

● 目的

列車を設営して貨物を運び、株価を上げて儲ける。

● 準備

1. 各プレイヤーは色を選び、その色の列車と人物カードを確保する。
2. シカゴ(Chicago)、セントルイス(St. Louis)、シンシナティ(Cincinnati)の都市タイル(中央が丸に都市名)を裏向きに混ぜて1枚を選び、表向きにテーブル中央に置く。これが初期タイルである。残り2枚は他の都市タイルと一緒に裏向きにまとめておく。
3. 貨物キューブのうち、木材(茶)16個袋に入れ、3人ゲームなら穀物(黄)10個を、4人ゲームなら穀物10個と石炭(黒)10個を、5人ゲームなら穀物10個と石炭10個と鉄(灰)10個を袋に入れる。そこから初期タイルの貨物数(四隅の数)に等しいキューブを引いて初期タイルにおく。残りのキューブは使わない。
4. 都市タイル(City)と株タイル(Stock)を別々に裏向きにまとめてシャッフルする。各プレイヤーに都市タイルを2枚ずつ配る(各自見てよい。他人には見せない)。
5. 各自の人物カードをまとめてシャッフルし、表向きに並べて最初の手番順を決める。
6. 開始プレイヤーの列車を1つ、得点トラック(ボードの上半分)の「6」の位置に置く。以下手番順に、各プレイヤーは2点ずつ多い場所に置く。
7. 株価マーカーはボード外に置く(株価0)。

●ゲーム進行

ゲームはターン単位で進行し、各ターンは4つのフェイズからなる。

○ タイルの補充とターン順のビッド

都市タイルと株タイルをそれぞれプレイヤー人数分引き、表向きにテーブル中央近くに並べる。

その後、ターン順を変更するビッドを行う(1ターン目は飛ばす)。ターン順の逆順に、各プレイヤーは点数を競り上げる(ビッド)かパスをする。一度パスしたらそれ以降はビッドできない。

1人を除いて全員がパスしたら、そのプレイヤーはビッドした点数を自分の得点から失い、自分の人物カードを1番手の位置に移動する。他のプレイヤーは現在の順番を維持して順位を下げる。

○ タイルのドラフト

ターン順に、各プレイヤーは前のフェイズで引いたタイルから1枚を選んで手元に置く。その後再びターン順に、各プレイヤーは1枚目で選んだタイルとは異なる種類(都市/株)のタイルを選んで手元に置く。

## ○ 都市タイルの配置

ターン順に、各プレイヤーは自分の都市タイル(手札または今取ったタイル)を1枚配置する。その際、以下のルールに従う。

- ◆ 新たに置くタイルは、すでに配置されているいずれかの都市タイルの縦横に隣接して置く。
- ◆ 新たに置くタイルが他の年に接する辺のうち最低1辺は、接する辺同士に同じ鉄道名を持つ義務がある。
- ◆ 同じ鉄道名同士が接するように置けるタイルが無い場合、空白の辺同士が繋がるようにタイルを置く。
- ◆ 適正におけるタイルが1枚も無い場合はタイルは置かない。一方、適正に置けるタイルが1枚でもある場合、それを置く義務がある。

その後、置いたタイルと隣のタイルの間的一致する鉄道名の辺すべてに、2枚のタイルをまたぐ形で自分の鉄道駒を置く(リンク)。その際、鉄道名が見えるように中央からややずらしておくこと。

新たに置いた都市の四隅に等しい数の貨物を袋から引き、その都市タイルに置く。

## ○ 貨物の配送

ターン順に、各プレイヤーはボード上の貨物を1個配送することができる。

配送はその都市に繋がっているリンクを1つ使用して行う。その際、以下の処理を行う。

1. 配送を行ったプレイヤーは以下の点数を得る。
  - ◆ そのターンに配送されたその色の貨物が1個目の場合、3点。
  - ◆ そのターンに配送されたその色の貨物が2個目の場合、2点。
  - ◆ そのターンに配送されたその色の貨物が3個目以降の場合、1点。
2. 使用されたリンクが配送を行ったプレイヤーの物でない場合、そのリンクの持ち主は2点。
3. 使用されたリンクに対応する鉄道の株価が1上がる。ボード下の株価トラックに対応するマーカーを置いて株価を示すこと。株価が10を超えることも可能(なんらかの記録をして1に戻す)。

配送した貨物のキューブは袋に戻す。

## ● 都市タイルの不足

ドラフトの準備段階で、都市タイルがプレイヤー人数に不足する場合、余った都市タイルは使用しない。それ以降、ドラフトの準備では株タイルをプレイヤー数の2倍引き、プレイヤーは株タイルを1枚ずつ選ぶことを2回行う。

## ● ゲーム終了

いずれかのプレイヤーが手元の最後の都市タイルを置いたら、そのターンを最後まで行ってゲームが終了する。

手元の各株タイルは、現在の株価に対応する点数となる。これを得点トラックの自分の得点と合計し、最も高いプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で最も高い株価の株を持っているプレイヤーが勝利。それも同点の場合、株価順に2枚目以降を比較し、より高い株券を持っているプレイヤーが勝利。

## ● ビッドの選択ルール

ターン順のビッドのルールを「ビッドをパスしたプレイヤーは、パスを行った順にターン順が後になる」に変更してもよい。ゲームがより戦略的になる。

## ● 2人ゲーム変更点

2人ゲームは以下のようにルールを変更する。

- ◆ 貨物は2色使う(茶と黄)が、すべてのキューブは同じ色であるとみなす。
- ◆ 株タイルを会社ごとに1枚ずつ取り除く。
- ◆ 都市タイルをランダムに6枚取り除く。

## ● ホテルと給水塔(初版同梱)

### ○ ホテル

ゲーム開始時、各プレイヤーは自分の色のホテル(家)を1個確保する。

貨物の配送フェイズ中、自分の貨物の配送前に、プレイヤーは自分のホテルをまだホテルが置かれていない任意の都市に置いてよい。

それ以降、その都市に貨物が1個配送されるたび、そのホテルの持ち主は1点を得る。

### ○ 給水塔

ゲーム開始時、各プレイヤーは自分の色の給水塔(塔)を1個確保する。

貨物の配送フェイズ中、自分の貨物の配送前に、プレイヤーは自分の給水塔をまだ給水塔が置かれていない任意の都市に置いてよい。

給水塔の持ち主が貨物をその都市に配送する場合、そのプレイヤーはさらにその都市の他のリンクを1つ使うことができる(その先の都市に配送した想定。貨物は追加で消費しない)。

- ◆ 両方のリンクの鉄道の株価は1上がる。
- ◆ 貨物を配送したプレイヤーの得る点数は変わらない(2倍にはならない)。
- ◆ 他のプレイヤーのリンクを使った場合、各リンクの持ち主は2点を得る。
- ◆ リンクを2つ使用した場合、中間点(給水塔のある都市)のホテルは点数を得られない。