

■ターン進行

資本金入手	・収入トラックを1下げることにより\$5を得る。
手番順決定	・競りによって手番順を決定する。支払額は[競りによる支払い額]を参照。
アクション選択	・アクションを1つ選択し、アクションタイルを受け取る。
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	・[収入値-機関車レベル]だけ収支を得る。 ・現金が足りない場合、VP(なければ収入)を1下げることにより\$2を得る。

■アクションの詳細

1	パス	次のターン、手番順決定の競りで1度だけ競りから脱落せずにパスを宣言できる。
2	優先輸送	「商品輸送」フェイズに1番最初に行動を行う。
3	エンジンア	「鉄道敷設」フェイズで4枚の線路タイルの敷設・方向転換・改善が行える。
4	優先敷設	「鉄道敷設」フェイズに1番最初に行動を行う。
5	都市成長	「鉄道敷設」フェイズに、都市に商品と都市成長マーカーを配置する。 すでに都市成長マーカーが配置(印刷)されている都市には補充を行えない。
6	機関車	即座に機関車レベルを+1する。
7	都市化	「鉄道敷設」フェイズ中に、未使用の新都市タイルを町の上に配置する。 すでに線路が敷設されている場合、線路と都市タイルを交換する。 このとき、その都市に商品供給スペースの任意のマスにある商品を補充する。

■競りによる支払い額

・順番が1番目と2番目のプレイヤー	入札額
・順番が最後のプレイヤー	\$0
・それ以外のプレイヤー	入札額の半分(端数切上)

■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	 x4

The Kind of Tile