

「1841」ルール和訳

Federuco Vellani, Manlio Manzini

Copyright (C) 1995-2006. All Rights Reserved

2006/11/26 版バージョン 2.01 から訳出

訳: 宮西裕司 <miya@bug.co.jp>

目次

1	導入	2	6.8	トスカーナ	24
1.1	ゲームの概要	2	6.9	ヴェネト	24
1.2	ゲームの準備	2	7	オリジナルバージョンとの相違点	24
2	特許ラウンド	3	8	選択ルール	25
2.1	特許のオークション	3	8.1	イタリア再統一バリエーション	25
3	株式ラウンド	3	8.2	優先売買カードをより強力にする	26
3.1	株券の売却	3	8.3	1841 ライト	26
3.2	株券の購入	4	8.4	会社の株券の売却	27
3.3	会社の設立	5	8.5	会社の株券の購入	27
3.4	株式ラウンドの終了	7	8.6	ゲームの終了	27
3.5	株式に関する一般的な注	7	8.7	茶色の都市タイル	27
4	運営ラウンド	9	8.8	プレイヤー間取引の禁止	27
4.1	線路の敷設	9	9	エラッタ	27
4.2	トークンの配置	11	10	間違いやすい点	27
4.3	列車の運行	12	11	クレジット	28
4.4	他の会社のトークンの購入	13	12	都市名	28
4.5	列車の購入	13	13	用語集	28
4.6	フェイズの変更	16	14	合併後の市場価格	30
4.7	財務的な行動	19	15	タイル一覧表	30
5	決算ラウンド/ゲームの終了	23			
6	地誌	23			
6.1	オーストリア	23			
6.2	保守地域	23			
6.3	ロンバルディア	23			
6.4	ルッカ	24			
6.5	ピエドモント	24			
6.6	ピエドモント-トスカーナ国境	24			
6.7	スイス	24			

1 導入

ルール内のセクション番号の参照は [4.5.1] のように記述されている。ルール上特別の意味のある用語は用語集 [13] で定義されている。

訳注: 原文に明記されていない点や、不明瞭だったり誤解しやすい点について、訳者の見解を訳注として記述しています。

1.1 ゲームの概要

1841 は、1841 年から 1885 年までの北イタリアを舞台とした鉄道ゲームである。プレイヤーは鉄道の開拓者・企画者・経営者の役割を演じ、利益を得ることを目的とする。彼らの手法は多かれ少なかれ個人的な傾向に依存した社会的責務を反映する。

プレイヤーの資産は主にゲームに含まれるいくつかの鉄道会社の株式を所有することによって蓄積される。株式は 2 種類の方法で利益を生む。配当によって現金を生み、またそれ自身の価格が上昇するのである。ある会社で単独首位の株主がその社長となり、理想的には (そうする必要はないが) すべての株主の利益のために会社を運営する。

1841 のプレイは最初の特許ラウンドといくつかのゲームターン (それぞれが株式ラウンドと 1~3 の運営ラウンドから構成される) と、決算ラウンドから構成される。

特許ラウンドでプレイヤーは初期資産を受け取る。株式ラウンドでは会社の株式を売買する機会がある。運営ラウンドでは運営する会社に関連した様々な手順を行なう。決算ラウンドで最終順位を決定する。

ゲームは以下の条件のいずれかによって終了する。

- 銀行が破産する
- 株価が L.516 に到達する
- 各外部ボックスが盤上の都市と適切なルートで接続される

ゲーム終了時に最も資産の多いプレイヤーが勝利する。プレイヤーの資産は手持ちの現金と株券の現在の市場価格を合計したものである。会社の資産は合計には含まない。

1.2 ゲームの準備

マップ・株式市場・列車チャートを広げ、銀行家のプレイヤーを選ぶ。銀行家はマップの“南”に座るとよい。銀行家は、自分自身の資産に加えて、銀行資金 (L.14,400) を並べるスペースを必要とするだろう。紙と鉛筆のためのスペースも必要である。計算機は非常に有用である。

初期資金 (L.3360) を以下の表に示すようにプレイヤー間に均等に分配する。

プレイヤー数	資金
3	L.1120
4	L. 840
5	L. 672
6	L. 560
7	L. 480
8	L. 420

残りの資金は銀行に置く。

特許株を公開市場に表向きに置く。

列車カードは種類別に並べて列車チャートの適切なマスに置き、各種類ごとに使用可能な列車数が見えるようにしておく。

線路タイルも見えるように並べておかなければならない。最初は黄色タイルしか必要ないが、他のタイルもゲーム後半の計画に関係するので調べられるようにしておくべきである。

各会社にはその会社の権利書がある。権利書は盤のわきに積んでおく。株券は社長株を一番上にして、マップのそばに別々の山にして置く。各会社のトークンは社長株の上に置いておくことよい。

以上でプレイを開始できる。

2 特許ラウンド

このラウンドでは、プレイヤーに 8 枚の特許株、席順、優先売買カードを分配する。フェイズ 2 までは、会社を設立するには特許を保有していなければならない。

番号カードを使用してランダムに競売順を決定する。プレイヤーはまだ席替えをする必要はない。席順は特許のオークションの後で決定する。

2.1 特許のオークション

特許を分配するために公開オークションを行なう。“1 番”のプレイヤーは好きな特許を選択して最小ビッド L.20 で競りにかける。各プレイヤーは競売順に L.5 単位 (事前の合意があれば L.1 単位でもよい) で競り上げるか、パスする。全員がパスしたら最後にビッドしたプレイヤーが特許を獲得する。次のプレイヤーは同様に残りの特許から一つを選択してオークションを行なう。もしくはオークションの開始を辞退してもよい。すべてのプレイヤーが特許のオークションを辞退したら、特許ラウンドを終了し、残りの特許を公開市場に置く。

オークションが終了したらプレイ順を決定しなおす。所持金の最も少ないプレイヤーが優先売買カードを得る。その他のプレイヤーは、そのプレイヤーから残り所持金の少ない順に時計回りに座る。銀行家のプレイヤーが移動しないように席を決めるべきである。2 人以上のプレイヤーの残り所持金が同じなら、より低い数字の特許を持つプレイヤーが先になる。特許がなければ競売順の若い方が先になる。

各株式ラウンドの終了時に、(Bayard を除く) 未使用の特許を代償なしで公開市場に捨てることに注意。

3 株式ラウンド

株式ラウンドでは、優先売買カードを持っているプレイヤーから順に、株券を売却し [3.1]、株券を購入する [3.2] か会社を設立する [3.3] ことができる。

一人のプレイヤーの手番が終了したら、左隣のプレイヤーの手番となる。これはすべてのプレイヤーが続けてパスするまで続く。全員がパスしたら株式ラウンドを終了する。このときいくつかの処理が行なわれる [3.4]。

以下の点に注意すること。

- 1 回の株式ラウンド中、各プレイヤーのターンは何回も回ってくる
- 株式ラウンドはいずれかのプレイヤーが売買を続けている限り続く
- 誰か他のプレイヤーがラウンドを続けている限り、一度パスしたプレイヤーも後で自由に売買を再開することができる

全員が売買を終了したら、最後に売却・購入・会社の設立を行なったプレイヤーの左隣のプレイヤーに優先売買カードを与える。優先売買カードは、そのプレイヤーが次の株式ラウンドで最初に行動する機会があることを示している。

株式ラウンドに誰も売買を行なわなかったなら、優先売買カードの所有者は移動しない。

プレイヤーと会社は、所有権の循環が発生するような株式の売買が行なえないことに注意すること (後述)。

3.1 株券の売却

このステップでは、プレイヤーは自分が個人で持つ 0 枚以上の会社の株券を現在の市場価格で売却できる。

1 枚以上の株券を売却する場合、プレイヤーは以下の処理を行なわなければならない。

- 売却した株券を公開市場に置く。
- 銀行家はそのプレイヤーに売却された株券の現在の市場価格と同じだけの現金を与える。
- 銀行家は売却された会社の株式市場の価格マーカーを 1 株 (小会社は 20%、大会社は 10%) につき 1 段下に移動させる。複数の会社の株が売却されたら、運営順

[1] の逆順でトークンを移動させる。最下段ならそれ以上移動しない [3.5.1]。

プレイヤーは以下の条件を満たす会社の株券を売却できない。

- 会社が一度も運営ラウンドを行っていない。合併や変換によって設立された会社は新しい会社なので、その株券は次の運営ラウンドを完了するまで売却できないことに注意せよ。
- 公開市場は一つの会社の半分以上を越える株を保有できない。つまり、公開市場には最大で小会社なら 2 株、大会社なら 5 株しか置けない。
- 売却によって所有権が循環してはならない。

以下の制限に注意。

- プレイヤーが特定の会社の株券を売ったら、そのプレイヤーは現在の株式ラウンドの間は同じ会社の株券を購入できない。
- 公開市場に置かれた株券は他のプレイヤーが会社で購入可能である。
- 株券の売却（および公開市場や未発行株の購入）はすべて 1 株（小会社は 20%・大会社は 10%）あたり株式市場の現在価格で行なわれる。
- 株券の売却には株価を 1 株あたり 1 段下げの効果があるが、売却者は株券ごとに開始時の市場価格を受け取ることができる。
- 社長株は公開市場には売却できない [例外 4.5.1]。これは後述する方法によってのみ処理できる。
- あるプレイヤーが、単独もしくはそのプレイヤーによってコントロールされている会社と共同で特定の会社の株を 60% を越えて保有しているなら、1 枚以上の株券を売却しなければならない [3.5.4]。

訳注：段落が分かれているので見落としやすいですが、基本的にプレイヤーも会社も同じ制限が適用されます（50% 制限や社長株の扱いなど）。

3.2 株券の購入

このステップではプレイヤーは以下のいずれか 1 つを行なえる。

- 公開市場から特許を L.50 で購入し、その代金を銀行に支払う。これは第 1 株式ラウンドには行なえない。
- 会社の株券を 1 枚、現在の市場価格で公開市場から購入し、代金を銀行に支払う。
- 会社の株券を 1 枚、現在の市場価格で会社の未発行株から購入し、代金をその会社に支払う（会社は未発行株の発行によってのみ資金を得られる）。
- 同じ会社の株券を何枚でも任意の価格（最小各 L.1）でプレイヤーから購入し、代金をそのプレイヤーに支払う。これは個人取引であり、株券の売却とはみなさないことに注意せよ。このため、その会社が運営ラウンドを完了していてもよいし、同じ株式ラウンドでその会社の株を売ったプレイヤーが株を買うこともできる。
- 未使用の特許を 1 枚、任意の価格（最小 L.1）でプレイヤーから購入し、代金をそのプレイヤーに支払う。
- 使用済みの特許と対応する社長株を任意の価格（最小 L.1）でプレイヤーから購入し、代金をそのプレイヤーに支払う。これはフェイズ 4 の前に史実会社の社長株を移動させる唯一の方法である。
- パスする。

プレイヤーは以下の株券を購入できない。

- 購入によって、そのプレイヤーが株券の保有制限 [3.5.2] を越える場合。
- 購入によって、そのプレイヤーとコントロール下にある会社をあわせて単独の会社の保有制限、つまり 60% を越える場合。
- 現在の株式ラウンドで同じ会社の株券を売却している場合。
- 社長株しか持っていないプレイヤーからは、他

に2株以上持っているプレイヤーがいない限り、1株だけ購入することはできない。

例: プレイヤー A は現在、大会社 SFTG40% と大会社 SFTN の社長株を持っている。SFTN は小会社 SFTC の社長株を持っており、SFTC は SFTG を 20% 持っている。プレイヤー A は株式ラウンドの自分の手番に SFTG の株を買うことはできない。現在支配している分で最大 (60%) まで持っているからである。

3.3 会社の設立

このステップは新しい会社を設立したいプレイヤーによって行なわれる。

史実会社 (フェイズ 2・3 のみ) を設立するには、関連する未使用の特許を持っていないことにご注意せよ。

特許は特許ラウンド (ゲーム開始時) か株式ラウンドで入手できる。株式ラウンドの場合は、第2株式ラウンド以降に公開市場から (L.50 で) 購入するか、他のプレイヤーから (L.1 以上の任意の価格で) 購入できる。

会社を設立するいずれの段階でも、株券の保有制限 [3.5.2] を越えることはできない。

新しい会社を開始する場合、プレイヤーは以下に説明する手順を行なう必要がある。

3.3.1 会社のクラスを選択する

社長は会社のクラスを (小会社が大会社から) 選択する。史実会社のクラスは既に決まっているので、これは非史実会社の場合にのみ行なう。

会社のクラスを決めたら、社長は対応するクラスの未使用の非史実会社の権利書か、史実会社の指定の権利書を選び、自分の前に置く。

3.3.2 初期市場価格を選択する

社長は株券の初期市場価格を、L.68・L.100・L.144・L.216・L.340 のいずれかから選択する。L.216 以上は大会社のみである。初期市場価格を決めたら、社

長は市場価格トークンを株式市場チャートの対応する場所に置く。

選択した場所に既に他のトークンがあるなら、新しい会社のトークンは積み重ねられたトークンの一番底に置かれる。

3.3.3 初期株券を購入する

社長は社長株と、(大会社のみ) 0~2 枚の通常株を購入しなければならない (つまり 40% まで)。合計額は会社の金庫に支払われる。他の株券は現在の市場価格で (社長を含む) 他のプレイヤーが購入できるし、会社はその通常の株式購入ステップに購入することもできる。いずれも代金は会社の金庫に支払われる。

他のプレイヤーか会社がその会社の株をより多く持たない限り、プレイヤーは社長の座に留まる (例外はフェイズ 4 の前でその会社に関する特許を持っている場合である)。

後続のステップでその会社がトークンを購入するのに使用できるのは、このステップで社長によって支払われた額のみであることに注意せよ。

3.3.4 トークンの購入

会社の金庫からいくつかのトークンを購入して権利書に置く (小会社は 1~2 個、大会社は 2~5 個)。購入後、その会社はトークンを 1 個マップ上の都市に置き、本社の駅を示す。大会社は 2 個めのトークンを 2 つめの都市に置くことができる。史実会社がトークンを置ける場所は事前に決められている (各社の権利書・特許・マップおよび以下の表に記載されている)。

史実会社	本社
SFLP	Lucca
SFTC	Cuneo
SFMA	Firenze (北もしくは南)
SFTN	Torino 北
SSFL	Pisa
SFTG	Torino 南、Alessandria
IRSFF	Milano、Venezia

非史実会社の本社は、以下の例外を除き社長が任意に選択してよい。

- Lugano (スイス) は選択できない
- オーストリアの都市はフェルディナンデアの継承が起きるまで選択できない
- Milano・Venezia・Torino・Alessandria・Cuneo・Firenze・Lucca・Pisa は史実会社の本社なので、フェイズ4まで選択できない。
- 大会社が2つめの本社を選択するとき、本社同士が有効な国境によって分断されていない
- 小会社はたとえ有効なスペースがあっても、大都市 (Bologna・Firenze・Genova・Milano・Torino・Venezia) および他社のトークンのある都市を本社として選択できない。
- 峠は都市ではないので選択できない

史実会社のトークンのコストはそれぞれ L.50 である。非史実会社のトークンのコストは本社に選択した場所の近傍の線路の状態に依存する。

- 本社の2ヘクス以内にタイルがないなら L.25
- 本社に隣接するヘクスにタイルがないなら L.50
- 本社のヘクスにタイルがないなら L.100
- 本社のヘクスにタイルがあるなら L.200

このとき、有効な国境の外の線路と、都市に接続していない印刷された線路は無視する。

大会社が本社として異なるコストの2ヶ所を選択したなら、すべてのトークンが高い方のコストになる。

大会社が2つの本社を選択するのは強制ではない。望むなら1つの本社を選択するだけでよい。

会社が最小数のトークン (小会社は1個、大会社は2個) を購入するのに十分な資金を持っていないなら、緊急資金調達 [4.5.1] によって最小個数のトークンに必要な資金を用意しなければならない。

このとき、SFMA は Firenze の都市のマスの中からかを選択しなければならない。一度置いたトークンを移動させることはできない。SFMA が本社の駅を選んだら、もう一方のマスは他の会社のトークンのために使用できるようになる。SFMA が設立されるかフェイズ4の開始時にゲームから取り除かれるまでは、両方の場所は予約されている。

3.3.5 会社の設立の例

5人プレイヤーゲームの第1株式ラウンドで、プレイヤーAはL.552とIRSFFの特許を持っており、大会社IRSFFを開始することに決めた。IRSFFの会社の権利書(および9枚の未発行株)を取り、初期市場価格としてL.100を選択した。初期市場価格をL.68にすると、IRSFFは通常想定される野心的な計画を行なうには資金が不足することに注意して欲しい。初期市場価格をL.144に設定すると、プレイヤーAは30%の株しか保有できず、通常は以後数回の運営ラウンドでIRSFFが行なう高配当をわずかしが受け取れないだろう。

プレイヤーAは40%の株券(このフェイズで購入できる最大)を購入し、L.400をIRSFFの会社の金庫に入れる。会社は銀行に対してトークンの支払いを行なう。(社長はL.200で合計4個のトークンを買うことにした。一つはMilanoに、もう一つはVeneziaに、残り2個は権利書に置く。)株式ラウンドの自分の番に、プレイヤーAはIRSFFの残りの株から1枚を買い、会社の金庫にはL.300が残った。これはVeneziaにタイルを置き(L.50)、2両の2列車(L.200)を買うのに十分な額である。

3.4 株式ラウンドの終了

このステップでは、以下の行動をこの順に行なう。

- 優先売買カードを最後に売買を行なったプレイヤーの左隣のプレイヤーに与える。
- 公開市場に株券のある会社の現在の市場価格を1段下げる。これらのトークンは運営順に移動するので、トークンが積み重なっている場合の相対的な位置はそのままである。株式市場の最下段にあるトークンは移動しない。
- 公開市場にも未発行株にも株券のない会社の現在の市場価格を1段上げる。これらのトークンは運営順に移動するので、トークンが積み重なっている場合の相対的な位置はそのままである。株式市場の最上段にあるトークンは移動しない。
- プレイヤーの手元にある未使用のすべての特許を代償なしで公開市場に移動する (#1 Bayard を除く)。どのプレイヤーもこれらの特許を以降の株式ラウンドにそれぞれ L.50 で購入できる。
- Bayard (特許#1) の所有者は L.20 を銀行から受け取る。(Bayard は他の特許と同様にフェイズ 5 の開始時に除去される。)

訳注: 特許#1 の収入は株式ラウンドの終了時にしか得られない。他の 18xx ゲームのように運営ラウンドごとに得られるわけではないことに注意。

3.5 株式に関する一般的な注

3.5.1 株価と株式市場

すべての株式の売買は株式市場チャート上に示される現在の株価で行なわれる。

株価は以下のように変動する。

- 会社の株券が売却されたら、現在の市場価格トークンを公開市場に売られた株式ごとに1段下(チャートの下方向)に移動させる。この

行動は必要に応じて何度でも繰り返されるが、トークンが株式市場の最下段に到達したらそれ以上移動しない。トークンはまっすぐ下のみ移動する。

- 株式ラウンドの終了時に、特定の会社の株券が未発行株にも公開市場にもなければ(つまり100%がプレイヤーか会社の金庫にあれば)、最上段にある場合を除きトークンを1段上に移動させる。
- 株式ラウンドの終了時に、特定の会社の株券が1枚でも公開市場にあるなら、最下段にある場合を除きトークンを1段下に移動させる。
- 会社が現在の市場価格より多い配当を宣言したときは常に1列右に移動する(トークンが既に端に到達しているなら矢印に従って上に移動する)。これによって、すべての大会社の株価は十分な時間があれば理論上はL.516に到達できる。フェイズ8より前にP列の右にトークンが移動しようとしたときは代わりに上に移動させる。小会社はK列の右に移動する代わりに上に移動する。
- 会社が運営して(いかなる理由でも)配当をしなかった場合は、トークンを左に移動させる。チャートの端に到達しているなら下に移動させる。

株価の変動によってトークンが株式市場チャート上を移動するとき、既にそこに他のトークンがあるなら、移動した方のトークンを底に置く。

銀行家は株式市場チャートに常に現在の状態を反映させるよう努めるべきである。

3.5.2 株券の保有制限

プレイヤーとそのコントロール下にある会社は一つの会社の株を60%を越えて保有してはならない。プレイヤーが何らかの方法で一つの会社の60%を越えて保有しているなら、(株式ラウンドか会社の運営ラウンドに)可能になったらすぐに株を売らなければならない。

プレイヤーが個人的に保有できる株券の最大数は以

下の表の通りである。これには特許は含めない。

プレイヤー数	保有制限
3	21
4	16
5	13
6	11
7	10
8	9

(社長の地位を失なった場合などで) 規定の数を越えて保有しているプレイヤーは、適当な機会が来たらすぐに状況を修正しなければならない。制限を越えて保有するプレイヤーが他の制限によって十分な株を売れない場合、可能な適当な株だけを売らなければならない。

会社は 5 枚までの株をその金庫に持つことができる。未発行株は含めない。

破産によってプレイヤーが脱落しても株券の保有制限が変わることはない。

3.5.3 社長の交代

他の株主に保有株数が上回られない限り、元の社長が会社のコントロールを失なうことはない。他の株主(プレイヤーか会社)が株券を買うか社長が株を売却することによってコントロールを得ることができる。株主が社長と同じだけの株を持っているだけならコントロールの交代は起らないことに注意せよ。

このルールには一つだけ例外がある。史実会社の特許の所有者は、特許が除去されるまでは、たとえ他のプレイヤーがより多くの株を持っていたとしても社長のままである。特許は株式購入ステップにプレイヤーによって(元の所有者から)公に購入することができるが、このとき社長株は特許とともに移動する。

コントロールの交代があったときは、新しい社長(プレイヤーか会社)は直ちに株券を交換して社長株

を持たなければならない。このとき、双方の株主が交換前と同じパーセンテージの株を持つように直接交換する。

例: フェイズ 5 に 2 人のプレイヤーがともに大会社 SFTG の 30% 株を持っていて、プレイヤー #1 が社長株を持っていたとする。もしプレイヤー #2 が 4 枚目の 10% 株を買ったなら、プレイヤー #2 が 40% で社長の 30% を越えるので、直ちに社長の交代が起こる。プレイヤー #1 は社長株をプレイヤー #2 に渡し、2 枚の 10% 株と交換する。そして会社の権利書とそのすべての資産を渡す。

この手順の途中で、プレイヤーと会社は必要なだけの株を売って社長の地位を辞退し(ただし公開市場には 50% を越える株を置けない)、他の少なくとも 2 株を持っている株主にそれを譲ることができる。実際には、株の売却を宣言し、新しい社長と株券を交換し、通常株を公開市場に置く。2 株以上持つ株主が他にいないなら社長は移動できないことに注意せよ。

社長株が公開市場やその会社の金庫に置かれることはない [例外: 4.5.1, 4.6.9, 4.6.10]。このため、一度プレイヤーや会社に保有された社長株は、以降ゲーム中常にプレイヤーか会社のいずれかに保有され続ける。株券の交換は通常許されるより多くの株券を持つ社長によって引き起こされるだろう。ほとんどの場合、新しい社長は単純に最大の株主である。元の社長が株を売却した後で、いくつかのプレイヤーや会社が同じだけの株を(元社長よりも多く)保有していた場合は、経営権は元の社長の左隣のプレイヤーか、運営順の早い会社となる。必ずプレイヤーを会社より先に選択すること。

3.5.4 独占禁止法

一人のプレイヤーが単独または自分のコントロールする会社と共同で単一の会社の 60% を越える株を保有することはできない。

もしプレイヤーが単独の会社の 60% 超を保有して

いることが判明したら、そのプレイヤーないしコントロール下の会社は可能な限り早くこのルールを満すのに十分な数の株を売らなければならない(これは60%を越えている会社のみでよく、途中の会社は含まない)。これはプレイヤーの売却ステップが、そのコントロール下の会社の株式売却ステップのうち早い方で起こることに注意せよ。

直接ないし間接的に他の会社によってコントロールされている会社は、コントロールしている側の会社の株を保有できない。このルールに違反している会社は、適切な最初の機会でそのような株を売らなければならない。

最初の運営ラウンドを完了していない場合、売却によって公開市場に単独の会社の株が50%を越えて置かれる場合、売却によってコントロールの循環が発生する場合は、可能になるまで売却は延期される。

4 運営ラウンド

運営ラウンド中に会社は以下の行動を行なえる。

- 1枚もしくは(可能な場合は)それ以上のタイルを置くかアップグレードする。
- (新しい鉄道の起点を示すために) トークンを1個置く。
- 列車を運行させる。
- 他の会社からトークンを1個購入する。
- 1両以上の列車を購入する。
- 公開市場に(金庫か未発行の)会社の株を売却する。
- 公開市場か未発行株から(他の)会社の株を購入して金庫に置く。
- 他の会社を設立する。
- 同じクラスの他の会社と合併する。
- 小会社から大会社に変換する。

会社の行動は、次の節で説明する順番に従って、それぞれの社長(もしくはコントロールしている会社の社長)によって直接行なわれる。それぞれに線路

を引き、収益を上げ、列車を買い、財務的なアクションを行なう機会が与えられる。収入は株主に配当してもよい(株価が上昇する)し、将来の会社の活動資金のために留保する(ただし株価は下落する)こともできる。

現在の市場価格の最も高い会社から順に手番を行なう。この順番は運営ラウンド中の株式の売却によって変動することがある。

現在の市場価格の最も高い会社が最初に運営し、それから次に高い会社と続く。株式市場の同じスペースにトークンがあるときは、トークンが上にある会社が先に運営する。株価が同じでも列が違えば、トークンが最も右にある会社が先に運営する。この順番は運営順と呼び、合併や変換にも使用される。

これらの行動は指定された順序で行なわなければならない。選択可能な行動は単純に飛ばしてよい。すべての購入は可能な資金で行なわなければならない。借金は同じターン内でもできない。例えば、アペニー峠のヘックスにタイルを置くためには、その費用が金庫になければならない。そのターンの収益は列車運行ステップになるまで使用可能にならないので、次のターンの線路敷設までは使用できない。

以下の理由から、ゲームの終盤まで会社の行動範囲は徐々に広がっていく。

- 大きな列車は長距離を運行することができ、ターンあたりにより多くの収益を得られる。
- 複雑な線路タイルによって緻密なルートを取ることができ、都市の収益も増加する。

最初は、株式ラウンドと株式ラウンドの間には1回の運営ラウンドしかない。ゲームが進行すると、株式ラウンドの間に2回、3回の運営ラウンドが行なわれる。これらの変化は新しいタイプの列車を購入することによって起こる。

4.1 線路の敷設

ゲーム盤の特徴は北イタリアの地図に重ねられた六角形のマス目である。マップに描かれた様々な都市

を接続する路線を建設するために、六角形のタイルをこのマス目の上に置くことができる。地図の灰色のエリアは既存の路線を表わす。その他の、赤色のエリアは、盤端より遠くの国へ接続できることを表わしている。黄色のヘックスは緑タイルが使用可能になるまで使用できず、濃緑色のヘックスは茶色タイルが使用可能になるまで使用できない。

ある会社のルートはその会社のトークンのある(峠以外の)都市をそのどこかに含む分岐しない一連の線路である。その都市は線路の起点と呼ばれる。ルートには同じ都市・街・峠を2回以上含んではならない。また、都市を飛ばしたり、他の会社のトークンで完全に占められた都市を通過したりしてはならない。また、同じ線路の区画を2回以上含んではならない。これには、ある種の線路のみのタイルにおける分岐点の短い区間も含まれる。赤い盤外エリアや港の矢印を含むことはできないが、これらをルートの終点とすることはできる。

4.1.1 1枚めの線路の敷設

このステップで、運営中の各会社は1枚のタイルを配置できる。最初は、黄色タイルのみが使用でき、これらは盤上の淡青/淡緑のエリアにのみ置くことができる。置かれるタイル上の線路の一部によって、敷設する会社のルートが拡張されなければならない。新しい線路は最終的にその会社のトークンのある都市に接続していなければならない。山岳の峠にあるトークンはこれに含まない。このトークンへのルートは、他の会社のトークンで完全に占められた都市を通過することができない。二つの異なった線路の描かれたタイルの場合は、その一つが適切な拡張になっていけばよい。

タイルの配置には既存のルートの拡張を伴わなければならないというルールには一つだけ例外がある。会社の本社のトークンを含むヘックスである。そのヘックスにそのトークンの一つがある場合は、その会社は接続に関わらずそこに黄色の適切なタイルを置くことができる。

以下のようなタイルを置くことはできない。

- マス目の外に出るような線路
- 灰色のヘックスの何も無い辺で終了するような線路
- 湖や山の侵入不能なヘックスサイドで終了するような路線

灰色のヘックスの使用可能な線路や盤外都市の矢印や港へ向かうタイルを置くことは可能であるが、必ずしもそうする必要はない。

ほとんどのヘックスには費用なしでタイルを配置できるが、沼地や丘陵のヘックスにタイルを置くにはL.50がかかり、アペニー山脈の峠のヘックスはL.100、アルプス山脈の峠のヘックスにはL.200がかかる。これらのタイルはゲームの後半で他者によって無料で置き換えることができる。例外はアペニー山脈の峠で、これは代わりにL.50かかる。

盤上に描かれている都市や峠は、以下の種類の適切なタイルによって表わされなければならない。

都市・峠	マップ	必要なタイル
街	黒い点	1個の黒い横線か点
2つの街	2個の黒点	2本の黒い横線
中都市	1個の円	1~2個の互いに接した円
大都市	1個の円とY	1~2個の互いに接した円とY
アペニー峠	1個の円と小さな山	1~2個の接した円とその下の小さな三角
アルプス峠	1個の円と大きな山	1個の円と都市を囲う大きな三角

都市を表わすタイルは他の場所には置けない。

Millano・Torino・Genova・Venezia は特別であり、個別に扱われる。

緑タイルが使用可能になったら、一般的に、既にマップ上にある黄色タイルを置き換えるために使用できる。置き換えは既存のすべての線路を維持し、変更は既存のものに対する追加のみでなければならない

ない。同様に、茶色タイルが使用可能になったときは、それらは緑タイルの置き換えのために使用できる。すべての適正な置き換えのリストは [15] のリファレンスにある。

会社は、新しいタイルの一部がその会社が開かれたルートの一部である場合にのみタイルを置き換えられる。そのルートが実際に使用中でなくてもよい。到達可能な都市タイルは新しい線路へ到達可能でなくても置き換えられる。

置き換えられた黄色と緑タイルは再利用可能である。タイルの置き換えは新しいタイルの配置の代わりである。

フェイズ 2 の間、タイルの配置や置き換えによるルートの拡大で、有効な国境を越えてはならない。これは新しいタイルがレールの先端と同じ国にあってもそうである。

いくつかの緑タイルは黄色タイルの置き換えには使用されないが、盤上の特定の黄色ヘックスに置くことができる。これらは以下である。

- アペニー峠タイル
- Millano・Torino・Genova は M・T・G の対応するタイル

同様に、アルプス峠の茶色タイルは緑タイルの置き換えには使用されないが、盤上の特定の緑ヘックスに置くことができる。これらのタイルの向きは既存の線路を維持しなければならないというルールによって制限される。

黄色の Venezia タイルは Venezia の港の隣と Padova へ向かう線路にのみ置くことができる。

4.1.2 追加の線路の敷設

フェイズ 2 から 4 までの間、大会社は最初の 1 枚に加えて、現在盤上に保有しているそれぞれの本社から追加の線路を配置できる。ただし、フェイズ 3 と 4 の間は、追加のタイルは最大で 1 枚（訳注：計 2 枚）である。追加のタイルは 1 枚めと同じルールに

従わなければならない、さらにそれぞれを別々の起点から置かなければならない。

例：小会社 IRSFF が Milano と Venezia を起点として開始し、1 枚目のタイルを Milano から（おそらく Bergamo に）置いたら、2 枚目のタイルは Venezia から（もちろん Venezia のヘックスそのものに）置かなければならない。さらに Brescia にトークンを置いたら、フェイズ 2 の間、IRSFF は 1 枚のタイルを Milano から、1 枚を Brescia から、1 枚を Venezia から置くことができる。

それぞれのタイルは異なるヘックスに置かなければならず、一回の運営中に、あるヘックスに置いた黄色タイルを直ちに緑タイルに置き換えることはできない。

4.2 トークンの配置

トークンは都市か峠に置いて鉄道の優先的な利用権を示す。これらには二つの効果がある。

- ライバル会社とその都市や峠を越える列車運行ルートを使用するのを妨げる。
- その都市を自分の会社の列車ルートに対する起点として使用できるようにする。トークンとそれに接続している線路はその会社の線路の起点となる。

会社を設立したとき、1 個ないし 2 個のトークンを本社の都市（峠以外）に置く。非史実会社の本社の都市は株式ラウンドの会社の設立ステップに社長によって決められ、史実会社の本社は事前に決められている。

会社の権利書にある追加のトークンは、その会社に対して使用可能な場所に費用なしで置くことができる。使用可能な場所は線路の起点と適正なルートで接続された都市か峠である（どれだけ長くてもよい）。ルートは、たとえ選択された場所が線路の起点と同じ国であっても、有効な国境を越えることが

できない。トークンを置く都市や峠には空いたマスがなければならないことに注意せよ。いくつかの都市や峠タイルには2個以上のトークンを置くマスがある。フェイズ4まではまだ運営していない史実会社の本社の都市を塞ぐようなトークンを置くことはできない。同じ会社の2個のトークンを同じタイルやヘックスに置くことはできない。1つの会社はこのステップで1個のトークンだけを置くことができる。

会社は他の会社のトークンで完全にブロックされた都市や峠を通過することによってしか到達できない都市や峠にトークンを置くことはできないことに注意せよ。

4.3 列車の運行

このステップでは、会社はその列車を運行させて収益を得ることができる。それから社長は収益を会社の金庫に留保するか株主に配当するかを選択する。前者の場合、会社の株式市場のトークンが左に1列移動する。後者の場合、収益がその会社の株券の現在の市場価格より大きければ、右に1列移動する。

例： 大会社 SFTC の現在の市場価格は L.144 である。配当が L.144 より大きい場合のみ0クンは右に移動する。

ゲームの目標は個人資産であり、会社の収益は資産を得るための主要な方法の一つであるので、ゲームの戦略の多くは有利なルートを計画しそこを運行する列車を準備することに関係がある。

4.3.1 ルートの選択

このアクションで、社長はその列車のそれぞれのルートを選択しなければならない。

同じターンに同じ会社が2つ以上のルートを使用する（つまり2両以上の列車が運行するなら）、それらすべては完全に分離していなければならない。ただし、複数の列車は都市で合流ないし交差することができ、同じタイル上の別々の線路を使用することができる。

会社が列車を運行するのに使用するルートはすべて、その会社のトークンのある都市（峠は不可）を少なくとも一つと、少なくとも一つの他の都市・街・盤外エリアを含まなければならない（港と峠だけでは不足である）。例えば、Genova とその南の港とその北の峠からなるルートは列車を運行させられる適正なルートではない。

列車カードの左上の大きな数字は運行できる都市・峠の数を示している。つまり2列車は途中で停止せずに2つの駅を結ぶことしかできない（列車は停止することなく都市を“通過”することはできない）。同様に、5列車は5つまでの都市・峠を接続することができる。列車はそう望むか最大数のルートが存在しないなら、最大数より短いルートで使用してもよい。赤色のエリアの“矢印”の接続は都市に数えることに注意せよ。（アペニーとアルプスの）峠はルートを計算するときは0価値の都市として数える（例外：8列車は峠を自由に通過できる）。街と港は都市数には数えない。

例： 会社 IRSFF の持つ2列車は、マップ上の所与の状況で、Venezia の港（0駅）・Venezia の街（0駅）・Mestre（1駅）・Padova（1駅）・Rovigo（0駅）を運行できる。合計2駅でL.110の収益になる。

4.3.2 収益の計算

タイルか盤上のすべての都市・街・港・峠・盤外エリアにはL.0からL.200の収益値が記載されている。列車がルートを運行することによる収益は、使用した都市の収益ポイントの合計となる。例えば、3列車が30・20・20の価値の都市のルートを運行したら、L.70の収益を得られる。実演された最高の適正な収益を計上しなければならないが、宣言されたよりも高い収益を発見してもそれを指摘する必要はない。赤色の盤外エリアには3種類までの収益値が記載されている。フェイズ2~3の間は白い四角の値を使用し、フェイズ4~5の間は灰色の四角の値を使用し、フェイズ6~8の間は黒い四角の値を使用する。

社長は収益を配当として支払うか、会社の金庫に留保するかを決定する。配当を支払うなら、その会社の所有するすべての列車の収入を合計し、株主にその保有パーセンテージに従う支払いをする。会社は未発行株にある株式に対する支払いを受け取る。

例: ある会社の社長が 50% を株券を持ち、未発行株が 20% 残り、30% が公開市場にあるとする。その会社の収益が L.50 で、配当を宣言したら、社長は L.25 を得る。L.10 は会社の金庫へ行き、残りの L.15 は銀行のものである。

配当を支払わないなら、収益の全額を会社の金庫に入れる。

最後に、株式市場の現在の市場価格を [3.5.1] で説明したように調整する。

4.4 他の会社のトークンの購入

このステップで、対象の会社と合意があり、国境を越えることなくこの会社から対象の会社のトークンへ到達するルートがあるなら、最低 L.1 で対象の会社からそのトークンの権利を購入できる。この場合、新しい会社のトークン (権利書上で使用可能でなければならない) を元のトークンと置き換える。取り除かれたトークンは元の会社の権利書に戻る。ある会社の都市のトークンのすべてを購入することはできないし、購入側である運営中の会社のトークンが既に存在する都市のトークンを購入することもできない。

4.5 列車の購入

このステップで、1 両以上の列車を銀行から額面価格で購入するか、他の会社から最低 L.1 で購入することができる。銀行から新しいタイプの最初の列車を購入したら、直ちに新しいゲームフェイズが始まる。これによって、通常はルールに何らかの変更が加えられる。フェイズ 2 はゲーム開始時から始まり、フェイズ 3 は最初の 3 列車が購入されたら始まり、フェイズ 4 は最初の 4 列車が購入されたら始まる。以下同様である。

銀行から購入できる列車はサイズの昇順になる。最初は最小の 2 列車のみが購入できる。これらすべてが購入されたら、3 列車が購入可能になり、その後 4 列車と続く。

以下はゲーム中で使用できる列車の表である。

列車クラス	使用可能数	価格
2	8	L.100
3	6	L.200
4	4	L.350
5	2	L.550
6	2	L.800
7	2	L.1100
8	7	L.1450

8 列車の数は表に示されている通りである。すべての 8 列車が購入されたら、会社は列車を保有する義務を免除される。

現在有効なゲームフェイズによって、会社が保有できる列車の最大数が制限される。

列車が過剰な会社は直ちに余った列車を銀行に返却しなければならない。このとき一切の支払いは行なわれない。これらがまだ使用可能なクラスなら、他の列車の代わりに銀行から額面価格で購入できる。

例: ゲームのフェイズ 5 に 4 列車と 5 列車を保有している大会社は、この時点ではまだ 3 両の列車を保有できるので最初の 6 列車を購入することができる。ただし、新しい制限は 2 両になるので、購入の直後にその列車のうち 1 両を銀行に返却しなければならない。

訳注: 返却された列車は公開市場に置くことよくだらう。

他の会社からの列車を購入する場合、その移動は購入者のターンに行なわれる。

運営中の会社は、運行可能なルートが存在している限り、運営ラウンドの自分のターンの間に少なくとも

も1両の列車を持たなければならない。言い換えると、運営ラウンドのターンを列車なしで始めた会社はそのターン中に1両の列車を購入しなければならない。

列車を保有するのに十分な資金のない会社は、以下に述べる緊急資金調達 [4.5.1] を行なって、銀行から最安価の列車を購入しなければならない(これは以前に捨てられた列車の場合もある)。

銀行に列車の代金を支払ったら、社長は列車カードを会社の権利書に置く。

4.5.1 緊急資金調達

以下の場合、このステップを行わなければならない。

- 会社に現在列車がなく、かつ
- 会社に列車の保有を強制され、かつ
- 会社の金庫が銀行の最安価の列車を購入するのに必要な額より少なく、かつ
- 会社の社長が交渉で他の会社から列車を購入することができなかった(もしくはそれを望まなかった)場合
- 緊急資金調達は会社がトークンを購入しなければならないが、十分な資金が会社の金庫になかったときにも使用される

このステップでは、公開市場に特定の会社の株券を通常の50%制限を越えて置いたり社長株を置いたりできる。また、未運営の会社の株を売ることもできる。緊急資金調達は以下の順に行なう。

- 会社はその金庫の株券を売り、市場価格の半額を受け取る
- 会社はその未発行の株を売り、市場価格の半額を受け取る

必要なら売却された株の合計額を切り捨てる。

グループとして、社長は売却の順序を望むように選択できる。得られた資金は会社の金庫に加えられ、

売却された株は公開市場に置かれて現在の市場価格を [3.5.1] で説明されているように調整する。

それでも銀行から最安価の列車を買うのに足りなければ、それをコントロールしている会社(あれば)から現在運営中の会社に資金を与えなければならない。上に述べた手順に従って、コントロールしている会社はその金庫の資金と金庫と未発行の株を売って資金を与えなければならない。このとき、現在運営している会社とそのコントロールしている会社の社長が移ってはならない。それでも資金が足りなければ、直接プレイヤーによってコントロールされている会社まで、順にコントロールしている会社の連鎖を1段階ずつ登っていくことができる。この時点で、社長は個人資産で対応する必要がある。最初に個人の資金を与え、それから必要なら株券を半額で売る。これらの売却によって現在の会社やそのコントロールしている会社の社長が変わってはならない。

緊急資金調達と列車の購入が完了した後で、会社に十分な資金があれば追加の列車を購入することができる。

それでも十分な資金がなければ、プレイヤーは破産を宣言し以下のアクションを行わなければならない。

- すべての残りの株券を公開市場に捨て(この時点で社長の資産にある株券は現在運営している会社のもののみであることに注意)、株券につきその価格の半額(端数切り捨て)を受け取ってその資金を現在運営している会社を与える。
- 現在の運営ラウンドにおける現在運営中の会社の行動を終了する(つまり、その会社は次の運営ラウンドまで列車を免除される)。
- その会社の社長株が銀行にあって少なくとも2株を持つ株主がいるなら、その株主はこの会社の社長を引き継ぐ(公開市場にある社長株は通常の株券購入ステップで通常の株券の2倍の価格で購入できるように注意。社長のいない会社は、プレイヤーか会社が社長株を購入するまで

“凍結”される)。

- 破産したプレイヤーはゲームを続けるために銀行から L.500 を受け取る。これは決算ラウンドにその資産から差し引かれる。もしくは、L.0 でゲームから離脱することを選択してもよい。

プレイヤーはゲーム中何度でも破産できる。破産によって銀行から受け取った資金はゲーム終了時にその資産から差し引かれる。

例: 以下の表の場合、

	SFTG (大)	SFTN (大)	SFTC (小)	
市場価格	L.216	L.340	L.144	
会社金庫	L.125	L.102	L.365	
列車	なし	8	6	
株主				所持金
Player A	10%	50%	60%	L.174
Player B	40%	10%		L.650
SFTN	50%			
SFTG			20%	
公開市場		40%	20%	

大会社 SFTG はその運営ラウンドのターンに列車がない。タイルとトークンを置くことはできるが、配当を行なうことはできず、市場価格は 1 列左に下って L.195 の場所になる。ここで、SFTG は 8 列車を銀行から L.1450 で購入しなければならないが、L.125 しかないのので、SFTC 株を L.72 で売却しなければならない (L.144 の半額、これによって SFTC の市場価格は 1 段下って L.137 になる)。会社の金庫 (L.197) はまだ足りないのので、コントロール会社の SFTN は会社の金庫 (L.102) を与え、金庫から SFTG を L.108 で売却しなければならない (L.216 の半額、これによって SFTG の市場価格が 1 段下って L.196 になる)。社長が変わるので、SFTN はこれ以上 SFTG の株券を売れないことに注意せよ。

SFTG の会社の資金は現在 L.407 なので、SFTN の社長であるプレイヤー A は、残りの L.1043 を自分の個人資産から用意しなければならない。まず個人の資金 (L.174) を与え、さらに残り L.869 を支払うのに必要な株券を売なければならない。3 枚の SFTN 株をそれぞれ L.170 で売却できる (SFTN の市場価格トークンは L.256 に下落する)。1 枚の SFTG の株券を L.98 で売却できる (SFTG の市場価格は 1 段下って L.187 になる)。SFTC 株は合計 L.205 で売却できる (SFTC の市場かかろは 3 段下って L.103 になる)。集めた資金 (L.1394) は 8 列車を購入するには足りないのので、プレイヤー A は破産を宣告される。

この時点で、残りの全ての資産 (20% の SFTN) は半額 (L.256) で公開市場に捨てられる。SFTG の会社の金庫には現在 L.1650 あり、全体の状態は以下ようになる。

	SFTG (大)	SFTN (大)	SFTC (小)	
市場価格	L.187	L.256	L.103	
会社金庫	L.1650	L.0	L.365	
列車	なし	8	6	
株主				所持金
Player A				
Player B	40%	10%		L.650
SFTN	50%			
SFTG			20%	
公開市場	20%	90%	80%	

ここでプレイヤー B が SFTG の社長になり、SFTN と SFTC は“凍結”されたとみなされる。プレイヤー A は L.0 でゲームから離脱するか、銀行から L.500 を受け取ってゲームを続けるか選択できる。

凍結された会社 社長株が公開市場に置かれた会社と、そのコントロールの連鎖の一部をなす会社は“

凍結”される。

凍結された会社は以下の例外を除き、いかなるゲーム上の活動も行なわない。

- 株券が公開市場にあることによって、株式ラウンドの終了時に市場価格トークンが通常の1段の代わりに2段下落する。
- 配当を行なわないことによって、運営ラウンドのその手番に市場価格トークンが通常の1列の代わりに2列後退する。
- コントロールの連鎖によって凍結されたなら、コントロールする会社の保有するすべての株券を売却しなければならない。これは通常は売却できない株でも売らなければならない。

4.6 フェイズの変更

このステップは新しいタイプの最初の列車が購入されたときに行なわれる。いくつかのゲーム上の効果は直ちに適用される。フェイズが変更されたときのアクションは以下に示された順に行なわれる。

4.6.1 フェイズ2

フェイズ2はゲーム開始時に開始し、以下の制限がある。

- 黄色タイルのみが使用可能
- 各株式ラウンドの間に1回の運営ラウンドを行なう
- いかなる会社も有効な国境を越えるタイルやトークンを置けない
- 適切な特許を持っている場合にのみ、史実会社のみを開始できる
- 2箇所以上の駅を持っている大会社は、運営ラウンドにそれぞれの駅からタイルを1枚ずつ置く
- 大会社は列車を4両保有できる
- 小会社は列車を2両保有できる

4.6.2 フェイズ3

フェイズ3は最初の3列車が購入されたら開始し、以下の変更が行なわれる。

- 緑タイルが使用可能になる
- 次の株式ラウンド以降、各株式ラウンドの間に2回の運営ラウンドを行なう
- 会社は国境を越えるタイルを置ける(タイルのみ、トークンは国境を越えて置けない)
- 非史実会社を開始できる(オーストリアおよびスイス領内は不可)
- 2箇所以上の駅を持っている大会社は、運営ラウンドに最大2枚のタイルを置ける

4.6.3 フェイズ4

フェイズ4は最初の4列車が購入されたら開始し、以下の変更が行なわれる。

- 保守地域の国境が消滅する
- 使用中のすべての特許と関係する非活性な史実会社をゲームから取り除く。史実会社の社長を直ちに変更する。
- オーストリア領はVenetoに制限される[6]
- オーストリアの領内に新しい会社を設立できる
- 2列車をゲームから除去する
- 大会社は列車を3両まで保有できる
- 盤外ボックスの価値は中位(灰色)を使用する
- フェルディナンデアの継承を行なう[4.6.9]
- トスカーナ合併を行なう[4.6.10]

4.6.4 フェイズ5

フェイズ5は最初の5列車が購入されたら開始し、以下の変更が行なわれる。

- オーストリア領が除去され[6]、1859-1866のオーストリア国境が削除される
- 茶色タイルが使用可能になる
- 3列車をゲームから除去する
- 次の株式ラウンド以降、各株式ラウンドの間に3回の運営ラウンドを行なう

- 大会社は運営ラウンドに最大で1枚のタイルを置く

4.6.5 フェイズ6

フェイズ6は最初の6列車が購入されたら開始し、以下の変更が行なわれる。

- 盤外ボックスの価値は最大(黒)を使用する
- 小会社は列車を1両まで保有できる
- 大会社は列車を2両まで保有できる

4.6.6 フェイズ7

フェイズ7は最初の7列車が購入されたら開始し、以下の変更が行なわれる。

- 4列車をゲームから除去する

4.6.7 フェイズ8

フェイズ8は最初の8列車が購入されたら開始し、以下の変更が行なわれる。

- 5列車をゲームから除去する
- 市場価格トークンは右端の3列に進むことができる(淡青色のエリア)

8列車は峠を自由に通行できることに注意せよ。

4.6.8 余剰の列車

フェイズ4と6の開始時には会社が保有できる列車の最大数に変更される。保有制限を越える列車を持つ会社は直ちに余剰分を代償なしで銀行に返還しなければならない(社長がどの列車を捨てるかを選ぶ)。2社以上が影響を受けているなら、運営順に処理する。

これらの列車は以後、他の列車の代わりに銀行から額面価格で購入できる。

4.6.9 フェルディナンデアの継承

フェイズ4の開始時にMilanoとVeneziaの間に適正なルートが存在していなければ、大会社Ferdinandea(IRSFF)は除去され、Veneto(SB)とLombardia

(SFL)の二つの大会社に分割される。これらはFerdinandeaのすべての資産を継承する。MilanoとVeneziaの間に適正なルートがあれば、フェルディナンデアの継承は起こらずSFLとSBは永続的にゲームから除去される。

フェルディナンデアの継承は以下のステップに従って行なわれる。

- 大会社SBとSFLを設立し、その市場価格トークンをIRSFFのトークンと置き換える。これらのトークンはSBのトークンをSFLのトークンの上にして同じ場所に置く。
- マップ上に置かれているIRSFFのトークンを、地理的な場所に応じてSBとSFLのトークンと置き換える。オーストリア領[6]のものはSBとなり、他はSFLになる。
- 未配置のトークンはSBとSFLで均等に分けられる。奇数の場合、余りのトークンはSBが得る。それぞれの権利書の上でSBとSFLのトークンに置き換える。
- IRSFFの最良の列車がSBのものになり、次に良い列車がSFLのものになる。以下同様である。
- IRSFFの資金を新しい会社に分配する。10%(端数切り捨て)がSFLのものになり、残りはSBに行く。
- IRSFFの金庫の株を新しい会社に分配する。最も価値の高い株券がSBのものになり、2番目に高い株がSFLのものになる。以下同様である。明らかであるが、社長株の価値は通常の株の市場価格の2倍である。
- IRSFFの株主は社長から順に左回りに、IRSFFの株券2枚(もしくはIRSFFの社長株1枚)を、SFLとSBの株各1枚か、どちらかの会社の社長株と交換する。これは、すべての株券の組が交換されるまで続く(自分のペアの株をすべて交換したプレイヤーは、続けてそのプレイヤーのコントロールする会社の保有するペアの株を交換し、それから次のプレイヤーが交換する)。すべてのプレイヤーと会社が交換を終えたら、

公開市場の交換と運営順に凍結された会社の交換を行なう。最初は SB か SFL の社長株と交換しなければならない。次は、あればもう一方と交換しなければならない。2 つめの組がなければ、残りの社長は公開市場に置かれる。

- 残りの IRSFF の株主は、社長から順に左回りに、IRSFF の株券を SFL1 枚か SB1 枚と交換できる (可能ならプレイヤーが選択する)。続いて、そのプレイヤーのコントロールする会社の持つ IRSFF の単独株を交換する。
- 1 枚の IRSFF の株券が公開市場に残るなら、IRSFF の社長の選択によって SFL か SB の株券と置き換える。
- 凍結された会社の残りの IRSFF 株は運営順に可能なら SB に、そうでなければ SFL と交換する。
- この時点で、必要なら SB と SFL の社長の交代を通常のルールで行なう。
- 最初に SB、次に SFL の順で、株主は追加の株を購入する機会を与えられる。社長は自分から順に時計回りに各株主にその会社の未公開株 1 枚を現在の市場価格で購入して代金を通常通り会社の金庫に置く機会を与える。社長株が公開市場にあるなら、この購入は IRSFF の社長から順に時計回りとなり、最初に株を買ったプレイヤーは 2 株を公開市場の社長株と交換する。
- すべての株主に 1 枚の追加の株を購入する機会を与えたら、社長は株主に購入の機会をもう 1 順与えるかどうかを選択できる。これは、会社に未発行株があれば、社長が望む限り続けることができる。
- SB と SFL にトークンが一つしかなければ、その権利書の上に 2 個めのトークンを無料で受け取る。
- 最初に SB、次に SFL の順で、それぞれの会社の社長は会社の資金で大会社に許される最大数 (5) までトークンを各 L.50 で購入できる。
- 会社 IRSFF をゲームから除去する。

IRSFF がまだ運営していないなら、SB と SFL は設

立された運営ラウンドに運営する。IRSFF が最初の 4 列車を購入したなら、以降のその手番は失われる。

4.6.10 トスカーナ合併

トスカーナ合併はいくつのトスカーナ会社が活動しているかによって異なった処理を行なう。SFLP・SFMA・SSFL が全くもしくは 1 つしか活動していないなら、合併は起こらない。SFLP と SFMA が活動しているなら、最初にこれらが合併して 1 つの大会社を設立する [4.7.4]。SSFL と、SFLP か SFMA のいずれか (両方は不可) が活動しているなら、小会社が最初に大会社を設立し [4.7.5]、それから通常の大会社合併を SSFL と行なう。3 社ともすべて活動しているなら、SFLP と SFMA が合併してから、できた大会社を SSFL と合併する。合併が起きたら、SFLi が設立される。

- 大会社 SFLi は常に 5 個のトークンを与えられ、既にマップ上にあるトスカーナ会社のトークンと置き換えるか、SFLi のトークンプールに置く。Firenze と Pisa にあるトスカーナ会社のトークンは置き換えなければならない。都市には少なくとも 1 個の SFLi のトークンを残さなければならない。
- 残りの未活動のトスカーナ会社は除去される。
- 合併は常に現在より高い価値の会社の社長によって行なわれる。
- SFLi が設立されたとき、いずれのプレイヤーも会社も SFLi の株を 20% 以上持っていないなら、社長株は公開市場に置かれる。この場合、社長株が購入されるまで凍結され、トークンは Pisa と Firenze にのみ置かれる。(Pisa と Firenze に置き換えるべきトークンがないなら、アルファベット順で最初の可能な都市に 1 個のトークンを置く。)
- SFLi は、元になった会社がいずれもまだ運営していないなら、設立された運営ラウンドに運営する。元になった会社のいずれかが最初の 4 列車を買ったなら、その会社の残りの手番は失

われる。

4.7 財務的な行動

以下の行動を以下の順で行なわなければならない。

4.7.1 株券の売却

このステップで会社は、会社の保有する金庫ないし未公開の株券から0枚以上を現在の市場価格で売却することができる。

1枚以上の株券を売却する場合、会社は以下の行動を行なう必要がある。

- 社長は売却された株券を公開市場に移動させる。
- 銀行家は会社の金庫に売却された株券の市場価格の合計と同じだけの資金を置く。
- 銀行家は株券の売られた会社の株式市場トークン(株価の低い順に)、売却された株式ごとに1段下げる。

会社は以下の条件の株券を売ることができない。

- 少なくとも1回の運営ラウンドをまだ行っていない会社
- 売却によって公開市場に単独の会社の半分以上を越える株式が置かれる場合(公開市場には小会社なら2株、大会社なら5株までしか置けない)。
- 売却によってコントロールの循環が発生する場合。

さらに以下に注意せよ。

- 公開市場に置かれた株券は購入可能になる。
- 株券の売却(および公開市場ないし未公開の株の購入)はすべて現在の市場価格で行なわれる。
- 公開市場にある株は一つの会社の株の半分以上を越えることはできない(小会社なら2株まで、大会社なら5株まで)。
- 社長がある会社の株を60%を越えて保有している場合、その金庫からその会社の株を1枚以上売却することを強制される[3.5.4]。

- 株券の売却による効果で株価が低下するが、これは売却者とその売却によって受け取る価格には影響しない。株式市場で示される価格は売却された株券ごとに1段低下する[8.4で推奨するバリエーションを参照]。
- 社長株は公開市場には売却できない[例外4.5.1]。これは[3.5.4]で説明する方法によってのみ処理できる。
- 会社が可能な数より多くの株券を持っている場合は1枚以上を売却しなければならない[3.5.2]。
- 会社はコントロールの循環の可能性を減少させるために、それをコントロールしている会社の株をすべて売却しなければならない。

訳注: 段落が分かれているので見落としやすいですが、基本的にプレイヤーも会社も同じ制限が適用されます(50%制限や社長株の扱いなど)。

4.7.2 株券の購入

このステップで、会社は会社の資金を使用して以下が行なえる。

- 自分をコントロールしている会社以外の株を1枚、現在の市場価格で公開市場から購入し、代金を銀行に支払う。
- 自分をコントロールしている会社以外の未公開株を1枚、現在の市場価格で購入し、代金をその会社に支払う。
- パスする

会社は以下の株を購入できない。

- 他の会社をすでに5株保有している場合。
- 活動中の会社が同じ会社の株券を同じ運営ラウンドで既に売却している場合(緊急資金調達でも)。
- 社長と社長のコントロールしている会社の株をあわせて、プレイヤーが単独の会社を保有できる上限(60%)を越える場合。

会社は任意の他の会社の株を購入でき、社長になることさえ可能であることに注意せよ（この場合、コントロールされている会社は、コントロールしている会社の社長によって運営される）。

会社は、自分をコントロールしている会社の株を購入することはできない。

会社は自分自身の株を購入できない。株券が一度でも未公開株から出ていったら、それは常に他の会社がプレイヤーか公開市場にのみ存在できる。

4.7.3 会社の設立

株券を購入する代わりに、会社が新しい会社を設立することを選択できる。

このステップでは、他の会社を設立しようとしている会社を活動中の会社と呼び、設立される会社を新しい会社と呼ぶ。社長は、活動中の会社が活動中の会社をコントロールしている会社の社長である。

新しい会社は次の運営ラウンドから運営し始める。

新しい会社を設立するには、活動中の会社は [3.3] で説明したステップを行なう必要がある。会社は特許を持っていないので、史実会社を設立することはできない。

4.7.4 会社の合併

以下の場合、社長は活動中の会社と同じクラスの他の会社を合併して、別の単独の会社を設立することができる。

- その会社の社長が合併に同意した場合
- トスカーナ合併の最終段階を除き [4.6.10]、非史実の大会社が 1 社使用可能であること。
- (史実会社の場合は) 関連する特許が除去されていること（これはフェイズ 4 の開始時に起こる）。
- 両方の会社が少なくとも 1 回の運営ラウンドを完了していること。現在のラウンドの手番はまだ完了していないので、活動中の会社は前の運営ラウンドで手番を行なっていなければならないことに注意せよ。もう一方の会社は、最初の

手番を現在の運営ラウンドの早い段階で行なっていればよい。

- 合併する会社の有効な国境を越えないルートの一つに、もう一方の会社のトークンのある都市を含むこと（同じ都市でもよい）。

社長は以下のステップで合併を行なう。

- 社長は設立可能な非史実大会社から 1 社を選ぶ（トスカーナ合併の最終段階の場合は SFLi）。
- 新しい会社の権利書で古いものを置き換え、古い会社のすべての資産（資金・トークン・列車・株券）を移す。
- 古い会社の株券が新しい会社の金庫にあるなら、除去する。
- 既存の株を新しいものと交換する。小会社同士の合併なら、単純に社長株を 20% の株（どちらかは新しい社長株を受け取る）と通常株を新しい会社の 1 株と交換する。大会社同士の合併なら [4.7.4.1] を参照せよ。株券を交換したら、社長の交代 [3.5.3] を行なう。
- 新しい会社の残りの株は新しい会社の未公開株に置く。
- 市場価格トークンを新しい価格に移動する。大会社の合併の場合、少なくとも L.250 なら古い会社の位置に留まる。そうでなければ、古い会社の市場価格の合計未満の右端の価格となる。小会社の場合、古い会社の市場価格の合計の半額未満の右端の価格となる。新価格の表は [14] にある。
- (マップ上か会社の権利書のトークン置き場から) 5 個までの古いトークンを、新しいトークンに置き換える。少なくとも 1 個のトークンがマップになければならない。各都市からは最大でも 1 個のトークンしか選択できない。トスカーナ合併の場合は、このステップの代わりに [4.6.10] の手順に従うこと。
- 古い非史実会社は再度設立可能になる。史実会社は永続的にゲームから除去される。
- 新しい大会社は次の運営ラウンドから運営を開

始する。

訳注 1: 新しい会社の市場価格は、元の会社の市場価格の合計 (小会社同士なら平均) を越えない額でかつ最右翼にあるマスになります。合計価格に最も近い額のマスではないことに注意してください。例えば、合計価格が L.250 のときは、最も右に位置している L.242 のマスを使用します。合併後の新価格で L.248 のマスを使用することはありません。

訳注 2: 原文には明記されていませんが、市場価格 L.250 未満同士の大会社同士が合併して合計価格が L.250 を越えた場合、新しい会社の株価は L.250 (L.242) として扱うものと思われます。

大会社の株券の交換 二つの大会社が合併したときは以下のステップに従って株券を交換すること。

- 合併した旧会社の株を少なくとも 2 株持つ株主は、(どちらの株であるかに関わらず) 現在運営中の旧会社の社長から時計回りの順で株のペアを交換する。旧株の各ペアを新株 1 枚と交換する。各プレイヤーは個人で持つすべてのペアを交換し、それから次のプレイヤーの処理の前に所有する会社の株を交換する。公開市場の株のペアは 1 枚の新会社の株と交換し、最後に凍結された会社のペアを運営順に交換する。旧会社の株をあわせて 40% 持っていた最初の株主は社長株を取らなければならない。
- 同様に、残りの株を持っているプレイヤーは、新会社の現在の市場価格の半額 (端数切り捨て) を銀行から受け取るか、(可能ならば) 現在の市場価格の半額 (端数切り捨て) を会社の金庫に支払って新会社の株券を 1 枚受け取るかを選択できる。公開市場の端数の株は常に捨てられ、凍結された会社の端数の株は常に現金と交換される。
- 新社長が存在していないなら、40% 未満の交換株を持っているプレイヤーは株券の交換時に、差額を支払って社長に昇格することができる。

例えば、10% を保有していて新しい CMV が \$100 なら、\$150 を支払って社長株と交換できる。これはオプションであり、このプレイヤーは通常通り株券や現金を受け取ってもよい。トスカーナ合併 [4.6.10] を除くすべての合併は、いずれの株主も社長にならないなら行なうことができない (巻き戻される)。トスカーナ合併の場合は、社長株は 2 株 (2 株以下ならそれ以下で) と交換で公開市場に置かれる。

大会社の合併の例 大会社 SFTG と CGTF の株主は以下の通りである。

株主	SFTG	CGTF
プレイヤー A	50%(社長)	10%
プレイヤー B	10%	20%
プレイヤー C	10%	
プレイヤー D	10%	
SFTG		30%(社長)
CGTF		20%(未公開)
SFTC	10%	
公開市場	10%	20%

大会社 SFTG と CGTF の状況は以下の通りである。

	SFTG	CGTF
市場価格	144	100
トークン	Alessandria, Genova,Giovi 峠, Torino	Alessandria, Torino,Milano
未使用	0 個	2 個
金庫	L.80	L.380
列車	4, 5	5
未公開株		20%
金庫株	CGTF 30% SFTN 30%	SFTN 30%

SFTN は 40% を持つプレイヤー D によってコント

ロールされており、SFTC はプレイヤー R によってコントロールされている。

SFTG の運営の手番 (フェイズ 6) に、社長 (プレイヤー A) はコントロールしている大会社 CGTF との合併を選択し、現在使用可能な非史実大会社の CFCC を新会社として選択した。二つの旧大会社のすべての資産を新会社の権利書の上に置く。これによって CFCC の権利書には以下のものが乗る。100% の CFCC の株が未公開株に、CGTF のトークン 2 個、L.460、列車 3 両 (4 と 5 と 5)、60% の CGTF 株 (社長株含む)、60% の SFTN 株。より多い株を持っているので、直ちに SFTN の社長がプレイヤー D から CFCC に移る。同様に、フェイズ 6 には大会社は列車を 2 両しか持てないので、列車 1 両 (通常は最も安いもの) を公開市場に捨てる必要がある。現在の市場価格トークンは L.242 に置かれ、CFCC の会社の権利書にある CGTF 株は捨てられる。

ここで、プレイヤー A は旧株を新株に交換する。50% の SFTG 株と 10% の CGTF 株を捨て、30% の CFCC 株 (社長株を含む) を得る。その後、プレイヤー B は 3 枚の SFTG/CGTF 株を 2 枚の 10% 株と置き換える (L.121 を CFCC に支払う)。プレイヤー C は SFTG 株を 1 枚の CFCC 株に置き換え (L.121 を CFCC に支払う)、プレイヤー D は SFTG 株を捨てて L.121 を銀行から受け取る。SFTC は SFTG 株を捨てて銀行から L.121 を受け取り、公開市場は 3 枚の SFTG/CGTF 株のうちの 2 枚を CFCC 株 1 枚と交換し、1 枚を捨てる。CFCC/SFTG/CGTF 株の状況は以下ようになる。

株主	SFTG	CGTF	CFCC
プレイヤー A			30%(社長)
プレイヤー B			20%
プレイヤー C			10%
プレイヤー D			
CFCC 未公開株			30%
SFTC			
公開市場			10%

ここで、プレイヤー A は 5 個までのトークンを CGCC のトークンに置き換える。CFCC の 5 個のトークンを、Torino・Genova・Giovio 峠・Alessandria・Milano に置いた。(史実会社) SFTG は永続的にゲームから除去され、CGTF は設立可能な会社の中に置かれる。

4.7.5 小会社の転換

以下の場合、小会社を大会社に転換できる。

- 関係する特許が除去されている (これは通常はフェイズ 4 の開始時に起こる)。
- 設立可能な非史実会社がある

社長は以下のステップを行なって会社を転換する。

- 社長は設立可能な非史実大会社を選択する。
- 新しい会社の権利書で古いものを置き換える。古い会社のすべての資産をその上に移す。
- 社長は (プレイヤーの資産・公開市場・会社の権利書にある) 古い 40%/20% 株をすべて新しい会社の 20%/10% 株と交換する。
- 社長は自分陣から順に左回りに (公開市場と凍結された会社を除く) 各株主に 1 株を現在の市場価格で買って代金を会社の金庫に支払う機会を与える。各プレイヤーは次のプレイヤーの機会の前に、自分自身とコントロールする会社として運営順に行動できる。
- 社長は各プレイヤーに自分から時計回りの順で 1 株を市場価格で購入して代金を会社の金庫に入れる機会を与える (このステップでは会社は行動しない)。
- 社長は残りの株券を未発行株に置く。
- 社長は古いトークンをすべて新しいトークンと置き換える。
- 旧会社がトークンを 1 個しか持っていなかった場合、会社の資金を使って 2 個めのトークンを L.50 で購入しなければならない。必要なら緊急資金調達 [4.5.1] を行なう。
- 社長は会社の資金を使って、大会社に許される最大数 (5) まで任意の数のトークンをそれぞれ

L.100 で購入できる。

- 社長は新しい大会社の現在の市場価格トークンを古い小会社のトークンと同じ場所に置く(そのスペースに既存のトークンがあれば底に置く)。
- 古い小会社は史実会社でなければ再度設立可能になる。さもなくば、ゲームから永続的に除去される。

5 決算ラウンド/ゲームの終了

会社の市場価格が L.516 に達するか、各盤外ボックスが盤上の都市と適正なルートで接続されたら、現在運営中の会社の手番の終了時にゲームを終了する(もしその前に銀行が破産して運営ラウンドを完了してからゲームが終了することになっていても)。この運営ラウンドにまだ運営していない会社の手番は失われる ([8.6] で推奨するバリエーションを参照)。

会社の市場価値が [3.4] によって L.516 に達したら、ゲームは直ちに終了する。

銀行の資金がなくなったら、現在進行中の運営ラウンドを完了してからゲームを終了する(つまり、次の株式または運営ラウンドが開始した時点で)。株式ラウンド中に銀行がなくなったら、次の運営ラウンドの終了時までプレイを続けなければならない。

例: 株式ラウンド中に銀行の資金がなくなったら、その株式ラウンドと最初の運営ラウンドだけを完了してからゲームを終了しなければならない。

運営ラウンド中に銀行がなくなったら、その運営ラウンドを完了させる。この間、銀行から支払えない分は紙に書いて記録し、ゲーム終了時にプレイヤーのスコアに加えるか、その前にすべてのプレイヤーが同じ額ずつ銀行に拠出してから通常の支払いを続けるかする。

ゲームが終了したら、プレイヤーは自分の資産のすべて(現金と株券)を合計してその資産価値を計算

する。会社の資金と列車は加えない。最も資産の多いプレイヤーが勝利する。この作業を効率化するための“最終決算シート”が用意されている。

6 地誌

このルールブックには、多くの国と地域に対する参照が含まれている。以下にゲームをプレイするうえで重要なこれらの国と地域の特徴がまとめられている。

6.1 オーストリア

フェイズ 2 と 3 の間、オーストリアはロンバルディア (Lombardia) とヴェネト (Veneto) を含み、フェイズ 4 にはヴェネトのみを支配している。フェイズ 5 以降、オーストリアはゲームマップ上には存在しない。

6.2 保守地域

いわゆる保守地域は、実際には教皇領 (Romagna および Bologna からアドリア海) の北部とモデナ公国 (the Duchy of Modena (ハプスブルグ領の Modena および Reggio Emilia))、パルマ公国 (the Duchy of Parma (ブルボン領の Parma および Piacenza)) から構成されている。以下が含まれる。

- 主要/大都市 Bologna
- 中都市 Ferrara ・ Modena ・ Parma ・ Reggio nell'Emilia
- 街 Cesena ・ Forli ・ Piacenza ・ Ravenna

6.3 ロンバルディア

ロンバルディアはゲーム開始時はオーストリア領である。以下が含まれる。

- 主要都市 Milano
- 大都市 Bergamo ・ Brescia
- 中都市 Busto Arsizio ・ Cosmo ・ Cremona ・ Pavia
- 街 Edolo ・ Tirano

6.4 ルッカ

ルッカは 1839 年にトスカーナから独立したが、数年後に併合された。ゲーム上は、ルッカは常にトスカーナの一部に含まれる。

6.5 ピエドモンテ

ピエドモンテ (実際にはサルディニア王国 (Kingdom of Sardinia)) は以下を含む。

- 主要都市 Genova ・ Torino
- 大都市 Cuneo
- 中都市 IAlessandria
- 街 Aosta ・ La Spezia ・ Novara ・ Savona ・ Vercelli

6.6 ピエドモンテ-トスカーナ国境

ピエドモンテとトスカーナは実際には国境を接しておらず、モデナ公国が Pisa と La Spezia の間でティラニア海 (Tyrrhenian Sea) に接している。この地図の小さな縮尺 (1:800,000) では実際の国境を反映できなかった。

6.7 スイス

スイスには中都市 Lugano が含まれる。スイスの国境はゲーム中を通して有効なので、いかなる会社も Lugano にはトークンを置けない。フェイズ 3 以降はどの会社も Lugano にタイルを置ける。

6.8 トスカーナ

トスカーナ大公国 (the Gran Duchy of Tuscany) はゲーム開始時は独立した国 (ハプスブルグ領) であり、以下を含む。

- 主要/大都市 Firenze
- 中都市 Livorno ・ Pisa ・ Lucca
- 街 Arezzo ・ Postoia ・ Prato ・ Siena

6.9 ヴェネト

ヴェネトはゲーム開始時はオーストリアの支配下にあり、以下を含む。

- 主要都市 Venezia
- 大都市 Padova ・ Verona
- 中都市 Mantova ・ Treviso ・ Vicenza
- 街 Rovigo

7 オリジナルバージョンとの相違点

このバージョンは、クリス・ローソンによって発行されたオリジナルバージョンから以下の点に変更されている。

- 元々は、特許は公開オークションではなく、同時入札によって配布されていた。これは、特に熟練者と未経験者が同時にプレイする場合の開始時のバランスを改善するために変更された。
- SFTC が大会社に変更され、Cuneo の周辺のヘクスが変更された。この変更は元の SFTC はあまりに貧しいことが予想され、ほとんど設立されなかったためである。
- SFMA は Firenze の本社の駅を置く位置を選べるようになった。この変更は SFMA が非友好的な SFLP による Q13 のタイル配置で打撃を受けないようにするためである。
- IRSFF を構成する SB (SFV から改名) と SFL は大会社に変更された。この変更は、SB と特に SFL が資金不足なために、プレイヤーが SFL の社長を避けようとして IRSFF の 2 株めを買うのを避ける傾向にあったからである。大会社の場合、両社とも株券を売却して資金を作る機会があり、多くの大会社は Milano へ路線を述べすので、SFL は他の会社と合併する良い機会が増える。
- Genova の緑タイルは接続性が改善するよう変更された。

オリジナルのルールでゲームをプレイするために、Cuneo エリアをオリジナルに戻すためのオーバーレイ、オリジナルの Genova タイル、オリジナルの Firenze ヘクスに戻すためのタイル、オリジナルバージョンで小会社だった会社の権利書・株券・トーク

ンラベル (対応するトークンの裏面に貼る) が入っている。

明確化と修正を含んだオリジナルバージョンの完全なルールが以下の URL で入手可能である。

<http://www.deepthoughtgames.com/games/1841/>

8 選択ルール

バリエーションを望むプレイヤーは以下のルールのいくつかを使用することができる。バリエーションを使用する場合はゲーム開始前にすべてのプレイヤーの同意を得なければならない。

8.1 イタリア再統一バリエーション

皇帝ナポレオン III 世はイタリア領からオーストリアを排除するためだけに、第二次イタリア統一戦争 (1859) においてピエドモンテに支援を与えるつもりだった。むしろ彼は弱小な隣国が注意すべき列強になるのを望んでいなかった。

戦争が始まってすぐ、愛国的な反乱が北部および中央イタリアに広がった。ナポレオンはオーストリアのイタリア支配地を西半分 (ヴェネツィア) だけ残し、ピエドモンテにパルマ・モデナとトスカーナに隣接する北部教皇領 (保守地域) を与える停戦協定をオーストリアと調印した。

これが史実とは違った結果となる可能性は多いにあった。

8.1.1 ナポレオンの作戦

オーストリアはフェイズ 4 の開始時にイタリアから完全に追い出されるが、他の地方はフェイズ 5 の開始時までピエドモンテに合流しない。つまり、

- オーストリア国境は両方ともフェイズ 4 の開始時に除去される。
- フェルディナンドの継承は起こらない。史実会社 SFI と SB はゲームには使用しない。
- トスカーナ合併はフェイズ 5 の開始時まで遅延される。

- トスカーナ-ピエドモンテ国境はフェイズ 5 の開始時に除去される。
- 保守地域-ピエドモンテ国境はフェイズ 5 の開始時に除去される。
- フェイズ 4 の開始時以降、保守地域はゲーム上はトスカーナ地方として扱われる。

8.1.2 カプールの計画

ピエドモンテの首相、カミッロ・ディ・カプーラ伯は、第二次イタリア統一戦争でのピエドモンテと北部および中部イタリア諸州との併合において、当然ながらオーストリアをイタリアから完全に排除することを望んでいた。

- スイス国境を除くすべての国境はフェイズ 4 の開始時に除去される。
- フェルディナンドの継承は起こらない。史実会社 SFI と SB はゲームには使用しない。

8.1.3 ヴィルヘルムの考え

プロシアとピエドモンテは (自国の統一という) 同じ目的と (オーストリアという) 同じ敵を持っていた。フランスの支援がない場合、ピエドモンテは 1866 年のプロシアの移動を待つことになっただろう。

- オーストリアの国境はフェイズ 5 の開始時の両方とも除去される。
- フェルディナンドの継承は起こらない。史実会社 SFI と SB はゲームには使用しない。
- トスカーナ合併はフェイズ 5 の開始時まで遅れる。
- トスカーナとピエドモンテの国境はフェイズ 5 の開始時に除去される。
- 保守地域とピエドモンテの国境はフェイズ 5 の開始時に除去される。
- フェイズ 4 の開始時以降、保守地域はゲーム上はトスカーナと合併したものと扱う。

8.1.4 カルロ・アルベルトの夢

1848年、ピエドモン王カルロ・アルベルトはミラノの愛国主義者の反乱を支援するためにオーストリアに宣戦布告した。緒戦はピエドモンが大いに成功したが、信じがたい失敗が続いてオーストリアに勝利を譲ることになった。ピエドモンの指揮がもっと良ければ、第一次イタリア統一戦争に勝利することは容易だっただろう。

- オーストリア領はフェイズ3の開始時にはヴェネトのみとなる。
- フェルディナンデアの継承はフェイズ3の開始時に発生する。
- トスカーナとピエドモンの国境はフェイズ3の開始時に除去される。
- 保守地域とピエドモンの国境はフェイズ3の開始時に除去される。

8.1.5 フランツ・ヨセフの賭け

トスカーナと保守地域の諸州(パルマ・モデナ・北部教皇領)はオーストリアの仮想的な衛星国で、オーストリア公の支配下にあったりオーストリア軍に占領されたりしていた。オーストリア皇帝フランツ・ヨセフはこれらの国々を鉄道で結び、それらの対する支配力を強化しようとしており、第二次イタリア統一戦争においてフランス-ピエドモン連合が勝利しなければ、それは達成されていただろう。

- トスカーナ合併はフェイズ5の開始時に遅れる。
- フェルディナンデアの継承は起こらない。史実会社 SFI と SB はゲームには使用しない。
- トスカーナとピエドモンの国境はフェイズ5の開始時に除去される。
- 保守地域とピエドモンの国境はフェイズ5の開始時に除去される。
- オーストリアの国境はフェイズ5の開始時の両方とも除去される。
- フェイズ4の開始時に、オーストリアのトスカーナ地方と保守地域はゲーム上は一つの国に

統一されたものとして扱う。

- フェイズ3以降、オーストリア領内に新しい会社を設立できる。

8.2 優先売買カードをより強力にする

このルールはゲームを以下のように変更する。

- 株式ラウンド終了ステップの終了時に、優先売買カードの保有者はそれを他のプレイヤーに合意した任意の価格(最小 L.1)で売却できる。
- ゲームターンの最後の運営ラウンドの終了時に、優先売買カードの保有者はゲームターンを終了する前に1回の運営ラウンドを追加で実行することを選択できる。

8.3 1841 ライト

1841 ライトは 1841 のバリエーションであり、以下に述べるもの以外は同じルールを使用する。

8.3.1 マップ

1841 のマップに重ねて使用する。マップ南端とトスカーナを削除して、トスカーナ・ローマ盤外ボックスに置き換える。

8.3.2 プレイヤー数

プレイヤー数 6 人まででプレイできる。

8.3.3 資金

7 枚の L.500 札、計 L.3500 を除去する。

8.3.4 初期資金

ゲーム開始時にプレイヤーに分配される資金を L.3360 から L.2520 に減らす。

8.3.5 特権

特権 #2, #4, #6 を除去する。

8.3.6 会社

SFLP・SFLi・SFMA・SSFL を除去する。

8.3.7 ルール

ルール 4.6.10 (トスカーナ合併) は使用しない。

8.3.8 列車

2 列車 2 両・3 列車 1 両・4 列車 1 両・5 列車 1 両をゲームから除去する。

8.4 会社の株券の売却

会社が他の会社の株券を売ったとき、現在の市場価格が L-P 列にあるなら少なくとも 2 株、CMV が Q-S 列にあるなら少なくとも 3 株を売らないと CMV は移動しない。これは株価が株式チャートの頂上に着くのを防ぐことを若干困難にするので、ゲームをスピードアップさせることができる。

8.5 会社の株券の購入

会社は有効な国境の反対側にトークンのある会社の株券を購入することはできない。例えば、IRSFF は他の会社の株を購入できず、他の会社も IRSFF の株を購入できない。これはフェルディナンディアの継承やトスカーナ合併によって発生する所有権の循環の問題を取り除いてくれるが、同時に他の会社の株券を初期から保有する利点のほとんども失なわれる。

8.6 ゲームの終了

どのようにゲーム終了のトリガーが引かれたかに関わらず、常にすべての運営ラウンドを行なう。これは最初に L.516 に到達した会社の大きなアドバンテージを失なわせ、ゲーム終了を一貫したものにします。

8.7 茶色の都市タイル

都市を茶色タイルにアップグレードするとき、配置可能なら #611 の代わりに #63 を使用しなければならない。つまり、タイル #611 は進入不能な辺のある都市にしか使用できない。

8.8 プレイヤー間取引の禁止

プレイヤーが他のプレイヤーから直接株券や特権を購入することは許可されない。これはプレイヤー間の共謀や、ある種のバランスの悪い戦略 (“イエローフィーバー”) を防止する。

9 エラッタ

公式なルールはこの文書と公式に発表されたエラッタである。公式なルールと内容物が矛盾している場合はルールに従うこと。公表されたエラッタは以下から取得できる。

<http://www.deepthoughtgames.com/games/1841/>

問い合わせやカスタマーサポートは以下に連絡せよ。

support@deepthoughtgames.com

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 間違いやすい点

以下は、他の 18xx ゲームの経験はあっても 1841 は初めてのプレイヤーが見落としやすい点である。すべてのプレイヤーがこれらの間違いを冒すわけではないが、これらすべてに該当したり何度も繰り返されることは多い。

- 小会社の株券の価格は通常通りに表示された価格となる (社長株は通常通り倍の価格である) が、その一般株の配当は会社の収入の 20% である。
- ルートには都市の他に少なくとも 1 つの都市・街・盤外エリアのいずれかを含まなければならない。都市 1 つと峠ないし港しか含まれないルートは適正ではない。街と港はどの列車に対しても “0 歩” であるが、列車はそれらを届く限りの数だけ通過できる。峠は 8 列車の場合のみ “0 歩” である。
- まだ運営していない会社の株は、緊急資金調達の場合を除いて売却できない。同様にまだ運営していない会社は合併できない。これは合併やフェルディナンディアの継承によって設立され

た会社も、通常の方法で設立された会社も同じである。しばしば列車の運行や購入が終了時点で、その会社の手番が完了したと考えがちであるが、その会社の運営は最初の手番が完了するまでは運営したとはみなされない。

- トークンは、たとえ対象が路線の辿った先と同じ国でも、有効な国境を越えて置くことができない。このため、SFTN と SFTG はフェイズ4までは Milan とその周辺にトークンを置けず、どの会社もフェイズ5の間はトークンを置くのに縮小したオーストリア領を通過することはできず、スイス (Lugano) にはトークンを置けない。
- 他社のトークンの購入ステップ [4.4] はしばしば完全に見落されるが、会社間で資金を融通するには極めて効果的な機能である。
- 緊急資金調達で売却した株は半額にしかならないが、公開市場に 50% を越えて売ることも、社長株を売ることもできる。通常の方法で株を売却するのも緊急資金調達で売るのも、会社が運営中に株を売ることに含まれるが、通常の売却は最初の運営時には行なえない (まだ運営を完了していないため)。
- 株価を上昇させるには会社の収益が株価より大きくなければならないことは、しばしば見落される。(訳注: CMV と配当が同額のときは上昇しません)
- 会社は都市に設立しなければならない。峠は不可。
- 街1つを含む黄色タイルはアップグレードできるが、街2つのタイルはできない。

11 クレジット

訳注: 英文ルールを参照してください。

12 都市名

訳注: 英文ルールの表を参照してください。

13 用語集

銀行 (Bank): 銀行はゲームに登場する資産のうち、プレイヤーや会社によって保有されていないすべての資産を保有する。

公開市場 (Bank Pool): プレイヤーや会社に対応する株式売却 (Stock Selling) ステップに売却した株券を置く場所。公開市場にはひとつの会社の半数を越える株を置けない [例外 4.5.1]。公開市場は株主である。

銀行家 (Banker): プレイヤーや会社の資金の支払いや受け取りなど、銀行のアクションを処理するプレイヤー。

株券 (Certificate): 1~2 株、もしくは特許を表わすカード。

コントロールの連鎖 (Chain of Control): コントロールの連鎖は特定の会社から始まり、その会社が連鎖に含まれるすべての会社をコントロールしているすべての会社を含む。コントロールが循環していなければ、連鎖のすべての会社をコントロールしているプレイヤーに辿り着くはずである。

コントロールの循環 (Circular Chain of Control): コントロールの循環はある会社が連鎖内の会社の株を保有しているときに発生する。ルールはこれが発生することを防ぐようになっているが、まれに起こる可能性がある。コントロールの循環が発生した場合は、すべての関連する会社は凍結 [4.5.1.1] されたものとみなし、連鎖が解除されるまで、その運営ラウンド中にコントロールしている会社の株を売らなければならない。

特許 (Concession): ゲーム序盤で会社をコントロールする権利を与える株券。

特許ラウンド (Concession Round): 特許 (Concession) をプレイヤー間で分配するラウンド。

コントロールされている会社: (Controlled Corporation) プレイヤーは現在社長であるか、コントロールしている会社をコントロールしている

- なら、会社をコントロールできる。
- コントロールしている会社: (Controlling Corporation) 他の会社の社長株を保有されている会社。
- 会社の株 (Corporate Stock): 会社が保有しているすべての株券。会社の株は未公開の株式 (Initial Offering Corporate Stock) と会社の金庫の株券 (Treasury Corporate Stock) に分けられる。
- 会社の金庫 (Corporate Treasury): 会社が保有しているすべての現金。いくつかの文脈では、会社の流動資産全体を指す。この場合は現金と会社の金庫の株券 (Treasury Corporate Stock) を含む。
- 会社 (Corporation): 株式を株主 (Stockholder) に保有されている会社。その会社の最大の株数を保有する株主が社長 (President) となり、その会社の行動を処理する。
- 会社の権利書 (Corporation Charter): 会社のすべての資産を置く場所。トークン・列車 (持っていれば)・金庫の株券と現金を権利書の上の適切な場所に置く。使用可能なトークンと列車の数とクラスは他のプレイヤーが調べられるようによく見えるように置かなければならない。現金は積み重ねてよいが、他のプレイヤーは合計額を確認できる。これらの資金をプレイヤーの保有する現金と厳密に区別することは非常に重要である。従って、会社の資金は常に会社の権利書の上に置かれていなければならない。
- 会社のクラス (Corporation Class): 会社には、小会社と大会社の2つのクラスがある。会社のクラスは株式市場 (Stock Market) の価格トークンが到達可能な最大の株式市場の列と、保有可能な列車の数、マップ上で使用できるトークンの数に影響する。同じクラスの会社同士のみが合併可能である。
- 現在の市場価格 (Current Market Value): 株式市場でその会社の市場トークンが置かれている価格。しばしばCMVと略される。これによって株式の売買価格と会社の運営順 (Operating Order) が決定される。
- 緊急資金調達 (Emergency Money Raising): 会社で費用の支払いが必要になりかつ十分な資金がないとき、(コントロールの連鎖の先の) 社長は差額を用意しなければならない [4.5.1]。
- 凍結された会社 (Frozen Corporation): 社長株が公開市場 (Bank Pool) に置かれている会社、もしくはコントロールの循環が起きている会社。
- 史実会社 (Historical Corporation): IRSFF・SFL・SFLP・SFLi・SFMA・SFTC・SFTG・SFTN・SB・SSFL をまとめて“史実会社”と呼ぶ。史実会社は自由に設立することはできず、特定の特権を所有しているプレイヤー (フェイズ2~3)・トスカーナ合併 (フェイズ4開始時のSFLi)・フェルディナンディアの継承 (フェイズ4開始時のSFLとSB) によってのみ設立される。
- 未公開株 (Initial Offering): まだ一度も購入されていない株。一度未公開株から外に出た株が戻ってくることはない。
- 大都市 (Major City): Milano・Torino・Genova・Venezia・Bologna・Firenze。小会社は開始時の本社を大都市にすることができない。
- 大会社 (Major Corporation): 大会社には9枚の株券 (20%の社長株1枚と10%の株券8枚) があり、2~5個のトークンを持つ。大会社の市場価格は常に10%株に対するものである。
- 小会社 (Minor Corporation): 小会社には4枚の株券 (40%の社長株1枚と20%の株券3枚) があり、1ないし2個のトークンを持つ。小会社の市場価格は常に20%株に対するものである。
- 非史実会社 (Non-historical Corporation): 歴史的に実在していない鉄道を表わす会社。これらはフェイズ3以降にのみ設立でき、設立するのに特許は必要ない。
- 運営順 (Operating Order): 会社は現在の市場価格 (Current Market Value) の順に運営する。同じ場合は、その中でCMVがより右にある会社が先に運営する。同じマスにある場合は、上のものが先に運営する。
- 運営ラウンド (Operating Round): 会社が運営するラウンド [4]。
- 個人の現金 (Personal Money): プレイヤーの保有

する現金。他のプレイヤーの所持金は自由に確認してよい。

個人の株券 (Personal Stock): プレイヤーの保有する株券。

フェイズ (Phase): ゲームにおける技術の進歩を表わし、購入された列車の数字と同じフェイズになる。ゲームはフェイズ 2 から開始し、最初の 3 列車が購入されるとフェイズ 3 に以降する。

港 (Port): 港はマップ上で錨のシンボルで表わされている。港は列車の停止する数には数えないが、ルートの終点でなければならない。

社長 (President): 会社をコントロールしているプレイヤー。史実会社 (Historical Company) では関連する特許 (Concession)(もしあれば) を保有するプレイヤーとなる。それ以外の場合は最も多くの株を持つプレイヤーとなる [3.5.3]。

優先売買 (Priority Deal): 株式ラウンド (Stock Round) で最初に行動するプレイヤーに与えられるカード [3.4]。

株主 (Shareholder): その会社の少なくとも 1 株を持つ実体 (プレイヤー・会社 (Corporation)・公開市場 (Bank Pool))。

株主順 (Shareholder order): 株主が何らかの行動を行なう必要があるとき、プレイヤーは社長 (President) から始めて以下左回りにすべてのプレイヤーが完了するまで行動する。最後に公開市場が行動を行ない、これはその会社の社長が代わりに行なう。各プレイヤーは自分の個人の株と自分のコントロールされている会社の両方の行動を、個人の株、コントロールされている会社 (価格の高い順) の順で行なう。

決算ラウンド (Standing Round): ゲームの勝者を決めるラウンド。

株式ラウンド (Stock Round): プレイヤーが株式を売買したり新しい会社を設立するラウンド。

街 (Town): 街はマップ上では点か棒で表わされる。これらは列車の停止する数には数えない。

トスカーナ会社 (Tuscan Corporation): SSFL・SFMA・SFLP はまとめて“トスカーナ会社”と

呼ばれる。トスカーナ会社はフェイズ 4 の開始時に SFLi に合併し、フェイズ 4 までは通常の方法による昇格や合併はできない。

未使用の特許 (Unused Concession): 関連する会社が設立されていない特許は“未使用”である。未使用の特許は株式ラウンドの自分の手番にプレイヤー間で自由に売買できる。未使用の特許は株式ラウンドの終了時に公開市場に捨てられる。

使用済みの特許 (Used Concession): 関連する会社が設立された特許は“使用済み”である。使用済みの特許は関連する会社の社長株とともにプレイヤーによって購入可能である。この種の取り引きはフェイズ 4 以前に史実会社の社長を交代する唯一の方法である。

14 合併後の市場価格

訳注: 英文ルールの表を参照してください。

15 タイル一覧表

訳注: 英文ルールの表を参照してください。