

18CZ

Leonhard Orgler

目次

1.	概要	3
2.	ゲームの内容物	3
3.	ゲームの準備	4
3-1	工チケット	4
3-2	初期資金	4
3-3	詳細	4
4.	鉄道会社	5
4-1	ローカル鉄道	5
4-2	株式会社	6
4-2-a	概要	6
4-2-b	小規模会社	6
4-2-c	中規模会社	7
4-2-d	大規模会社	7
5.	ゲームの概要	8
6.	初期ラウンド	8
7.	株式ラウンド	9
7-1	概要	9
7-2	株式ラウンドの手番順	9
7-3	株の購入	9
7-4	証券保有制限	10
7-5	株式会社の設立	10
7-5-a	株式会社の資本金	10
7-5-b	社長の交代	11
7-6	株の売却	11
8.	運営ラウンド	12
8-1	概要	12
8-2	運営ラウンド中の運営順	12
8-3	会社の運営の手順	12
8-4	線路の敷設	13
8-5	線路のアップグレード	14
8-6	駅の設立	15
8-7	列車の運行	16
8-8	収入の計算	17
8-9	会社の買収	18
8-10	列車の購入	19
8-11	緊急増資	20
8-12	フェイズの変更	21
8-13	列車1輛の除外	22
9.	株価の変動	22
9-1	概要	22
9-2	運営ラウンド中の株価変動	22
9-3	株式ラウンド中の株価変動	22
10.	ゲームの終了	23
10-1	概要	23
10-2	最終計算	23
11.	ヴァリエント	24
11-1	ボヘミアヴァリエント	24
11-2	モラヴィア=シレジアヴァリエント	26
12.	付録	28

1. 概要

18CZ は2~5人用の鉄道建設と株式取引のゲームです。このゲームはフランス・トレシャムの1829をベースにしています。歴史的事実は可能な限り考慮されています。それ以外の部分では、歴史を新たに書き換えることになるでしょう。

無数のプレイテストに辛抱強くつきあってくれたすべてのプレイヤーに感謝します。中でも Ronald Novicky がいなければ、このような形でゲームにすることは不可能だったでしょう。そして Eric Brosius と Steve Thomas は英語ルールの校正を行ってくれました。

18CZ の基礎は、シンプルなメカニズムを集めたものです。地図上に黄色、緑色、茶色、灰色のタイルを使用して鉄道ネットワークを作ります。実際の鉄道ビジネスと同様、ゲーム内の線路も駅同士をつなぎます。列車（列車カード）により、ある場所から次の場所へという抽象的な鉄道による移動が行われ、それによりお金を稼ぎます。（想像上の）旅客が旅行の代金を支払うのです。鉄道旅行の回数や重要度が高まれば高まるほど、会社と株主はより多くのお金を稼ぐことになります。

ゲーム終了時に現金と株式でもっとも富んだものが勝者となります。



18CZ

2. ゲームの内容物

1枚	今日のチェコの国境を表したゲームマップ 裏面：2人プレイ用「ボヘミア」ゲームマップ		
1枚	株式市場		
1枚	未売却の株券を置くシート		
2枚	初期ラウンド用シート 裏面：ゲームフェイズ表とタイルアップグレード表		
1枚	初期ラウンド用シート（厚紙） 裏面：ボーナスのゲームマップ「モラヴィア=シレジア」		
160枚	線路タイル	黄色タイル：69枚 緑色タイル：45枚 茶色タイル：28枚 灰色タイル：4枚	（うち10枚は縁が紫色） （うち7枚は縁が紫色） （うち3枚は縁が紫色）
27枚	小サイズのカード	6枚 15枚 6枚	ローカル鉄道 株券 プレイ順カード
64枚	中サイズのカード	6枚 20枚 38枚	ローカル鉄道 株券 列車カード
57枚	大サイズのカード	6枚 45枚 6枚	ローカル鉄道 株券 収入早見表
111個	トークン	40個 15個 15個 1個 42個	駅トークン（裏面も同じ模様） 収入表トークン（裏面も同じ模様） 株価トークン（裏面は反転模様） ラウンド表示トークン（列車の模様） 交換用トークン（表面と裏面が異なる）
15枚	会社チャーター（小会社：5枚、中会社：5枚、大会社：5枚）		
1セット	ゲーム用紙幣（180枚）		
1部	ルールブック		

3. ゲームの準備

3-1 エチケット

- プレイヤーはゲーム開始前に、どのようなプレイヤー間の協定が認められるかを定めておくべきです。
- プレイヤーはゲーム開始前に、プレイヤー間の協定に拘束力があるかどうかを定めておくべきです。
- 3人以上が関係するようなプレイヤー間の協定は、通常は禁止されます。
- プレイヤーや会社の資産内容は常に見えるようにしておくべきです。
- プレイ時間を不必要に長くしないために、各プレイヤーは他のプレイヤーの手番中に自分が次に何をするかを考えておくべきです。
- 各プレイヤーは自分のゲーム部材をすべて明確にテーブル上に見えるようにしなければなりません。

3-2 初期資金

プレイ人数に応じて、以下のように各プレイヤーに初期資金を配ります。

- 3人：380 コルナ (K)
- 4人：300K
- 5人：250K
- 6人：210K

注：このゲームは3人から5人用にデザインされています（加えて2人用の特別ルールがあります）。6人でのプレイを試してみたいならば、上記の初期資金と、7-4. で述べられる証券保有制限を9枚にします。

3-3 詳細

- 株式市場のボードとゲームマップを広げます。
- 最終計算のために、ペンと紙、あるいはもっと現代的なものを用意します。
- プレイヤー1人をバンカーに選びます。バンカーの横にお金を分類して置きます。
- ローカル鉄道のカードを初期ラウンド用シートの上に置きます。大きさ別に、シート上のそれぞれに合う場所に置きます。同じ大きさのローカル鉄道は全て同じ内容であり、そのため各列内の順番は関係ありません。
- 株券を該当する場所に置きます。社長株が各山の一番上になるようにします。
- 列車を文字（列車カードの左側に記載）の順番に並べます。ゲーム開始時はaの列車だけがただちに購入可能であり、それらはマップのそばに置きます。残りの列車カードを文字の順番に並べ、現在購入可能な列車カードのそばに置きます（b列車が一番上でj列車が一番下）。
- 線路タイルをマップのそばに置きます。最初は黄色タイルだけが必要であり、その他のタイルはゲーム中盤以降の計画に関係してきます。
- 会社チャーターをマップのそばに置きます。ゲーム中、会社が所有する列車、資金、駅トークンなどはチャーター上に置きます。会社の資金はプレイヤーや他の会社の資金とは厳密に区別しなければなりません。
- プレイヤーと同じ数のプレイ順カードを用意し、よく切ってランダムに最初のプレイ順を決定するために使用します。プレイ順カードの最も小さな数字を引いたプレイヤーから初期ラウンドを開始します。

4. 鉄道会社

4-1 ローカル鉄道

ローカル鉄道には小、中、大の3つの大きさがあります。これらは18CZにおけるプライベート会社となります。



- 各ローカル鉄道は固定の収入（会社の大きさに応じ5、10、20）があり、各運営ラウンドの開始時にその金額が銀行から保有者に支払われます。
- ローカル鉄道は線路を敷設したり、列車を運行することはありません。
- ローカル鉄道はローカル鉄道株価表で表される、全ローカル鉄道に共通の株価を持ちます。ローカル鉄道の株価は各運営ラウンド（OR）の開始時に1段階上に上昇します。最初のORでは株価は40です。ローカル鉄道の株価が最後のマス（120）に達したら最後の運営ラウンドを行い、それが終了したら、ゲーム終了となります。
- 最初のb列車（2/2+2列車）が購入されて以降、鉄道会社はローカル鉄道をプレイヤーから購入できます。購入価格は1Kからローカル鉄道の現在の株価までの範囲でなければなりません。
- プレイヤーがローカル鉄道を保有している間、保有者に収入がもたらされます。ローカル鉄道を自発的に閉鎖したり、銀行に売却することはできません。またローカル鉄道は証券保有制限の対象になります。ゲーム終了時にプレイヤーの保有するローカル会社は、株価と同じ120Kの価値があります。
- ローカル鉄道を会社が所有する場合、その会社に収入がもたらされます。ローカル鉄道は2つの特殊能力のうち1つをORの保有する鉄道会社の手番に使用できます。特殊能力のいずれか1つを使用したローカル鉄道は裏返します（ローカル鉄道は能力を使用しても閉鎖せず、会社に収入をもたらすし続けます）。
 - 能力1：保有する鉄道会社は縁が紫色の線路タイル1枚を1度だけ敷設できます。これは鉄道会社の通常の線路敷設アクションに追加して行い、その会社の手番中いつでも使用可能です。線路の敷設は通常の敷設ルールに従わなければなりません。
 - 能力2：保有する鉄道会社は1タイル分のタイル敷設コストを無視できます（表1参照）。
- ローカル鉄道を保有する鉄道会社は、手番中いつでも、現在の株価でローカル鉄道を銀行に売却できます。売却されたローカル鉄道はゲームから除外されます。

Spielablauf / Lokalbahnen-Kurs Game Process / Local Railways Share Price

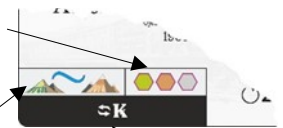
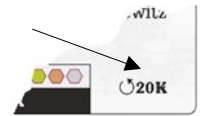


表1：ローカル鉄道の概要（詳細は付録参照）（訳注：付録の「詳細」はローカル鉄道の名称と開通日があり、いずれもゲームプレイ上の意味はありません）

ローカル鉄道	小	中	大
枚数	6枚	6枚	6枚
収入	5K	10K	20K
無視できるタイル敷設コスト	川	川、丘陵	川、丘陵、山
使用可能な縁が紫色のタイル	緑色	緑色、茶色	緑色、茶色、灰色
	現在の株価で売却可能		

4-2 株式会社

4-2-a 概要

- 株は株式ラウンド中に売買できます。
- プレイヤーは株券を購入することで、株式会社の一部を保有します。
- 会社の最初に購入される株券は常に社長株です。
- 各株は現在の株価に相当します。社長株は株2つ分に数えます。
- 各運営ラウンドに、会社の収益が無いが、社長がこのラウンドは配当を行わずに収益をすべて留保して会社の資金とすると決めた場合以外は、株主は配当を受け取ります。
- ゲームには15の株式会社が登場します。

4-2-b 小規模会社（地域鉄道）

- 株の構成：50% - 25% - 25%
- 小列車（赤数字）のみ運行可能。
- 小列車のみ購入および保有可能。
- 小サイズのローカル鉄道のみ購入および保有可能。
- 駅トークン3個。



表2：地域鉄道の概要

名称	略称	本拠地ヘクス		シンボル	駅トークン
カルロヴィ・ヴァリ＝ ヨハンジョルゲンシュタット鉄道 Eisenbahn Karlsbad – Johanngeorgenstadt	EKJ	カルロヴィ・ヴァリ Karlovy Vary	D 4		3
オストラヴァ＝フリートランド鉄道 Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	オストラヴァ Ostrava	C 25		3
ボヘミア商業鉄道 Böhmische Commercialbahn	BCB	パルドゥビツェ Pardubice	E 15		3
モラヴィア西部鉄道 Mährische Westbahn	MW	プルジェロフ Prerov	F 22		3
ボヘミア合同森林鉄道 Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	ストラコニツェ Strakonice	I 9		3

4-2-c 中規模会社（幹線鉄道）

- 株の構成：40%-20%-20%-20%
- 中列車（青数字、+列車）のみ運行可能。
- 小、中列車のみ購入および保有可能。
- 小、中サイズのローカル鉄道のみ購入および保有可能。
- 駅トークン3個。



表3：幹線鉄道の概要

名称	略称	本拠地ヘクス		シンボル	駅トークン
ボヘミア北方鉄道 Böhmische Nordbahn	BN	プラハ Praha	E 11		3
オーストリア北西鉄道 Österreichische Nordwestbahn	NWB	プラハ Praha	E 11		3
ウースチー・ナド・ラベム＝テプリツェ鉄道 Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	テプリツェ Teplice	B 8		3
ブシュチェフラト鉄道 Buschtährader Eisenbahn	BTE	ヘブ Cheb	D 2		3
フェルディナント皇帝北方鉄道 Kaiser Ferdinands Nordbahn	KFN	ブルノ Brno	G 19		3

4-2-d 大規模会社（国有鉄道）

- 株の構成：20% + 8 x 10%
- 大列車（緑数字、E列車）のみ運行可能。
- 小、中、大列車を購入および保有可能。
- 小、中、大サイズのローカル鉄道を購入および保有可能。
- 駅トークン2個。



表4：国有鉄道の概要

名称	略称	本拠地ヘクス		シンボル	駅トークン
ザクセン王立鉄道 Sächsische Eisenbahn	Sx	ドレスデン Dresden	A 7 / B 4		2
プロイセン王立鉄道 Preußische Eisenbahn	Pr	ベルリン Berlin	B 18 / A 21		2
バイエルン王立鉄道 Bayrische Staatsbahn	By	ミュンヘン München	F2 / H4		2
帝立王立オーストリア国有鉄道 kk Staatsbahn	kk	ウィーン Wien	J 14 / I 17		2
ハンガリー王立鉄道 ungar. Staatsbahn	Ug	ブダペスト Budapest	I 23 / G 27		2

5. ゲームの概要

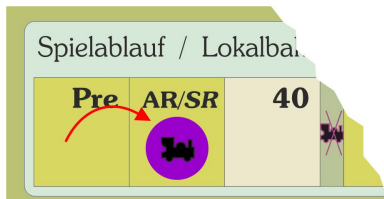
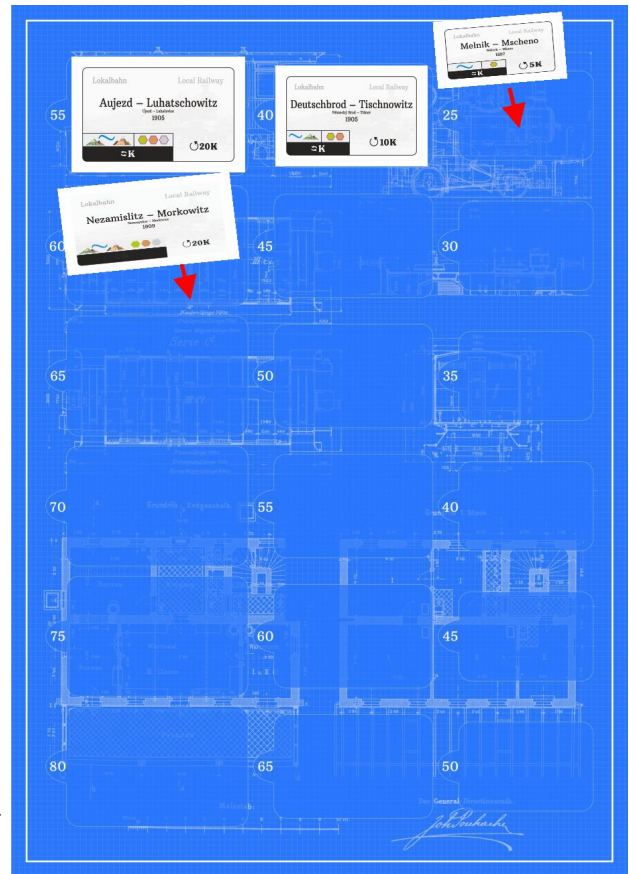
ゲームは初期ラウンドから開始し、そこではプレイヤーはローカル鉄道会社を購入します。その後、株式ラウンドと運営ラウンドがゲーム進行表に示される通りに発生します（「AR/SR」は株式ラウンドを表し、数字の書かれたマスは運営ラウンドを表します。数字はローカル鉄道の価値を表します）。ラウンド表示トークンは現在が株式ラウンド（SR）か運営ラウンド（OR）かを表します。列車にXが書かれたシンボルについては8-13を参照してください。

株式ラウンド中に、プレイヤーは個人資産を使用して株式会社の株の購入や売却を行います。

運営ラウンド中に、会社は運営を行います。どの会社でも、もっとも株の持ち分を多く持つプレイヤー（すなわちその会社の社長）が会社を代表してアクションを行います。会社のアクションにより発生するコストはその会社の保有する資金から支払われます。

6. 初期ラウンド

- ローカル鉄道のカードを初期ラウンドのシート上に置きます。
- 1番のプレイ順カードを持つプレイヤーから始めて、プレイヤーは昇順に、次に降順にアクションを行います（すなわち、4人プレイのゲームであれば：1-2-3-4-4-3-2-1-1-2-3-4-4-3…）。
- 各プレイヤーはいずれか1つのローカル鉄道を、表示された価格で購入するか、パスをします。
- 初期ラウンドはすべてのプレイヤーが連続してパスするか、すべてのローカル鉄道が購入されたら終了します。購入されずに残ったローカル鉄道はゲームから除外されます。
- 一度パスをしたプレイヤーであっても、次に自分の番が回ってきたら再びローカル鉄道を購入できます（他のプレイヤーが全員連続でパスをしない限り）。
- 最初の株式ラウンドの席順を決定します。保有する現金の最も少ないプレイヤーがプレイ順カードの最も小さい数字を取ります。次に保有する現金の少ないプレイヤーが次に小さい数字のプレイ順カードを取り、とるようにしていきます。保有する現金が同額の場合、それまでのプレイ順が先のプレイヤーが新たなプレイ順でも先になるようにします。
- 続いて最初の株式ラウンドを行います。ラウンド表示トークンをゲーム進行表の最初の「AR/SR」のマスに進めます。



7. 株式ラウンド

7-1 概要

- 株式ラウンド中にプレイヤーは株の売買を行います。
- この取引はプレイヤーと銀行との間でのみ行われます。
- 株は株式市場の株価トークンのあるマスに表示された株価で銀行から購入できます。
- 手番には、7-6 に述べられる制約に従って望むだけの枚数の株を売却し、株券 1 枚を購入できます。
- 手番には、売却→購入の順番でアクションを行います。
- 売却も購入も行いたくないプレイヤーはパスをします。
- 1 回の株式ラウンド中に、プレイヤーは通常数回の手番を行い、各手番で売却や購入、あるいはパスをする機会があります。

7-2 株式ラウンドの手番順

- 株式ラウンドはプレイ順カードの最も小さい数字を持つプレイヤーから手番を行います。
- 次に低い数字のプレイヤーが次の手番を行い、以下同様にします。
- 株式ラウンドは全プレイヤーが連続してパスしたら終了します。
- 株式ラウンド終了時に最も現金を多く持つプレイヤーがプレイ順カードの最も小さい数字のカードを取ります。次に現金の多いプレイヤーが次に小さい数字のカードを取り、以下同様にします。保有する現金が同額の場合、それまでのプレイ順が先のプレイヤーが新たなプレイ順でも先になるようにします。

7-3 株の購入

- 最初の株式ラウンドでは小規模会社の株だけが売買できます。
- 中規模会社の株は最初の b 列車が購入されるか輸出されて以降に売買可能になります。
- 大規模会社の株は最初の d 列車が購入されるか輸出されて以降に売買可能になります。
- 会社の株券で最初に購入できるものは常に社長株(50%、40%、20%)です。
- 社長株を購入するプレイヤーはその会社の初期株価を決定します。設定可能な初期株価は会社の大きさ別に色で示されます。すなわち小規模会社は赤色、中規模会社は青色、大規模会社は緑色です。
- 銀行の株は常に現在の株価で購入されます。
- プレイヤーは代金をまかなえるだけの現金がある（そして借金が残っていない）場合にのみ株を購入できます。
- 株式ラウンドである会社の株を売却したプレイヤーは、同じ株式ラウンド中はその会社の株を購入できません。この場合、次の株式ラウンドになれば再びその会社の株を購入できるようになります。
- 株の売買のアクションを行ったプレイヤーは、この株式ラウンド中に少なくとももう 1 回は株の売買を行う機会があります。
- 株の購入により社長の交代が発生する場合があります（「社長の交代」の項参照）。
- 会社の株の 50%以上が購入されたらその会社はただちに開始となり、次の運営ラウンドから運営を行います。

7-4 証券保有制限

- どのプレイヤーも、証券保有制限を超えて証券を保有することはできません。
- ローカル鉄道はこの制限においては証券1枚分に数えます。
- 社長株はこの制限においては証券1枚に数えます。

プレイ人数	3人	4人	5人	6人
証券保有制限	14枚	12枚	10枚	9枚

- 1人のプレイヤーは1つの中規模会社または大規模会社の株を60%まで、小規模会社の株を75%まで保有できます。
- 社長権を失った結果として証券保有制限を超過したプレイヤーは、株式ラウンドの次の手番にただちに制限内に収まるように株を売却しなければなりません。

7-5 株式会社の設立

- 社長株が購入されたならば、購入者は直ちにその会社の初期株価を決定します。株価トークンを株式市場の適切な初期位置に置きます。そのマスにすでに他社のトークンがあったら、新たなトークンは既存のトークンの重なりが一番下に置きます。
- 初期株価の範囲

- 小規模会社：

50, 55, 60, 65, 70

(株式市場に赤色で記された範囲)

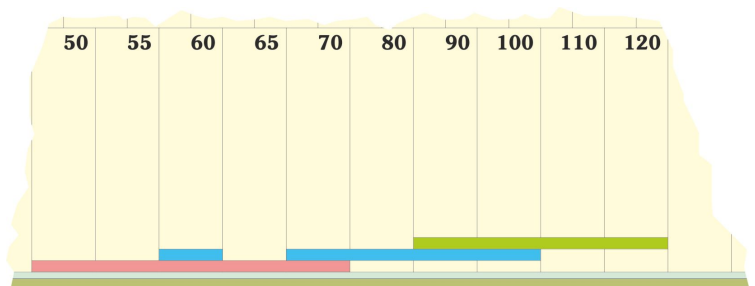
- 中規模会社：

60, 70, 80, 90, 100

(株式市場に青色で記された範囲)

- 大規模会社：

90, 100, 110, 120 (株式市場に緑色で記された範囲)



- 会社の株の50%以上が購入されたら、その会社はただちに開始となります。社長はその会社のチャーターと駅トークンをすべて受け取ります。
- 会社は続く運営ラウンドから運営を開始します。会社は最初の運営の手番開始時に、本拠地に駅トークンを置きます。その本拠地ヘクスがまだ全く開発されていない場合、会社は運営の手番の通常の線路敷設アクションとして、本拠地に線路タイルを置くべきでしょう。線路タイルの配置は強制ではありません。この場合本拠地の駅トークンは空いたヘクスに置きます。

7-5-a 株式会社の資本金

- 会社が開始したら、会社は決められた額の初期資本金を受け取ります。小規模会社の場合は初期株価の4倍、中規模会社は5倍、大規模会社は10倍を受け取ります。
- 資本金は会社チャーター上に置いておき、社長の個人資金とは厳密に区別しておきます。

50	55	60	65	70
100	110	120	130	140
200	220	240	260	280
60	70	80	90	100
180	210	240	270	300
300	350	400	450	500
	90	100	110	120
	450	500	550	600
	900	1000	1100	1200

7-5-b 社長の交代

- 株の売買により、プレイヤーがある会社の株数をその会社の社長よりも多く保有する場合、社長交代が起こります。株数が同数の場合は、社長交代は起こりません。
- 社長交代が発生したら、それまでの社長は新たな社長に社長株を渡し、引き換えに同じ株数の株を新たな社長から受け取ります。新たな社長は会社チャーターと、会社が保有するすべての列車、駅トークン、ローカル鉄道等、会社の資産すべてを受け取ります。
- 社長は保有する自社の株を銀行に売却することによってのみ、自発的に社長の座から降りることができます。この場合、別のプレイヤー 1 人がその会社の社長株と同数以上の株数を持っていない限りなりません（小規模会社：50%、中規模会社：40%、大規模会社：20%）その会社の株を最も多く持っているプレイヤーが新たな社長となり、社長株を受け取ってその分だけの株を返さなければなりません。複数のプレイヤーが同数で最多の場合、それまでの社長以降の手番順でもっとも早い手番のプレイヤーが新たな社長になります。

7-6 株の売却

- 株式会社の株は売却できます。
- 売却された株は銀行に戻ります（このゲームにはバンクプールはありません）（訳注：社長株以外の株をすべて銀行に売却することも可能です）。
- プレイヤーは売却した株につき、現在の株価分の現金を銀行から受け取ります。
- 株式ラウンドの手番に、プレイヤーは以下の制限に従って望むだけの株を売却できます。
 - 最初の株式ラウンドには株を売却できません。
 - 社長株は銀行に売却できません。
 - プレイヤーの保有するローカル鉄道は株式ラウンド中に売却することはできません。
- 複数の会社の株を売却するプレイヤーは売却する順番を選びます。
- 株式ラウンド中の株価の変動については、9章を参照してください。

8. 運営ラウンド (OR)

8-1 概要

- 運営ラウンド中はアクションを行うのはプレイヤーではなく、ローカル鉄道と株式会社です。
- 会社がどのようにアクションを行うかはすべて社長が決定します。

8-2 運営ラウンド中の運営順

最初に各ローカル鉄道が保有者（プレイヤーまたは株式会社）に収入を支払います。これはその鉄道が特殊能力を使用した以後であっても支払います。

その後、開始している会社が現在の株価の順に運営を行います。株価の最も高い会社から開始します。複数の会社が同じ株価の場合、株価トークンが一番上の会社から運営を行います。

8-3 会社の運営の手順

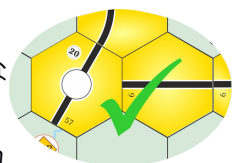
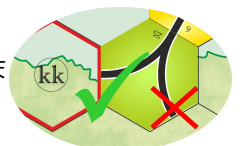
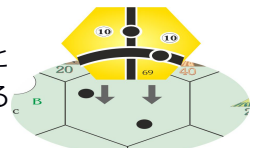
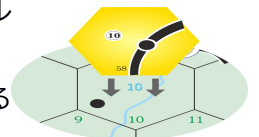
会社の手番に以下のアクションを、この順番通りに行います。

- 線路の敷設（任意）
 - 黄色タイル1枚（または2枚）の配置、または
 - すでにマップ上にあるタイルのアップグレード、または
 - 地図に印刷されたヘクス（プラハ）のアップグレード
- 駅トークンの購入と配置（任意）
- 列車の運行（義務）
- 収入の計算（義務）
- 1社～複数社の会社の買収（任意）
- 列車の購入（ルール8-10で強制されない限り任意）

さらに会社は運営の手番中いつでも、ローカル鉄道をプレイヤーから購入したり、ローカル鉄道を銀行に売却したり、保有するローカル鉄道の特殊能力を使用できます。

8-4 線路の敷設

- ゲームマップには六角形の網目（ヘクス）が描かれています。株式会社は六角形の線路タイルをこの網目に置いて鉄道のルートを建設し、マップ上のさまざまな収入をもたらす場所（都市、町、赤いタイル）に接続できます。黄色のタイルはまだ何も置かれていないヘクスや E11 ヘクス（プラハ）に置くことができます。黄色タイルは3箇所ある 00 ヘクス（黄色）に置くことはできません。あとで緑色タイルをこれらのヘクスに置くことができます。
- 会社の最初の運営の手番には、黄色タイルを2枚まで置く（または1枚のアップグレードを行う）ことができます。以降の手番では黄色タイル1枚だけを置く（または1枚のアップグレードを行う）ことができます。
- 以下のルールが適用されます：
 - 会社の最初の運営の手番には、タイルを置くことを選んだ場合は必ず本拠地にタイルを置かなければなりません。ただしプラハ（線路が印刷されている）や、すでに本拠地ヘクスにタイルが置かれている場合を除きます。
 - 本拠地以外のタイル配置は必ずその会社の駅のひとつに、他社の駅にブロックされることなくつながるものでなければなりません。
 - 町（黒い点）ヘクスでは、黒丸1つのある町タイルのみを置くことができます。
 - 2つの町のあるヘクスでは、黒丸2つが線路2本に乗っているタイルのみを置くことができます。これらの線路は、そのうちの少なくとも1本が自社の駅に接続している必要があります。
 - 都市（白丸）ヘクスでは、都市（白マス）タイルのみを置くことができます。都市の中には「Y」の文字が描かれたものがあります。これらのヘクスは「Y」の描かれたタイルのみを置くことができ、また「Y」タイルはそれ以外の場所に置くことはできません。プラハの都市ヘクスは「P」のタイルのみを置くことができ、また「P」タイルはプラハ以外に置くことはできません。
 - 都市や町のないヘクスでは、収入のない線路だけのタイルのみを置くことができます。
 - 山、丘陵、川が描かれたヘクスでは、最初にタイルを置く時にコストがかかります。価格はマップに描かれています。コストはそのようなヘクスに敷設を行う会社の資金から銀行に支払います。
 - 線路がヘクス外の線路の描かれていない場所に向かうようなタイルを置くことはできません。
 - 線路タイルは赤い縁のヘクスに向かって敷設することは可能です。たとえその赤い縁のヘクスに置ける赤いタイルが無かったとしてもです。
 - 線路タイルを、隣接するタイル（赤いタイルであっても）に線路が繋がらないような置き方をすることは可能です。
 - マップ上のヘクスに線路の一部が描かれている場合（プラハ周辺にあります）、それらのヘクスにはその接続を維持するような形でしか線路を置くことができません。
- 赤いタイルの配置：国有鉄道（大規模会社）のみが自社の赤い本拠地タイルを2箇所ある赤い縁の本拠地候補ヘクスのいずれか1つに置くことができます。これはこの会社の通常の線路敷設に追加して行います。そのため、国有鉄道は自社の最初の運営の手番で、3枚までのタイルを置くことができます。本拠地に選ばれなかった方の本拠地候補はゲーム終了までタイルが置かれないうまになります。

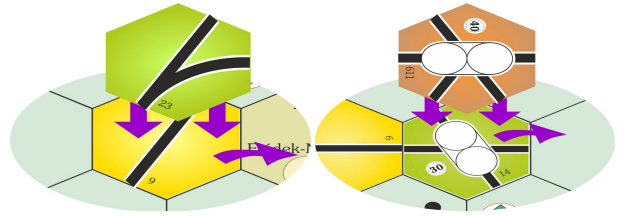


8-5 線路のアップグレード

黄色タイルを1~2枚置く代わりに、会社はすでに置かれているタイルや線路の印刷されているヘクスをアップグレードできます。

- 黄色タイルは緑色タイルにアップグレードできます。
- 緑色タイルは茶色タイルにアップグレードできます。
- 茶色タイルは灰色タイルにアップグレードできます。
- 緑色タイルは最初の d 列車が購入されるか輸出されたら使用可能になります。
- 茶色タイルは最初の g 列車が購入されるか輸出されたら使用可能になります。
- 灰色タイルは最初の i 列車が購入されるか輸出されたら使用可能になります。
- **緑が紫色のタイルはローカル鉄道の能力を使用しない限り置くことはできません。しかしながらどの会社でも緑が紫色のタイルをそれ以外のタイルにアップグレードできます。緑が紫色のタイルへのアップグレードはローカル鉄道の能力でのみ行なえます。**
- 会社がタイルをアップグレードするには、アップグレード後にその会社の駅の1つまで他社の駅にブロックされることなく線路をたどれる必要があります（アップグレードで新たに増えた線路をその会社が使用できなくても構いません）（訳注：permissive）。
- 既存の線路がアップグレードの結果失われてはなりません。
- 収入のないタイルは収入のないタイルのみをアップグレードできます。収入の書かれたタイルはアップグレード後も収入のある場所をすべて維持していなければなりません。これらの収入のある場所はアップグレード前と同じ種類を維持し、かつアップグレード前と同じ接続を維持しなければなりません。
- 都市タイルのアップグレードの結果、駅トークンを置く場所が追加されることがあります。
- 都市タイル上に空いている場所がある限り、どの会社も線路の敷設やアップグレードのためにルートをとる時にその都市を通過できます。
- アップグレードで交換されたタイルは再び使用できます。
- OO と書かれた黄色のヘクスに最初に置かれるタイルは緑色タイルでなければなりません。これはアップグレードに数えられます。
- OO ヘクスから開始する会社 ATE は、最初の運営の手番に本拠地に緑色ヘクスを置くことのみができます。これがすでに行われていた場合は、他の会社と同様黄色タイルを2枚まで、または1枚のアップグレードができます。
- 地形に関係なく、アップグレードでコストを支払う必要はありません。

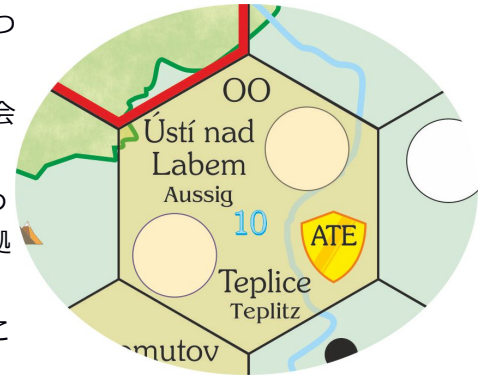
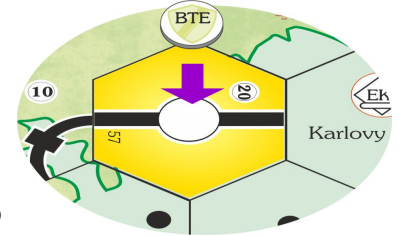
アップグレード表を参照してどのようなアップグレードが可能かを確認してください。



8-6 駅の設立

鉄道が都市の円にトークンを置くと、それはその鉄道の駅になります。駅には以下の用途があります：

- 会社の列車運行の各ルートにはルート上にいずれかに1つ以上の自社の駅がなければなりません。
 - 駅トークンで完全に塞がっている都市は、そこに自社の駅のある会社だけが通過できます（そうでない会社はその都市までは列車を運行できます）。
 - 会社はタイルの敷設やトークンの配置を、自社の駅の1つからたどれるルート上にそれがあつ場合にのみ行なえます。
- 会社は最初の運営の手番の開始時に本拠地に最初の駅を置かなければなりません。最初の駅は無料で置きます。
 - 運営ラウンドの手番中に、会社はトークンを都市の円に置いて駅1つを作ることができます。これは本拠地の駅設立に追加して行うこともできます。
 - 追加の駅の1つ目は40Kのコストがかかります。以降のトークンは100Kのコストがかかります。
 - 同じ会社が1つのヘクスに複数のトークンを置くことはできません。
 - 会社は、新たな駅を作ろうとしている場所と自社の既存の駅との間がブロックされることなく接続されている場合に限り、新たな駅を作ることができます。この接続はどれだけの長さであっても良いですが、接続部分をスイッチバックするような箇所があつてはなりません。
 - まだ運営を行っていない会社の本拠地を含む都市には、他の会社はそこに少なくとも1つ、まだ運営を行っていない会社が本拠地に駅を置ける場所が残されていない限り、駅を置くことはできません（訳注：すなわちそのような都市には2つ以上空きがなければ他の会社は駅を置けません）。
 - 1つのヘクスに2つの都市があるヘクス（OO タイル）が本拠地の会社 ATE には、以下の追加ルールが適用されます：
 - 本拠地のタイルが緑色にアップグレードされておりかつまだ茶色でない場合、ATE は2つの都市のいずれに本拠地を置くかを選ぶことができます。
 - ATE の本拠地の駅が置かれていない限り、他の会社はこのヘクスに駅を置くことはできません。



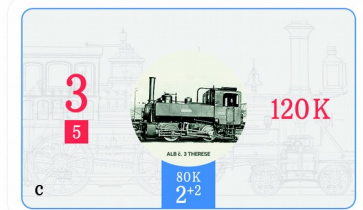
8-7 列車の運行

各会社の列車はORの手番中に一度だけ、収入を稼ぐために運行できます。

- ルートは、少なくとも2つの異なる収入のある場所が線路でつながったものです。
- 各ルートには少なくとも1つ、運営の手番中の会社の駅が含まれていなければなりません。
- 列車のルート上の収入のある場所の数は、その列車の数字を超えることはできません。列車の種類には以下のものがあります：

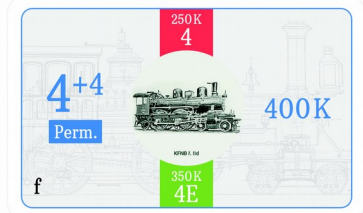
- **通常列車（小規模会社用小列車、赤数字）**

カードに記された数字まで、収入のある場所を訪れることができます。実際の線路の長さには関係ありません。ルート上の収入のある場所を省くことはできません。



- **+列車（中規模会社用中列車、青数字）**

カードに記された数字の合計まで、収入のある場所を訪れることができますが、都市と赤いタイルについては、2つの数字のうち最初の方（A+BならばA）までしか訪れることができません。例えば、3+3列車は最大6箇所まで収入のある場所を訪れることができますが、都市と赤いタイルは3つまでしか訪れることはできません。通常列車と同様、実際の列車の長さは関係なく、またルート上の収入のある場所を省くこともできません。



- **E列車（大規模会社用大列車、緑数字）**

カードに記された数字まで、収入のある場所を訪れることができます。実際の線路の長さには関係ありません。ルート上の町はいくつでも省くことができます（町だけです）。省かれた町は収入のある場所として数えません。



- 1つのルートには同じ収入のある場所が2回以上含まれてはなりません（赤いタイルも同様です）。ただし、同じタイル上の2つに分かれた都市は両方とも含めることができます。したがって、緑色OOタイルの両方の都市を1つのルートに含めることは可能ですが、プラハからプラハへのルートは（タイルの色に関係なく、またはタイルの置かれていない場合でも）認められません。
- 赤いタイルは列車のルート上にいくつ収入のある場所が含まれるかを数える場合には都市として数えます。
- 赤い都市は必然的にルートの終端となります。
- ルートは、自社が駅を設置しておらず、空き場所もない都市から開始または終了することができますが、そのような「ブロックされた」都市を通過することはできません。
- ルートは他の会社の駅にブロックされていない（空き場所がある）都市を通過することができます。
- ルートは線路タイルの同じ部分を2回以上通ることはできません（それがどれほど小さな部分であったとしてもです）。しかしながら、1つのルートで同じタイル上にある別々の線路を使用することは可能です（例：緑の19番のタイルの両方の線路を通ることは可能です）。
- 線路の1本を通過して都市や町にやってきた列車はその都市や町に接続する他のどの線路を通ることもできます。
- 会社に列車が2輦以上ある場合、各列車のルートは完全に別々でなければなりません（複数の列車が同じ線路を通ることはできません）。複数のルートが同じ収入のある場所に来たり交差したりすることは、それらが別々の線路を使用している限り可能です。緑色タイルなどに見られるような、分岐している線路（緑の23番タイルなど）は、そのため1回の運営の手番では1つの列車のみ通ることができます。これらの2つの線路は1つに合流するためです。

8-8 収入の計算

列車運行の収入はルート上の（E列車が省いた町は含みません）各収入のある場所の収入の数値合計となります。会社の収入はすべての列車の収入の合計です。

都市や町の収入の数値はタイルやヘクスに書かれています。赤いタイルはゲームのフェイズによって収入が異なります。最初の数値はフェイズ a から c に適用されます（黄色）。2 番目の数値はフェイズ d から f に適用されます（緑色）。3 番目の数値はフェイズ g と h に適用され（茶色）、4 番目の数値はフェイズ i と j に適用されます（灰色）。追加の+50 の収入が赤いタイルに本拠地のトークンがある会社にも適用されます。

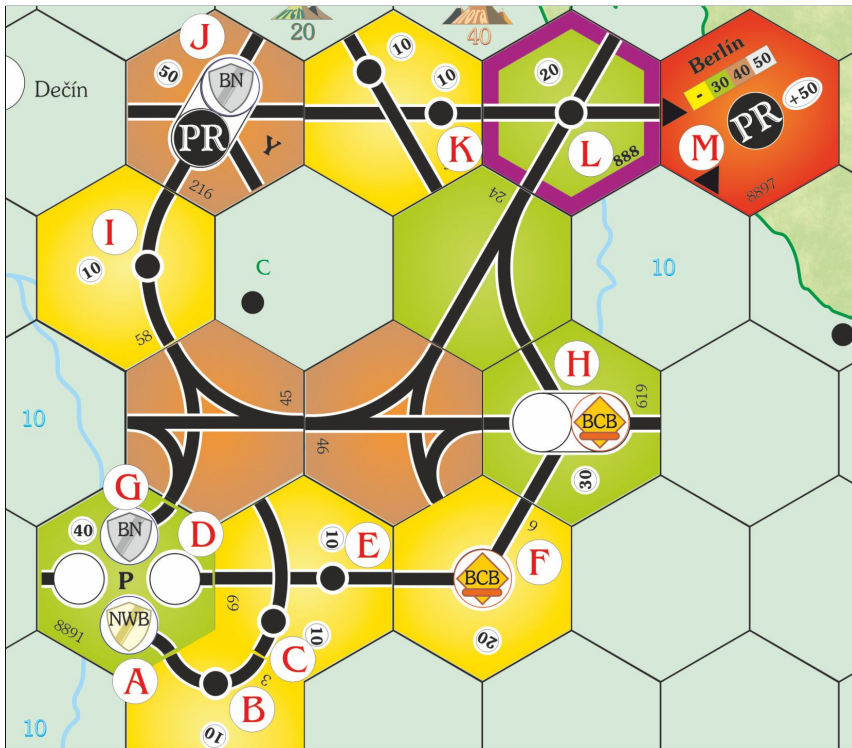
収入は最も高い数値でなければなりません（わざと低い収入を宣言することはできません）。どのプレイヤーも最も高い数値を指摘できます。収入はゲームマップ下部の収入表に自社のトークンで表します。

ゲームマップには収入表があり、会社の収入の合計（それを 10 で割った数値が株 10% 保有につき受け取れる配当です）をトークンで表します。

その会社の社長は銀行から収入を受け取ります。次の手順で、社長はその金をどう処分するかを決定します。

社長は会社の収入を完全に配当として支払うか、収入全体を留保して会社の資金に加えるかを一人で決定します。社長はその会社の最大の株主であるため、個人資産を富ませるために配当を支払うことにももちろん関心があります。それでも、時には会社は線路の敷設や駅の設立、会社の買収やプレイヤーからのローカル会社の購入、列車の購入で追加の資金が必要になります。

	0	1	2	3	4	5	6	BN	8	9
		16	17	18	ATE	20	21	22	23	
49	50	OFE	52	53	54	SX	56	57		
84	85	86	87	88	89	90				



収入計算の例（現在茶色フェイズとします）：

BCB は 2 列車 1 輛を F から H に運行し、50K を稼ぎます。

さらに 3 列車 1 輛を H から L を通って M に運行し、90K を稼ぎます。

BN は 3+3 列車 1 輛を GIJKLM と運行し、170K を稼ぎます。

NWB は 4+4 列車 1 輛を ABC と運行し、わずかに 50K を稼ぎます。

PR は 4E 列車を MJHF と運行し、90K を稼ぎます。

配当の支払い

- 会社が配当を支払う場合、プレイヤーは保有する株数に応じて収入の取り分を受け取ります。銀行にある株の分の配当は銀行が受け取ります。
- 収入は常に株主に有利になるように端数を切り上げます。
例：収入合計が110Kの場合、25%株主は28Kを受け取ります（ $110 \div 4 = 27.5 \div 28$ ）。25%株券2枚を保有するプレイヤーは収入のちょうど50%、すなわち55Kを受け取ります。また50%社長株と25%株を保有するプレイヤーは83Kを受け取ります。収益早見表を参照してください。

Σ	25%	75%	Σ	25%	75%
50	13	38	160	40	120
60	15	45	170	43	128
70	18	53	180	45	135
80	20	60	190	48	143
90	23	68	200	50	150
100	25	75	210	53	158
110	28	83	220	55	165
120	30	90	230	58	173
130	33	98	240	60	180
140	35	105	250	63	188
150	38	113	260	65	195

- 会社が1K以上の配当を支払った場合、株価は上昇します。株式市場の株価トークンを1マス右に移動します。あるいは大規模会社の場合、2マス右に動かします。株価トークンがすでに株式市場の右端にある場合は移動しません。
- 株価トークンが他のトークンのあるマスに移動したら、すでにあるトークンの一番下に置きます。

収入の留保

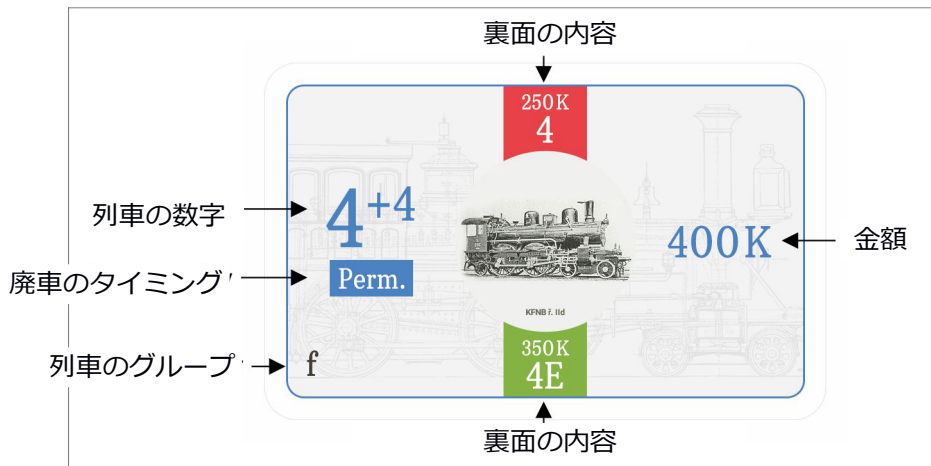
- 社長は会社の収入をすべて会社の資金に置くことを決定できます。会社が配当を支払わなかったり、収入が0Kだった場合は、株価が下落します。株式市場の株価トークンを1マス左に移動します。株価トークンがすでに株式市場の左端にある場合は移動しません。
- 株価トークンが他のトークンのあるマスに移動したら、すでにあるトークンの一番下に置きます。

8-9 会社の買収

- 列車を運行した後、列車購入の前に、会社は1社から複数社、自社よりも小さい会社を買収できます（両社の社長が買収に合意した場合に限ります）。1回のOR中にある1社が複数の会社を買収する場合、1社の買収が完了してから次の買収を行います。
- 買収される会社のプレイヤーが保有するすべての株は買収の補償を受けます。銀行にある株は補償の対象にはなりません。
- 買収を行う会社の社長は買収の対象の会社に対し、その会社の現在の株価の50%から150%の範囲の補償額を宣言します。買収の対象の会社の社長が補償額に合意すれば、買収が発生します。
- 株1株につき宣言された補償額が、買収を行う会社の資金から株主に対して支払われます。買収を行う会社の資金が補償を行うのに不足する場合、この取引は成立しません（この場合買収される会社の資金は使用できません）。
- 買収を行う会社は買収された会社の保有する資産、ローカル鉄道、未使用の駅トークンをすべて受け取ります。これらのトークンは追加の駅トークンとして各100Kで配置できます。マップ上の駅トークンはそのまま残され、買収を行った会社のものとなります。（例外：同じヘクスに両方の会社の駅トークンがある場合、片方を除去し、チャーターに戻さなければなりません。戻されたトークンはその後通常のルールに従い100Kで配置できます）。買収された会社のチャーターを買収した会社のチャーターの下に置き、この2社が合併したことを示します。
- 買収された会社の保有する列車はそのまま買収した会社に移すことも、自発的に破棄することもできます（訳注：自発的に破棄の場合列車はゲームから除外します。作者確認済み）。
- 移された列車はカードを回転させて、より規模の大きい鉄道用の列車に変えることができます。会社はそれまでの列車の価格と新たな大きな列車との間に差額が生じる場合、その額を銀行に支払います。新たな列車の価格がそれまでの列車の価格以下の場合、支払いは生じません。
- 自発的な列車の破棄とより大きな列車への変更は買収のときにのみ発生します。
- 買収された会社の株式市場の株価トークンをゲームから除外します。補償金が支払われた後で、買収された会社の株券すべてをゲームから除外します。

- 注：他の18xxゲームと異なり、買収する会社とされる会社が線路で接続している必要はありません。

3-10 列車の購入



各株式会社は自社の運営の手番終了時に、運行可能な列車（小規模会社ならば赤数字の列車、中規模会社ならば青数字の列車、大規模会社ならば緑数字の列車）を1輛以上保有していなければなりません。この保有義務は会社が列車を運行できるルートを全く持っていない場合でも生じます。

列車の購入は常に会社の手番終了時に起こるため、購入された列車は購入された手番には決して運行はできません。列車の購入によりフェイズの変更が生じる場合があります（「フェイズの変更」参照のこと）。

以下のルールが適用されます：

- どの会社も列車を保有できる上限があります（列車保有制限）。この制限は現在のフェイズと、会社の規模によって変わります。
- すでに上限まで列車を保有している会社は新たな列車を購入することはできません。たとえその購入によりすでに保有している列車が廃車となり、列車保有制限を満たせる場合であっても購入できません。
- ごくまれな条件下での唯一の例外は、フェイズの変更により会社が運行できない列車ばかりで保有制限に達することです。その場合、会社は運行可能な列車1輛を購入し、その後列車1輛を無償で銀行に返却します。
- 新たな列車は銀行から額面価格で購入します。
- 新たな列車は昇順、すなわち列車の数字の小さい順に購入されなければなりません。
- 会社は社長が合意すれば他の会社から列車を購入できます。ただし他社からの購入は最初のb列車が購入されて以降に行えます。価格は交渉可能ですが、公開で行わなければなりません。購入価格は1K以上でなければなりません。
- 他社からの列車購入は常に購入する会社の手番に発生します。会社は自分の手番にのみ列車を購入できます。自社の手番に列車を売却することはできません。
- 列車は銀行に売り戻されることはありません。
- 列車を自発的に廃車にすることはできません。廃車はフェイズ変更時にのみ発生します。（例外：ルール8-9 会社の買収）。
- 会社は自社で運行できない種類の列車（会社の規模よりも小さい列車）を保有できます（例えば、他社に売却する目的など）。ただし、各会社は自社で運行して収入をあげることでできる列車を1輛以上保有しなければなりません（たとえ自社に現在収入をあげるルートがない場合でもです）。

8-11 緊急増資

- 会社が列車購入しなければならないが会社に十分な資金がない場合、緊急増資を行わなければなりません。すなわち社長が個人の資産から、または借金により不足分を補填します。
- 購入できる列車が複数種類ある場合は、社長はどれを購入するかを選べます。
- 緊急増資により列車を購入できるのは銀行からに限ります。他社からは購入できません。
- 社長は緊急増資で複数の列車を購入したり、列車購入に必要なよりも多くの額を会社の資金に置くことはできません。会社は緊急増資での列車購入後には資金は全く無くなります。
- 社長が差額を補填するだけの現金を持っていない場合、銀行から不足分を借金しなければなりません。借りた金額とまったく同じ額が1度だけのペナルティの利子として追加されます。そしてこの利子はゲーム終了時にプレイヤーの資産から差し引かれます。ペナルティの利子は銀行に返済することはできません。利子は1度だけ支払う必要があり、以降は利払いはしません。
- 借金のあるプレイヤーは以降の株式ラウンドで、借金をすべて返済しない限り（ペナルティの利子は含まれません）、株を購入できません。返済は株式ラウンドのいつでも可能です。
- 返済せずに残った借金は（ペナルティの利子と同様に）ゲーム終了時にプレイヤーの資産から減じられます。
- 注：他の18xxゲームと異なり、会社の社長は緊急増資の際に株を売却して現金を作ることはできません。差額を補填するだけの現金を持っていない場合、借金を行わなければなりません。

8-12 フェイズの変更

新たなフェイズの開始は新たな種類の列車が最初に購入、あるいは海外に売却（ルール8-13）された時に発生します。各フェイズは以下の制限と追加があります。

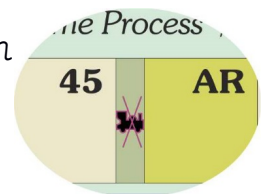
- フェイズ a（最初の運営ラウンド開始時）
 - 黄色タイルが使用可能。
 - 会社の列車保有制限は3輛。
- フェイズ b（最初のb列車売却時）
 - 他社からの列車購入可能。
 - ローカル鉄道の購入可能。
 - 中規模会社の株購入可能。
- フェイズ c（最初のc列車売却時）
 - 変更なし。
- フェイズ d（最初のd列車売却時）
 - 緑色タイル使用可能。
 - 赤いタイルは緑色の数値を使用。
 - 大規模会社の株購入可能。
- フェイズ e（最初のe列車売却時）
 - 4列車が売却されたら（このフェイズ以降）、2列車廃車。
 - 小規模会社の列車保有制限2輛。
- フェイズ f（最初のf列車売却時）
 - 4+4列車が売却されたら（このフェイズ以降）、2+2列車廃車。
 - 中規模会社の列車保有制限2輛。
- フェイズ g（最初のg列車売却時）
 - 茶色タイル使用可能。
 - 赤いタイルは茶色の数値を使用。
 - 5列車が売却されたら（このフェイズ以降）、3列車廃車（2列車の廃車が発生していなければ2列車も廃車）（訳注：これは4列車のカードがすべて他の種類の列車として売却された場合に起こりうる）。
- フェイズ h（最初のh列車売却時）
 - 5+5列車が売却されたらこのフェイズ以降）、3+3列車廃車（2+2列車の廃車が発生していなければ2列車も廃車）。
 - 小規模会社の列車保有制限1輛。
- フェイズ i（最初のi列車売却時）
 - 灰色タイル使用可能。
 - 赤いタイルは灰色の数値を使用。
 - 6E列車が売却されたら（このフェイズ以降）、3E列車廃車。
 - 中規模会社の列車保有制限1輛。
- フェイズ j（最初のj列車売却時）
 - 8E列車が売却されたら（このフェイズ以降）、4E列車廃車（3E列車の廃車が発生していなければ3E列車も廃車）。
 - 大規模会社の列車保有制限2輛。

列車の廃車

- 列車の購入による廃車は、同じ種類の列車でのみ発生します。赤字の列車購入では赤字の列車のみ廃車になる、などです。
例：e列車が4列車として購入されたら、2列車が廃車となります。e列車が3+3列車または3Eとして購入されたら、廃車となる列車はありません。
- 運営ラウンドの終了時に列車1輛が海外に売却された場合、各種類の列車がすべて売却されたものとして扱います。例えば、h列車が海外に売却された場合、赤字の5列車、青数字の5+5列車、緑数字の5E列車の売却によって廃車になる列車がいずれも廃車となります。
- フェイズの変更により列車保有制限を超過した列車は銀行に無償で返却されます。返却された列車はどの会社も購入できません。

8-13 列車1輛の除外

運営ラウンドのセット終了時に、銀行の山札の一番上にある列車カード1枚をゲームから除外します（「それは海外に売却されたのです」）。これはゲーム進行表で、汽車にXの描かれたシンボルで表されています。



9. 株価の変動

9-1 概要

会社の株価は株式市場で表されます。

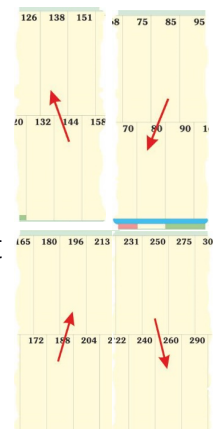
9-2 運営ラウンド中の株価変動

- 配当が株主に支払われたら、株価は上昇し、株価トークンは株式市場を右横に1マス、大規模会社ならば右横に2マス移動します。株価トークンが右端にあってそれ以上右横に移動できない場合は、移動しません。
- 配当が行われなかった（会社が収入を留保するか列車がない場合）、株価は下落し、トークンを1マス左横に移動します。株価トークンが左端にあってそれ以上左横に移動できない場合は、移動しません。

9-3 株式ラウンド中の株価変動

- 株が売却されたら、株価は下落し、株価トークンは斜め左に1マス移動します。このとき何株が売られたかは関係なく斜め左下あるいは斜め左上に1マス移動します。株価トークンが「40」のマスにある場合は移動しません。
- 株式ラウンド終了時に会社のすべての株がプレイヤー保有の場合、株価は1マス右上または右下に移動します。株価トークンが「370」のマスにある場合は移動しません。

以下のルールがすべての株価変動に適用されます：株価トークンが他のトークンのあるマスに移動したら、すでにあるトークンの一番下に置きます。



10. ゲームの終了

10-1 概要

- ゲーム進行表のラウンド表示トークンが表の最後のマス（120）に達したら、最後の運営ラウンドを行います。運営ラウンド終了後ゲーム終了となります。

Spielende / End of Game ↓			
AR/SR	100	110	120

10-2 最終計算

- 保有する列車や資金といった会社の資産は最終計算には全く関係しません。
- プレイヤー保有のローカル鉄道は現在の株価（120K）の価値があります。さらに、各プレイヤーはそれぞれ保有する現金と、保有する株の現在の価値を加え、ペナルティの利子と未返済の借金を減じます。
- もっとも資産の大きいプレイヤーがゲームの勝者となります。

11. ヴァリアント

11-1 ボヘミアヴァリアント (2人用)

ボヘミアゲームマップ (通常のゲームマップの裏面) を使用します。このヴァリアントは2人専用です。18CZのルールは以下の例外を除き有効です。

両プレイヤーはそれぞれ280Kの初期資金を持ちます。証券保有制限は14枚です。以下の5つの会社を除外します: OFE、MW、KFN、PR、Ug。

ローカル鉄道は9社だけで、大きさ別に3社ずつとなります。初期ラウンド表の上から3列にそれらを置きます。

Vaclav (ヴァツラフ) という名の3人目のプレイヤーが登場します。

- ヴァツラフは3つの会社でプレイします。小規模、中規模、大規模会社を1社ずつです。ヴァツラフの会社チャーターを置く場所はゲームマップの右側に印刷されています。

18CZ Bohemia Böhmen Čechy

Spieler (Players) 2
Startkapital (Starting Capital) 280
Aktienlimit (Share Limit) 14

50	55	60	65	70
100	110	120	130	140
200	220	240	260	280
60	70	80	90	100
180	210	240	270	300
300	350	400	450	500

Share price
Amount needed to float a company
Capitalization if at least 50% are sold

90	100	110	120
450	500	550	600
900	1000	1100	1200

Kurs
Summe zum Öffnen einer Gesellschaft
Kapitalisierung, wenn min. 50% verkauft

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	
62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	
77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	
92	93	94	95	96	97	98	99	100							

- ゲーム開始前にヴァツラフは小規模会社の社長株1枚をランダムに受け取ります。この社長株をゲームマップに記された場所に置きます。さらにこの小規模会社は列車カードの山札の一番上の列車を受け取ります。この会社は最初のORから運営を開始します。
- 最初のb列車が購入された (または除外された) ときに、ヴァツラフはランダムに選ばれた中規模会社1社の株60%分を受け取ります。これらの株はゲームマップに記された場所に置きます。この会社はただちに購入可能な列車1枚を受け取ります。この会社は次のORから運営を開始します。
- 最初のd列車が購入された (または除外された) ときに、ヴァツラフはランダムに選ばれた大規模会社1社の株50%分を受け取ります。これらの株はゲームマップに記された場所に置きます。この会社はただちに購入可能な列車1枚を受け取ります。この会社は次のORから運営を開始します。

- ヴァツラフの会社は常に設定可能な最も低い株価で開始します（小規模：50、中規模：60、大規模：90）。会社は一切の資金を持ちません。
- （訳注：ヴァツラフの会社は運営ラウンド中、通常会社と同様株価の順に運営の手番を行います。作者確認済み。）

運営ラウンドのヴァツラフの会社のプレイの手順

- 線路の敷設：プライオリティ（訳注：最も低い数字のプレイ順カード）を持つプレイヤーは、小規模会社と大規模会社がどのように線路を敷設するかを決定します。もう一方のプレイヤーは中規模会社の線路敷設を決定します。ヴァツラフの会社は地形コストを支払いません。
- 駅の設立：プライオリティを持つプレイヤーは中規模会社がトークンを置くかどうか、置くならばどこに置くかを決定します。もう一方のプレイヤーは小規模会社と大規模会社の駅設立を決定します。ヴァツラフの会社は駅トークンの配置コストを支払いません。
- 列車の運行：ヴァツラフの会社は最大限の収入をあげるように運行し、常に配当を行います。株価の変動は通常通りに扱います。
- 列車の購入：ヴァツラフの会社は手番中に列車を購入しません。その代わりに、列車進行表の列車海外売却のタイミングで、ヴァツラフの各会社から列車1輛を除外します（通常の1輛海外売却は行いません）（訳注：この項作者確認済み）。各会社は小規模、中規模、大規模会社の順に、購入可能な列車を1輛ずつ受け取ります。これには支払いは行いません。除外された列車はゲームから除去します。ヴァツラフの会社は常に列車1輛のみ保有します。

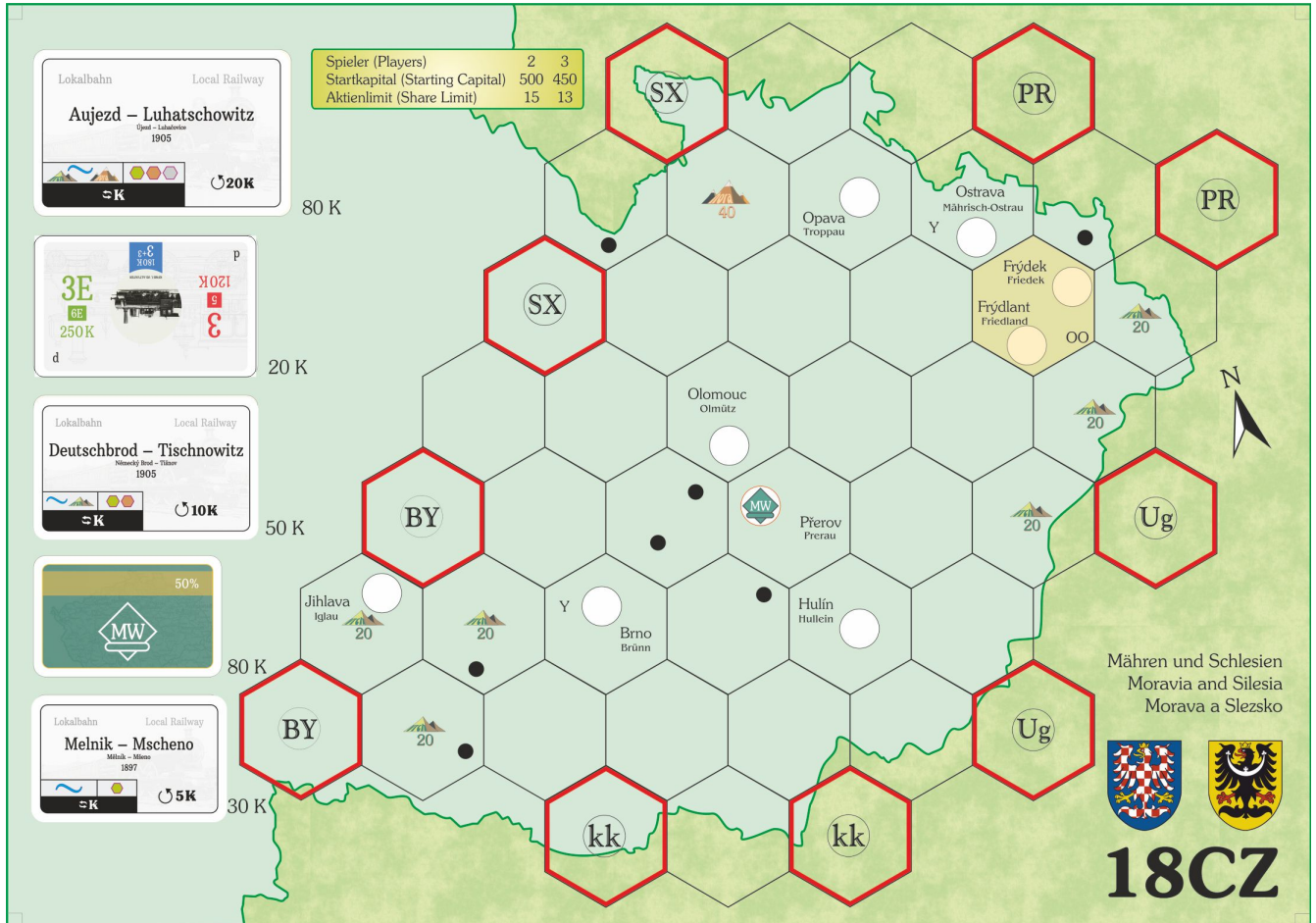
プレイヤーは大規模会社1社の株を70%まで保有できます。

注：通常ゲームと同様、初期ラウンド終了時にもっとも所持金の少ないプレイヤーが最も小さいプレイ順カードを受け取ります。それ以外の株式ラウンドでは、最も所持金の多いプレイヤーが最も小さいプレイ順カードを受け取ります。

11-2 モラヴィア=シレジアヴァリエント (2~3人用)

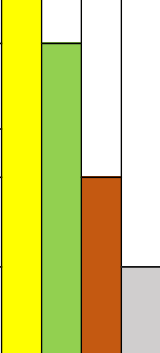
モラヴィア=シレジアゲームマップを使用します。18CZのルールは以下を除いて有効です。

プレイ人数	初期資金	証券保有制限
2人	500K	15枚
3人	450K	13枚



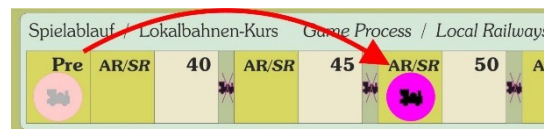
- 5つの大規模会社だけがゲームに登場します。2人でプレイする場合、5つの大規模会社からランダムに1つを選択してゲームから除外します。
- 各会社は本拠地と、追加の2つのトークンを持ちます。1つ目の追加トークンは40Kのコストがかかり、2個目は100Kになります。
- プレイヤーは会社1社の株を70%まで保有できます。
- 列車は5種類しか登場しません。赤字の列車3種類（2、3、4列車）と青数字の列車2種類（4+4、5+5）です。これらの列車を会社は運行できます。
- 4+4列車と5+5列車は赤いタイルのボーナスを加算できます（すなわち、列車1輛につき2箇所のボーナスを加算できます）。それ以外の列車はこのボーナスを受けられません。
- 株式市場の赤い部分の株価（50~70）だけが会社の初期株価として設定できます。
- 配当の支払いで株価は右に1マスのみ移動します。

列車表

種類		コスト	数量		タイル	備考
			2人	3人		
a+b	2	70K	5	6		列車保有制限：4
d	3	120K	4	5		他社からの列車購入可能。会社はプライベート会社購入可能
e	4	250K	3	3		2列車廃車
g	4+4	400K	2	3		プライベート会社閉鎖 列車保有制限：3
j	5+5	500K	∞	∞		3列車廃車 列車保有制限：2

初期ラウンド

- プライベート会社5社をゲームマップの印刷された場所に置きます。
- 自分の手番中いつでも、プレイヤーはプライベート会社1枚を選び、競りを開始できます。競り値の最小値はゲームマップに書かれています。競りを開始したプレイヤーが最初に競り値を言います。競り値はその会社の最小値以上でなければなりません。あるいはパスをします。以後、プレイ順に競り上げるかパスをし、誰も競らなくなるまで続けます。競りの勝者は銀行に競り値を支払い、次のプライベート会社が競りにかけられます。
- 1番のプレイヤーが最初の競りを開始し、2番のプレイヤーが次の競りを開始する、というように行います。
- どのプライベート会社も誰も競り値を言わなかった場合、ゲームは終了します。1番のプレイヤーの勝利となります。
- 競り値は直前の競り値を5K以上上回らなければなりません。
- 一度パスをしたプレイヤーはその競りには再び参加できません。
- すべてのプライベート証券が競られるか、あるいはどのプレイヤーも残っているプライベート会社を購入したくない場合に初期ラウンドは終了します。残ったプライベート会社はゲームから除外します。続いて最初の株式ラウンドを行います。
- ゲーム進行表のラウンド表示トークンを「50」の左側の「AR/SR」のマスに勧めます。



プライベート証券

- 3E列車の所有者は、自分の会社の運営中いつでも、会社に3E列車を割り当てることができます。3E列車は列車保有制限に数えません。3E列車はこの会社の他の列車が使用した線路を使用することができます。赤い盤外ボーナスをすべて加えます。町は収入に数えません。この列車の収入はこの会社の他の列車の収入に加えます。運行後に3E列車は除外されます。この列車は列車保有義務を満たしません。
- このヴァリアントではMährische Westbahnはプライベート会社として機能します。Mährische Westbahnの所有者はこの鉄道の本拠地にこの鉄道の駅トークンを置きます。MWの駅トークンはこれ1つのみです。各運営ラウンドの開始時、すべてのプライベート会社が固定の収入を支払う時に、MWは本拠地ヘクスにタイルを配置するかアップグレードできます。本拠地の価値がこの会社の収入になり、所有者に支払われます。（例：緑色タイルがMWの本拠地ヘクスにあったら、所有者は30Kを得ます）。この会社は株式会社に1Kからローカル鉄道の現在の価値までの間の金額で売却できます。鉄道会社に売却されたらMährische Westbahnはただちに閉鎖され、トークンは購入した会社の追加の駅トークンとして機能します。
- 3つのローカル鉄道は通常ゲームと同様に扱います。

12. 付録

12-1 小サイズのローカル鉄道

ローカル鉄道	<i>Místní dráha</i> (訳注：チェコ語表記)	開通日
プラナ＝タホフ Plan - Tachau	<i>Planá - Tachov</i>	1895年1月16日
ムニエルニーク＝ムシエノ Melnik - Mscheno	<i>Mělník - Mšeno</i>	1897年6月22日
スピタビ＝ポリチカ Zwittau - Politschka	<i>Svitava - Polička</i>	1897年10月16日
コステレツ＝テルチ Wolframs - Teltsch	<i>Kostelec - Telč</i>	1898年8月13日
ストラコニツェ＝ブラトナー＝ブジェズニツェ Strakonitz - Blatna - Bresnitz	<i>Strakonice - Blatná - Březnice</i>	1899年6月11日
マルティニツェ・フ・クルコノシーフ＝ロキトニツェ Martinitz - Rochlitz	<i>Martinice v Krkonoších - Rokytnice</i>	1899年12月7日

12-2 中サイズのローカル鉄道

ローカル鉄道	<i>Místní dráha</i>	開通日
ロウドニツェ・ナト・ラベム＝クメティニエヴェス Raudnitz - Kmetnowes	<i>Roudnice - Kmetiněves</i>	1900年11月2日
スヴォイシーン＝ボル Schweibing - Haid	<i>Svojsín - Bor</i>	1903年9月20日
ハプリーチクーフ・プロト＝ティシュノフ Deutschbrod - Tischnowitz	<i>Německý Brod - Tišnov</i>	1905年6月23日
オパヴァ＝グラーツ Troppau - Grätz	<i>Opava - Grätz</i>	1905年6月28日
ハヌショヴィツェ＝スタレー・ムニエスト Hannsdorf - Mährisch Altstadt	<i>Hanušovice - Staré Město</i>	1905年10月4日
フリードラント＝ビーラー Friedland - Bila	<i>Frydlant - Bílá</i>	1908年8月16日

12-3 大サイズのローカル鉄道

ローカル鉄道	<i>Místní dráha</i>	開通日
ウーイエズト＝ルハチョヴィツェ Aujezd - Luhatschowitz	<i>Újezd - Luhačovice</i>	1905年10月12日
インドルジフーフ・フラデツ＝オブラタニ Neuhaus - Wobratain	<i>Jindřichův Hradec - Obratany</i>	1906年12月24日
オポチュノ＝ダブルシュカ Opočno - Dobruschka	<i>Opočno - Dobruška</i>	1908年11月1日
テプリツェ＝ポルジチ＝トルトノフ Wekelsdorf - Parschnitz - Trautenau	<i>Teplice - Poříčí - Trutnov</i>	1908年9月24日
ネザミスリツェ＝モルコヴィツェ＝スリージャニ Nezamislitz - Morkowitz	<i>Nezamyslice - Morkovice</i>	1909年11月30日
ドマジュリツェ＝タホフ Taus - Tachau	<i>Domažlice - Tachov</i>	1910年8月1日

12-4 ローカル鉄道の概要

ローカル鉄道	小	中	大
枚数	6	6	6
収入	5K	10K	20K
無視できるタイル敷設コスト	川	川、丘陵	川、丘陵、山
使用可能な縁が紫色のタイル	緑色	緑色、茶色	緑色、茶色、灰色
	現在の株価で売却可能		

12-5 小規模会社（地域鉄道）

名称	略称	本拠地ヘクス		シンボル	駅トークン
カルロヴィ・ヴァリ＝ ヨハンジョルゲンシュタット鉄道 Eisenbahn Karlsbad – Johanngeorgenstadt	EKJ	カルロヴィ・ヴァリ Karlovy Vary	D 4		3
オストラヴァ＝フリートランド鉄道 Ostrau-Friedlander Eisenbahn	OFE	オストラヴァ Ostrava	C 25		3
ボヘミア商業鉄道 Böhmische Commercialbahn	BCB	パルドゥビツェ Pardubice	E 15		3
モラヴィア西部鉄道 Mährische Westbahn	MW	プルジェロフ Prerov	F 22		3
ボヘミア合同森林鉄道 Vereinigte Böhmerwaldbahnen	VBW	ストラコニツェ Strakonice	I 9		3

12-6 中規模会社（幹線鉄道）

名称	略称	本拠地ヘクス		シンボル	駅トークン
ボヘミア北方鉄道 Böhmische Nordbahn	BN	プラハ Praha	E 11		3
オーストリア北西鉄道 Österreichische Nordwestbahn	NWB	プラハ Praha	E 11		3
ウースチー・ナド・ラベム＝テプリツェ鉄道 Aussig-Teplitzer Eisenbahn	ATE	テプリツェ Teplice	B 8		3
ブシュチェフラト鉄道 Buschtěhrader Eisenbahn	BTE	ヘブ Cheb	D 2		3
フェルディナント皇帝北方鉄道 Kaiser Ferdinands Nordbahn	KFN	ブルノ Brno	G 19		3

12-7 大規模会社（国有鉄道）

名称	略称	本拠地ヘクス		シンボル	駅トークン
ザクセン王立鉄道 Sächsische Eisenbahn	Sx	ドレスデン Dresden	A 7 / B 4		2枚
プロイセン王立鉄道 Preußische Eisenbahn	Pr	ベルリン Berlin	B 18 / A 21		2枚
バイエルン王立鉄道 Bayrische Staatsbahn	By	ミュンヘン München	F2 / H4		2枚
帝立王立オーストリア国有鉄道 kk Staatsbahn	kk	ウィーン Wien	J 14 / I 17		2枚
ハンガリー王立鉄道 ungar. Staatsbahn	Ug	ブダペスト Budapest	I 23 / G 27		2枚

12-8 初期資金と証券保有制限

プレイヤー数	3	4枚	5	6人
初期資金	350K	300K	250K	210K
証券保有制限	14枚	12枚	10枚	9枚

12-9 ゲームフェイス

種類				価格	価格	価格	枚数	タイル	列車保有制限
a	2			70K			5		3 / - / -
b	2	2+2		70K	80K		4		3 / 3 / -
c	3	2+2		120K	80K		4		3 / 3 / -
d	3	3+3	3E	120K	180K	250K	4		3 / 3 / 3
e	4	3+3	3E	250K	180K	250K	4		2 / 3 / 3
f	4	4+4	4E	250K	400K	350K	4		2 / 2 / 3
g	5	4+4	4E	350K	400K	350K	4		2 / 2 / 3
h	5	5+5	5E	350K	500K	700K	2		1 / 2 / 3
i	5	5+5	6E	350K	500K	800K	2		1 / 1 / 3
j	5	5+5	8E	350K	500K	1000K	∞		1 / 1 / 2

© Leonhard Orgler March 2017

www.lonny.at

Leonhard.Orgler@gmail.com



Game Design and Development: Leonhard Orgler

Production: Fox in the Box

Illustration and Graphic design: [David Hanáček](#), Petr Štich, Leonhard Orgler

Special thanks to: [David Hanáček](#), Ronald Novicky, Eric Brosius, Sascha Kreindl, Steve Thomas, Andreas Trieb, Richard Rühl, Uwe Gemming, Adam Romoth, Franz Hrdlicka, Kaweh Kristof, Beda Wiegelmann, Thomas Kranewitter, Matthias Mahr and especially in memoriam Helmut Jagsch.

ルール日本語訳 : 大橋隆之 Takayuki Ohashi 2017年10月30日 Ver.1.0