追加する技師は任意の組み合わせにすることができます。

！ 同じ番号の技師を2人使うことはできません。

通常通り、追加技師でもアクションを行うことができます。追加の説明は48ページに記載されています。



ソロ ヴァリアント

エミルも遊びたい

アルティメットレイルードをプレイしたいけど友達がみんな忙しい？それともYucataもBGAもサーバーがダウンしている？暇つぶしになるものを探しているだけ？エミルも退屈しているので助けになれるかもしれません。

セットアップ

まず2人プレイゲームのセットアップをします。そして以下の変更点を加えてください。

- ① コイン2枚獲得のアクションスペースに封鎖タイルを置きます。このアクションスペースは使用できません。



- ② 最終ラウンドタイル、手番順カード、開始ボーナスカードを脇に置いておきます。このヴァリアントでは手番順を使用しないため、手番順ポーンも必要ありません。

- ③ コインを5枚取ります。



- ④ エミルを表すソロカードを使用してください。これらのカードをよく混ぜて、裏向きの山にします。エミルに任意の色の労働者6人を渡します。彼の他の2人の労働者を得点トラックの"50"のスペースの横に置きます。エミルは他の内容物を使用しません。



遊び方

2人プレイゲームと同じように6ラウンドをプレイします。ゲーム中、エミルはあなたのアクションをブロックします。

エミルが最初の手番を行います。

エミルの山札からカードを1枚を引きます。各カードはゲームボードのアクションスペースを示しています。エミルは公開されたスペースを塞ごうとします。そのスペースに必要な数の労働者を配置します。エミルは機関車と工場を除き、スペースに示されているアクションを解決しません（次のページを参照）。そして、カードを捨て札にして、あなたの手番になります（次のページを参照）。

ゲームの目的は、できるだけ多くのポイントを獲得し、前に遊んだゲームの得点を超えることです。

エミルのための特別ルール

エミルがブロックされたら

あなたが既にそのスペースを占有していたり、エミルの労働者が必要な数に足りなかったりして、エミルが引いたカードのアクションスペースにエミルが労働者を配置できないことがあります。

その場合、引いたカードを捨て札にして、エミルの山札から新しいカードを1枚引きます。この新しいカードを通常通り解決します。これをエミルがブロックできるスペースを引くか、山が尽きるまで続けます。



エミルの労働者のうち2人を、"工業トラックを2スペース移動"のアクションスペースに置きます。



エミルには労働者が2人しか残っていないので、このスペースを占有することができません。

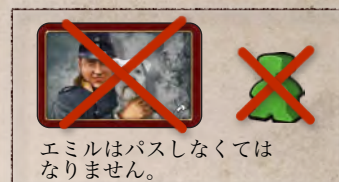


このスペースはすでに埋まっています。

ターン開始時にエミルのカードや労働者がなくなっている場合、エミルはパスします。エミルがパスした後も、あなたが望む限り、あるいは可能な限り、手番を続けることができます。

エミルがコインを必要とするスペースを引いた場合

エミルはコインを使用しません。コインを必要とするスペースを引いたなら、共通のサプライからコインを取って、スペースに置きます。労働者とコインの両方を必要とするスペースの場合、通常通り労働者を配置します。



エミルはパスしなくてはなりません。

エミルはあなたが使用できるスペースだけをブロックします

あなたが使用できないアクションに対応するカード（通常はまだ使用できない色の線路）を引いたなら、そのカードを捨て札にして、エミルがブロック可能なスペースが公開されるか、山札が尽きるまでカードを引き続けます。



エミルは機関車と技師を集めます

エミルが機関車と技師を取ったなら、そのトークンをエミルの前に置きます。このとき、サプライに機関車が残っていなければ、代わりに一番小さい番号の工場を取ります。機関車や工場はエミルにとって何の役にも立たず、彼はただ集めるだけです。エミルが獲得した技師は、ゲーム終了時に技師のマジョリティーで計算します。



このカードが公開されたなら、エミルはゲームボードの明るい面の技師をブロックします。

エミルは新しいおもちゃを手に入れます

あなたが得点トラックで50勝利点に達したならば、即座に50勝利点のスペースの隣にある2人の労働者のうちの1人をエミルに渡します。以降、彼は7人の労働者を持ちます。あなたが100勝利点に達したなら、エミルに最後の労働者を渡します。

ほとんどの場合、これは得点計算中に発生します。あなたが労働者を配置しているとき、かつ、エミルがパスする前に基準の点数に達したなら、エミルはそのラウンドから新しい労働者を使用することができます。

あなたの手番

エミルがアクションスペースをブロックした後、あなたの手番になります。エミルとは異なり、あなたは勝つためにプレイしています。通常通りアクションスペースを選択し、対応するアクションを解決します。

コイン2枚の獲得アクションは使用できないため、コインには注意したほうがいいかもしれません。

あなたの手番の後、エミルのために新しいカードを1枚引きます。これ以上手番を行うことができなくなる、またははたくなるまで、この方法で交互に手番を続けます。各ラウンドの終了時に、通常通りに路線と工業化を得点計算します。

得点計算後、すべての労働者をそれぞれのサプライに戻し、エミルのカードをすべてよく混ぜて新しい裏向きの山札を作ります。

ゲーム終了

ゲームは通常通り6ラウンド後に終了します。最終ラウンドの得点計算フェイズと最終得点計算の勝利点を加算してください。エミルはポイントを獲得しません。エミルがあなたより多くの技師を集めたならば、技師のマジョリティーで2位の勝利点を得ます。



これらのエミルカードは、対応する拡張モジュール（石炭または工房列車）を使用している場合にのみ使用してください。詳しくは46ページを見てください。

? 組み合わせ&特殊ケース

アメリカンプレイヤーボード  / アメリカン工業トラック  :

- アメリカンプレイヤーボードを別の工業トラックと組み合わせる、もしくは工業ボード  と組み合わせる場合は、プレイヤーボードに玉石タイルのみを配置します。
- アメリカン工業トラックを別のプレイヤーボードと組み合わせる場合は、玉石タイルを配置しないでください。

アメリカンプレイヤーボード  + アジアン工業ボード  :

- セットアップ中に、大きなスクリーナットトークンを工業ボードの最後のスペース (35) に置きます。  がこのスペースに到達すると、鍵か株価上昇のどちらかを受け取ります。
- 製鉄所を工業ボードに追加することはできません。もし製鉄所を受け取った場合は箱に戻し、  の線路1つを1マス先に移動します。



アメリカン工業トラック  + ジャーマンプレイヤーボード  :

路線拡張部から3つ目の  を受け取ったなら、任意の工業トラックに追加できます。

石炭  + 工房列車モジュール  : プレイするラウンドを1ラウンド減らします。

アジアンプレイヤーボード  / アジアン工業ボード  :

- 工業ボードを使用するときは、必ずアジアンシンボルの付いた#2機関車  を使用します。もしアジアンプレイヤーボードを工業ボードと組み合わせずに使用するなら、基本ゲームの#2機関車を代わりに使用することができます。

アジアン工業ボード  + 石炭モジュール  :

- 工場にボイラーマンを追加することはできません。
- 石炭工場が建設された場合、すべてのプレイヤーが使用できるようになります。

アジアン工業ボード  + 特別アイデアモジュール  :

- 特別工場のアイデアカードは選べません。セットアップ時にこのカードを箱に戻してください。

エミル  :

- +石炭  : 5ラウンドのみプレイします。石炭のソロカードを山札に入れてよく混ぜます。石炭ボードは2人プレイ用の面を使用します。エミルは常に石炭ボードではコインの代わりに労働者を使用します。
- +アメリカ  : セットアップ時にエミルの株価タイルをレベル3の左端に配置します。
- +アジアン工業ボード  : エミルが機関車か工場を建設するアクションスペースをブロックするとき、エミルは常に工場を建設します。エミルは常に反時計回り（つまり、あなたがレンチを移動して到達する工場の順番通り）で最初の建設可能なスペースに建設します。
- +工房列車モジュール  : 5ラウンドのみプレイします。工房列車のソロカードを山札に入れてよく混ぜます。

? カードとタイルの説明

拡張に使用するカード、アイデアトークン、工場はそれぞれの拡張のルールの中で必要に応じて説明しています。どの拡張の内容物かは裏面のシンボルから判別できます。

アイデアトークン



山札から終了ボーナスカード1枚を選び、自分の前に裏向きにして置きます。このカードは最終得点計算で勝利点をもたらします。

さらに、使用可能なアイデアカード1枚を選択し、対応する利益を受け取ります。アイデアカードを箱に戻します。



プレイヤーボードの上部にある評価タイルを裏返します。以降、タイルで描かれている通り、各得点計算フェイズで線路から得られる勝利点が多くなります。



20勝利点トークンをプレイヤーボードの対応するマスの上に置きます。以降、タイルの前提条件を満たしていれば、各得点計算フェイズでさらに20勝利点を獲得できます。



このタイルをアジアンプレイヤーボードに配置する場合、配置できる場所について複数の選択肢があります。ただし配置できるのは1回のみで、一度配置すると動かすことはできません。



鍵を2本受け取ります。(19ページ参照)



工業トラックの開始スペースに2つ目のを置きます。また工業トラックの2スペース移動を受け取ります。どのを移動するかを選択します。移動を分割することもできます。

★ が両方とも同じスペースにいることもできます。各得点計算フェイズで、両方のから勝利点を得ます。もし2つ目のを工場に移動すると、2回目の工場アクションを解決できます。2枚目のアイデアトークンを選択して配置することはできません。

✎ アメリカンレールロードでは、2つで開始します。このタイルを選択しても、3つ目のは受け取りません。ただし、工業トラックを2スペース移動するためにこれを選択することは可能です。

アイデアカード



無色の労働者を取ります。それ以降のゲームで使える追加の労働者を得ます。この労働者を（単独で、もしくは他の労働者やコインと一緒に）少なくともの線路の1マス移動をもたらすアクションスペースに置いたなら、追加のの線路の1マス移動を受け取ります。

追加の移動をするためには、無色の労働者での線路を指定したアクションを解決しなくてはなりません。任意の線路を移動できるアクションからは、追加のの線路の移動は得られません。



このカードから#9機関車を取って、即座にいずれかの路線に追加します。この機関車は通常の機関車と同じようにに機能します。



このカードから技師とコインを取ります。技師の明るい面を上にして、プレイヤーボードの横に置きます。受け取ったラウンドから、この技師のアクションを解決することを選択できます。

終了ボーナスカード



工業トラックの工場1つにつき4勝利点を得ます。

✎ 製鉄所は工場とみなします。

✎ 工業ボードを使用するとき、このカードは0勝利点です



2倍トークンが4～6枚あるならば20勝利点を得ます。2倍トークンが7枚以上あるなら、30勝利点を得ます。



★ 雇用した技師1人ごとに6勝利点を得ます。（終了ボーナスカードの技師を含みます）



の線路が移動したマスごとに1勝利点を得ます。



最後のマス（終着駅）に到達した路線ごとに10勝利点を得ます。到達した終着駅以外の駅は数えません。



配置したアイデアトークン1枚ごとに7勝利点を得ます。ゲームから取り除いたアイデアトークンは数えません。



★ の線路との線路が移動したマスごとに1勝利点を得ます。次のページに記載されている、2種類の#10機関車のうちの1つの工場アクションには注意してください。イラストはわずかに異なりますが、どちらも同じ内容です。（計算例は次のページを参照してください）



最終得点計算で技師のマジョリティーを計算するとき、このカードを追加の技師として数えます。



★ 受け取った鍵の数に応じて勝利点を得ます。（鍵2本のアイデアトークンも数えます）



自分の機関車のうち、番号の大きい4つの機関車の数字の合計値に等しい勝利点を得ます。



ゲーム中に受け取った追加の労働者ごとに10勝利点を得ます。（無色の労働者を含めて最大30勝利点）

技師・機関車・工場



自分が以前に1人の労働者（または臨時労働者、コイン、無色の労働者）を置いたアクションスペースを選択します。そのスペースのアクションをもう一度解決します。



臨時労働者の獲得のアクションスペース、複数の労働者を配置したスペース、またはコインを支払わなくてはならないスペースを選択することはできません。

もし選択肢のあるアクションスペースを選択したなら、2回目は別の選択を行うこともできます。

特殊なケース：無色の労働者がいるスペースを選択した場合、2回目の無色の線路の追加移動は得られません。



開始ボーナスカードのうち1枚を選択し、示された利益を2回受け取ります。そして、3勝利点を得ます。



残りの開始ボーナスカードをテーブルに表向きに置きます。手番順に、他のプレイヤーは受け取るボーナス1つを選択します。複数人が同じボーナスを選んでかまいません。



自分の工場を1つ選び、そのアクションを解決します。



⚙️ 工業ボードでは使用できません。



すべての開始ボーナスカードを裏向きによく混ぜて、そのうちの2枚をランダムに選びます。示されているボーナスを受け取ります。



🟢の線路1つを、その路線の🟡の線路のすぐ後ろになるように移動します。

ただし、選択した路線の機関車が到達できるマスを超えて移動することはできません。また、この移動を分割することもできません。



即座に、空いている別のプレイヤーの技師のアクションスペースに2人目の労働者を置きます。対応するアクションを解決します。

その技師は占有中の状態になります。

! この技師は2人プレイゲームでのみ使用する
! ことをお勧めします。



3つの異なる線路を1マスずつ動かします。動かす線路はそれぞれ異なる路線上のものでなくてはなりません。



自分の雇用したすべての技師の数字の合計に等しい勝利点を得ます。



自分の機関車のうち、番号の大きい2つの機関車の数字の合計値に等しい勝利点を得ます。



別の終了ボーナスカード1枚を選択します。もしカードが不要な場合は代わりに10勝利点を得ます。



🟢の線路と🟡の線路が移動したマスごとに1勝利点を得ます。



例：シベリア横断鉄道で🟢の線路を6マス、🟡の線路を4マス進めました。また、サンクトペテルブルク鉄道では🟢の線路を4マス進めました。この場合、14 (6 + 4 + 4) 勝利点を得ます。



残っている自分のアイデアトークンから2枚選択します。選択したトークンのどちらか1枚から利益を得て、両方を箱に戻します。



! もしアイデアトークンを1枚しか持っていない
! なら、この工場を使うことはできません。

もしこの工場にボイラーマン👨‍🔧を追加したなら、このアクションを2回解決できます。

Because this project's development was extremely complex, and was made even more so by the COVID-19 pandemic, the designers and publisher have agreed to the following: Hans im Glück Verlag has purchased the rights to **Russian Railroads** and its associated expansions from designer Leonhard Orgler. The HiG editors and Helmut Ohley are thus responsible for **Ultimate Railroads**. Of course, a huge thank you to Gregor Abraham, all the playtesters and constructive critics, and Leonhard Orgler for the smooth development, and to Catan GmbH for the wooden engines from "Settlers of America"!

PUBLISHED BY:



© 2021
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnstauer Str. 15
80809 Munich
Germany

Z-MAN
games
1995 County Road B2 West
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames.com

Designer: Helmut Ohley & the Hans im Glück Team
Illustration & Graphics: Martin Hoffmann, Claus Stephan
Layout: Alena Rolinski
Editing: Gregor Abraham & das Hans im Glück Team
Icons from Freepik (www.flaticon.com)
English Translation: Patrick Korner
Producer: Michael Sanfilippo
Head of Studio: Sophie Gravel
Hans im Glück and Z-Man Games are committed to diverse representation and accessible gaming for all. If you have any concerns or suggestions, please contact Z-Man Games through our website, and please see <https://www.hans-im-glueck.de/ueberuns.html> for more information.

Z-Man Games is a © of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown.