

■ターン進行

資本金入手フェイズ

- ・収入トラックを1下げることにより\$5を得る。
- ・このフェイズでしか現金を調達することはできない。

手番順決定フェイズ

- ・[競り]ルールにしたがって競りを行い、手番順を決定する。支払額は以下のとおり。
手番順が1番/2番のPL=入札額そのまま 手番順が最後のPL=\$0
それ以外のPL=入札額の半額(端数切上)

アクション選択フェイズ

- ・アクションを1つ選択し、アクションタイルを受け取る。他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、向きを変更するかを行える。
- ・設営した区間には鉄道コマを配置する。
- ・**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、その区間の所有権を失う。**
- ・「都市成長」「都市化」を選んだPLは、それを実行しなくても構わない。

商品輸送フェイズ

- ・手番を2周行う。「エンジン強化」は1回しか行えない。手番はパスすることもできる。
- ・「優先輸送」アクションを選択したPLは、どちらも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：機関車レベルを+1する。

収入/支出フェイズ

- ・収入表に該当するだけの収入を得る(ディスクがマイナスにある場合はその分を支払う)。
- ・エンジンレベル1につき\$1を支払う。
- ・現金が足りない場合、VPを1下げることにより\$2を得る。それでも足りない場合、収入トラックを1下げることにより\$2を得る。
- ・それでも足りない場合は破産する。

※資本金入手フェイズとは換金レートが違うことに注意。

終了フェイズ

- ・ターンマーカーを移動し、アクションタイルをボード横に戻す。

■敷設コスト

- ・[線路の出口の数×\$1]+以下の追加費用
- ・タイルに町がある…+\$1
- ・マスに川がある……+\$1*
- ・丘のマス……………+\$2*

※海岸線は平地と同じ扱いであることに注意。

*「方向転換」「既存路線の改善」の場合、川と丘のコストは支払う必要は無い。

■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」フェイズに順番表に関係なく1番最初に行動を行う。
3	エンジニア	「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。
4	優先敷設	「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。
5	都市成長	「鉄道敷設」フェイズに、商品供給スペースの任意のマスにある商品を、地図上の任意の都市に補充する。このとき、都市成長マーカーも一緒に配置する。 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」フェイズ中にいつでも、未使用の新都市タイルを1枚、町に配置する。 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。 全ての都市タイルが使用されている場合、誰も「都市化」を選択できない。

※基本ルールと違い、「都市成長」「機関車」「都市化」を選んだ際に所持金を支払う必要がない事に注意。

■商品の輸送ルール

- ・ある都市にある商品を別の都市に輸送する。
- ・輸送に使用できる路線は完成区間のみ。他のPLの区間も利用できる。
- ・他人の区間を利用する場合、**自分の区間を他人の区間を通った数と同じかそれ以上通過しなければならない。**
- ・輸送商品と目的地の都市は同色でなければならず、同色の都市を通過した時点で自動的に輸送は終了する。
- ・輸送できる区間数は「機関車レベル」まで。
- ・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、**その区間の所有者に**輸送ポイント+1される。
- ・入手した輸送ポイントは即座に「全て収入にする」か「全てVPにする」のどちらかを選択すること。
- ・輸送ポイントの変換は輸送したPLから順に行う。

【輸送の例】

※黒が5区間輸送する場合、【黒の区間を2区間、茶の区間を2区間、オレンジの区間を1区間輸送】が可能

※上記の場合、黒に2ポイント、茶色に2ポイント、オレンジに1ポイントが入る。

■ゲームの終了/VPの計算

- ・3人：10ターン、4人：8ターン、5～6人：7ターンで終了する。
- ・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。

■競りルール

- ・スタートPLから順に、入札額を宣言する。
- ・競りの手番が回ってきたPLは、より高い金額を入札するか、「パス」を宣言する。
- ・パスを宣言したPLは順番表の空いているマスのうち最下位のマスに自分のコマを置く。
- ・1人を除いた全員がパスするまでこの手順を繰り返す。

■完成区間と未完成区間

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

■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自分の線路だけで都市に繋がっていなければならない。
- ・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ければならない。
- ・町の上には「町線路タイル」か「都市タイル」しか配置できない。
- ・「町線路タイル」は町の上にはしか配置できない。

禁止事項

- ・線路を他のPL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（町の上は町線路タイルのみ敷設可能）。
- ・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。
- ・マス目の辺が黒い線で引かれている場合、その線を横切るように線路を敷設できない。

■ゲームの準備

基本ルール／標準ルール共通

- ・商品コマを全て袋に入れる。
- ・各都市のマス目に記された数字だけ袋から商品を引き、マスの上に置く。
（ヨーロッパマップで3人プレイの場合のみ、数字-1個を配置する）
- ・ボードの横に都市成長マーカーと新都市タイルをまとめておく。
- ・各PLは選んだ色のコマを1セット（24個）受け取り、以下のマスに1つずつ配置する。
収入表の0のマス、勝利点表の0のマス、機関車レベル表の1のマス

■線路の所有権

- ・PL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PL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。
ただし、延長により所有権を得られるのは**その線路が都市が自分の完成区間に繋がっている場合のみ**。
町に繋がっているだけでは所有権を主張しなせない。
- ・「方向転換」「線路の改善」は延長とはみなさない。

■方向転換／既存線路の改善

方向転換

- ・未完成区間の終端の線路の「向きを変える」か、「別の線路に交換する」ことができる。
- ・自分の線路か、終端が都市が自分の完成区間に繋がっている所有者のいない線路にのみ可能。
- ・他人の線路の方向転換は行えない。

既存線路の改善

- ・線路を別の線路に置き換える（他人の線路に対しても行える）。
- ・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た線路と同じ形状の線路がなければならない）

共通ルール

- ・1ターンの線路の敷設枚数（3枚）のうちに数える。
- ・未完成区間に対して行っても、「延長した」とはみなさない（所有権の維持に利用できない）。
- ・費用は基本コストと町コストのみ（川・丘に関する追加コストは不要）。