

蒸気の時代 Age of Steam

■ターン進行

株式発行フェイズ
・株式を任意の数だけ発行し、新たに発行した1株につき\$5を受け取る。
順番決定フェイズ
・順番に価格を吊り上げるか降りるかを宣言。 ・降りたPLは「順番表」のその時点での最後尾にマーカーを置く。 ・最初に降りたPLは無料で、それ以降に降りたPLは自分が最後につけた価格の半分(切上)を支払う。 ・前のターンでパスアクションを選択したPLは、1度だけ値をつけずにパスを宣言できる。
アクション選択フェイズ
・アクションを1つずつ選択する。他のPLが選択したアクションは選択できない。
鉄道敷設フェイズ
・3枚まで新しいタイルを配置するか、すでにあるタイルを交換するかを行える。 ・設営した区間には鉄道コマを配置する。 ・ <u>自分の手番に未完成区間に線路を1枚も追加しなかった場合、その区間の所有権を失う。</u> ・「都市化」アクションを選択したPLは、このフェイズの自分の手番に都市化を行える。
商品輸送フェイズ
・手番を2周行う。手番1回につき商品の輸送かエンジン強化を行える。 ・「優先輸送」アクションを選択したPLは一番最初に手番を行う。 商品の輸送：商品の輸送ルール参照 エンジンの強化：「機関車エンジン表」を+1してもよい。
収入フェイズ
・収入表に示された値だけ銀行から収入を得る。
支払フェイズ
・以下の支出を銀行に支払う。 a) 発行している株式1株あたり\$1 b) 機関車エンジン表の値1区間ごとに\$1 ・現金が足りない場合、足りない分だけ収入表の値を減少させる。 ・それでも支払いきれない場合、そのプレイヤーはゲームから脱落する(和訳P13を参照)。
収入減少フェイズ
・収入表に書かれたIncome Reduction値だけ収入表の値が減少する。
商品補充フェイズ
以下の手順で商品が補充される a) アクションによる補充 b) ダイスによる補充 c) 新都市への補充
終了フェイズ
・ターンマーカーを移動する。

■アクションの詳細

優先輸送 (First Move)	「商品輸送」フェイズに順番表に関係なく1番最初に行動を行う。
優先敷設 (First Build)	「鉄道敷設」フェイズに順番表に関係なく1番最初に行動を行う。
エンジニア (Engineer)	「鉄道敷設」フェイズで(3枚ではなく)4枚の線路タイルの敷設交換が行える。
機関車 (Locomotive)	即座に「機関車エンジン表」にあるディスクを1マス右に動かす。
都市化 (Urbanization)	「鉄道敷設」フェイズに鉄道を敷設する前に未使用の新都市タイルを1枚、町マスに配置できる。
商品補充 (Production)	「商品補充フェイズ」の最初に、商品表の任意の空きマスに補充する。商品2個をランダムに選び、1マスにつき1個配置すること。
パス (Turn Order)	次のターンの「順番決定フェイズ」で1回だけパスを宣言できる。

■敷設コスト

線路	平地	川	山地	町
単線	\$2	\$3	\$4	\$ (1+町に入る線路の数)
複線	\$3	\$4	\$5	
立体交差	\$4	\$5	\$6	

■交換コスト

単線を複線or立体交差に交換する	\$3
町の上の線路を交換する	\$3
上記以外の交換	\$2
方向転換	\$2

■勝利点

・収入表の1マスにつき3VP
・自分の完成区間の1セクションにつき1VP (タイル数≠セクション数であることに注意)
・発行している株式1株につき-3VP

【基本ルール】

■線路タイトルの使い方

- ・白○が描かれているタイルは町の上にだけ配置できる。
- ・それ以外のタイルを町の上に配置する場合、町マーカーを乗せる。
- ・町や都市に入る全ての線路は繋がっているとみなす。

■完成区間と未完成区間

- ・都市や町と別の都市や町が線路で繋がった場合、そこは「完成区間」となる。
- ・それ以外の部分は「未完成区間」となる。

■線路の所有権

- ・P Lは自分が敷設した区間に機関車コマを1個ずつ配置する。
- ・自分の手番に未完成区間に線路を1枚も追加しなかった場合、その機関車コマを失ってしまう。
- ・その場合、他のP Lはその区間を延長することにより、所有権を得ることができる。
- ・タイルの交換は延長とはみなさない。

【各フェイズの詳細】

■線路の敷設ルール

線路の敷設

- ・敷設する線路は、そのどこかが最終的に都市に繋がっていないといけない。
- ・1ターン目の最初の敷設は、任意の都市に隣接していなければならない。
またこのとき、線路が都市に繋がっていないといけない。

禁止事項

- ・線路を他のP Lの線路に直接繋がるように置いてはならない。
- ・線路は都市の上に配置できない（町の上は可能）。
- ・ある都市・町から伸ばした線路を同じ都市・町に繋ぐことはできない。

■線路の交換ルール

単線→立体交差／単線→複線

- ・既存の線路をそのまま残し、かつもう1本の線路が手番P Lの線路に繋がっていないといけない。

方向転換

- ・未完成区間の終端の線路タイルの方向を変更する。
- ・自分もしくは誰も所有していない未完成区間のみ可能。
- ・交換するタイルに複数の線路があり、そのうちの1つが他P Lの線路につながっている場合は、その線路は維持しなければならない。

町のタイルを交換する

- ・町に配置されている線路タイルを交換する。
- ・新しい線路タイルは既存の線路に関して形状を維持していなければならない。
(交換後のタイルに、交換前のタイルにある線路と同じ形状の線路がなければならない)

■商品の輸送ルール

- ・輸送に使用できる路線は完成区間のみ。他のP Lの区間も利用できる。
- ・目的地は商品と同じ色の都市で、他の町・都市をそれぞれ1回だけ通過できる。
- ・輸送時に「機関車エンジン表」の数字を越えて商品を輸送できない。
- ・輸送を終えた商品は袋に戻す。
- ・輸送中、商品が完成区間を通るたびに、**その区間の所有者の収入**が+1される。
「収入表」のディスクを移動させること。

■商品補充フェイズ

アクションによる補充

- ・「商品補充」アクションを選択したP Lが商品表の任意の空きマスに商品を配置する。

ダイスによる補充

- ・ゲーム開始時のP L人数だけダイスを振り、出目に対応する数字の1stの商品がボード上に配置される。
- ・1stの商品がない場合は2ndを、2ndがない場合は3rdの商品を置く。
- ・また、同じ出目が複数出た場合、2nd、3rdの商品を置いていく。

新都市への補充

- ・新都市が登場している場合、対応するアルファベットの1stと2ndの商品を新都市に置く。