

# 1841v2: ルールサマリー

## 1 株式ラウンド (SR)

- Priority から時計回りに株の売買を行なう
- 一度パスしても再復帰できる
- 1手番で売却・購入 (もしくは会社の設立) ができる
- 他プレイヤーと特許 (Consession) を直接売買可能
- 設立済み史実会社の社長株は Consession と不可分

### 1.1 売却

- 1手番で何枚でも売却できる
- 株価チャートの価格で売却し Bankpool に置く
- 売却 1株ごとに株価 1段下落
- Bankpool に同じ会社の株は 50% まで。
- 社長を交代できない場合、社長株は売却不可
- 未運営の会社の株は売却不可

### 1.2 購入

- 1手番で 1枚だけ購入できる。常に市場価格。
- 同じ会社の株は 60% まで (間接支配含む)
- 一度売却した会社の株を同じ SR 内で購入不可
- Bankpool の Consession を \$50 で購入可能
- Consession を他プレイヤーから購入可能 (\$1 以上)

### 公共会社の設立

- 史実会社の設立には特許 (Consession) が必要
- 初期価格を選択し、×2 で社長株を購入
- 社長株で設立。大会社は同時に 2株まで追加購入可
- 株の購入ごとに市場価格分の資金を獲得
- 設立時にトークンを購入 (小 1~2個、大 2~5個)

史実	1個につき\$50
非史実 (周辺 2ヘクス以内が空白)	1個につき\$25
非史実 (周辺 1ヘクス以内が空白)	1個につき\$50
非史実 (本社のヘクスが空白)	1個につき\$100
非史実 (本社のヘクスが開発済み)	1個につき\$200

### 株価チャート

青色 8列車以降のみ

黄色 大会社のみ

赤枠 初期価格として選択可

### 1.3 株式ラウンドの終了

- 全パスの最初のプレイヤーに Priority
- 売り切れている会社の株価が 1段上昇
- 売れ残っている会社の株価が 1段下落
- Consession #1 の収益 (\$20) を受け取る

## 2 運営ラウンド (OR)

- 公共会社を株価の順に以下の手順で運営する

### 2.1 線路タイルの配置 (任意)

- タイルを 1枚置くか置き換える。大会社は 1枚/駅
- 3列車以降は最大 2枚、5列車以降は最大 1枚
- 置き換えは既存の線路を維持する
- 新しい線路が都市に到達可能であること
- 盤外、海上、進入不可ヘクスサイドに向けない

### 2.2 駅トークンの配置 (任意)

- 駅トークンを 1個置ける (無料)
- 1タイルには 1社 1個まで
- 自社の既存の駅から到達可能であること
- 国境線の先に駅を置けない

### 2.3 列車を運行する

- 経路内に自社の駅が最低 1個は必要 (峠不可)
- 経路内に都市・小都市・盤外が最低 2個は必要
- 列車タイプの都市数まで運行可能
- 小都市と港は都市数に数えない
- 峠は都市数に数える (8列車は数えない)
- 交差点で逆行できない
- 同じ都市・線路を 2回使用できない
- 盤外都市は始点か終点のみ
- 他社のトークンで占められた都市は通過不能
- 経路内の都市の価値の合計分の収益を得る

### 複数の列車を運行するときの制限

- 同じ線路を 2回使用できない
- 同じ都市をそれぞれの列車で使用できる

### 2.4 配当・内部留保

配当 収益を株主に分配、株価以上配当で株価前進

留保 収益を金庫に入れ、株価を後退

- 無収入なら内部留保扱い
- 銀行の株は会社の金庫に配当する
- Bankpool の株は誰にも配当しない

### 2.5 他社の駅トークンの購入 (任意)

- 到達可能な他社の駅を購入できる (\$1 以上)
- 国境線の先の駅は購入できない

### 2.6 列車の購入 (任意)

銀行から: 定価

他社から: 任意の価格 (\$1 以上)

- 銀行の列車は数字の順に購入する
- 1両ずつ購入し、フェイズ更新を直ちに適用
- 保有制限数を越えて購入できない
- 保有制限数を越えた列車は銀行に返却

### 列車保有義務

- 運行ルートのある会社は最低 1両の保有義務がある
- 資金が不足する場合は緊急資金調達を行なう

## フェイズ表

列車	価格	枚数	タイトル	大会社	廃車	OR	列車	盤外	イベント
2	\$100	8	黄	各 1		1	4/2	低	史実会社設立可
3	\$200	6	黄緑	2		2	4/2	低	非史実会社設立可 (伊)
4	\$350	4	黄緑	2	2 列車	2	3/2	中	非史実会社設立可 (塙)、特許廃止 塙領縮小、IRSFF 分割、SFLi 合併
5	\$550	3	黄緑茶	1	3 列車	3	3/2	中	塙領廃止
6	\$800	2	黄緑茶	1		3	2/1	高	
7	\$1100	2	黄緑茶	1	4 列車	3	2/1	高	
8	\$1450	7	黄緑茶	1	5 列車	3	2/1	高	株価上限廃止

## 緊急資金調達

- 金庫の株を半額で売却する
- 未発行株を半額で売却する
- 親会社が不足分を支払えない場合は同様に売却する
- 社長が不足分を支払えない場合は同様に売却する
- その会社の社長が交代してはならない
- 公開市場の枚数制限 (50%) は適用されない
- 社長株や未運営会社の株も売却してよい
- 全株式を売却しても不足するならプレイヤー破産
- 破産プレイヤーは銀行から\$500 を借りて復帰

### 2.7 株券の売却 (任意)

- 金庫の株と未発行株を売却 (初回運営時不可)
- 株式ラウンドと同様に処理

### 2.8 株券の購入 (任意)

- 自社と親会社以外の株を 1 株購入 (保有制限 5 株)
- 株式ラウンドと同様に処理

### 2.9 会社の設立 (任意)

- 株券を購入する代わりに会社を設立できる
- 株式ラウンドと同様に処理

### 2.10 他社との合併 (任意)

- 国境内で到達可能な小会社同士か大会社同士を合併
- とともに 1 回以上運営済みであること
- 合併により非史実大会社を新規に設立する
- 小会社同士なら株価は平均値、株券を 1 対 1 交換
- 大会社同士なら株価は合計値、株券を 2 対 1 交換
- 端数株は半額で売却するか半額払って 1 株と交換
- 株価の上限は\$250 か一方の旧価格の高い方

### 2.11 小会社を大会社に変換 (任意)

- 4 列車以降
- 変換により非史実大会社を新規に設立する
- 株券を 1 対 1 交換
- 株主 全員の順に 1 株ずつ追加購入できる

## 3 終了と勝利条件

銀行破産: 現在の運営ラウンドの終了時

株価\$516: その会社の運営終了後、直ちに終了

全盤外都市接続: その会社の運営終了後、直ちに終了

以下の総資産額の最も多いプレイヤーの勝利

- 所持金
- 株券の時価総額
- 破産回数  $\times (-\$500)$

## 4 最初の 4 列車の購入時の処理

IRSFF の分割

- 2 つの本社が相互に到達可能なら分割しない

塙 SB: 列車と株の半数、資金の 90% (切上げ)

伊 SFL: 列車と株の半数、資金の 10% (切捨て)

- 社長から順に 2 株を社長株か通常株 1 枚ずつと交換
- SB 社長株、SFL 社長株、通常株 1 枚ずつの順に優先
- 社長から順に残りの 1 株をどちらかの株と交換
- 新社長から順に株主は追加で株を購入できる

SFLi の合併

- SFLP・SFMA・SSFL が 2 社以上設立済みなら合併
- SFLP と SFMA を合併 新会社と SSFL を合併

## 5 Consession のオークション

- 1 番のプレイヤーから順に 1 枚を選択
- 最小\$20、\$5 単位で競り上げ
- 残金の少ない順に席替え

## 6 初期資金と株券保有制限

銀行	\$14,400 (-\$3,360)					
プレイヤー	3	4	5	6	7	8
初期所持金	\$1120	\$840	\$672	\$560	\$480	\$420
株券保有制限	21	16	13	11	10	9