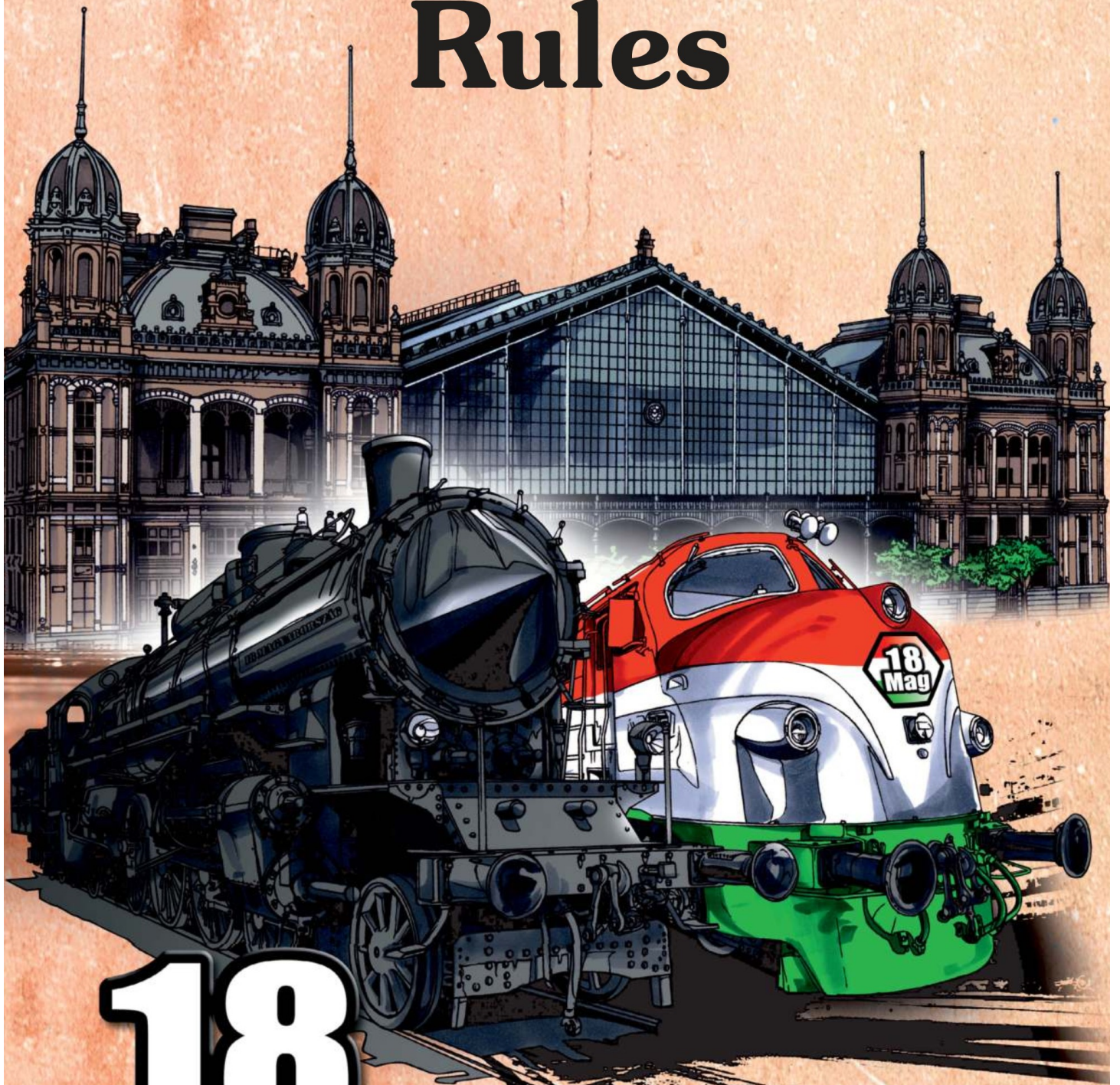


Leonhard Orgler

# Rules



**18**  
**Magyarország**

# ショートルール（18xx マニア向け）

## 1) 会社

### 1.1) マイナー会社（13社）

- 証券保有制限にカウントされない。
- ゲーム終了まで運営し、合併や閉鎖はしない。
- 駅マーカー 3 個、2 列車 1 輛、資本金 50 フォリントでスタート。
- 配当は会社とオーナーで常に半々。
- 列車保有制限は常に 2 輛まで。
- 運営は数字の小さいものから数字の順番に行う。

### 1.2) メジャー会社（7社）

- 初期株価は 60~80 の間で、ランダムに割り当てられる初期株価カードによって決定される。
- 株価の高いものから順番に運営を行う。
- 駅の設置、配当金の支払いのみ行う。列車は走らせない。

## 2) 最初の株式ラウンド

- スタートパッケージ。全マイナー 13 株と各メジャー 10%株（5 人、6 人の場合は 10%株 2 株）。
- 各プレイヤーは上限まで自由に証券を 1 枚ずつ選ぶ。その後、プライオリティカードを左隣に渡す。
- 上限：3/4/5/6 プレイヤー 4/3/2/2 マイナー 2/1/2/2 株式
- 最初の株式ラウンドでは売却は行えない。



### 3) 運営ラウンド

#### 3.1) マイナー会社

- 常に1枚のタイルを置くかアップグレードができる。黄色のメジャー会社に10フォリントを支払うことで、その前か後に2枚目の黄色いタイルを置くことができる。
- 駅トークンのコストの半分が黄色のメジャー会社に支払われる。
- 地形記号（山と川）1つにつき10フォリントが緑色のメジャー会社に支払われる。
- 一部のマイナー会社には地形トークンが付属している。トークン1個を支払うごとに、その会社の地形コスト1ヘクス分がマイナー会社の資金ではなく銀行によってまかなわれる。
- 線路タイルは裏表が異なるものがある。
- 4種類の列車はすべて最初から利用可能。新しいタイプの列車が最初に購入されると、フェイズ変更が発生する。新しいラウンド表示タイルが置かれ、ラウンド表示トークンが赤枠のORのマスに置かれる。
- 列車は強制的には廃車にならない。列車は運行前に任意で廃車にすることができる。
- 列車は、青のメジャー会社にお金を払うことでプラス列車にアップグレードできる。また鉱山へのアクセスを灰色のメジャー会社から、さらに赤の盤外ボーナスを赤のメジャー会社から購入できる。これらの3つのボーナスは、1回の運営ラウンドに1つの列車に対してのみ有効で、2つ目の列車のためにこれらを購入することはできない。次の運営ラウンドで再度購入できる。ボーナスのコストは、1番目/2番目/3番目がそれぞれ10/20/30（茶色フェイズ以降：20/30/40）。
- 新しい列車は、橙か紫のメジャー会社から購入する。購入金額の半分がこれらの会社に入り、残りの半分が銀行に入る。
- どの種類の列車も台数無制限。会社間での列車の売買は最初から可能。

#### 3.2) メジャー会社

- 社長は、ゲームボード上の任意の空きスペースに駅トークンを置くことができる。代金は銀行に支払われる。
- 駅トークンは他の駅トークンと同様にブロックする。都市の価値が10増加する。
- 社長は、会社の資金から株主への配当の支払額を決定する。株価は株価ボードにしたがって変動する。

### 4) 株式ラウンド

- 銀行から10%株式のみを購入できる。代金は銀行に支払われる。最初に10%株を2株持ったプレイヤーは社長株と交換する。
- 社長株は売却できない。他のプレイヤーがより多くの株式（最低20%）を保有した場合は、交換が行われる。
- 売却するごとに、売却株数にかかわらず、株価は1マス下がる。

### 5) ゲーム終了。

- 灰色フェイズで終了。

# 目次

- I. はじめに
- II. ゲームの準備
  - I. エチケット
  - II. 初期資金
  - III. コンポーネント
  - IV. セットアップ
- III. コンポーネントの詳細
  - I. ゲームボード
  - II. 株価ボード
  - III. 会社
    - I. はじめに
    - II. マイナー会社
    - III. メジャー会社（株式会社）
  - IV. ゲームのプレイ
- V. 最初の株式ラウンド
- VI. 運営ラウンド（OR）
  - I. はじめに
  - II. 用語について
  - III. マイナー会社
    - I. OR中のマイナー会社のアクション
    - II. 線路の敷設
    - III. 線路のアップグレード
      - I. 線路タイル
    - IV. 駅の設置
    - V. 列車の廃車
    - VI. 列車の運行
  - VII. 収入の計算
  - VIII. 列車の購入
  - IX. フェイズの変更
- IV. メジャー会社
  - I. OR中のメジャー会社のアクション
  - II. 駅トークンの購入と配置

- III. 収入の払い出し
- VII. 株式ラウンド(SR)
  - I. はじめに
  - II. 株式ラウンドの順番
  - III. 証券保有制限
  - IV. 株式の売却
  - V. 株式の購入
  - VI. 社長の交代
- VIII. 株価の変動
  - I. はじめに
  - II. 運営ラウンド中の変動
  - III. 株式ラウンド中の変動
- IX. ゲームの終了
  - I. はじめに
  - II. 最終集計
- X. 2人用ゲーム
- XI. ソロプレイルール
  - I. ゲームの準備
  - II. OR 中の István のアクション：マイナー会社
    - I. 線路の敷設とアップグレード
    - II. 駅の設置、列車の廃車、運行、列車購入
    - III. OR 中の István のアクション：メジャー会社
  - III. SR 中の István のアクション
- XII. 表

## I. はじめに

18Mag は 1～6 人用の鉄道建設と株式取引のゲームです。フランシス・トレシャム作のゲームである 1829 が元になっています。

ゲーム終了時に現金と株で最も大きな富を築いたプレイヤーが勝者となります。

18Mag の基本は、シンプルなメカニズムです。六角形のタイルを使って地図上に線路網を作り、駅と駅を結びます。列車(カード) を使って移動し、お金を稼ぐことができます。仮想的な乗客が旅費を支払います。数が多ければ多いほど、また収益が上がる場所が重要であればあるほど、会社や株主のためにより多くのお金を得られます。

ゲームは運営ラウンドと株式ラウンドに分かれます。運営ラウンドでは、プレイヤーは最大 4 つのマイナー鉄道を管理します。列車を走らせてお金を稼ぎ、社長に配当金を支払います。株式ラウンドでは、7 つのメジャー鉄道の株式を購入できます。これらは列車の運行に対してさまざまな利益を与え、また株主に配当金を支払うこともできます。

まず、3 人から 6 人でプレイする場合のルールが記述されています。

1 人または 2 人の場合は、ルールの最後をご覧ください。

## II. ゲームの準備

### II. I エチケット

- プレイヤーはゲーム開始前にどのような交渉が可能であるか決めておくべきです。
- プレイヤーはゲーム開始前に交渉の合意事項を公開するかどうか、また合意事項に拘束力があるかどうかを決めておくべきです。
- 2 人のプレイヤーの間の合意は、ゲームプレイのあらゆる局面を含む可能性があります。3 人以上のプレイヤー間の交渉は、一般的に禁止されています。
- すべてのプレイヤーと会社の保有物、およびその他のすべてのゲームの道具はテーブルの上で常に公開し、明確に見えるようにする必要があります。
- プレイ時間を短縮するために、他のプレイヤーの手番の間に各プレイヤーは、自分の手番に何をするのか考えておくべきです。
- ゲーム終了時の計算のために鉛筆と紙を用意しましょう。

### II. II 初期資金

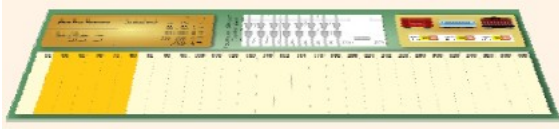
プレイヤーは現金ゼロでスタートします。最初の株式ラウンドで提供される株式とマイナー会社を無償で手に入れることができます。

銀行の資金は無制限として扱います。

## II. IIIコンポーネント

1. ゲームボード 1枚

2. 株価ボード 1枚



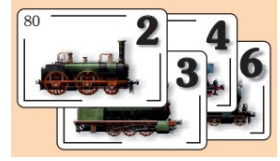
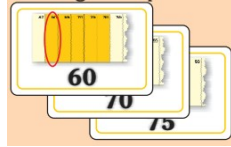
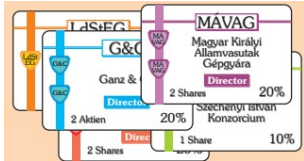
3. カード 176枚

株式カード 63枚

初期株価カード 10枚

順番カード 7枚

列車カード 96枚

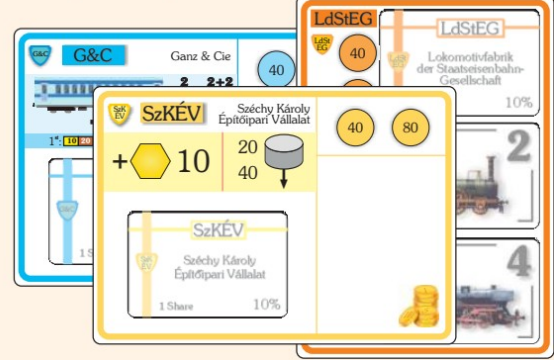
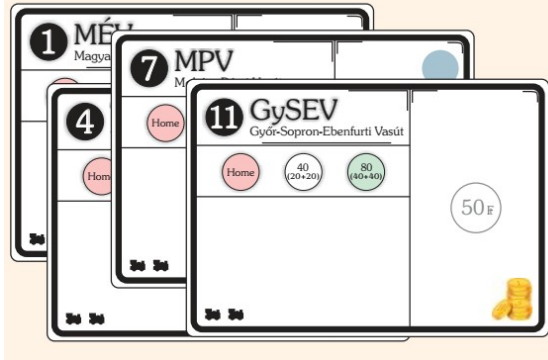


4. チャーター

マイナー会社 13枚

メジャー会社 7枚+追加資産チャーター1枚

5.



トークン

マイナー会社トークン 52個 (13社×各社4個)

メジャー会社トークン 21個



地形トークン 8個

ラウンド表示トークン 1個

列車未売却トークン 3個



6. 線路タイル 150枚

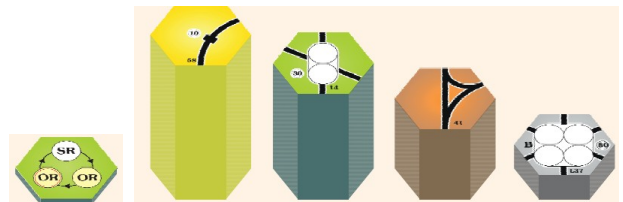
黄色タイル 65枚

緑色タイル 51枚

茶色タイル 28枚

灰色タイル 6枚

ラウンド表示タイル 4枚



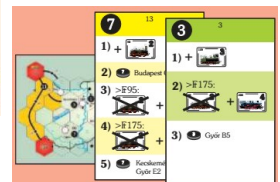
7. 木の棒 4本



8. ゲーム用紙幣



9. ソロプレイ用追加カード 28枚

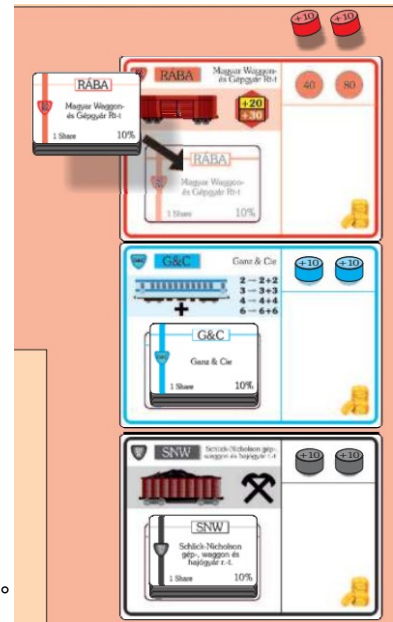


## II. IV セットアップ

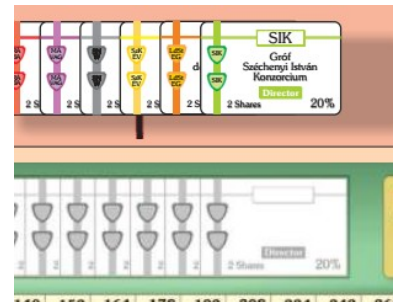
1. ゲームボードと株価ボードを広げます。
2. メジャー会社7社のチャーターを置き、その上に対応する8枚の10%株券、+10と書かれた駅トークン2個をそれぞれ対応する場所に置きます。



3. 7つの株式会社すべてにランダムに初期株価カードを割り当てます。カードに記載された株価がその会社の初期株価となり、株価ボードの該当するマスに株価トークンを置きます。



4. 20%社長株を株価ボードの適切な位置に置きます。



5. マイナー会社13社のチャーター、トークン、地形トークンを並べます。各社のトークンのうち一つは収入表示用になります。

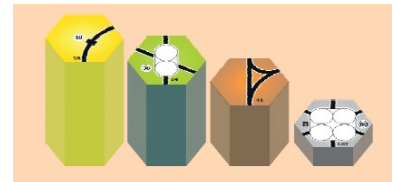




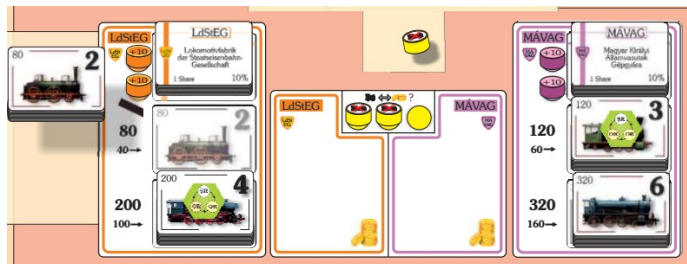
6. ゲーム用の紙幣を並べます。金は無制限にあるものとして扱います。紙幣の代わりにポーカーチップを使用するのも良いでしょう。



7. 線路タイルを色別に分けて並べます。ゲーム開始時には黄色のタイルだけを使用します。



8. 列車カードは、LdStEG（オレンジ）と MÁVAG（紫）のメジャー会社のチャーターの該当する場所に置きます。すべて台数は無制限として扱われます。



9. ラウンド表示タイルを3列車、4列車、6列車の上に置きます。



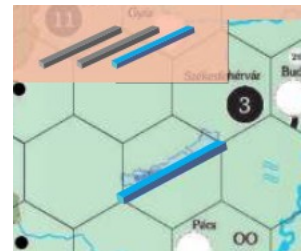
10. 列車未売却トークンを該当するマスに置きます。



11. ラウンド表示トークンをゲームボードの黄色のヘクスの「SR」のマスに置きます。



12. 木の棒をゲームボードの印刷された場所に置きます。



13. プレイ人数と同じ枚数の順番カードを取り、シャッフルして全員に1枚ずつ配ります。もっとも小さな数字のカードを受け取ったプレイヤーが優先取引カードを受け取り、ゲームを開始します。その後順番カードは箱に戻します。



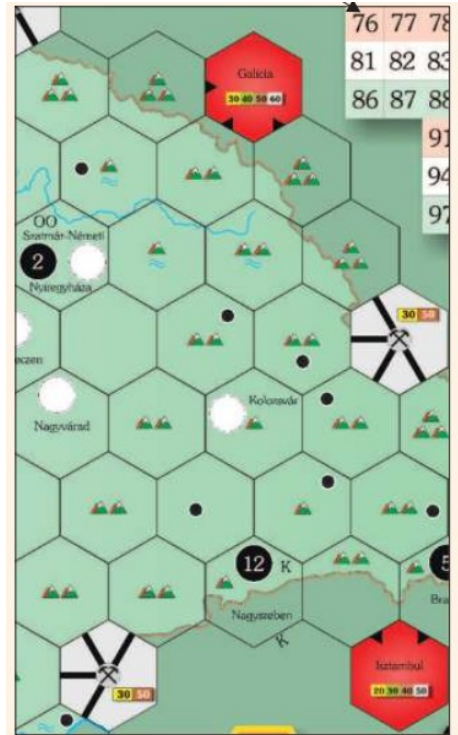
## Ⅲ. コンポーネントの詳細

### Ⅲ. I ゲームボード

ゲームボード上の地図は、オーストリア・ハンガリー帝国のハンガリー地方を描いています。線路タイルは地図上の六角形のマス目に鉄道網を敷設します。地図には都市（白丸に名前のついたもの）と町（黒丸で名前の無いもの）があります。

マップ上のエリアの色は、その用途を表しています。

- 薄い緑色はプレイエリアの主要部分です。
- 濃い緑色はマップの端です。線路タイルは敷けません（訳注：六角形のマス目が描いてあるところは、たとえその大部分が濃い緑色であっても線路タイルを置くことができます）。
- 地図の端にある赤い部分は、地図の外に続くルートを示しています。その上の数字が書かれた色別のマス目は、ゲーム中に価値が上がることを表しています。ここに線路タイルを置くことはできません。
- 灰色のヘクスは鉱山と配置済みの線路を表します。数字が書かれた色別のマス目は、ゲーム中に価値が上がることを示しています。ここに線路タイルを置くことはできません。



またボードには、運営ラウンド中のマイナー会社の収入を表示する収入表があります。

### Ⅲ. II 株価ボード

メジャー会社にはすべて株価があります。オレンジ色のマスは、初期株価の取りうる範囲を表しています。

表には株価の変動する場合を書いた凡例と、マイナー会社が、特別車輛会社3社にいくら支払わなければならないか（Ⅲ. III. III参照）の表が書かれています。

Share Price Movement	Overhead cost	Dividend
0 - 1	10 - 20	0
2 - 3	30 - 50	1
4 - 5	60 - 100	2
6 - 7	110 - 200	3
8 - 9	>200	4

またボードにはメジャー会社の社長株を置く場所があります。

### Ⅲ. III 会社

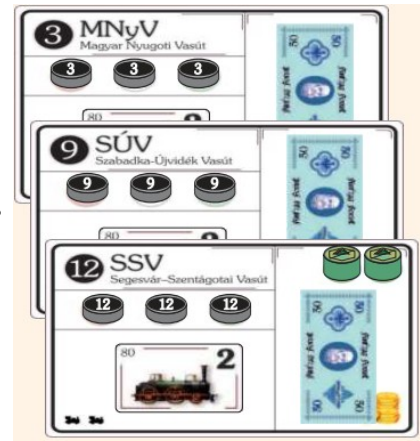
#### I はじめに

会社には、マイナー会社とメジャー会社と呼ばれる2つの種類があります。以下の項では、これらについて個別に説明します。

#### II マイナー会社

- マイナー会社は、最初の株式ラウンドで無料で選ぶことができます。
- 再度売却することはできません。
- 各マイナー会社は2列車1輛と50フォリントの資産で開始します。
- マイナー会社の列車保有制限は常に2輛です。

- 手番終了時に、マイナー会社は列車を保有する義務はありません。
- マイナー会社は、列車の収入の半分を所有者に分配します。残りの半分が会社の金庫に入ります。
- マイナー会社間の列車の売買は、ゲームの最初から行えます。合意された価格（1フォロント以上）での取引になります。
- マイナー会社には、緑の地形トークンを持っているものがあります。このトークンを除去するたびに、その会社の地形コスト1ヘクス分が、その会社の金庫からではなく、銀行から支払われます。



No.	名称	略称	本拠地	地形トークン
1	Magyar Északi Vasút	MÉV	ペスト Pest	0
2	Magyar Keleti Vasút	MKV	サトウ・マーレ Szatmár-Németi	0
3	Magyar Nyugoti Vasút	MNyV	セーケシュフェールパール Székesfehérvár	0
4	Tiszavidéki Vasút	TVV	セゲド Szeged	0
5	Első Erdélyi Vasút	EEV	Brasó	3
6	Kassa-Oderbergi Vasút	KOV	Kassa	1
7	Mohács-Pécsi Vasút	MPV	モハーチ Mohács	1
8	Hrvatske Željeznice	HŽ	ザグレブ Záhgráb	0
9	Szabadka-Újvidék Vasút	SzÚV	ペトロヴァラディン Petrovaradin	0
10	Arad-Temesvári Vasúttársaság	ATV	ティミショアラ Temesvár	0
11	Győr-Sopron-Ebenfurti Vasút	GySEV	ショプロン Sopron	0
12	Segesvár-Szentágotai Vasút	SSzV	シビウ Nagyszeben	2
13	Déli Vasút	DV	リエカ Fiume	1

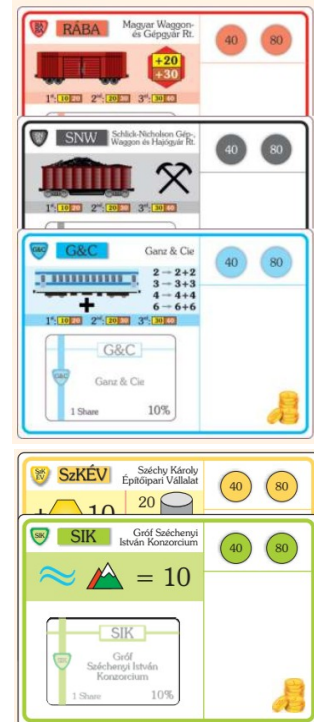
### Ⅲメジャー会社（株式会社）

- すべてのメジャー企業には株価があり、株価ボードに表示されています。初期株価は、ランダムに割り当てられた初期株価カードによって設定されます。5つの初期株価がそれぞれ2枚のカードに記載されているので、同じ株価で開始する大手企業が必ず複数存在します。
- 株式は、株式ラウンドで取引されます。株を購入することで、プレイヤーはそのメジャー会社の配当を手に入れることができます。
- 20%以上で最多の株を持つプレイヤーがその会社の社長になります。社長だけが、メジャー会社の活動を決定することができます。
- 社長株は、常に通常株式2枚に相当しますが、証券保有制限に対しては1枚と数えられます。
- 購入できるのは10%株式のみです。プレイヤーはある会社の10%株を2つ所有したら、すぐに対応する20%の社長に交換しなければなりません。
- 株式の所有者は、毎回の運営ラウンドで配当を受け取ります。ただし、社長が駅トークンを配置する目的のため、あるいは単に配当しないことにして収入を留保した場合は配当を受け取ることはできません。

メジャー会社7社は、3つのグループに分かれています。おのこの具体的な特徴は後述します。

特別車輛会社 3社

名称	略称	色	列車の特徴
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RÁBA	赤	盤外ボーナス
Ganz & Cie	G&C	薄青	プラス列車への転換
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	灰色	鉱山へのアクセス



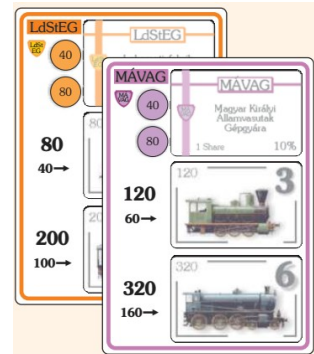
建設会社 2社

名称	略称	色	建設	収入／コスト
Gróf Széchenyi István Konsorcium	SIK	緑	川／山	シンボル1つにつき10
Széchy Károly Építőipari Vállalat	SzKÉV	黄	追加黄色タイル 駅トークン	10 20または40



列車会社 2社

名称	略称	色	売却する列車
Lokomotivfabrik der Staatseisenbahn-Gesellschaft	LdStEG	橙	2列車、4列車
Magyar Királyi Államvasutak Gépgyára	MÁVAG	紫	3列車、6列車



## IV. ゲームのプレイ

ゲームは、スタートパッケージの中からマイナー会社やメジャー会社の株を選ぶ株式ラウンドから始まります。その後、株式ラウンドと運営ラウンドが交互に行われます。ゲームが進むと、株式ラウンドと次の株式ラウンドの間の運営ラウンドの回数が増加します。

株式ラウンドでは、プレイヤーは個人資産を使ってメジャー会社の株式を売買します。運営ラウンドでは、その会社が運営を行います。各マイナー会社とメジャー会社では、社長が会社を代表して会社のアクションを行います。

## V. 最初の株式ラウンド

テーブルの上に以下のようにスタートパッケージを並べます。

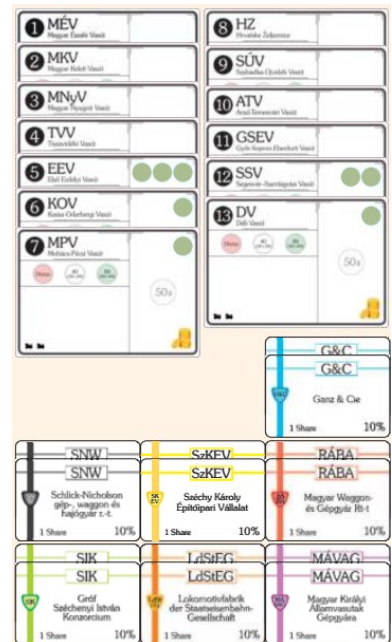
- 3人および4人プレイ：スタートパッケージは、マイナー会社13社すべてとメジャー会社各1株（合計20枚）で構成されます。
- 5人および6人プレイ：スタートパッケージは、マイナー会社13社すべてとメジャー会社各2株（合計27枚）で構成されます。
- 優先取引カードを持つプレイヤーから始めて座席の順番で、各プレイヤーは下記表に示された数量まで、株式またはマイナー会社のいずれか1つを無料で選ばなければなりません（訳注：パスはありません）。



- その後優先取引カードの持ち主は、それを左隣のプレイヤーに渡します。ここで2回目の手番が始まり、各プレイヤーは別の株またはマイナー会社を選択し、といった具合に続けます。
- 手番順は次のようになります。
  - 3人：1-2-3、2-3-1、3-1-2、1-2-3、2-3-1、3-1-2
  - 4人：1-2-3-4、2-3-4-1、3-4-1-2、4-1-2-3
  - 5人：1-2-3-4-5、2-3-4-5-1、3-4-5-1-2、4-5-1-2-3
  - 6人：1-2-3-4-5-6、2-3-4-5-6-1、3-4-5-6-1-2、4-5-6-1-2-3

プレイヤーはマイナー会社や株を、上限まで無料で選択します（訳注：原文では may choose でこれは恐らく「常に選択の余地がある（マイナー会社も株も余りが出る）」ことを指していると思われます）。この表のとおりです。

プレイ人数	マイナー 13社	メジャー会社株式 (1社につき1~2枚)	合計
3	4	2 (7枚中)	6
4	3	1 (7枚中)	4
5	2	2 (14枚中)	4
6	2	2 (14枚中)	4



右図は5~6人プレイ時のスタートパッケージです。

例：プレイヤーAが3人ゲームですでに4つのマイナー会社を選んでいる場合、他のマイナー会社を選ぶことはできず、10%株を選ばなければなりません。

- マイナー会社を選んだら、自分の前にチャーターを置き、その上に2列車カード、駅トークン3個、50フォリントを置きます。駅トークンを地図盤の指定された本拠地に置きます。4つ目のトークンは、ゲームボード上の収入表の「0」のマスに置きます。
- 選ばれなかったマイナー会社は、ゲームから除外されます。その会社の本拠地は、他の会社が駅を設置できる通常の都市として扱います。
- 選ばれなかった株式は、その会社の株式の山に戻します。
- 同じメジャー会社の株を2枚選んだ場合、プレイヤーはすぐに対応する20%の社長株に交換します。

最初の株式ラウンドが終了したら、ゲームは運営ラウンドに続きます。ラウンド表示トークンをゲームボード上の黄色いヘクスのORに移動します。

優先取引カードは最後に持っていたプレイヤーがそのまま持っておきます（「最後に持っていたプレイヤー」が誰になるのか原文では明確ではないですが、常に手番を最後までやるとすると、3人プレイの場合1番目のプレイヤーに渡った状態で終わることになります。この処理が自然なように思います）。



## IV. 運営ラウンド (OR)

### IV. I はじめに

各株式ラウンドの後に、ゲーム進行に応じて1~2回の運営ラウンドがあります。最後の株式ラウンドの後、3回の運営ラウンドを行ってゲームは終了します。

運営ラウンドのプレイ順は以下の通りです。

- まず、マイナー会社が番号の小さい会社から大きい会社の順番に運営を行います。
- その後、株価の高い順にメジャー会社が運営を行います。

すべての会社の手番が終了したら、運営ラウンドは終了します。

### IV. II 用語について

**収益拠点：**収益拠点とは、都市、町、赤い盤外地域、すなわち収益を得られる場所のことです。鉱山は特別な収益拠点です。

**ルート：**ルートは、線路で結ばれた、少なくとも2つの異なる収益拠点を含むものです。

ルートには少なくとも1つ、その会社の駅がなければなりません。

ルートは、たとえどんなに小さな線路の一部分であっても、同じ線路を何度も通ることはできません。ただし、同じタイル上の別々の線路を使用することは可能です。

ルートは路線が交差する箇所では戻りしたり、立体交差で交差する線路に移動することはできません。

ルート上の収益拠点に入った場合、別の線路を使用してその収益拠点から出ることができます。

赤色の盤外地域はルート（黒矢印）の始点または終点でなければなりません。

自社の駅のない都市で、かつ駅の空きマスがない都市をルートの始点および終点にすることは可能です。しかしそのようなブロックされた都市をルートが通過することはできません。

ルートは他社の駅で完全にブロックされていない都市を通過することができます。

### IV. III マイナー会社

#### I OR 中のマイナー会社のアクション

マイナー会社の手番は、以下のアクションで構成され、記載された順番で実行されます。

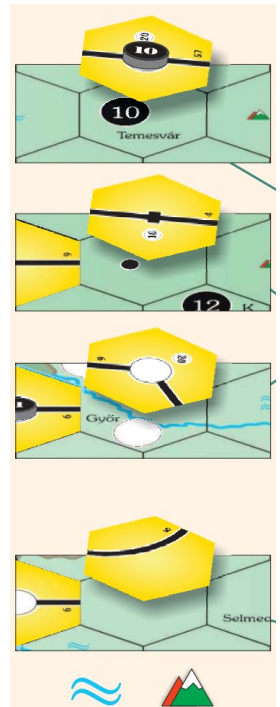
- 線路の敷設（任意）。
  - 黄色の線路タイルを1つ置くか、すでに地図上にある線路タイルをアップグレードする。
  - 2枚目の黄色の線路タイルを置く（10フォリント）。
- 駅トークンの購入と配置（任意）。
- 列車を廃車にする（任意）。
- 列車を運行して収入を得る（必須）。
  - 収入の半分を会社に残し、残りの半分を所有者に支払う（必須）。
  - 列車の購入（任意）。

## II 線路の敷設

- ゲームボードは六角形のマス目になっています。マイナー会社は、このマス目に六角形の線路タイルを置いて、マップに描かれたさまざまな収益拠点を結ぶ鉄道路線を建設できます。赤いヘクスの上にある黒い矢印は、線路がすでに存在することを表しています。鉱山のシンボルがある灰色のヘクスには、すでに線路が存在します。これらのヘクスには線路を敷設することはできません。
- ゲーム開始後は黄色の線路タイルのみが利用可能で、地図上に配置できます。
- 運営ラウンドにおいて、各マイナー会社は黄色の線路タイルを1枚置くか、すでに置かれているタイルをアップグレードすることができます。また会社の資金から10フォリントを黄色のメジャー会社に支払って、黄色の線路タイルを追加で1枚配置できます。この追加の配置は通常のタイル配置やアップグレードの前または後のどちらに行うことも可能です（訳注：同じヘクスに黄色タイルを置いてすぐ緑色にアップグレードすることも可能です。BGG サマリより）。

以下のルールに従います。

- その会社の最初の手番には、タイル配置を行う場合は本拠地にタイルを置かなければなりません。ただし、ブダペストから開始するか、そのヘクスにすでにタイルが置かれている場合はこの限りではありません。
- 上記以外のタイル敷設は、その会社の駅トークンのいずれか1つからルートで到達できなければなりません。ルートが他の会社の駅トークンにブロックされている場合、それより先に敷設することはできません。
- 町（黒い点）には、黒い線のついたタイルしか置けません。
- 都市（白丸）には、都市タイル（白丸）のみを敷設できます。
- 一部の都市には "OO" の文字が書かれています。これらのヘクス D19、G10、G13、I13 には「OO」タイルのみ敷設できます。また「OO」タイルはそれ以外の場所には置けません。
- ブダペストの都市ヘクス B12 は「B」タイルのみ置くことができます。それ以外の場所に「B」タイルを置くことはできません。
- 「K」の文字があるヘクス（ヘクスの中と外の両方に書かれています）I2、H23、H27 は、通常の黄色の都市タイルを置くことができますが、緑、茶、灰色にアップグレードする場合は「K」タイルのみ置くことができます。「K」タイルは他のヘクスに置くことはできません。
- 都市や町の無いヘクスでは、収入拠点的ない線路のみのタイルを敷設することができます。
- 山または川のシンボルがあるヘクスに最初にタイルを敷設する場合はコストが発生します。そのヘクスのシンボル1つにつき、マイナー会社は緑のメジャー会社に会社の資金から10フォリントを支払います。  
例：ヘクス C14 は2つの山のシンボルが描かれています。したがって、黄色タイルを置くのに20フォリントがかかります。ヘクス H11 には川のマークが3つあります。したがって、そこに黄色のタイルを置くには30フォリントがかかります。D23 には山が2つ、川が1つ描かれています。したがって、そこに黄色いタイルを置くには30フォリントがかかります。
- マイナー会社には、緑の地形トークンが付属しているものがあります。トークン1個を使用することで、その会社の地形コスト1ヘクス分が、その会社の資金からではなく銀

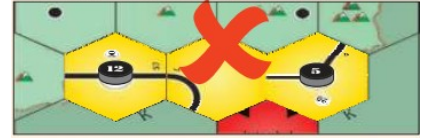


行から支払われます（訳注：そのヘクスに複数の地形シンボルが描かれていてもすべてカバーされます。BGG スレッドより）。

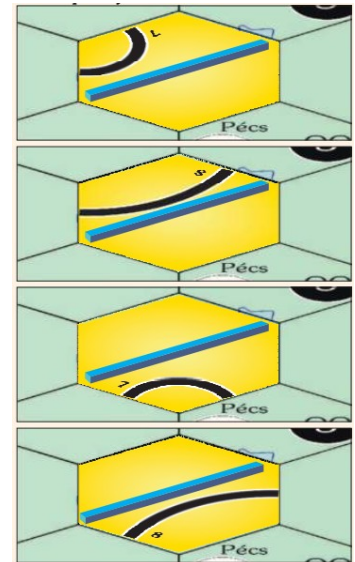
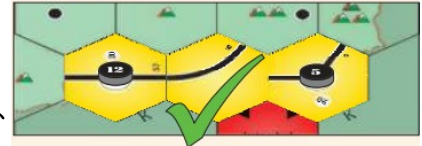
例：ヘクス D23 に黄色タイルを置くには、地形コスト 30 フォリントがかかります。この 30 フォリントは、線路を敷設するマイナー会社から緑のメジャー会社に支払うこともできます。または、地形トークンを 1 つ使って、会社ではなく銀行から緑のメジャー会社に 30 フォリントを支払うこともできます。使用したトークンはゲームから除外されます。

- 盤外地域の矢印へに接続する場合を除いて、線路が地図の外に出るようなタイルの配置はできません。
- 隣のタイルの線路と接続できないような線路タイルを置くことは可能です。
- ブダペストヘクスのタイルは、タイル上の川が地図上の川とつながるように置かなければなりません。
- タイル敷設時にすでにそのヘクスに置いてある駅トークンは、新たに置かれたタイルに前と同じように置かれます。
- 地図には 4 箇所の通れない障壁があります。2 箇所は黒で 2 箇所は青です。木の棒をそこに置いて目印にします。線路タイルは、線路が障壁につながるように配置することはできません。
- バラトン湖(ヘクス F9)の障壁は特別です。会社は 7 番または 8 番タイルをそのヘクスの北側同士または南側同士で線路が伸びるように建てることができます（図参照）。

Not allowed (off the edge):



Allowed:



### Ⅲ線路のアップグレード

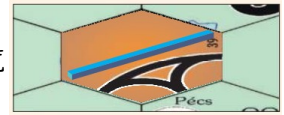
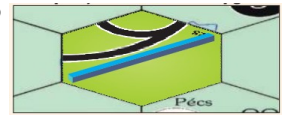
黄色タイルを置く代わりに、会社はすでに置いてあるタイルをアップグレードできます。

- 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。
- 新しいタイプの最初の列車を買うたびに、次に利用可能な色のタイルを緑色、茶色、灰色の順で使用できるようになります。
- タイルのアップグレードは、アップグレード後のタイルからアップグレードを行った会社の駅まで他社の駅にブロックされることがなくたどることができる場合のみ行うことができます。アップグレードによって増えた線路をその会社が使用できる状態である必要はありません。
- アップグレード後も元からあった線路がすべて維持されていなければなりません。
- 収益拠点のないタイルは収益拠点のないタイルにのみアップグレードできます。収入拠点があるタイルはアップグレード後もアップグレード前に持っていた収入拠点を維持しなければなりません。これらの収入拠点は、アップグレード前の収益拠点と同じ種類でなければならず、すべての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。
- 都市タイルに空きマスがある限り、どの会社もタイルの敷設やアップグレードのためにそこを通過するルートをたどることができます。
- アップグレードによって交換されたタイルは再度利用可能になります。





- OO タイルやB タイルを黄色から緑にアップグレードするときは、地形コストが発生します（元の黄色タイルを敷設するときには発生しません）。
- ヘクス F9(バラトン湖)上のタイルは、線路が障壁につながらない形であればアップグレードできます。

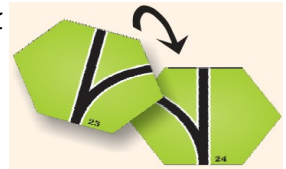


### Ⅲ. I 線路タイル

多くの線路タイルは、表と裏で別の線路になっています。巻末の線路タイル一覧をご覧ください。} で結ばれたタイル同士が表裏となる組み合わせです。

どちらの面を敷設するかは自由に選べます。一度置いた面を裏返して変更することはできません。

例：23 番（表）と 24 番（裏）のタイルが 6 枚あります。それらを、例えば 23 番を 6 箇所、あるいは 23 番を 4 箇所、24 番を 2 箇所に置くことができます。



### Ⅳ 駅の設置

会社がトークンを都市の円の上に置くと、そのトークンが駅になります。駅には次のような役割があります。

- 会社が運行するルートには、必ずその会社の駅がルート上のいずれかに存在する必要があります。
- 他社の駅で完全に占められた都市は、それらの駅を所有する会社のみが通過することができます。他の会社はその都市まで運行することは可能ですがそこを通過することはできません。
- 会社は、その会社の駅に接続されたルート上でのみ、線路タイルの敷設や駅トークンの配置が行えます（訳注：そのタイル敷設によって初めてルートが接続される場合も敷設可能）。
- 運営ラウンド中の手番に、会社はトークンを 1 つ都市の円の上に置くことで、駅を設置できます。
- 運営ラウンドの 1 回の手番中に駅トークンは 1 つだけ置くことができます。
- 会社が最初に置く駅は 40 フォリント、次に置く駅は 80 フォリントです。この費用の半分が黄色のメジャー企業に支払われ、残りの半分は銀行に支払われます。
- 1 つの会社が各ヘクスに配置できる駅は 1 つだけです。
- 会社は、（本拠地の設置は別として）新たにトークンを置こうとする場所と自社の既存の駅のどれか 1 つとがブロックされることなくルートをたどれる場合に新しい駅を設置できます。ルートはどれだけ長くても構いませんが、交差を逆方向にたどるような接続はできません。

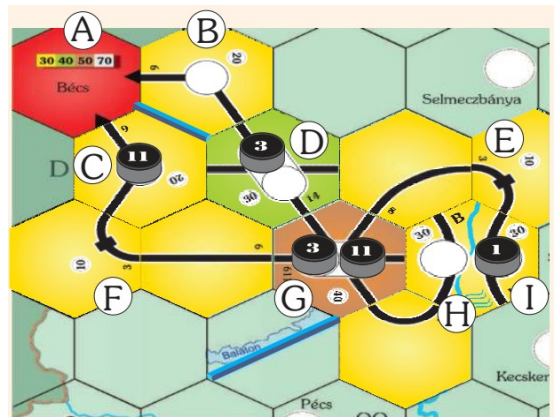
### Ⅴ 列車の廃車

会社が列車を走らせる前に、1 台または（あれば）2 台とも自主的に廃車にすることができます。その場合、列車カードは無償でオレンジ色または紫色のメジャー会社の山札に戻されます。

## VI列車の運行

マイナー会社の各列車は、ORの手番中に1回運行して、収益を得なければなりません。

- ルートは、線路で結ばれた少なくとも2つの異なる収益拠点で構成されます。
- 各ルートは、そのどこかに少なくとも1つ、その会社の駅がなければなりません。
- 列車はカードに記載された数字の数まで収益拠点を訪問することができます。実際の線路の長さは運行には関係ありません。またルート上の収入拠点を飛ばすことはできません。
- 1つのルートには、同じ収益拠点（赤い盤外地域を含む）を2回以上含めることはできません。しかしながら、同じタイル上の別の都市を両方とも含むことは可能です。したがって、ブダペストからブダペストまで同じ列車で運行が可能です（歴史的には2つの都市-1873年まではブダとペストという別の都市でした）。黄色のB（ブダペスト）タイル、または緑のOOタイル上の2つの都市に同じ列車で運行が可能です。
- 1つの会社が2輛の列車を所有している場合、それらの列車の運行ルートは完全に別々でなければなりません。2つのルートは別々の線路を使用する限り、同じ収益拠点で合流または交差することができます。例えば緑色のタイルの線路にあるような分岐は、1回の運行では1輛の列車しか使用できません。2つの線路が合流して1つになるからです。



例（茶色フェイズ）。

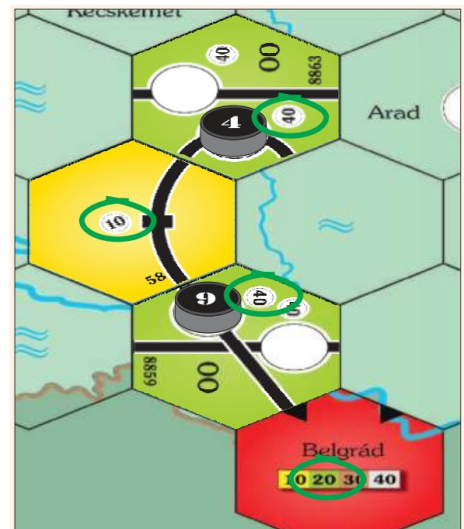
3番のマイナー会社は4列車を運行します。I-E-G-Hで $30+10+40+30=110$ 。

また6列車でA-B-D-G-F-Cと運行して $50+20+30+40+10+20=170$ 。

この2つの列車は別の線路を使用し、Gでのみ合流します。

11番のマイナー会社は、H-G-E-Iで $30+40+10+30=110$ の4列車を運行します。

1番のマイナー会社は4列車でI-E-Gと運行し $30+10+40=80$ となります(Gでブロックされているため3駅のみになります)。



緑色フェイズ：9番のマイナー会社は4列車を運行して $40+10+40+20=110$ 。

## VI収入の計算

- 列車運行による収入は、そのルート上の各収益地点の価値の合計です。会社の収入は、各運行収入の合計です。
- 各都市や町の収入値は、タイルやヘックスに書かれています。赤いヘックスは、ゲームのフェイズによって異なる値を持っています（VI. III. IXフェイズの変更を参照）。赤いメジャー会社に一定のコストを支払うと収入が増加し（VI. III. VIメジャー会社を参照）、ゲームボード上のトークン（VI. IV. II参照）によっても収入が増加します。
- 収入は、最高額である必要があり（訳注：わざと安くなるような運行は行えないということです）、どのプレイヤーも最高値となるようなルートを指摘することができます。収入はゲームボード上の収入表に会社のトークンを置くことで表します。
- 収入は、常に会社とその所有者の間で均等に分配されます。
- マイナー会社は、特別車輛を提供するメジャー会社3社に対して費用を支払うことで、各種運行ボーナスを得ることができます。

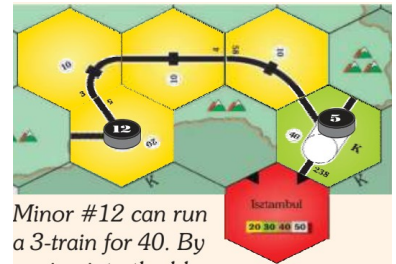
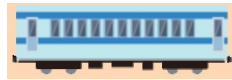
- RÁBA 社の赤い特別車輛は、赤い盤外地域 1 つの価値を増加させます。このボーナスは、マイナー会社の列車 1 輛にのみ有効で、両方には使えません。ボーナスの対象となる盤外地域は 1 つだけです。



黄色フェイズ：13 番のマイナー会社は RABA に支払い、運行収入は 60 になります。

- Ganz & Cie 社の青い特別車輛は、マイナー会社の列車 1 輛をプラス列車にアップグレードします。この列車は、その印刷された数字分の収益拠点に加えて、さらにその印刷された数字と同じ数の町を運行できます。

例 通常の 3 列車は、3 つの収益拠点（都市、町、盤外地域）を訪れることができます。青い特別車輛を使用すると、3+3 列車になります。この列車は、さらに 3 つの町に行くことができます（ただし、追加された数字では都市や盤外地域には行けません）。



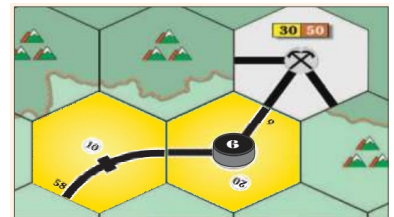
Minor #12 can run a 3-train for 40. By

12 番のマイナー会社は 3 列車で 40 の収入となる運行を行います。青のメジャー会社に支払うことで、3+3 列車で 120 の運行となります。

- SNW 社の灰色の特別車輛は、マイナー会社の列車 1 台が、通常の都市に追加して鉱山に行き、さらにその鉱山を通過することができるようになります。鉱山のボーナスは、マイナー会社の資金に全額支払われます。このボーナスを使用しなければ、会社は鉱山に運行したり、鉱山を通過することはできません。



- 鉱山は、列車のルート上に少なくとも 2 つの収益場所を含むという条件の対象にはなりません。



黄色フェイズ：6 番のマイナー会社が灰色のメジャー会社に支払うと 30 の運行を行い、さらに 30 が会社の資産に入ります。

- 鉱山は列車の数字にはカウントされません。
- 特別車輛は会社の列車 1 輛にのみ有効であり、両方には使用できません。鉱山は 1 つだけ訪問することができ、複数訪問することはできません。
- 特別車輛はその OR の間だけ使用できます。次の OR に特別車輛を使用する場合は再度費用を支払わなければなりません（訳注：さらに 1 つの会社は 1 種類の特別車輛を 1 輛のみ使用できます。BGG スレッドより）。

名称	略称	色	列車の特徴
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RÁBA	赤	盤外ボーナス
Ganz & Cie	G&C	薄青	プラス列車への転換
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	灰色	鉱山へのアクセス

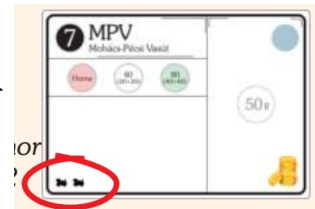
マイナー会社の支払う費用	黄色・緑色フェイズ	茶色・灰色フェイズ
1 輛目の特別車輛	10 フォリント	20 フォリント
2 輛目の特別車輛	20 フォリント	30 フォリント
3 輛目の特別車輛	30 フォリント	40 フォリント



(訳注：特別車両を複数使用する場合、どのメジャー会社の特別車両を「1 輛目」「2 輛目」として上記費用を支払うかは、マイナー会社の所有者が任意に決めることができます。またマイナー会社は使用できない特別車両を購入することはできません。BGG スレッドより)

## Ⅷ列車の購入

- マイナー会社は手番の最後のステップとして、1~2 輛の列車を購入できます。列車は購入した手番には運行には使用できません。列車購入により、フェイズ変更が発生することがあります (VI. III. IX フェイズの変更参照)。
- マイナー会社が所有できる列車の上限は常に 2 輛です。
- 既に上限まで列車を所有しているマイナー会社は、列車を新たに購入することはできません。しかしながら、会社は新しい列車を購入するために、運行前に列車を自発的に廃車にできます (VI. III. V 列車の廃車を参照)。
- 他の 18xx ゲームとは異なり、すべての種類の列車が最初から購入可能です。
- 会社には列車保有義務はありません。
- 列車は 2 つのメジャー会社から購入できます。LdStEG (橙) と MÁVAG (紫) です。
- マイナー会社が列車を購入すると、価格の半分はこれらの会社に支払われ、残りの半分が銀行に支払われます。
- 列車は、以下の 4 種類です。



マイナー会社の列車保有の上限は常に 2 輛

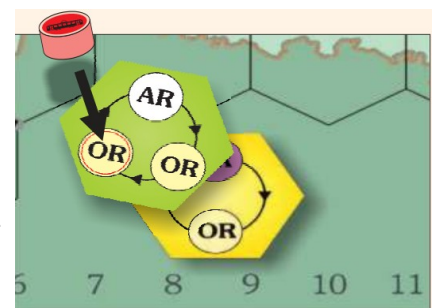
種類	価格
2	銀行 40 フォリント + LdStEG (橙) 40 フォリント
3	銀行 60 フォリント + MÁVAG (紫) 60 フォリント
4	銀行 100 フォリント + LdStEG (橙) 100 フォリント
6	銀行 160 フォリント + MÁVAG (紫) 160 フォリント



## IXフェイズの変更

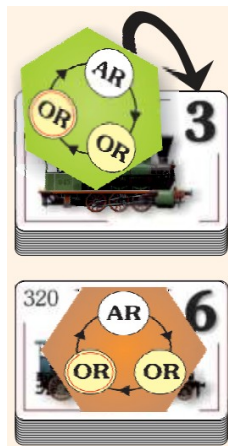
- このゲームでは、3 列車、4 列車、6 列車のいずれであっても最初の 1 枚目が購入されるたびにフェイズが変更されます (訳注：原文に無いので概要追加)。
- 3 列車、4 列車、または 6 列車のいずれかの 1 枚目が購入されたら、その上に載っている緑色のラウンド表示タイルをゲームボードの黄色いラウンド表示ヘクスに置きます。他の列車カードに載っている 2 つのラウンド表示タイルは茶色い面に裏返します。ラウンド表示トークンを OR の 2 つのマスうちの赤枠のついた側に置き、次は株式ラウンドとなります。また次のフェイズ変更が起こるまで株式ラウンドの後に 2 回の運営ラウンドが続くことを表します。
- 別の列車の山の最初の列車が購入されると、その上に載っている茶色のラウンド表示タイルをゲームボードのラウンド表示ヘクスに置きます。ラウンド表示トークンを、それまで行った OR 数に関係なく、赤枠のついた OR のマスに置きます。残る列車の山に載っている茶色のラウンド表示タイルは、灰色のラウンド表示タイルに置き換えます。

黄色から緑色へのフェイズ変更





- 最後にまだラウンド表示タイルが載っている列車の山の1枚目が購入されたら、灰色のラウンド表示タイルをゲームボードのラウンド表示ヘクスに置きます。ラウンド表示トークンを赤枠で囲ったORのマシに、それまで行ったOR数に関係なく置きます。次の最終株式ラウンドの後、最後の3回の運営ラウンドが行われます。
- フェイズの変更により、新しい線路タイルが登場します。緑色フェイズは緑色タイル、茶色フェイズは茶色タイル、灰色フェイズは灰色タイルが使用可能になります。
- フェイズの変更により、赤色の盤外地域の価値がゲームボードに書かれたとりに上昇します。
- プレイは現在のORを継続し、どの場合であっても次に株式ラウンドになります。



## VI. IVメジャー会社

- メジャー会社は、株価の高い順に運営を行います。
- 株価ボードの同じマスに2社以上の株価マーカーがある場合、マーカーが上にある方が先に運営を行います。

Share Price Movements		Dividend paid:	
Sale of Shares: 1	→	10 - 20:	0
Sold out: -1	→	30 - 50:	1
		60 - 100:	2
		110 - 200:	3
		>200:	4

55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
7th	5th	4th	2nd	1st					

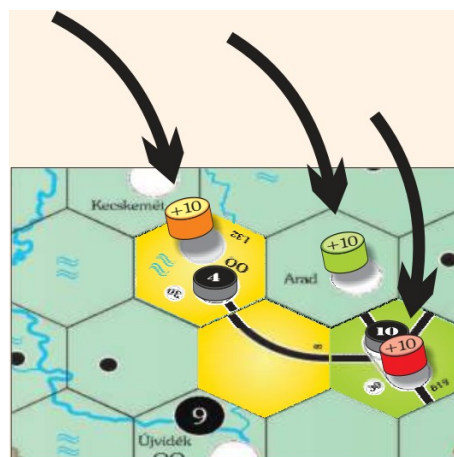
## I OR中のメジャー会社のアクション

メジャー会社の手番は、以下のアクションで構成され、この順番で行います。

- 駅トークンの購入と配置（オプション）
- 収入の払い出し（必須）

## II 駅トークンの購入と配置

- 各メジャー会社は2つの駅トークンを持っています。
- 社長はゲームボード上の任意の都市の空きマスに駅トークンを置くことができます（1運営ラウンドに1個まで）。最初の駅トークンのコストは40フォリント、次の駅トークンは80フォリントです。これらの駅トークンの代金は銀行に支払われます。
- メジャー会社が駅トークンの代金を支払うのに十分な資金がない場合は配置できません。
- メジャー会社に社長がいけない場合、駅トークンを購入することはできません。
- メジャー会社の駅トークンは、他の駅トークンと同様に、マイナー会社の列車のルートをブロックします。同じ都市に、複数の異なるメジャー会社の駅トークンを置くことは可能です。
- メジャー会社の駅トークンが置かれると、その都市の価値が10増加します。また複数の都市があるタイル（ブダペスト、緑のOOタイル）では、メジャー会社の駅トークンが置かれた都市のみ、価値が10増加します。



## III 収入の払い出し

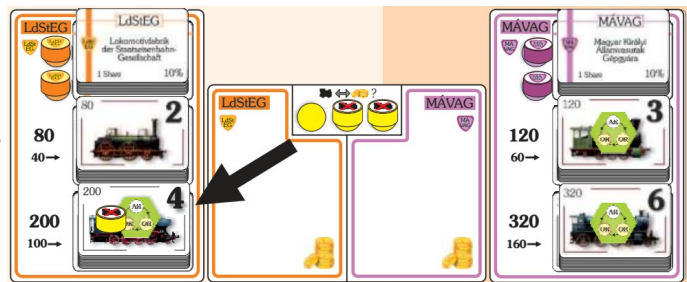
- メジャー会社は、さまざまなサービスの対価として、マイナー会社から現金を受け取っています。

- メジャー会社の社長は、会社の所有する現金（10の倍数）を株主にどれだけ支払うかを決定します。会社が配当金を支払うと、プレイヤーは所有する株数に応じた配当金を受け取ります。会社の所有する株の分の配当金は銀行に支払われます。
- 払い出された金額に応じて、株価は下記のように上昇します（株価ボードにも表示されています）。

配当金として支払われた金額	株価の移動
0 フォリント	1マス左へ
10～20 フォリント	移動しない
30～50 フォリント	1マス右へ
60～100 フォリント	2マス右へ
110～200 フォリント	3マス右へ
220 フォリント以上	4マス右へ

- 払い出されなかった現金は、すべてメジャー会社の金庫に残ります。
- メジャー会社に社長がいない場合、その所有する現金はすべて配当に払い出されます。
- デザイナー推奨ヴァリエント**：社長は払い出し金額を自由に決めるのではなく、収入を全額払い出すか、あるいはまったく支払わないかの2通りから選びます（BGGスレッドより）。

- 現在のORの間に列車が1輛も購入されなかった場合、列車未売却トークンを1つ、ラウンド表示タイルのある列車カードの山のどれか1つに置きます。ラウンド表示タイルの載ったいずれかの列車の山の最初の列車が購入されたら、列車未売却トークンをすべて取り除きます。3つ目の列車未売却トークンが列車カードの山に置かれた場合、フェイズの変更が起こります。



次のフェイズのラウンド表示タイルを、ゲームボードのラウンド表示ヘクス上に置きます。ORが何度プレイされたかに関係なく、赤枠のORのマスにラウンド表示トークンを置きます。列車未売却トークンをすべて取り除きます。ORはそのまま終了し、その後SRが開始します（訳注：ORの終了時に列車未売却判定してフェイズ変更するため）（訳注：列車未売却トークンはどの列車カードに置こうと問題ないですが、これによるフェイズ変更が発生したとき、どの列車カード上のラウンド表示タイルを取るかが原文では不明です。BGGでは「最も高額な列車から取るべき。最も安い列車から取るとゲームが停滞しうる」とあり、この処理が良いようです）。

## Ⅶ. 株式ラウンド

### Ⅶ. I はじめに

- 株式ラウンドでは、プレイヤーは株をの購入や売却を行います。各プレイヤーは通常数回の手番を行います。
- 取引はプレイヤーと銀行の間でのみ行うことができます。プレイヤー間の取引はできません。
- 株式は、メジャー会社の株を現在の株価で購入できます。現在の株価は株価ボードに置かれたトークンの位置で表わされます。購入代金は銀行に支払われます。

- 手番に、プレイヤーはパスをするか、以下のいずれか一方または両方を実行できます。以下のアクションをこの順番で行います。
  - Ⅷ. IVに記載された制約のもとで、好きなだけ株式を売却します。
  - 株式を1枚購入します。
- 上記のどちらも行いたくない場合はパスをします。パスをしてもその後で再度手番を行う機会が回ってくる場合があります。

## Ⅶ. II 株式ラウンドの順番

- 株式ラウンドは、優先取引カードを持つプレイヤーから開始します。手番は時計回りに進みます。全員が連続してパスしたら株式ラウンドは終了します。最後にアクション（売却または購入）を行ったプレイヤーの左隣のプレイヤーは、次の株式ラウンドの優先取引カードを受け取ります。



## Ⅶ. III 証券保有制限

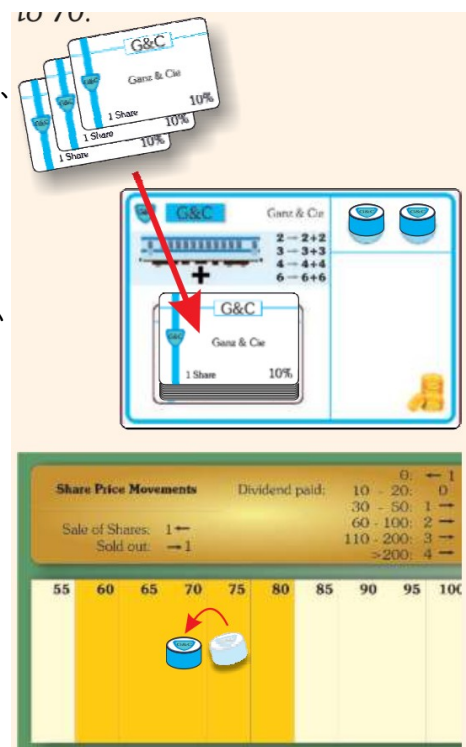
- どのプレイヤーも、以下の表に示す証券保有制限を超えて株式を所有することはできません。

プレイ人数	1	2	3	4	5	6
証券保有制限	8	10	18	14	11	9

- メジャー会社の株式のみが証券保有制限の対象となります。社長株は、証券保有制限上は、1枚分としてカウントされます。
- プレイヤーは1つのメジャー会社の60%を超える株式を所有することはできません。

## Ⅶ. IV 株式の売却

- 株式ラウンドの手番では、プレイヤーは以下の制限のもと、好きな枚数の株を売却できます。
  - プレイヤーは、最初の株式ラウンドでは株式を売却できません。
  - 社長株は決して銀行に売却できません。ただし、他のプレイヤーが同じ会社の20%以上の株式を所有している場合には、社長株を交換することが可能です。Ⅷ. VI社長の交代を参照してください。
- 売却された株券は、会社チャーター上の適切な場所に戻されます。
- プレイヤーは、売却された各株式について、現在の株価×売却株数の代金を銀行から受け取ります。
- 異なる会社の株式を一度に売却するプレイヤーは、売却する順番を選択します。
- プレイヤーが株式を1つ以上売却するたびに、その会社の株価トークンは株価ボードの左に1マス移動します（訳注：同時に複数枚売却しても株価は1マスのみの移動となります）。



株式売却の例：プレイヤーQがG&Cの株式30%を売却する。株価は75。Qは225フォリントを受け取る。株価は70へと1段階下がる

## Ⅶ. V株式の購入

- 株式ラウンドの手番では、プレイヤーはメジャー会社のチャーターから10%株式を1枚購入できます。
- プレイヤーは、購入代金をまかなえる場合にのみ株式を購入できます。
- あるSRの間に、ある会社の株式を売却した場合、同じSRの間にその会社の株式を購入することはできません。別のSRであれば、プレイヤーはその会社の株式を購入できます。

## Ⅶ. VI社長の交代

- 購入や売却により、あるメジャー会社の株式を現社長よりも多く所有するプレイヤーが現れた場合、社長の交代が行われます。所有株式数が同じであれば、社長の交代は行われません。
- 社長が交代した場合、前社長は20%の社長株を新社長に渡し、それと引き換えに新社長から同じ会社の2株を受け取ります。
- 社長は、銀行に株式を売却することによってのみ、自発的に社長の地位を手放すことができます。その場合はその会社の株式20%以上を所有する他のプレイヤーが1人以上いなければなりません。その会社の株式を最も多く持っているプレイヤーが新社長となり、社長株を受け取り、その会社の2株を返却します。複数のプレイヤーが最多で同じ株数を持っている場合、現在の社長の左隣にもっとも席順の近いプレイヤーが新社長となります。

## Ⅶ. 株価の変動

### Ⅶ. Iはじめに

- メジャー会社の株価は株価ボードに記録されています。マイナー会社には株価がありません。
- 株価の変動で、既に別の株価トークンのあるマスに移動した株価トークンは、既にあるトークンの下に置かれます。株価トークンが移動しない場合は、同じマスのトークンの並び順はそのまま維持されます。

### Ⅶ. II運営ラウンド中の変動

- メジャー会社の払い出し金額に応じて、株価は上昇します。下の表（株価ボードにも掲載されています）を参照してください。

配当金として支払われた金額	株価の移動	配当金として支払われた金額	株価の移動
0 フォリント	1 マス左へ	60~100 フォリント	2 マス右へ
10~20 フォリント	移動しない	110~200 フォリント	3 マス右へ
30~50 フォリント	1 マス右へ	220 フォリント以上	4 マス右へ

### Ⅶ. III株式ラウンド中の変動

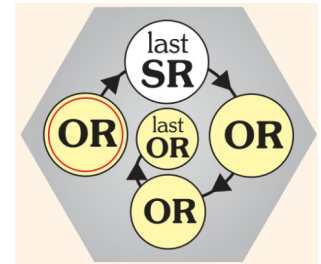
- プレイヤーが1株以上の株式を売却するたびに、その会社の株価トークンは株価ボード上で1マス左側に移動します。株価ボードの一番左のマスにある会社の株価トークンはそれ以上左には動きません。
- SR終了時にメジャー会社1社の株式がすべてプレイヤーの手元にある場合、その会社の株価トークンを株価チャートの右側のマスに1つ移動させます。もし株価トークンが表の一番右のマスにある場合、それ以上右には動きません。



## IX. ゲームの終了

### IX. I はじめに

- ゲーム終了は灰色フェイズの開始がトリガーとなります。現在のORが終了したら、最後のSRと、あと3回の運営ラウンドが続きます。

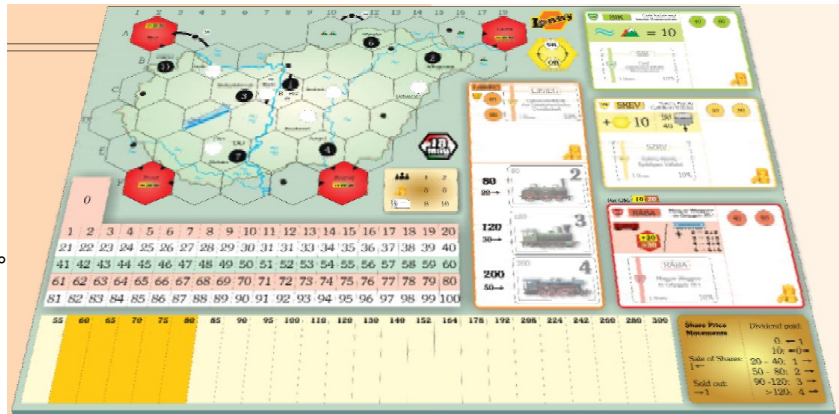


### IX. II 最終集計

- 各プレイヤーは、自分の現金と所有する株式の価値を加算します。
- 最も大きな金額のプレイヤーがゲームに勝利します。
- 会社の列車や現金といった資産は、集計には関係ありません。

## X. 2人用ゲーム

以下の例外を除き、基本ゲームと同じルールになります。



- ゲームボードの裏面を使用します。現在のハンガリー国境の地図になっています。
- 1、2、3、4、6、7、11番のマイナー会社のみ使用します。
- メジャー会社は4社のみ使用します。LdStG (橙)、SIK (緑)、SKVEzÉ (黄)、RÁBA (赤)です。チャーターはゲームボードに印刷されています。それらの該当する場所に株券を置きます。
- 6列車をすべてゲームから除外します。2、3、4列車を橙の会社の該当する場所に置きます。
- 橙の会社はすべての種類の列車を売ります。会社には列車代金の1/4のみを支払い、残りは銀行に支払います。
- 赤いメジャー会社が提供するボーナスは、盤外地域1つに対するボーナスか、1つの列車をプラス列車にアップグレードすることのどちらかです。マイナー会社は、両方のボーナスを使用することはできません。ボーナスを使うには、マイナー会社は赤いメジャー会社に10フォリント(茶色フェイズ以降は20フォリント)を支払います。
- ゲームボードに印刷された株価表を使用します。最高株価は300です。株価の変動は基本ゲームとは異なります(株価表の横に印刷されています)。

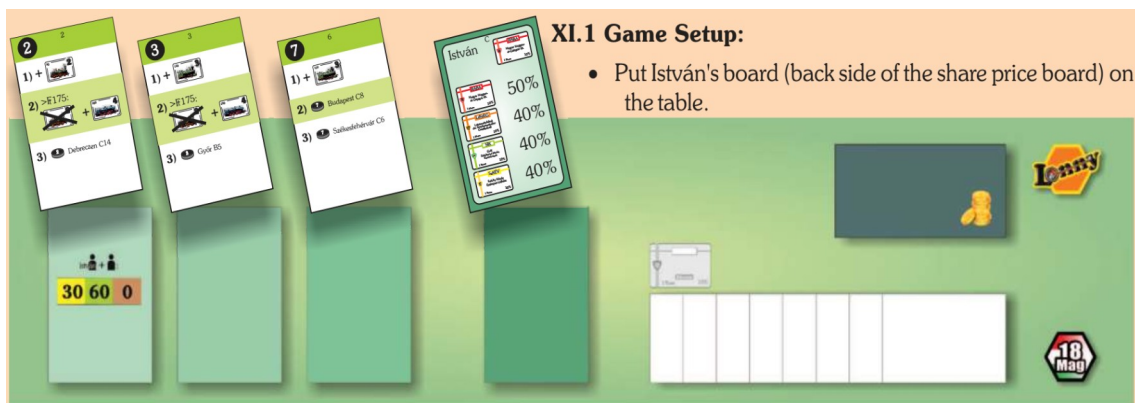
配当金として支払われた金額	株価の移動
0フォリント	1マス左へ
10フォリント	移動しない
20~40フォリント	1マス右へ
50~80フォリント	2マス右へ
90~120フォリント	3マス右へ
130フォリント以上	4マス右へ

- 灰色タイルをすべてゲームから除外します。灰色フェイズはありません。それ以外の線路タイルはすべて使用します。
- 通常の茶色のラウンド表示タイルに替えて、2人プレイ専用の茶色のラウンド表示タイルを使用します。ゲームは3つ目の山の最初の列車が購入されたら終了のトリガーとなります。茶色フェイズがスタートします。現在のORが終了したら最後のSRを行い、その後に3回のORを行ってゲーム終了となります。
- 最初の株式ラウンド：7社すべてのマイナー会社のチャーターと、メジャー会社4社すべての10%株式1枚ずつを並べます。各プレイヤーはマイナー会社3社と株式1枚ずつを選びます。選ばれずに残った2枚の株はそれぞれの山に戻されます。選ばれずに残ったマイナー会社はゲームから除外されます。
- 最初の株式ラウンドの順番：最初のプレイヤーが株式またはマイナー会社1枚を選びます。次にもう一方のプレイヤーが株式またはマイナー会社1枚を選びます。次の手番は逆の順番で選びます。順番は、1-2-2-1-1-2-2-1のようになります。
- 証券保有制限は10枚です。

## XI. ソロプレイルール

仮想のプレイヤーを相手にプレイします。以下の例外を除き、2人用ゲームと同じルールになります。

### XI. I ゲームの準備



#### XI.1 Game Setup:

- Put István's board (back side of the share price board) on the table.

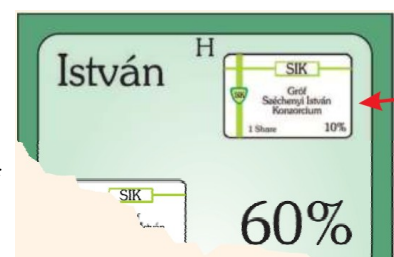


• István（仮想のプレイヤー）のボード（株価ボードの裏面）を置きます。

• プレイヤー1人あたりのマイナー会社の数を決めます。2枚（短いゲーム）または3枚（長いゲーム）です。Istvánの該当する場所に2枚または3枚の同色の会社カード（ソロプレイ用のカードセット。緑：易しい、黄色、中程度、赤：難しい）を置きます。会社カードに記載されたマイナー会社のチャーターを会社カードの下側に置きます。

- 各プレイヤー2社でプレイする場合、Istvánのボードの最初のマスを開けておきます。そこには収入表（30/60/0）が書かれています。各プレイヤーは各OR開始時にゲームのフェイズに応じた収入を銀行から受け取ります。この収入はマイナー会社には適用されません。

- SRカード（ソロプレイ用のカードセット）からIstvánのためにランダムに1枚選び、Istvánのボードの該当する場所に置きます。Istvánはカードの右上に書かれた株式を受け取ります。



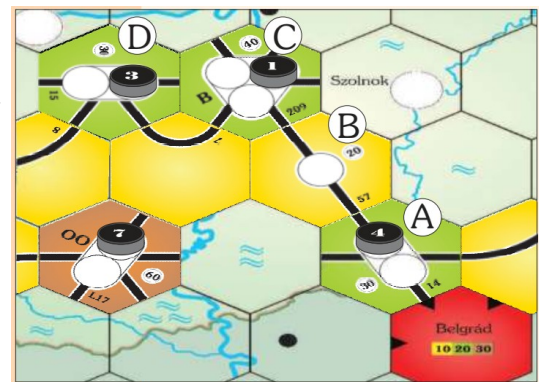
- プレイヤーは自分のためのマイナー会社を、残りの中から István と同数だけ選びます。
- 残りのメジャー会社3社から10%株式1枚を選びます。
- István が優先取引カードを持ちます。
- István の各会社は、会社カードの裏面に書かれた通りに線路タイルを置きます。地形のコストは無視されます。



## XI. II OR 中の István のアクション：マイナー会社

### I 線路の敷設とアップグレード

- István は黄色の線路タイルの敷設は行いません。黄色タイルはゲーム開始前に会社カードの指示の通りに置かれたものだけになります。
- István はルールに従って使用可能な色の都市タイルを使用して線路で到達可能な都市のアップグレードを1つ行います。István は無限に地形トークンを持っています。すなわち István は会社から地形コストを支払う代わりに銀行から支払ってブダペストや OO 都市のアップグレードを行います。
- István はまず所有するマイナー会社の本拠地の都市をアップグレードします。次にルートをとってヘクス数で最も近い都市をアップグレードします。ヘクス数が最も近いものが複数ある場合プレイヤーが選びます。
- アップグレードは、そのヘクスに向いている未接続の線路をできるだけ多くつなげるように配置しなければなりません。それ以外は、プレイヤーが自由に配置します。
- 黄色フェイズに István のマイナー会社は列車を所有していれば常に10フォリントを黄色のメジャー会社に支払います。



例：4番のマイナー会社のアップグレードの順番は、

1. A を茶色に
2. B を緑色に
3. B を茶色に
4. C を茶色に

1番のマイナー会社のアップグレードの順番は、

1. C を茶色に
2. B を緑色に
3. B を茶色に
4. A か D を茶色に、プレイヤーが選ぶ（どちらも2ヘクス離れている）

### II 駅の設定、列車の廃車、運行、列車購入

- 購入はすべて会社カードで指示されます。項目は順番に実行されます。前のアクションが全て実行されたら、次のアクションを実行します。各アクションは一度だけ実行されます。
- 購入は適切なフェイズのORで実行されます。
- 赤い会社カードは、ずっと有効なアクションを指示しています。その会社が列車を持っていない場合、2列車を購入します。



- István が赤いメジャー会社のボーナスを得られる場合、必ずそうします。

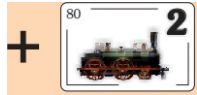
### カードのシンボルの説明



会社は追加トークン1つを持って開始します。



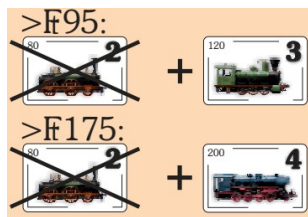
ゲーム中、マイナー会社が列車を持っていない場合、2列車を購入します。このアクションが実行される前に他のアクションを実行することはできません。



指定された列車を銀行から購入します。



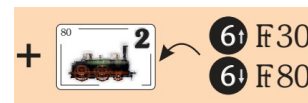
駅トークンを指定されたヘクスに置きます。



列車の廃車ステップで、マイナー会社が95 (175) フォリント以上の資金を持っている場合、たとえそれが唯一の2列車であっても、2列車を廃車し、残りの列車を走らせた後で3列車 (4列車) を購入します。



István の他の会社から、列車保有制限に達していなければ2列車を30フォリントで購入します。1番の会社から数えて番号の小さい会社から購入します。一番大きい番号の会社まで見ても列車購入が不可能な場合は、どの列車も購入せずスキップします。



István の他の会社から2列車を購入します。まず番号の大きい方の会社から30フォリントで、それが不可能ならば番号の小さい方の会社から80フォリントで購入します。

### 2番のマイナー会社の赤い会社カードの例

2
16

1)

2)

3)

4)

5)

ゲーム中、このマイナー会社が列車を持っていない場合、2列車を購入します。

2番のマイナー会社の最初のアクションとして、資金があれば István の他の会社から2列車を30フォリントで購入します。2番の次に大きい数字の会社から購入します。

他の会社から2列車を購入した後でのみ、次のアクションを行うことができます。列車の廃車ステップの時点で会社の資金が95フォリント以上ある場合、2列車を1輛廃車にし、残りの2列車を運行した後に3列車を1輛購入します。

3列車を購入した後、次のアクションを行うことができます。列車の廃車ステップにおいて会社の資金が95フォリント以上ある場合、さらに2列車1輛を廃車にし、もう2輛目の3列車を購入します。

3列車が2輛ある場合のみ、資金があれば Debreczen のヘクスに駅トークンを置きます。

この会社が Debreczen に駅トークンを置いている場合にのみ、Szolnok にもう1つの駅トークンを置きます。

すべてのアクションが実行された場合、István はそれ以上の購入は行いません。



## XI. III OR 中の István のアクション：メジャー会社

- István が社長を務めるメジャー会社は駅トークンを置くことはありません。常に会社の資金をすべて払い出します。

## XI. IV SR 中の István のアクション

- どちらのプレイヤーも証券保有制限は 8 枚です。
- István は購入可能な場合は SR カードに従って株式を購入します。複数枚の株式を購入可能な場合は、SR カードの上から順に、それぞれの枚数を満たすように購入していきます。

István A

SzKÉV  
Sáechy Károly  
Építőipari Vállalat  
1 Share 10%

60%

RÁBA  
Magyar Waggon-  
és Gépgyár Rt.  
1 Share 10%

20%

SIK  
Gróf  
Széchenyi István  
Konzorcium  
1 Share 10%

50%

LdStEG  
Lokomotivfabrik  
der Staatseisenbahn-  
Gesellschaft  
1 Share 10%

40%

左の SR カードは、István は SzKÉV の 10% 株式 1 枚を持ってゲームを開始することが示されています。

株式購入の例（左と同じ A の SR カードの場合）

株価は、  
SzKÉV 120  
RÁBA 75  
SIK 80  
LdStEG 65



István は SzKÉV を 40%、RÁBA を 10%、  
SIK を 20%、LdStEG を 30% 所有しています。

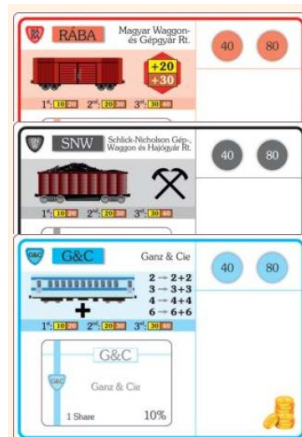
István は、80 フォリントを持っていたら RÁBA を 10%、  
70 フォリントを持っていたら LdStEG を 10%、  
190 フォリントを持っていたら SzKÉV を 10% と LdStEG を  
10%、  
400 フォリントを持っていたら SzKÉV を 20%、RÁBA を  
10%、SIK を 10% 購入します。

もちろんこれは上記がすべて購入可能な場合の話です。

## XII. 表

特別車輛会社 3社

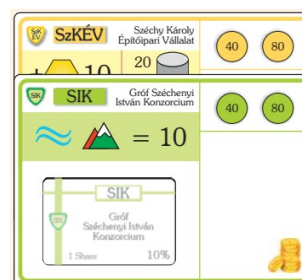
名称	略称	色	列車の特徴
Magyar Waggon-és Gépgyár Rt.	RÁBA	赤	盤外ボーナス
Ganz & Cie	G&C	薄青	プラス列車への転換
Schlick-Nicholson Gép-, Waggon és Hajógyár Rt.	SNW	灰色	鉱山へのアクセス



マイナー会社の支払う費用	黄色・緑色フェイズ	茶色・灰色フェイズ
1 輛目の車輛	10 フォリント	20 フォリント
2 輛目の車輛	20 フォリント	30 フォリント
3 輛目の車輛	30 フォリント	40 フォリント

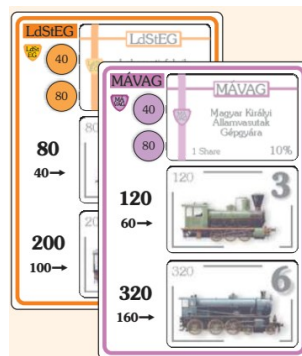
建設会社 2社

名称	略称	色	建設	収入／コスト
Gróf Széchenyi István Konsorcium	SIK	緑	川／山	シンボル1つにつき 10
Széchy Károly Építőipari Vállalat	SzKÉV	黄	追加黄色タイル 駅トークン	10 20 または 40



列車会社 2社

名称	略称	色	売却する列車
Lokomotivfabrik der Staatseisenbahn-Gesellschaft	LdStEG	橙	2 列車、4 列車
Magyar Királyi Államvasutak Gépgyára	MÁVAG	紫	3 列車、6 列車



## デザインノート

私はマイナー会社が最後まで運営され、大きな会社に合併されないようなゲームを作りたいかったので。しかし、プレイヤーは稼いだ資金をどこに投資すればいいのでしょうか。ということで、やはり株式会社が必要でした。まず、株式会社には配当や株価の上昇を規制するカードを導入しました。またプライベート会社には、1ラウンドに1社、マイナー会社に適用される特別な機能がありました。18Magをディベロップする過程で、プライベート会社を削除しました。その特別な機能を株式会社が対価と引き換えに提供するようにしました。これによって株式会社がお金を稼ぎ、株主に分配します。

最初の株式ラウンドについて言うと、私は、ゲーム開始時のオークションはあまり好きではありません。オークションとは、ある証券や会社の評価をゲームデザイナーがプレイヤーに与えるものです。新しいプレイヤーは証券の本当の価値を知らないし、オークションが終わった時点で勝者が決定するような18xxゲームを何度も見てきました。だから私は、ゲームを早く開始し、しかし固定的ではない代替案を探しているのです。

# Track Tile Chart

**Column 1: Yellow Tiles**

Tile number	quantity
7	4
8	21
9	
3	
3	5
58	13
4	
4	
5	10
57	
6	
6	7
L32	4
L33	1

Legend:

- 65 (Yellow hexagon)
- 51 (Green hexagon)

**Column 2: Green Tiles**

Tile number	quantity
16	2
19	
20	1
23	6
24	
25	
25	2
26	4
27	
28	
28	2
29	2
30	2
31	
209	1

**Column 3: Light Green Tiles**

Tile number	quantity
204	3
88	6
87	
619	
14	8
15	
15	
8858	1
8859	1
8860	1
8863	1
8864	1
8865	1
236	1

**Column 4: Brown Tiles**

Tile number	quantity
39	2
40	
41	2
42	
43	2
70	
44	2
47	
45	2
46	
237	2
238	

**Column 5: Grey Tiles**

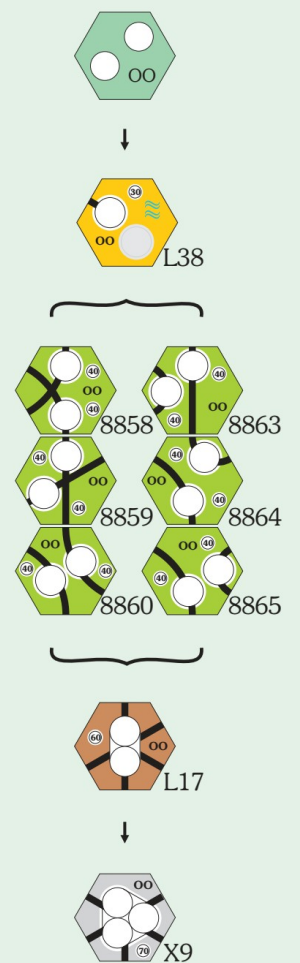
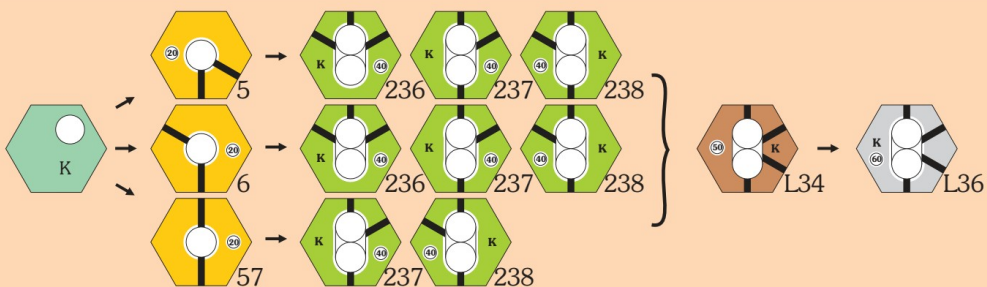
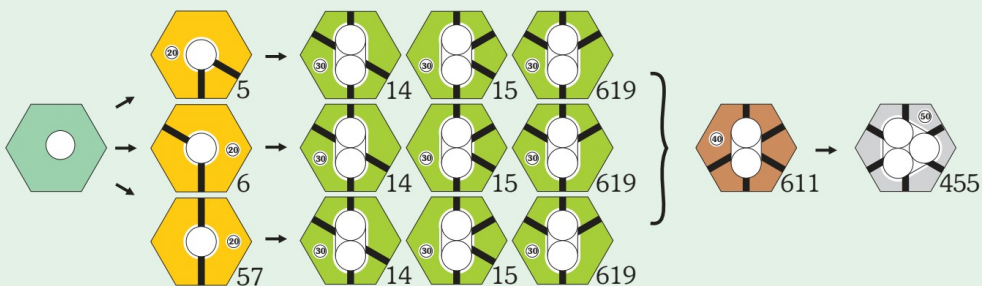
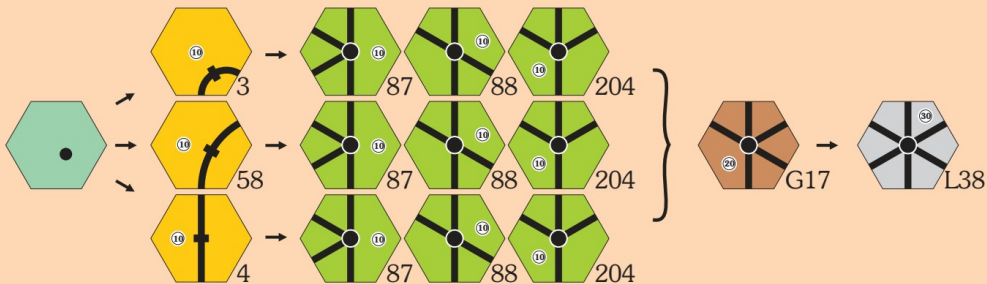
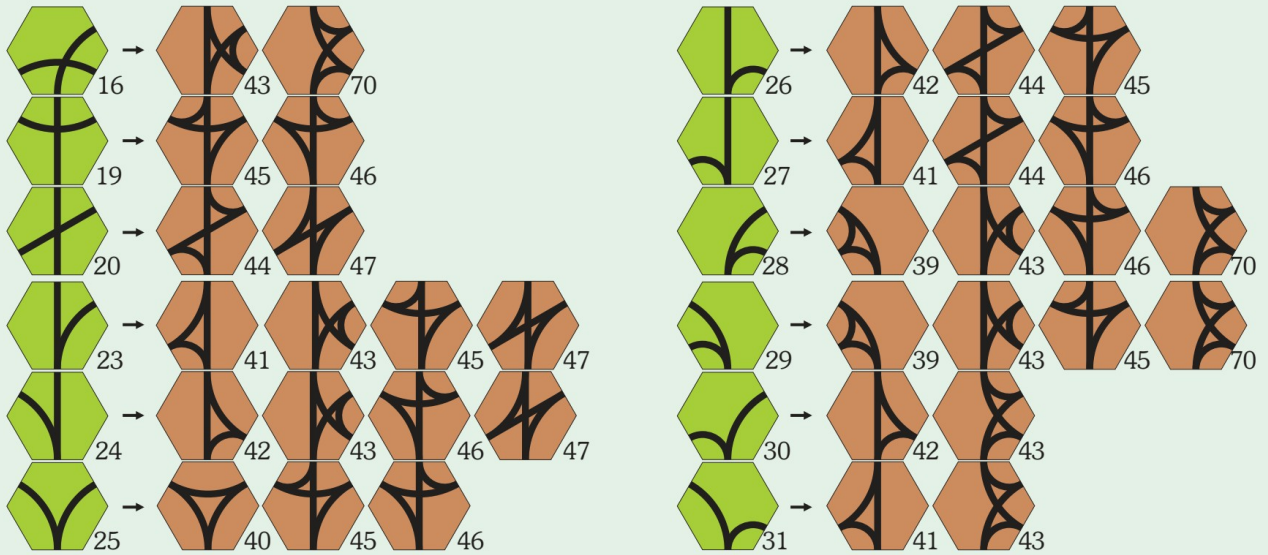
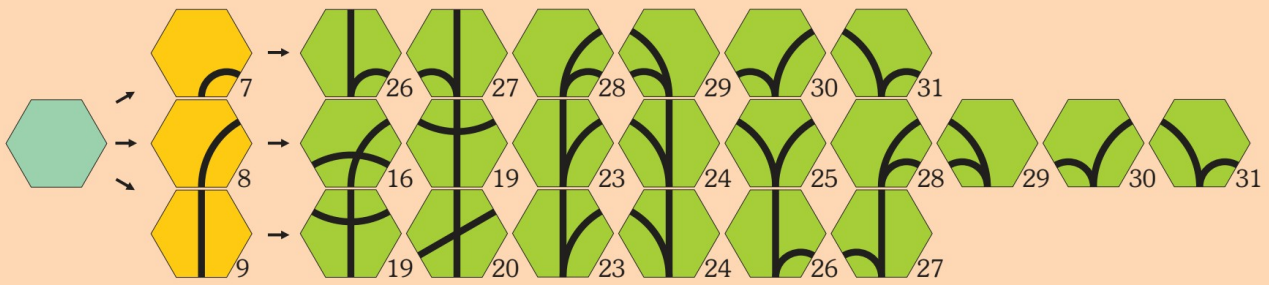
Tile number	quantity
G17	4
611	8
L17	3
L34	2
L35	1
L38	1
455	2
X9	1
L36	1
L37	1

Legend:

- 28 (Brown hexagon)
- 6 (Grey hexagon)



### Upgrade Chart



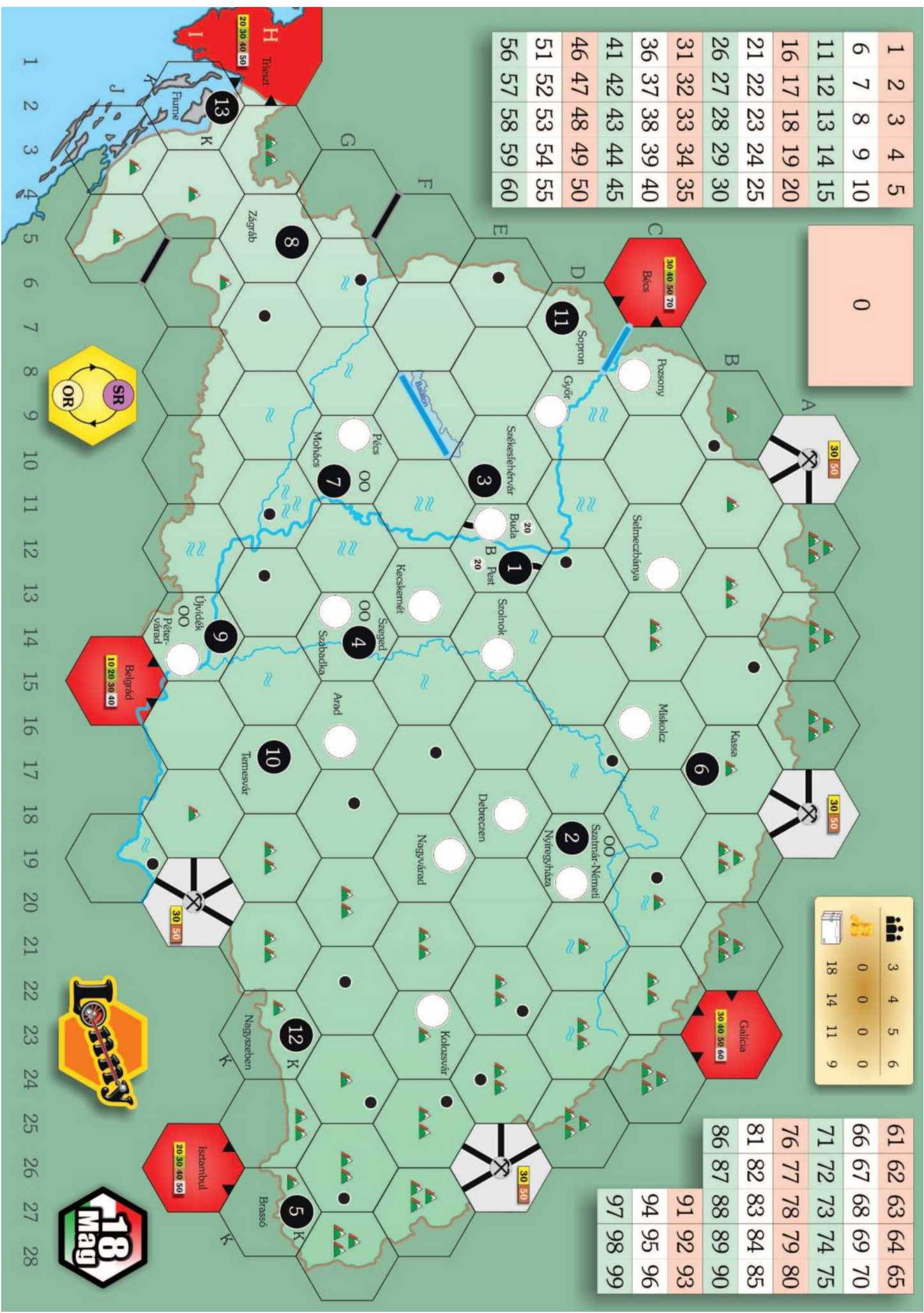


1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60

0
---

3	4	5	6
0	0	0	0
18	14	11	9

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	



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

