

1870: 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・購入か購入・売却ができる

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 Bankpool に置く
- 1 株の売却ごとに株価 1 段下落 (段越えは -1 株)
- 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
- 売却時、社長は株価防衛が可能 (全株一括購入)

1.2 購入

- 1 手番で 1 枚だけ購入できる

未公開株を購入 PAR

Bankpool から購入 株価チャートの価格

他プレイヤーから 個人会社のみ、任意の価格

- 同じ会社の株は 60% まで
- 一度売却した会社の株は同じ SR 内で購入不可

公共会社の設立

- 初期価格 (PAR) を選択し、 $PAR \times 2$ で社長株を購入
- 以後、60% の株が購入されたら設立
- 設立時に $PAR \times 10$ の資金を獲得

株価チャート

黄色 株券保有枚数制限に数えない

緑色 +60% 制限解除

茶色 + Bankpool から同時に何枚でも購入できる

閉鎖 会社を閉鎖しゲームから除去

1.3 株券の償還 (社長の 1 手番を消費)

- 会社の資金で自社株を購入して金庫に置く
- ISR に 1 株まで、Bankpool の株を優先する
- プレイヤーの株は合意が必要、未発行株は不可
- プレイヤー + Bankpool に 6 株以上残すこと

1.4 株式の再発行 (社長の 1 手番を消費)

- 未公開株が残っていると不可
- PAR を市場価格の 75% に変更 (最低旧 PAR)
- $PAR \times$ 金庫株の資金を獲得し株を未公開に戻す

1.5 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

2 運営ラウンド (OR)

- 個人会社の収益 (Revenue) を得る
- 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
- 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であること
- もしくは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

2.2 駅トークンの配置 (任意)

- 初回は本社のトークンを指定の都市に配置
- 加えて駅トークンを 1 個置ける
- 1 ヘクスには 1 社 1 個まで
- 自社の既存の駅から到達可能であること

2.3 列車を運行する

- 経路内に自社の駅トークンが最低 1 個は必要
- 列車タイプの都市数まで運行可能
- 小都市も都市数に数える
- 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、株価を右に移動

半配当 半配当 (切上げ)、残りを金庫、株価不変

留保 収益を金庫に入れ、株価を左に移動

- 無収入なら内部留保扱い
- 未公開株と金庫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 列車の購入 (任意)

銀行/Bankpool 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 Bankpool に置く

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社長が不足分を負担する

緊急資金調達

- 社長が不足分を支払えない場合は株式を売却する
- 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%) が適用される
- 全株式を売却しても不足するならプレイヤー破産

フェイズ表

列車	価格	枚数	タイル	廃車	OR 回数	列車制限	盤外都市	イベント
2	\$80	7	黄		1	4	低	
3	\$180	6	黄緑		2	4	低	個人会社の購入が可能
4	\$300	5	黄緑	2 列車	2	3	低	
5	\$450	4	黄緑茶		3	2	5	個人会社廃止
6	\$630	3	黄緑茶灰	3 列車	3	2	5	港と牛を除去
8	\$800	3	黄緑茶灰	4 列車	3	2	8	
10	\$950	2	黄緑茶灰		3	2	8	
12	\$1100	∞	黄緑茶灰	5 列車	3	2	8	

2.6 運営中いつでも行なえる行動

個人会社の購入

- プレイヤーから定価の $\frac{1}{2}$ ~ 2 倍で購入

2.7 記念運行

- 各社の運営終了後にチェック (他社を含む)
- 本社から目的地まで保有列車で到達できること
- 到達していれば強制、各社ゲーム中 1 回ずつ
- 目的地に目的地 (駅) トークンを置く
- 以降、自社のみ目的地の都市の価値は 2 倍
- 列車を 1 回運行する (1 両は本社から目的地まで)
- 配当/内部留保できる。留保時でも株価は不変

3 終了と勝利条件

銀行破産: 規定回数の運営ラウンドの終了時

プレイヤー破産: 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
- プライベート会社の定価の合計額

4 個人会社

4.1 個人会社一覧

Great River Shipping Company

価格: \$20 収益: \$5

特殊能力なし

Mississippi River Bridge Company

価格: \$40 収益: \$10

閉鎖するか公共会社に購入されるまでミシシッピ川は渡河不能。ミシシッピ川のコストを \$40 低減。ミシシッピ川に本社があれば、3 列車以前でも定価の $\frac{1}{2}$ ~ 1 倍で購入でき、通常のタイルの配置に加えて本社のヘクスに無料でタイルを置ける。

The Southern Cattle Company

価格: \$50 収益: \$10

ミシシッピ川より西に牛トークンを置ける。都市の価値を自社

のみ +\$10 する。能力を使用しても閉鎖しない。牛トークンは 6 列車が購入されると除去される。

The Gulf Shipping Company

価格: \$80 収益: \$15

沿岸・川ヘクスに港トークンを置ける。オープン港なら都市の価値を自社 +\$20、他社 +\$10、クローズ港なら自社のみ +\$20。オープン港をクローズ港に置き換えてよい。クローズ港を置いたら閉鎖。港トークンは 6 列車が購入されると除去される。

St.Louis San Francisco Railway

価格: \$140 収益: なし

St.Louis San Francisco の社長株。社長株のみで設立される。

Missouri-Kansas-Texas Railroad

価格: \$160 収益: \$20

購入時に Missouri-Kansas-Texas の 10% 株券を得る。

4.2 個人会社のオークション

1 番のプレイヤーから順に以下から選択する。

- 最前列の個人会社を購入する
- それ以外の個人会社に値付け (+\$5 以上) する
- パスする

すべての個人会社が購入されたら株式ラウンドに進む。この株式ラウンドでは株券を売却できない。

購入時の処理

- 次の順番の会社をチェック
- 値付けがなければ通常の処理に戻る
- 値付けが 1 人だけなら直ちに落札
- 2 人以上ならそのプレイヤーだけで競売

全員がパスした場合

- 購入済み個人会社の Revenue を得る
- 未購入の Great River Shipping Company を -\$5
- 未購入個人会社があれば公共会社は設立不可

5 初期資金と株券保有制限

銀行	\$12,000 (-\$2,100)				
プレイヤー	2	3	4	5	6
初期所持金	\$1,050	\$700	\$525	\$420	\$350
株券保有制限	28	20	16	13	11
1 社以上閉鎖	24	17	14	11	9