

ゲームは8ラウンドで構成され、各ラウンドでは下記の4つのフェイズを行います。

入札フェイズ

- スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。
手番開始時に入札マーカ―を手元に所持していない場合、次プレイヤーに手番が移ります。
全てのプレイヤーが手元に入札マーカ―を所持していない場合、配置フェイズに移行します。
- 手番では、獲得したい計画カードの隣に配置された提案カードの任意の入札マス、または石炭カードの入札マスに自分の入札マーカ―を配置し、手番を終了します。
*石炭カードの入札マスに既に他プレイヤーの入札マーカ―が配置されている場合は、自分の入札マーカ―を配置することはできません。

ただし提案カードの入札マスに、自分の入札マーカ―を配置する場合は2つの入札条件を満たす必要があります。

入札条件1

信頼度トラックに配置している自分の信頼度マーカ―のマスに記載の入札制限に従う必要があります。

例 入札制限



入札条件2

他プレイヤーの入札マーカ―が提案カードの入札マスに配置されていた場合、そのマスに記載の数値よりも大きい数値の入札マスに、自分の入札マーカ―を配置しなければなりません。

例 他プレイヤーの入札マーカ―が配置されていた場合



- 提案カードに自分の入札マーカ―を配置した場合、その提案カードに既に配置されていた他プレイヤーの入札マーカ―は持ち主の手元に戻ります。

配置フェイズ

- 全プレイヤー同時に手番を行います。
*厳密なプレイをしたい場合は、スタートプレイヤーから時計回りに手番を行います。

提案カードに入札マーカ―を配置したプレイヤー

- 入札マーカ―を配置した入札マスに石炭チップのアイコンが記載されている場合、ストックから石炭チップを1枚獲得します。
- 入札マーカ―を配置した提案カードの隣の計画カードを獲得し、自分の場のカードに重ねて配置します(任意の方向に回転可能)。ただし、2つの配置条件を満たす必要があります。
*「入札フェイズ」で、2つの配置条件を満たさないような入札はできません。

配置条件1

「入札マーカ―を配置した入札マスに記載の数値」と同数以上の、場の計画カードの区画に、獲得した計画カードが重なるように配置します。

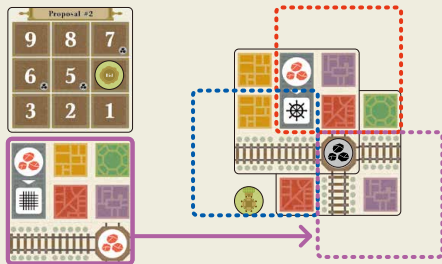
*計画カードは、場の複数のカードの上に重ねることができません。

配置条件2

蒸気機関スペースが記載された区画に、計画カードを重ねることはできません。ただし、蒸気機関スペースに石炭チップを配置している場合は、石炭チップをストックに戻すことで、計画カードを重ねて配置することができます。

*工場が分断されるような配置はできません。

例 計画カードの配置



緑プレイヤーは獲得した計画カードを、自分の場のカードの4つの区画、またはそれ以上の区画に重ねるように配置します。

赤枠は蒸気機関スペースが記載された区画があるため配置できません。

青枠も工場を分断してしまうため配置できません。

紫枠は蒸気機関スペースが記載された区画がありますが、

配置している石炭チップをストックに戻すことで、計画カードを配置できます。

● 石炭カードに入札マーカ―を配置したプレイヤー ●

- スタートマーカ―を受け取り、次ラウンドのスタートプレイヤーになります。
- 各提案カードの「他プレイヤーの入札マーカ―が配置された入札マスに記載の数値」を合計し、合計数に対応した枚数の石炭チップをストックから獲得します。

例 石炭チップの獲得



各提案カードの入札マーカ―が配置された入札マスに記載の数値の合計が14(8+2+4)となるため、緑プレイヤーはストックから石炭チップを3枚獲得します。

- 手元に石炭チップを所持している場合、配置フェイズ中のいつでも何回でも自分の場のカードの蒸気機関スペースに、石炭チップを配置することができます。駅と工場は、蒸気機関スペースに石炭チップを配置すると「稼働中」になります。
*蒸気機関スペースに配置した石炭チップを手元に戻したり、再配置することはできません。
- 配置フェイズ終了時に「石炭チップが配置されていない蒸気機関スペース」があり、手元に石炭チップを所持している場合、必ず石炭チップを配置しなければなりません。

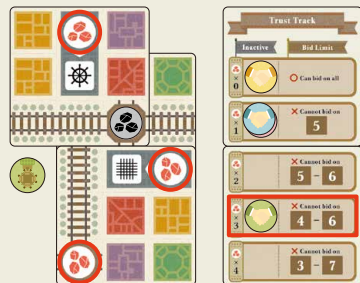
信頼度フェイズ

- 各プレイヤーは、自分の場に配置したカードの「石炭チップが配置されていない蒸気機関スペース」を数え、信頼度トラックの該当するマスに信頼度マーカ―を再配置します。

例 信頼度マーカ―の再配置

緑プレイヤーは自分の場に「石炭チップが配置されていない蒸気機関スペース」が3箇所あったため、信頼度トラックの下から2段目のマスに信頼度マーカ―を再配置しました。

緑プレイヤーは次ラウンドで、提案カードの4、5、6の入札マスに入札マーカ―を配置することができません。



準備フェイズ

- 提案カードまたは石炭カードに配置した入札マーカーを手元に戻します。
- 「計画カードの山」の一番上の計画カードを「Proposal #1」と記載された提案カードの隣に置き、残りの提案カードの隣にも「計画カードの山」から計画カードを置きます。
- ラウンドトラックのラウンドマーカーを1マス進めます。
*既にラウンドマーカーが「Round 8」に置かれている場合は、得点計算に移行します。

Scoring | 得点計算

下記の5項目の得点を合計し、最も得点の高いプレイヤーが勝者です。

*同点の場合は、手番順が早いプレイヤー（スタートプレイヤーから時計回りの順）が勝者です。

1. 都市の工業化

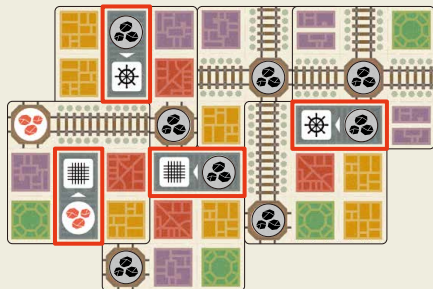
*別紙「内容物一覧」の得点表カード[工業]を参照してください。

- 自分の場で「稼働中」の工場の「工業の種類数」による得点。
*工場には4種類の工業があります。
- 自分の場で「稼働中」の工場の中で、2つ以上ある工業1種類につき4点。
*3つある場合も工業1種類につき4点です。

例 都市の工業化

場で「稼働中」の工場は繊維工業と造船工業の2種類あるため10点。

さらに、「稼働中」の工場の中に造船工業が2つあるため4点。繊維工業も2つありますが1つは工場が「稼働中」ではないため得点できません。



2. 鉄道網と都市開発

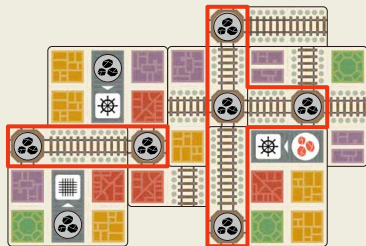
*別紙「内容物一覧」の得点表カード[開発]を参照してください。

- 自分の場で「稼働中」の駅と、その駅同士を繋ぐ線路の最多区画数を全プレイヤーで比較し、区画数が多い順に得点。
*同数の場合は人数に対応する順位得点を合計し、人数で割った得点(端数切上)を分配します。
*該当箇所が複数ある場合は、最も区画数が多い箇所を最多区画数として比較してください。
- 自分の場の住宅地、市場、庭園ごとに区画数を全プレイヤーで比較し、区画数が多い順に得点。スラム街のみ区画数が多い順に失点。
*同数の場合は人数に対応する順位得点を合計し、人数で割った得点(端数切上)を分配します。

例 鉄道網と都市開発

場で「稼働中」の駅と、その駅同士を繋ぐ線路は2箇所あります。4つの区画と8つの区画のため、区画数が多い8つの区画を最多区画数として比較します。

また、住宅地は6つの区画、市場は7つの区画、庭園は3つの区画、スラム街は4つの区画です。



3. 契約の達成

*別紙「内容物一覧」の契約カードを参照してください。

- 契約カードを計画カードとして場に配置していない場合、条件を達成している項目ごとに得点。

4. 石炭の備蓄

- 手元に所持している石炭チップ1枚につき1点。

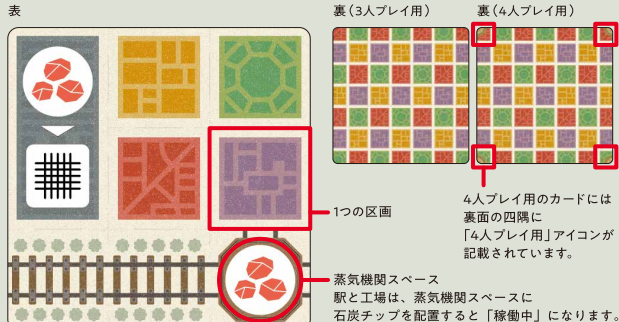
5. 未稼働の駅と工場

- 自分の場に配置したカードの「石炭チップが配置されていない蒸気機関スペース」1箇所につき2失点。

TIPS | 得点計算時は、提案カード2枚を得点トラック(10の位、1の位)として使用すると便利です。

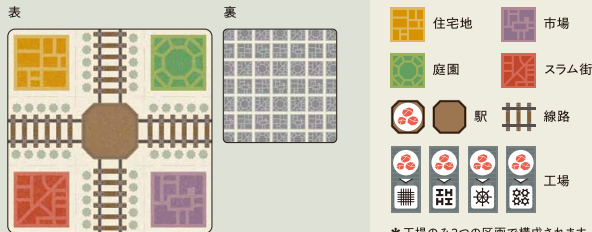
Component Overview | 内容物一覧

● 計画カード 26枚



計画カードの表面は、9つの区画から構成されます。

● 起点カード 4枚



起点カードの表面も、9つの区画から構成され、中央の駅は「稼働中」です。

* 工場のみ2つの区画で構成されます。
* 工場には4種類の工業があります。

● 信頼度カード 2枚

表



信頼度マーカーを配置しているマスにより、提案カードに自分の入札マーカーを配置する場合の入札制限がかかります。

● 提案カード 3枚

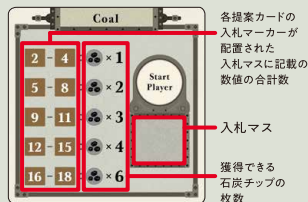
表



4人プレイ用のカードには表面の四隅に「4人プレイ用」アイコンが記載されています。

● 石炭カード 1枚

表 (3人プレイ用)

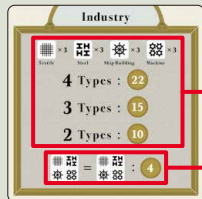


裏 (4人プレイ用)



● 得点表カード[工業] 1枚

表



自分の場で「稼働中」の工場の
「工業の種類数」による得点。

自分の場で「稼働中」の工場の中で、
2つ以上ある工業1種類につき4点。

*得点は●のアイコン内の数値です。

工業は
下記の4種類です。



● 得点表カード[開発] 1枚

表 (3人プレイ用)



裏 (4人プレイ用)



「4人プレイ用」アイコン

自分の場で「稼働中」の駅と、
その駅同士を繋ぐ線路の
最多区画数を全プレイヤーで
比較し、区画数が多い順に得点。

自分の場の住宅地、
市場、庭園ごとに
区画数を全プレイヤーで比較し、
区画数が多い順に得点。
スラム街のみ
区画数が多い順に失点。

● ラウンドカード 1枚

表



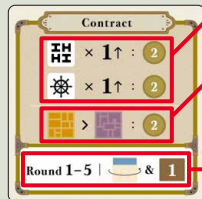
ラウンドトラック



1つの区画が
2つに分かれている市場は、
得点計算時に
2つの区画として数えます。

● 契約カード 6枚

表



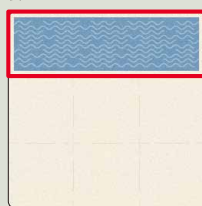
自分の場で「稼働中」の工場の中に、
記載の工業が1つ以上ある場合は、その工業1種類につき2点。
*「稼働中」の工場の中に、記載の工業が2つ以上ある場合も2点です。

記載の2種類の区画について区画数を比較し、
条件を満たしている場合は得点。

1ラウンドから5ラウンドに限り、
いつでも契約カードを裏向きのまま計画カードとして、
自分の場のカードの1つの区画、またはそれ以上の区画に
重なるように配置できます(任意の方向に回転可能)。

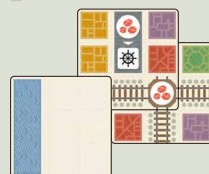
*契約カードを計画カードとして場に配置した場合、
記載の条件を達成しても得点できません。
*場に配置した契約カードを、手元に戻すことはできません。

裏



河川
この区画には
計画カードを
重ねることは
できません。

例 契約カードの配置



自分の場のカードの1つの区画、
またはそれ以上の区画に
重なるように配置します。

● ラウンドマーカー 1枚



● スタートマーカー 1枚



● 石炭チップ 46枚



● プレイヤーマーカー 4色各1枚



● 入札マーカー 4色各1枚



● 信頼度マーカー 4色各1枚



● 説明書 1部

● 内容物一覧 1部(本紙)