

「18FL」ルール和訳

(C) 2005-2006. David G.D. Hecht

(C) 2005 John A. Tamplin

2006/3/22 版バージョン 1.0a から訳出

訳: 宮西裕司 <miya@bug.co.jp>

	8.1	列車タイプ	10
	8.2	列車の購入	10
	8.3	フェイズの変更	11
	8.4	強制列車購入	11
	9	明確化とエラッタ	12
目次	10	タイル一覧	12
	11	ゲームの終了	12
	12	デザイナーノート	12
	13	クレジット	12
1		導入	2
1.1		内容物	2
1.2		勝利条件	2
1.3		プレイヤーのエチケット	2
1.4		株式市場・株式・株券・保有制限	2
2		フェイズ	3
3		セットアップとゲームの開始	3
3.1		セットアップ	3
3.2		第1 株式ラウンド	4
3.3		個人会社	4
4		プレイの手順	5
5		株式ラウンド	5
5.1		株の売却	5
5.2		株の購入	5
5.3		株取引の制限	5
5.4		社長の交代	6
5.5		株式ラウンドの終了	6
6		会社の設立と資本	6
6.1		会社の開始	6
6.2		会社の設立と資本	6
7		運営ラウンド	7
7.1		10 株会社への変換	7
7.2		線路の敷設と置き換え	7
7.3		追加のトークンの配置	8
7.4		列車の運行と収入	9
7.5		配当の支払い	10
7.6		株価の調整	10
8		列車の購入とフェイズの変更	10

1 導入

18FL はフロリダを舞台とした“18xx”ゲームである。18FL はマーク・デリックの 18GA や 18AL と同じスタイルの「1 州の」ゲームであり、しばしばプレイされるハードな 18xx ゲームとは違うものを意図している。作者としては、これが新規のプレイヤーが 18xx ファミリーのゲームに入門するのにふさわしい「教育的ゲーム」として役に立つことを望んでいる。

1.1 内容物

ゲームには株式市場と他の有用なプレイエイドが記載されたマップ、6 枚の会社の権利書、それぞれの会社の 10 株を表わす 9 枚の株券、4 枚の個人会社カード、列車を表わす列車カード、線路タイル、マーカー（ほとんどは駅/ホテルトークンを表わす）、銀行の初期資金である合計\$8,000 分の紙幣が含まれる。

1.2 勝利条件

銀行に資金がなくなったらゲームは終了し、総資産の最も多いプレイヤーが勝利する。手持ち資金と所有する設立済み会社の株券の合計が総資産である。個人会社と未設立の会社は総資産には計算しない。会社の資金と列車等のその他の会社の資産は総資産には関係しない。

1.3 プレイヤーのエチケット

プレイヤーは可能な限り迅速にプレイするべく心掛けるべきである。典型的には、どの株券を購入するかや、どのタイルを置いたり置き換えたりするかの決定は他のプレイヤーの手番中に考えておくとうい。

他のプレイヤーに要求されたときは、自分の手持ち資金と自分のコントロールしている会社の現在の資本を公開しなければならない。プレイヤーの資金は自分の前に、会社の資本は会社の権利書の金庫の区画内に整然と積み重ねておくべきである。会社の列車とトークンは会社の権利書の列車とトークンの区画内に整然と並べておくべきである。

各プレイヤーは自分の所有する株券を自分の前に整然と並べておくべきであり、要求されたら、各社ご

との保有数を公開しなければならない。

会社による商取引は、それが銀行とのものであるかプレイヤーとのものであるか会社間のものであるか関わらず公開情報である。

プレイヤー同士で公開の交渉を行なうことができ、公開の協定を結ぶこともできる。このような交渉はプレイを迅速化するために合理的な時間内で行なうべきである。その履行には通常の説得以外の強制力はなく、将来の行動についての合意の元で何らかの行動を行なう場合、相手が約束を履行するかどうかについては何も保証はない。秘密交渉および秘密協定は禁止する。

1.4 株式市場・株式・株券・保有制限

株式市場 (Stock Market) におけるある会社の価値は株式市場の数字のマスに置かれた現在の市場価値 (Current Market Value) マーカーによって表わされる。会社を設立するとき、社長 (President) はその会社の開始価値 (Start Value) を決定する。株式市場の現在の市場価値の一部は黄色になっており、これを開始価値として使用可能である。会社が運営を開始したらその価値は変動するようになり、これを反映するようにトークンを移動する。

10 株会社は最低\$60 から最高\$400 まで変動し、5 株会社は最低\$60 から最高\$200 まで変動する。株式市場で\$200 に達した 5 株会社は、以後 10 株会社に変換されるまでそれ以上上昇しない。株式市場の\$225 から\$400 までのマスはこれを表わすために青色になっている。

\$250 と\$375 のマスは隣接している。株式市場の上段の 5 マスには特別なルールはない。

5 株会社の 1 株はその会社の 20% に相当する。10 株会社の 1 株はその会社の 10% に相当する。どちらの場合も 1 株はその会社の現在の市場価値分の資産となる。社長株 (President's Certificate) は 2 株分であり、その会社の現在の市場価値の 2 倍の資産となる。

株式 (share) と株券 (share Certificate) には重要な違いがある。会社の所有権を判断するときは、株式によって表わされる所有率のみが関係する。株券の保有制限に対しては、株券の数だけが関係する。

プレイヤーは以下の表の枚数しか株券を保有できない(株式ではない)。ただし、個人会社はこの制限を越えて保有してよい。個人会社は株券には数えない。

人数	2	3	4
保有制限	21	15	12

プレイヤーは1つの会社の株式を60%まで保有できる。選択ルール: 2人プレイヤーゲームの場合のみ、各社70%まで保有できる。

2 フェイズ

18FLは一連のフェイズによって進行し、これは使用可能なタイル・購入可能な列車と廃車・会社が保有できる列車数・個人会社の状態に影響する。各フェイズは次のフェイズのトリガーイベントが発生するまで続く。

フェイズ	トリガー	列車制限	タイル
2		- / 2	黄
3	最初の3列車	4 / 2	緑
4	最初の4列車	3 / 1	
5	最初の5列車	2 / -	茶
6/3E	最初の6/3E	2 / -	灰

	設立株数 初期資本	列車数	廃車	盤外 都市
2	3 / 5x	5 x 2		上
3	3 / 5x (1)	4 x 3		上
4	3 / 5x (1) 5 / 10x	3 x 4	2	上
5	5 / 10x (2)	2 x 5	(3)	下
6/3E	5 / 10x	7 x 6/3E	3 (4)	下

- 1) 5株会社を10株会社に変換できる。
- 2) 5株会社として存続している会社を直ちに10株会社に変換する(運営済みか否かに関わらず)。
- 3) 存続しているすべての個人会社を閉鎖し、港トークンを除去する。

- 4) キーウェスト路線を破壊する。(再建可能)

3 セットアップとゲームの開始

3.1 セットアップ

マップをプレイヤーの中央の平らな場所に置く。ラウンドマーカー(ボックスストップ(TM)の動輪のマーカー)をターン順(Turn Order)の“株式ラウンド(Stock Round)”と書かれたマスに置く。各社の権利書・株券・個人会社・列車・線路タイル・トークンを分けて並べておく。

個人会社は4社あり、それぞれに対応する費用・収益・ボーナスアクションがある。ゲームに登場する個人会社の数はプレイヤー数と同じである。セクション3.3の詳細を参照せよ。

プレイヤー数に応じた適切な数の個人会社を公開市場(Pool)に置き、対応するボーナストークンを置く。

各社の駅トークンをマップ上のその会社のマークのある都市のマスに置く。多くの18xxとは異なり、各社の本社の駅は、その会社がゲームに登場しているかどうかに関わらずマップ上に置かれ、他の会社はその都市のマスを通して建設や運行を行なうことを妨げる。各社3個の駅/ホテルトークンを権利書の“トークン(Tokens)”の区画に置く。

“優先株(Preferred Stock)”と記載された株券をマップの対応する場所に置き、社長株を一番上にする。残りの5枚の通常株は裏返しにしてマップの対応する場所に(優先株の下に)置く。優先株でない株は最初はゲームに登場せず、5株会社が10株会社になったときに登場する。列車をマップの対応する場所に置き。

銀行を金額別にしてプレイエリアのそばの各プレイヤーの手の届くところに置く。各プレイヤーに\$300を配る。数字マーカーを使用してランダムに行動順を決定する。順番が決まったら、プレイヤーは席替えして時計回りにテーブルを囲むように着席すべきだろう。優先売買(Priority Deal)カードを1番のプレイヤーに渡し、第1株式ラウンドを開始する。

3.2 第1 株式ラウンド

第1 株式ラウンドに、プレイヤーはシンプルな入札を行なって個人会社を公開市場から購入する。各プレイヤーは秘密裏に\$0・\$5・\$10のいずれかを書き留める。これは個人会社を選択する順番に対して支払う額である。(もしくは、各プレイヤーが秘密裏に0個から2個までのトークンを手に握ることにしてもよい。この場合、各トークンが\$5の入札を表わす。)

入札額を同時に公開し、それをプレイヤーの手持ち資金から銀行に支払う。最も額の大きかったプレイヤーは個人会社を一つ選択し、額面価格を銀行に支払ってそれを購入する。同点の場合は、プレイヤー#1から順にプレイヤー番号の昇順に選択する。

各プレイヤーが個人会社を購入したら、Tallahassee Railroad 個人会社を購入したプレイヤーに優先売買カードを渡す。席順は変更しない。それから第1 株式ラウンドを続け、優先売買カードを持つプレイヤーから順に通常のルールに従って株式を購入できる。

3.3 個人会社

個人会社 (Private Company) はフロリダの鉄道開発の初期の時代にそれに関与した会社を表わしている。個人会社は公開市場から購入されることによってゲームに登場する。個人会社は閉鎖されるまで、購入したプレイヤーの所有物として残る(たとえそのプレイヤーが破産しても)。個人会社は閉鎖されるまで、固定の収益を所有するプレイヤーにもたらず。それぞれの個人会社には、所有するプレイヤーが指定した会社の運営ラウンドの手番中の適当なステップに実行できる“ボーナスアクション”がある。個人会社の所有者のみが“ボーナスアクション”の使用を指定できるが、その使用を強制されることはない。

ボーナスアクションはその会社の運営ラウンドにおける手番中の適切なステップに、その会社の通常の行動の後で使用する。ボーナスアクションは常に通常の行動に追加して行なえる。(例えば) 通常のトークンを置いた後でターミナルボーナストークンを置くことができる。

ボーナスアクションを実行すると個人会社は閉鎖さ

れる。フェイズ5の開始時にまだ存続していた個人会社は直ちに閉鎖され、ボーナスアクションは失われる。

以下は個人会社の要約である。

個人会社	価格	収益	2	3	4
Tallahassee Railroad	\$20	\$5	Y	Y	Y
	追加黄色タイル (1)				
Peninsular and Occidental Stramship Company	\$40	\$10	Y	Y	Y
	港 +20 トークン (2)				
Terminal Company	\$70	\$15	N	Y	Y
	追加駅トークン (3)				
Florida East Coast Canal and Transportation Company	\$110	\$20	N	N	Y
	FEC 株 (4)				

- この個人会社は、対象の会社がタイル配置ステップに追加の黄色タイルを置けるようにする(置き換えは不可)。追加のタイルが湿地(\$40)やキー(\$80)のヘクスなら、その費用は通常通り支払わなければならない。
- この個人会社は、対象の会社に対してのみ指定した港湾都市の価値を\$20増加させることができる。2個の“港 (Port)+20”ボーナストークンでこれを示す。1個は会社の権利書に置き、もう1個は選択した都市に置く。港ボーナストークンは沿岸の都市 (Mobile・Jacksonville・Tampa・Miami) に置かなければならない。Tallahassee・Orlando・Fort Lauderdale) には置けない。一度置いたトークンは移動させられない。港ボーナストークンはフェイズ5の開始時に除去される。
- この個人会社は、対象の会社が追加の駅トークンを都市のある任意のタイルに置けるようにする(空きがなくてもよい)。このトークンは会社に割り当てられたトークンに追加される。追加トークンは実際には都市のマスには置かず、タイルのそばに置く。これは通過をブロックすることも都市のマスを占有することもない。それ以外ではすべて通常の駅トークンと同じように(路線の先端として)機能する。所有会社はトークンを置くタイルに接続している必要も、適正な路線を設定できる必要もない。追加トークン

ンを Jacksonville (B23) に置くときは、南北どちらの都市に置くか指定しなければならない。一度置いたトークンは移動させられない。追加トークンが除去されることはない。

- 4) この個人会社は、所有するプレイヤーに Florida East Coast Railway (FEC) の 1 株を与える。プレイヤーが個人会社を買ったときに、1 株の FEC の優先株を受け取る。FEC が設立するときは、この株券は通常通りに購入されたものとみなす。つまり FEC は残り 40% を購入することで設立できる。この個人会社は FEC が最初の列車を購入したら閉鎖される。

4 プレイの手順

ゲームはプレイヤーが株の売買を行ったり新しい会社を設立できる株式ラウンド (Stock Round) と、それに続くプレイヤーが会社の様々な行動を行なう運営ラウンド (Operating Round) から構成される。

各株式ラウンドの後の運営ラウンドの回数は以下のように変化する。

- ゲーム開始時は各株式ラウンドの後に運営ラウンドを 1 回ずつ行なう。
- フェイズ 3 以降は、次の株式ラウンドから、各株式ラウンドの後に運営ラウンドを 2 回ずつ行なう。
- フェイズ 5 以降は、次の株式ラウンドから、各株式ラウンドの後に運営ラウンドを 3 回ずつ行なう。

株式ラウンド中に銀行の資金がなくなっても、ゲームは一連の運営ラウンドのすべてを行なわれなければならない。

5 株式ラウンド

株式ラウンドは複数の手番からなる。各プレイヤーは優先売買カードを持っているプレイヤーから順にゲーム開始時に番号マーカーで決めた順番に従って手番を行なう (これを“株式ラウンド順”と呼ぶ)。株式ラウンドの各手番に、プレイヤーは株券を売却し、それから株券を購入することができる。株式ラ

ウンドの自分の手番に株券の売却も購入も行なわないプレイヤーはパスをしたことになる。ある株式ラウンドの手番でパスしたプレイヤーでも、同じ株式ラウンドの次の手番で行動を行なうことはできる (手番があれば)。

この手順はすべてのプレイヤーが連続してパスするまで続く。一連のパスを行なった最初のプレイヤーに優先売買カードを渡し、運営ラウンドに進む。一連の運営ラウンドの終了時に銀行の資金がなくなっていれば、ゲームを終了する。

5.1 株の売却

株式ラウンドの自分の手番に、プレイヤーは以下に述べる制限の範囲内で望むだけの株券を売ることができる。プレイヤーがある会社の株を売ったら、そのプレイヤーは現在の株式ラウンド中はそれ以降同じ会社の株を買うことができなくなる。1 回の手番で複数の会社の株を売る場合は、それらの任意の順番で売ることができる。

株券は株式市場に示された現在の市場価値で公開市場に売却される。同じ会社の株を 2 株以上売るときは、売却した株ごとに同じ額を銀行から受けとる。売却された会社の株価は、売却された株数にかかわらず 1 マス左に移動する。既に他の会社のトークンのあるマスに株価が移動したときは、そのマスのトークンの山の底に入れる。株式ラウンドの 1 回の手番で同じ会社の複数の株を複数回の取引として売却することはできない。

5.2 株の購入

望むだけの株券をすべて売却した後で、プレイヤーは株券を 1 枚だけ購入できる。銀行ないし公開市場にある任意の株券を、会社ごとの制限と株券の保有制限の範囲内で購入することができる。株券を購入したら、その手番ではそれ以上株券を売却することはできない。

株券は、銀行から購入するときも公開市場から購入するときも、現在の市場価値で購入し、その額を銀行に支払う。

5.3 株取引の制限

個人会社は額面価格で購入し、その代金を銀行に支払う。個人会社は売却できない。

ある会社の株を最初に購入するときは、社長株を購入しなければならない。

株券保有制限を越えたり、個々の会社の株式の60%制限を越えたりするような株を購入することはできない。株券の購入によって社長の交代が起こって株券の制限内に収まるような場合でも購入はできない。

まだ運営していない会社の株券は売却できない。

それによってその会社の株券が50%公開市場に置かれるような売却はできない。

社長株は売却できない。従って、(破産時を除き)社長株が公開市場に置かれることはない。ただし、株式の売却によって社長株を少なくとも2株を持つ他のプレイヤー(公開市場と会社の金庫は不可)に移転することはできる。株券の調整は同時に起こる。つまり、社長株を保有するプレイヤーは、他の点で適正であればいつでも社長の移転に必要なだけの株式を売却することができ、それによって自分に1株だけが残るようにすることさえできる。

5.4 社長の交代

その会社の株式を最も多く所有するプレイヤーが社長となる。2人以上のプレイヤーが同数の最大株主なら、社長株を持っているプレイヤーが社長である。

社長の保有株数が他のプレイヤーより少なくなったら、即座に社長は社長株を2枚の通常株と交換しなければならない。新しい社長は権利書とその上のすべての資産を受け取る。2人以上のプレイヤーが同数の株を持ち社長になる資格を有しているなら、株式ラウンド順が現在の社長より後で最も近いプレイヤーが新しい社長になる。

5.5 株式ラウンドの終了

全員が連続してパスしたら株式ラウンドは終了する。優先売買カードを一連のパスの最初のプレイヤーに渡し、運営ラウンドを開始する。

6 会社の設立と資本

社長株が購入されると会社が登場する。ゲームに登場する会社は以下の通りである。

会社	略	本社
Atlantic Coast Line Railroad	ACL	G20
Florida East Coast Railway	FEC	K28
Louisville & Nashville Railroad	L&N	B5
The Plant System	TPS	B15
Seaboard Air Line	SAL	B23(S)
Southern Railway	SR	B23(N)

6.1 会社の開始

会社を開始するには、株式市場で開始価格を設定し(新会社の株価が他の会社の現在の市場価格トークンで占められているならトークンの山の底に入れる)、会社の金庫から社長株を購入して銀行に開始価格の2倍を支払う。株式市場で色のついている(\$70~&110の)マスは新会社の開始価格として設定できる範囲を表わしている。

6.2 会社の設立と資本

10株会社には10株分の株式があり社長株は20%、8枚の通常株は10%に相当する。5株会社には(“優先株(Preferred Stock)”と記載された)5株分の株式があって、社長株は40%分、3枚の通常株は20%に相当する。5株会社は自発的に10株会社に変換し追加の5株を発行することができる。

- フェイズ2~3には5株会社として会社を設立する。
- フェイズ4には5株会社か10株会社を設立できる。社長株を買うときに暫定社長がどちらの会社として設立するかを宣言する。
- フェイズ5~6には10株会社として会社を設立する。

その会社の株が50%以上購入されたら会社が「設立」される。この必要条件を満たすのに必要な株数は開始時ではなく、実際にその会社が設立されるフェイズによって決まることに注意せよ。

フェイズ	株券	%	資本
2~3	3(社長株+1)(1)	60%	5x(2)
4(5株)	3(社長株+1)(1)	60%	5x(2)
4(10株)	5(社長株+3)(1)	50%	10x(2)
5~6	5(社長株+3)(1)	50%	10x(2)

- 1) 個人会社によって発行されている無料の FEC の株券もこの数に含むことに注意せよ。よって FEC はフェイズ 2~3 には社長株を購入するだけで設立される。
- 2) 5 株会社は開始価格の 5 倍を初期資本として受け取る。
- 3) 10 株会社は開始価格の 10 倍を初期資本として受け取る

会社が設立されたら、その会社の社長は直ちにその会社の権利書・3 個の駅/ホテルトークン・初期資本を受け取る。設立された会社は次の運営ラウンドから運営を開始する。

7 運営ラウンド

各運営ラウンドの開始時に運営中の個人会社から収益を受け取る。この収益は個人会社の所有者に支払われる。

設立済みの会社は、現在の市場価値の降順に運営を行なう。株価トークンが株式市場の同じマスに重なっている会社は、上から下の順で運営する。これは“運営ラウンド順”と呼ばれる。

各社は運営ラウンドごとに 1 回ずつ運営する。あるラウンドでまだ運営していない会社の現在の市場価値が運営中の株券の売却によって変化したら、ラウンド開始時の市場価値ではなく新しい市場価値によるタイミングで運営する。すべての会社が運営したら、(ゲームフェイズによって) 次の運営ラウンドか次の株式ラウンドを開始する。フェイズによる回数の運営ラウンドを行なったら、株式ラウンドを開始する。

会社は以下に述べる順序に厳密に従って運営を行なわなければならない。運営中の会社は(可能なら)その手番中の適切なステップにボーナスアクションを行なうことができる。

7.1 10 株会社への変換

フェイズ 3 の開始時以降、少なくとも 1 回の運営を行なった 5 株会社は、運営ラウンドのその会社の手番の開始時に 10 株会社に変換することができる。会社を変換するなら、銀行に裏向きに置いてある 5 枚の株券を表向きにする。銀行は昇格した 10 株会

社に現在の市場価値の 5 倍を支払う。

フェイズ 5 が開始したら、以前に運営しているかどうかに関わらず、直ちにすべての 5 株会社を 10 株会社に変換する。

7.2 線路の敷設と置き換え

各社は 2 枚の黄色タイルを置くか 1 枚のタイルを置き換えるかできる。ボーナススタイルの配置はこのステップで行なう。適切なタイルを黄色から緑に置き換え、それから追加でボーナススタイルの配置を行なうことができる。

7.2.1 タイルの配置と置き換え

会社はタイルを置くか以前に置かれたタイルを置き換えることによって線路を敷設する。ゲームの進行に伴って新しい種類のタイルが使用可能になる。

フェイズ	使用可能タイル
2(開始時)	黄色
3	黄色と緑色
5	黄色と緑色と茶色
6	黄色と緑色と茶色と灰色 (1)

1) Jacksonville のみ

湿地 (\$40) とキー (\$80) のヘクスに黄色タイルを置く会社は、その金庫から直ちに示された額を支払わなければならない。

タイルは常に順番に置き換えなければならない。茶色タイルに置き換える前に、黄色タイルを緑タイルに置き換えなければならない。途中の緑タイルが不足するために、黄色タイルを茶色タイルまで置き換えられなくなることがある。

タイルの配置と置き換えの両方に、新しい線路がその会社の路線を拡張しなければならないという一般的なルールが適用される。都市のタイルの場合は、運営中の会社の路線を拡張するか、路線に含まれる都市の価値が上昇すればよい。

一度置かれたタイルはマップの一部となり、他のタイルによって置き換えることによってのみ除去される。加えて、以下の制限が適用される。

- 新しい線路が禁止ヘクスに向かうようなタイルの配置や置き換えはできない。禁止ヘクスと

は、進入禁止ヘクス (濃緑)・海ヘクス (淡青)・湖と入江のヘクス辺 (黒)・盤外都市 (赤) の線路のないヘクスサイドを指す。A4 と A6 には小さな線路片が印刷されていることに注意せよ。これらは単に Mobile (B5) を#15 の緑タイルに置き換えられるようにしているだけである。これらの線路に列車を運行させることはできないので、都市には価値が設定されていない。

- 未運営の会社が使用可能なタイルの配置や置き換えで適正なルートを作成できなくなるような向きに配置や置き換えを行なうことはできない。
- 置き換えのときは、置き換えの前に存在していた接続や路線をすべて維持しなければならない。古いタイルはマップから取り除き、再度使用可能になる。

街 () や都市 () のマークやアルファベットの書いてあるヘクスには特定のタイルを置く。そのようなヘクスに置かれたタイルは同種のタイルでのみ置き換えられる。特定のタイル以外はこれらのヘクスを置き換えるのには使用できない。指定されたタイルは他のヘクスを置き換えるのには使用できない。

ヘクスの種類	黄色	緑色	茶色
無地	8,9	80,81 82,83	533,545 546
街 ()	3,4 58	141,142 143	146
Tallahassee/Mobile	-	15	-
Orlando	6	443	63
Fort Lauderdale	6	443	611
Tampa/Miami(T)	-	405	431
Jacksonville(JAX)	-	487	488 (1)

- 1) 6 ないし 3E 列車が購入されたら、Jacksonville を灰色の#489 に置き換えることができる。

7.2.2 キー

フロリダ・キーはこのゲームでは M24 と M26 のヘクスで表わされている。キーのヘクスごとに\$80を支払えば、キーを横断する線路を建設し、ハバナの盤外都市に向う線路を建設することができる。ただ

し、フェイズ6の開始時にキーに置かれた2枚のタイルを取り除き、Key West のホテルを永続的に除去する。このトークンは会社には返却されない。線路は再建設できるが、ヘクスごとに再度\$80を支払わなければならない。別のホテルを Key West に置くことはできる。

7.3 追加のトークンの配置

18FL では、大都市に駅トークンを建設することに加えて、街にもトークンを置くことができる。このトークンはホテルとなり、街の価値を増加する。各社はマップ上に置かれた本社のトークンから開始する。加えて、駅 (線路の起点になる) かホテル (ボーナスマーカーになる) として使用できるトークンを3個受け取る。最後に、Terminal Public Company を保有しているプレイヤーは追加の駅トークンを自分の会社に割り当てることができる。

会社がトークンを置くときは、都市のマスに駅として置くときでも街にホテルとして置くときでも、その会社の最寄りの駅トークン (ホテルは不可) から (直線距離ではなく) 線路に沿ったヘクス数につき\$20の費用がかかる。必要な費用は会社の金庫から直ちに支払わなければならない。

運営ラウンドごとに各社駅を1個かホテルを1個置くことができる。港とターミナルボーナストークンは、通常のトークンの配置に加えてこのステップで置くことができる。

7.3.1 駅トークン

駅トークンは線路の起点として機能する。線路の敷設・追加のトークンの配置・路線の設定の際に基地として使用できる。会社が設立されたときの駅トークン (本社) は常に駅トークンである。

使用可能なトークンがあれば、追加の駅トークンを適正な路線があつてまだその会社の駅を置いていないヘクスの空いている都市のマスに置くことができる。都市のマスとは、都市のヘクスにある白い円形のマスである。会社は保有している列車にかかわらず、任意の都市のマスに駅を置くことができる。もちろん列車を保有していなくても構わない。

7.3.2 ホテル

ホテルはボーナストークンとして機能する。ホテルはそれを建設した所有会社に対し、永続的に自分の価値を都市の価値に加える。ホテルは街に置かれる。

会社のトークンを適正なルートがあって他のホテルのない任意の街に置くことができる。そのトークンを所有している会社に対してのみ、その都市の価値が永続的に増加する。これを示すため、トークンは“10/20”の側を向けて置くべきである。

駅トークンと異なり、ホテルは他の会社のルートをブロックせず、線路の起点としても機能しない。ホテルの有無にかかわらず、適正なルートには少なくとも1個の(都市にある)駅トークンが必要なことに注意しなければならない。

ゲーム開始時はホテルはそれが置かれた街の価値を\$10増加する。フェイズ5の開始時以降は、ホテルは街の価値を\$20増加する。

7.4 列車の運行と収入

1両以上の列車を保有する会社はそれらを運行させて収入を計算する。会社はその列車すべてを使用して最大の収益をあげなければならない(2両以上を保有している場合は個々の列車は必ずしも最大収益をあげる必要はない)。収入の計算は以下に行なう。

- 各列車は適正なルートを運行しなければならない。適正なルートとは連続した分岐しない線路から構成され、その中にその会社の駅トークン(ホテルは不可)のある都市を少なくとも一つ含まなければならない(始点や終点でなくてもよい)。収入をあげるには、それ以外に一つ以上の都市(その会社の駅トークンがあってもなくてもよい)か盤外都市もしくは街(3E列車以外)を含まなければならない。
- 列車には通常列車(2・3・4・5・6)と特急列車(3E)の2つのカテゴリーがある。それぞれのカテゴリーの列車は以下のように収入が異なる。

列車	街とホテル	2倍
2,3,4,5,6	あり	なし
3E	なし	あり

- 列車の数字が、ルートに含むことのできる都市と盤外都市の数となる。都市の盤外都市ごとに列車の数字に数え、ルート中の都市を飛ばすことはできない。街は列車の数字には数えず、3E列車の場合は収入にも数えない。
- 通常列車(2・3・4・5・6)は、ルートに含む都市・盤外都市・街のすべてを収入に数える。特急列車(3E)は街(と対応するホテル)を無視する。
- 盤外都市はルートの端でなければならない。必要なら両端を盤外都市にすることはできるが、これは4・5・6列車のみが可能である。
- 1両の列車は同じ線路片を2回以上使用できない。緑と茶色のタイルの中央の交差点は線路片の一部とはみなさない。
- 1両の列車は同じ都市ないし街を2回以上使用できない。これには緑と茶色のタイルの中央の交差点を含む。
- 1両の列車でヘクス B23 (Jacksonville) の北側の都市と南側の都市の両方を使用することはできない。
- 他の会社の駅トークンで完全に塞がれている都市に進入することはできるが、そこを通過することはできない。
- 同じ運営ラウンド中に同じ会社の他の列車が使用した線路は、交差点を除き使用することができない。ただし、他の列車が使用した線路さえ使用しなければ、同じ都市や街に進入ないし通過してよい。
- ルートの価値は、そのルートに含まれる街・都市・盤外都市の価値の合計となる。特急列車(3E)の場合、ルート上の街(と対応するホテル)は無視し、0価値として扱う。特急列車(3E)の場合、ルートに含まれる3つの都市(もしくは盤外都市)の価値を2倍にする。その会社の保有するすべての列車の収入を合計したものが、会社の収入となる。

7.5 配当の支払い

会社は配当を支払うか内部留保することができる。会社が配当を支払うなら、銀行は1株ごとの収入(5株会社なら1株あたり20%、10株会社なら1株あたり10%)にプレイヤーの保有する株数を掛けた額を支払う。公開市場にある株券に対する配当は、会社に支払われる。未購入で銀行に残っている株券に対する配当は銀行に留保される。会社が内部留保するなら、銀行は収入のすべてを会社の金庫に支払う。

7.6 株価の調整

必要なら社長はその会社の現在の市場価値を調整する。

- 会社が内部留保するか収入が0だったなら、その株価は1マス左に移動する。
- 会社が運営していないか、運営しても株式市場に示されているその会社の現在の市場価値未満の配当しかしなかったなら、株価は変動せず、同じマスのトークン同士の相対位置も変化しない。
- 会社が運営して現在の市場価値以上かつ2倍未満の配当を行なったなら、株価は1マス右に移動する。
- 会社が運営して現在の市場価値の2倍以上の配当を行なったなら、株価は2マス右に移動する。

会社のトークンが既に他の会社のトークンのあるマスに移動するときは、トークンを積み重ねてその一番底に入れる。

現在の市場価値の最低額は\$60であり、最高額は\$400である。\$60未満や\$400を越える場合、市場価値トークンは移動しない。

\$200に達した5株会社は、10株会社に変換されない限りそれ以上株価が上昇しない。これを示すために\$225から\$400のマスは淡青色に塗られている。

\$250と\$275のマスは隣接している。株式市場の上段5マスには特別なルールはない。

8 列車の購入とフェイズの変更

8.1 列車タイプ

6種類の列車がある。フェイズ6より前は各フェイズには1種類の列車のみが購入可能である。フェイズ6には通常列車(6)と特急列車(3E)から選択することができる。フェイズ6に列車を買うときは、購入時にどちらの列車にするかを宣言しなければならない。選択した列車を示すために列車カードの向きを決めること。以降、ゲーム中列車の向きを変えてはいけない。

以下の表は列車のタイプとその効果を要約したものである。

列車数	5	4	3	2	7(1)
通常列車	2	3	4	5	6
特急列車	-	-	-	-	3E
費用	\$100	\$200	\$400	\$500	\$600
廃車	-	-	2	(2)	3

- 1) ゲームには7枚の6/3E列車カードしか含まれていないが、6/3E列車は各社の列車保有能力によってのみ制限される。(訳注:6社すべてが保有制限いっぱいまで列車を購入すると仮定しても、6/3E列車は7枚(4列車以降の廃車にならない列車とあわせて12枚)あれば十分である)
- 2) 残存している個人会社と港トークンを除去する。

8.2 列車の購入

現在の列車保有制限より少ない数の列車しか持っていない会社は、銀行・公開市場・他の会社のいずれかからその金庫の資金の範囲内で列車を買うことができる。

- 銀行か公開市場から列車を買うときは、金庫の資金から銀行に額面価格を支払わなければならない。
- 他の会社から列車を買うときは、その会社に相互に合意した\$1以上の価格を支払わなければならない。

銀行からは数字の昇順で列車を買わなければならない。あるタイプの列車が売り切れたら、次のタイプが購入可能になる。新しいタイプの列車を購入する前に現在のタイプの列車がすべて購入されていなければならない。

1 運営ラウンドには現在のタイプの列車を 1 両しか購入できない。次の運営ラウンドまで、一つの会社が同じタイプの列車を続けて買うことはできない。ただし、新しいタイプの列車が銀行から購入可能になり、その会社が保有制限未満の列車しか持たずに金庫に十分な資金があるなら、その列車を購入することができる。つまり、通常は最大で現在のタイプの最後の列車と次のタイプの最初の列車の 2 両を、銀行から購入することができる。いずれかの会社が 6 列車か 3E 列車を購入したら、この制限は終了する。会社あたり 2 両の保有制限に従う限り、2 両の 6 列車・2 両の 3E 列車・6 列車と 3E 列車 1 両ずつのいずれかを購入できる。

いずれかの会社が銀行から新しいタイプの列車を購入したら、新しいフェイズが始まる。新しい列車を購入した後で、新しいフェイズが始まったことによる効果を直ちに適用する。

8.3 フェイズの変更

ゲームフェイズについての完全な表はセクション 2 にある。以下にフェイズの変更について要約する。

- いずれかの会社が最初の 3 列車を購入したら、緑タイルが使用可能になる。運営済みの 5 株会社は 10 株会社に変換できる。
- いずれかの会社が最初の 4 列車を購入したら、2 列車が廃車になり、列車の保有制限が 1 少なくなる。運営済みの 5 株会社は 10 株会社に変換できる。新しい会社は 5 株会社としてでも 10 株会社としてでも設立できる。
- いずれかの会社が最初の 5 列車を購入したら、茶色タイルが使用可能になり、盤外都市とホテルの価値が増加する(下を使用する)。列車の保有制限が 1 少なくなる。残存する個人会社を閉鎖し、港ポーンストーンは除去される。すべての 5 株会社は直ちに 10 株会社に変換される。新しい会社は 10 株会社として設立される。

- いずれかの会社が最初の 6/3E 列車を購入したら、3 列車が廃車になり、灰色の JAX タイルが使用可能になる。キーヘクス (M24 と M26) に置かれたタイルを除去する。キーウェスト (M24) にホテルがあればゲームから永続的に除去する(会社には戻さない)。いずれの会社も適正なルートと必要な資金があればこれを再建することはできる。

フェイズの変更によって、いずれかの会社の列車数が保有制限より多くなったら、その会社の社長は余剰分を公開市場に捨てなければならない。社長はどの列車を捨てるかを選択できるが、制限範囲内になってしまったらそれ以上の列車を捨てることはできない。

8.4 強制列車購入

運営ラウンドに運営した会社は、適正なルートの有無にかかわらず、現在の運営ラウンドの自分の手番の終了時に列車を保有していなければならない。金庫に十分な資金があれば、上述の制限に従って銀行か公開市場から任意の数の列車を購入できる。

8.4.1 緊急資金調達

会社に銀行ないし公開市場から列車を買うのに十分な資金がないなら、社長はその会社が銀行ないし公開市場から任意の(最安価でなくてもよい)購入可能な列車を購入できるように、不足する分を自分の資金から提供しなければならない。社長の手元に十分な資金がないなら、差額を埋めるために必要な株を売らなければならない。社長は要求された額を満たすために、通常の株券の売却の制限に従って望むだけの任意の株を売ることができる。運営していない会社の株を売ることにはできないので、最初の運営時には運営中の会社の株を売ることにはできないし、同様にまた最初の運営を行っていない他の会社の株を売ることにもできない。運営中の会社の社長が変わるような株を売ることにはできないが、他の会社の社長は変わってもよい。

8.4.2 他の会社からの列車の購入

銀行ないし公開市場から列車を買う代わりに、列車のない会社の社長は \$1 以上かつ金庫の資金以下の任意の相互に同意した価格で他の会社から列車を

購入することができる。購入する方の会社に全く資金がないなら、社長の手元の資金を使用して他の会社から額面価格以下で列車を買うことができる。ただし、このとき株券を売って資金を増やすことはできず、最大でも手元にある資金までしか寄贈できない。

8.4.3 破産

適正に売却可能な株券をすべて売却しても、列車を買うのに十分な資金を用意できなければ、破産する。(個人会社を含む) 残りの保有株は公開市場に置かれ(この場合は会社あたり 50% の制限は適用されず株価も変化しない)、そのプレイヤーはゲームから脱落する。コントロールしている会社の社長は次の適正なプレイヤーに交代する。

破産したプレイヤーが列車を買おうとしていた会社の社長も同様に交代する。会社の金庫は破産した社長が緊急資金調達で増やした額のままである。新しい社長は自分の資産で緊急資金調達を続けて会社に列車を買わせなければならない。

どのプレイヤーも 2 株以上持っていない会社の場合は、社長株を公開市場に置く。これは社長株を公開市場に置けないルールの例外である。この社長株は以降の株式ラウンドに現在の市場価値(通常株の 2 倍の価格)で購入できる。公開市場から直接社長株を買う代わりに、1 株を持っているプレイヤーがもう 1 株買って 2 株を公開市場の社長株と交換することもできる。

社長株が公開市場にある会社の株券は売却できず、株券の保有制限には数える。その会社の既存の資産(駅トークン・列車・資金)は置かれたままである。その会社の現在の市場価値は再度プレイヤーに買われるまで現在のまま変化しない。

9 明確化とエラッタ

公式なルールは最終バージョンのルールに公式に発表されたエラッタを適用したものである。最終バージョンのルールとエラッタは <http://www.deepthoughtgames.com/games/18FL> で入手可能である。ゲームの内容物と公式ルールに矛盾があった場合、ルールを優先する。ルールの質問は support@deepthoughtgames.com にメールで問い

合わせる。

訳注: 当日本語翻訳ルールに関する指摘・問い合わせ等は以下までお願いします。

宮西裕司 <miya@bug.co.jp>

10 タイル一覧

訳注: 英文ルールの表を参照してください。

11 ゲームの終了

ゲームは通常は銀行の資金が尽きた(\$0 以下)ときの一連の運営ラウンドの終了時に終了する。これは銀行資金が尽きたのが株式ラウンドでも運営ラウンドでも同じである。どちらの場合も、プレイヤーはフルセットの運営ラウンドを完全に行ない、最終運営ラウンドまでの収入をすべて受け取る。最終運営ラウンドが終わったら、各プレイヤーは以下のように総資産を計算する。

- 株式の保有数に最終的な現在の市場価値を掛けてすべての株券の資産価値を計算する。
- 手元の資金を加える。
- 個人会社と未設立の会社の株は無価値である。
- 会社の所有する資産(資金と列車)は無視し、プレイヤーの資産には反映しない。

合計がプレイヤーの総資産である。総資産の最も多いプレイヤーが勝利する。

1 人を残してすべてのプレイヤーが破産したら、ゲームは直ちに終了する。この場合は唯一の生存プレイヤーが勝者である。

12 デザイナーノート

訳注: 英文ルールを参照してください。

13 クレジット

訳注: 英文ルールを参照してください。