

■ ターン進行

アクション選択	次のターン、手番順が1番最初になる。
鉄道敷設	・「敷設」「方向転換」「改善」を3枚まで行える。 ・未完成区間を延長しなかった場合、その区間の所有権を失う。
商品輸送	・手番を2周行う。手番では「商品の輸送」か「エンジンの強化」を行う。 ・エンジンの強化は1ターン1回まで。
収入	・収入トラックの値に対応する収支を得る。
順番決定	・選択したアクションによって次ターンの手番順が自動的に決定される。

■ アクションの詳細

1 順番	次のターン、1番最初にプレイできる。
2 優先輸送	1番最初に商品の輸送orエンジン強化を行える。
3 敷設強化	線路を（3枚ではなく）4枚まで敷設できる。
4 優先敷設	1番最初に線路の敷設を行える。
5 都市成長	商品供給スペースの商品セットと都市成長マーカーを、任意の都市に配置する。
6 エンジン強化	エンジンレベルを+1する。\$[4+新しいエンジンレベル]を支払う。
7 都市化	未使用の新都市タイルを1枚、町に配置する。 このとき、その都市に商品供給スペースの任意の商品セットを補充する。

■ 敷設コスト



























・基本コスト	[線路の出口の数×\$1]
・町のあるタイル	+\$1
・河川マス	+\$1*
・丘陵マス	+\$2*

\*「方向転換」「既存路線の改善」では不要。

※海岸線は平地と同じ扱いであることに注意。

■ 勝利ポイント (VP)の計算

- ・収入レベルが+の場合、[収入レベル÷2] (切捨て) だけVPを入手
- ・収入レベルが-の場合、[収入レベル×2] (切捨て) だけVPを失う
- ・所有している[完成区間の数]だけVPを入手
- ・同点の場合、収入レベルが高いPL、それも同じなら最終ターンでより数字の小さいアクションタイルを持っているPLが勝利する。

  x86	  x8
  x10	  x4
  x4	  x4
  x4	  x4
  x2	  x2
  x2	  x2
  x4	<b>The Kind of Tile</b>