

1846: ルールサマリー

1 株式ラウンド (SR)

- Priority から時計回り
- 一度パスしても再復帰できる
- 1 手番で売却・購入ができる

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公開市場に置く
- 社長による売却時に株価 1 段後退 (株数不問)
- 公開市場に同じ会社の株は 50% まで
- 社長を交代できない場合、社長株は売却不可
- 未運営会社の株券は社長のみ売却可
- 初回の SR でも株券を売却可

1.2 購入

- 1 手番で 1 枚だけ購入できる
- 常に株価チャートの価格で購入
- 同じ会社の株は 60% まで
- 一度売却した会社の株は同じ SR 内に購入不可

公共会社の設立

- 初期価格を選択し社長株を購入、即時設立
- 本社の駅トークンを配置
- 設立時に初期価格 $\times 2$ の資金を獲得
- IC は初期価格 $\times 1$ を追加で獲得 (計 $\times 3$)
- 以後、金庫株の購入ごとに資金を獲得

株価チャート

赤枠 初期価格として設定可能

ゼロ 閉鎖

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右に 1 マス移動
- 売れ残っている会社の株価が左に 1 マス移動

2 運営ラウンド (OR)

- 運営ラウンドは常に 2 回
- 個人会社の収益 (Revenue) を得る
- MS、Big4 の順に以下の手順で運営
- 公共会社を株価の順に以下の手順で運営
- 初回の OR1 のみ株価の昇順、以降は常に降順

2.1 自社株の売買 (任意)

- 初回運営時でも可能
- 売却価格は時価の 1 マス左 / 購入価格は 1 マス右
- (発行株数 - 公開市場の株数) まで売却可
- 株価には影響しない

2.2 線路タイルと駅の配置 (任意)

- 黄色タイルを 2 枚置くか、黄色 1 枚と置き換え 1 枚
- 配置・置き換えには \$20 か地形コストが必要
- 地形コストは初回のみ、辺コストは完成時
- 置き換えは既存の線路を維持する
- 新しい線路に到達可能か都市の価値が上昇すること
- 盤外、海上、進入不可ヘクスサイドに向けない
- 駅トークン 1 個をいつでも設置可能
- 駅は自社の既存の駅から到達可能であること
- 一部の会社は予約駅あり。B&O と PA は接続不要

2.3 列車を運行する

- 列車タイプの都市数まで運行可能
- N/M 列車は M 都市まで通過可能、N 都市から収益
- 経路内に自社の駅が最低 1 個必要 (N/M は N に)
- 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を通過不能
- 経路内の都市の価値の合計分の収益を得る
- W $\rightarrow$ E ボーナスを (両方とも) 加算
- 運行後、旧式列車を除去

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 / 小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

半配当 半分配当 (切上げ)、残りを金庫

留保 収益を金庫に入れる、

- 配当が株価の $\frac{1}{2}$ 以下なら、株価を左に 1 マス移動
- 株価以上配当したら、株価を右に 1 マス移動
- 株価の 2 倍以上配当したら、株価を右に 2 マス移動
- 株価 \$165 以上でその 3 倍以上配当なら、右に 3 マス
- 公開市場の株は誰にも配当しない
- 金庫の株は会社の金庫に配当する

2.5 列車の購入 (任意)

銀行/公開市場から: 定価 (2 タイプから選択可能)

他社から: 任意の価格 (\$1 以上)

- 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公開市場に置く
- 旧式列車は保有制限に数えず、他社から購入不可

列車保有義務

- 最低 1 両の保有義務がある
- 不足時は自社株を売却 (実質的には不可 (2.1 参照))
- それでも不足するなら社長が不足分を負担
- 社長が不足分を負担する場合、安い列車を選択
- 破産したプレイヤーは脱路

フェイス表

	列車	価格	列車	価格	枚数	タイル	旧式	廃車	列車制限	盤外都市	イベント
I	2	\$80			5-7	黄			4	低	個人会社買収可
II	3/5	\$160	4	\$180	4-6	黄緑			4	低	個人会社買収可
III	4/6	\$450	5	\$500	3-5	黄緑茶	I		3	高	個人会社閉鎖
IV	6	\$800	7/8	\$900	∞	黄緑茶灰	II	I	2	高	トークン除去

3 終了と勝利条件

- 銀行破産したターンの OR2 の終了時

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

4 個人会社

- 公共会社の運営中いつでも\$1～定価で買収可能
- 能力を使用しても閉鎖しない

4.1 個人会社一覧

Michigan Central Railroad

価格: \$40 収益: \$15

B9 と B10 に無料で追加の黄色タイルを置く。

Ohio & Indiana Railroad

価格: \$40 収益: \$15

F11 と F12 に無料で追加の黄色タイルを置く。

Lake Shore Line

価格: \$40 収益: \$15

E17 か D14 のどちらかを無料で追加で置き換える。

Chicago & Western Indiana Railroad

価格: \$60 収益: \$10

D5 に無料で追加のトークンを置く。

Michigan Southern Railroad

価格: \$60 (+\$80) 収益: 常に半配当

小会社。初期資金 \$60 で 2 列車を保有。列車売買不可。
買収時、駅 (B15)・2 列車・残資金を得る。買収直後は列車使用不可。保有制限を越えるときは買収不可。

Big 4 Railroad

価格: \$40 (+\$60) 収益: 常に半配当

小会社。初期資金 \$40 で 2 列車を保有。列車売買不可。
買収時、駅 (F8)・2 列車・残資金を得る。買収直後は列車使用不可。保有制限を越えるときは買収不可。

Mail Contract

価格: \$80 収益: \$0

閉鎖しない。列車 1 両の収益を通過都市数 × \$10 増加する。(N/M 列車の通過都市数は M の方)

Meat Packing Company

価格: \$60 収益: \$15

Meat トークンを D5 か I1 に置き、都市の価値 +\$30

Stramboat Company

価格: \$60 収益: \$15

Port トークンと受益トークンを置き、都市の価値を +\$20 × 港シンボル数。買収前でも特殊能力を使用可。Port トークンは移動可能 (買収前なら受益トークンも)。

Tunnel Blasting Company

価格: \$60 収益: \$20

山の地形コスト・辺コストを \$20 軽減する。

4.2 個人会社のオークション

- 登場する個人会社と人数分の白紙で山札をつくる
- 逆順に人数 +2 枚引いて密かに 1 枚選ぶ
- 残りはシャッフルして底に戻す
- 最後の 1 社は公開、パス可能、パスごとに −\$10
- 選んだすべての会社を定価で購入

5 初期資金と株券保有制限

初期資金 各\$400

プレイヤー数	3	4	5
銀行資金	\$6,500	\$7,500	\$9,000

株券保有制限

会社数	7		11
	6	12	10
	5	14	8
	4	11	8

6 会社グループ

常に登場	公共 個人 (黒)		
	GT	Big4	
	IC	C&WI	
	NYC	Mail	
	B&O	MS	
人数 −2	公共	個人 (青)	個人 (橙)
	C&O	LSL	Meat
	Erie	MC	Steamboat
	PA	O&I	Tunnel