

ALEXANDER PFISTER 作

GREAT WESTERN TRAIL

グレート・ウエスタン・トレイル 日本語版



ルール説明書

デザイン：ALEXANDER PFISTER

プレイヤー人数：2～4人

対象年齢：12歳以上

ディベロップメント：VIKTOR KOBILKE

イラスト：ANDREAS RESCH

時は19世紀のアメリカ。あなたはテキサスの牧場主の1人となり、牛を育て、カンザスまで運んで出荷し、お金と勝利点を稼ぎます。言うまでもなく、牛をなるべく高く売らなければなりません。そのためには、あなたは牛の群れを最高のコンディションに保ちつつ、出荷の途上にあるさまざまな施設をかきこく利用しなければなりません。また、有能な労働者の助けも必要です。牛を注意深く管理するカウボーイはもちろん、建物を建てる職人、そして線路をしっかりと保守する技師までも必要となるでしょう。

牛の群れを上手に扱いつつ、このグレート・ウェスタン・トレイルに隠れている好機を見逃さず、最多の勝利点を得て、勝利の栄光を得るのは誰でしょう。



1. ゲームの内容物

●ゲーム盤 (1枚)



●労働者タイル (54枚)

各18枚ずつ：カウボーイ



職人



技師



●災害タイル (18枚)

各6枚ずつ：

洪水



干ばつ



落石



●住居タイル (22枚)

各11枚ずつ：

青の住居タイル



緑の住居タイル



注意：上記94枚のタイルの裏面には①、②または③と記されています。これらの数字はそのタイルがゲームに登場するタイミングを表しています。

●プレイヤーボード (4枚)

各プレイヤーに1枚ずつ



●プレイヤー補助タイル (4枚)

各プレイヤーに1枚ずつ (両面仕様)



表面：3人用



裏面：4人用

●牧場主コマ (4個：4色)

各プレイヤーに1個ずつ



●列車コマ (4個：4色)

各プレイヤーに1個ずつ



●ディスク (56枚：4色)

各プレイヤーに14枚ずつ



●証明書マーカー (4個：4色)

各プレイヤーに1個ずつ



●家畜カード (92 枚)

プレイヤー用家畜カード 56 枚

各プレイヤーに 14 枚ずつ: ジャージー種 (灰) 5 枚 (計 20 枚)



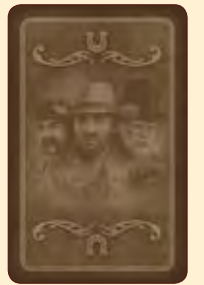
ダッチベルテッド種 (緑) 3 枚 (計 12 枚)



ブラック・アンガス種 (黒) 3 枚 (計 12 枚)



ガーンジー種 (白) 3 枚 (計 12 枚)



裏面

市場用家畜カード 36 枚

ホルスタイン種 (黄) 7 枚

ブラウン・スイス種 (赤) 7 枚

エアシャー種 (青) 7 枚

ウエスト・ハイランド種 (茶) 9 枚

テキサスロングホーン種 (紫) 6 枚



裏面

●目的カード (24 枚)



表面



裏面

●初期目的カード (4 枚)



表面



裏面

●建物タイル (47 枚)

共有建物タイル 7 枚



共有建物タイルにはアルファベット「A」から「G」までの記号が記されています。

私有建物タイル 40 枚

各プレイヤーに 10 枚ずつ (両面仕様)



私有建物タイルには「1」から「10」までの数字と面を示す「a」か「b」の記号が記されています。

●駅長タイル (5 枚)



裏面

●コイン (55 枚)



1ドル (銅貨) 35 枚

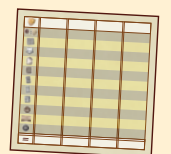


5ドル (銀貨) 20 枚

●労働市場トークン (1 個)



●記録シート (1 冊)



2. ゲームの準備 (セットアップ)

1. **ゲーム盤**をテーブルの中央に広げます。

2. **駅長タイル**をひとまとめにしてシャッフルし、1枚ずつランダムに(表向きで) **駅長マス**に配置します。



3. 7枚の**共有建物タイル**を1枚ずつランダムに(表向きで) **共有建物マス**に配置します。もしこのゲームを初めて遊ぶ場合には、ランダムに配置するのではなく、各共有建物マスに記されているアルファベットを見て、それに対応したタイルを配置してください。



4. **労働市場トークン**を**労働市場**の最も上にある点線のマスに配置します。



5. **労働者タイル** 54枚、**住居タイル** 22枚、および**災害タイル** 18枚をとり、それらをテーブル上に伏せます。そして各タイルの裏面に記されている数字(「①」「②」「③」)ごとに3つのグループに分けてから、各グループをよく混ぜます。そしてそれぞれのグループ(タイルの山)をボードの左上部の**カンザス市 (KANSAS CITY)**の近くにまとめておきます。これらのタイルの山を「**カンザスのストック**」と呼びます。

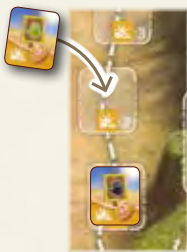


6. **カンザスのストック**から裏面が①のタイルを1枚ずつめくり、それらを順番にゲーム盤上に配置してゆきます。タイルが配置される場所は、その種類によって異なります。

●**住居タイル**の場合(色を問わず)、**インディアンの交易所**にある一番低い金額の空きマスに配置します(最初は-3のマスから配置します)。



●**災害タイル**の場合、その災害の種類によって(洪水、干ばつまたは落石)それぞれ指定された場所の一番低い数字のマスに配置します(1から4)。空きマスがない場合、そのタイルを伏せて、**カンザスのストック**に戻します。



①のタイルが合計7枚配置されるまで、上記の手順でタイルをゲーム盤上に配置し続けます。

7. 裏面が②のタイルを1枚ずつめくり、そして順に下記の条件に満たすように**労働市場**の1マスに1枚ずつ配置してゆきます。なお、裏面が②のタイルは全てが労働者タイルです。 **例: 3人プレイの場合**

1枚目のタイルは、一番上の行の「プレイ人数に対応した列」のマスに配置します。2枚目からは、その行の右側のマスに順に配置してゆきます。タイルをそれ以上右に配置できなくなった場合、そのすぐ下の行の「プレイ人数に対応した列」のマスに配置します。そしてその行も同様に右側のマスに1枚ずつ配置してゆきます。こうして、労働市場トークンのすぐ左隣のマスが埋まるまで続けてください。そうしたら、それ以上のタイルをめくるのをやめます。

つまり、プレイヤーの人数によって、労働市場に3枚から7枚までの労働者タイルが配置されることになるのです。



8. 次の手順で、**カンザスのストック**からタイルをめくって、**カンザス市**にある**予見マス**をすべて埋めるように配置します。

●裏面が①のタイルを2枚めくり、表向きで①と記されている予見マスに配置します。

●裏面が②のタイルを2枚めくり、表向きで②と記されている予見マスに配置します。

●裏面が③のタイルを2枚めくり、表向きで③と記されている予見マスに配置します。



9. **市場用家畜カード** 36枚をひとまとめにしてシャッフルし、伏せて1つの山としてゲーム盤の下の方に積んでおきます。これを「**市場の家畜の山**」と呼びます。

そして、プレイヤーの人数によって、市場の家畜の山の上から次の枚数をめくって公開します。

●2人で遊ぶ場合、7枚公開します。

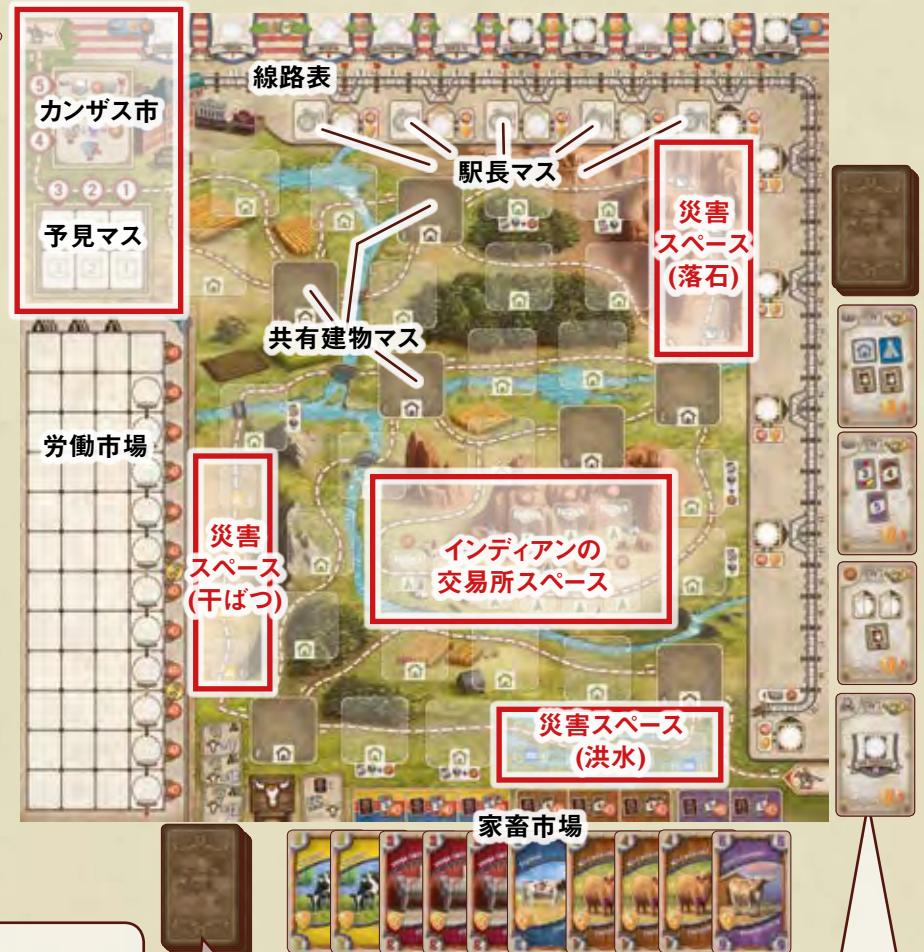
●3人で遊ぶ場合、10枚公開します。

●4人で遊ぶ場合、13枚公開します。

公開されたカードを色ごとにわけ、一部を重ねつつも全てのカードが確認できるようにゲーム盤の下側に並べます(上図参照)。ゲームを円滑に進めるために、次の順番で、左から右に並べておくとうわりやすくなります。黄→赤→青→茶→紫(ない色は飛ばしてください)。こうして公開された家畜カード全体を「**家畜市場**」と呼びます。

10. **目的カード** 24枚をひとまとめにしてシャッフルし、伏せて1つの山としてゲーム盤の右側に積んでおきます。これを「**目的の山**」と呼びます。そして、目的の山の上から4枚めくって公開し、山の下側に一列に並べます。こうして並べられた目的カードを「**目的カードのストック**」と呼びます。

11. コインを全てのプレイヤーの手の届く場所にまとめておきます。そこを「**銀行**」と呼びます。



12.



各プレイヤーは担当色を1色ずつ選び、その色のプレイヤーボードを受け取って自分の前に配置します（色はボード上に描かれている丸の色で識別してください）。3～4人で遊ぶ場合、各プレイヤーは選んだ色の「プレイヤー補助タイル」を受け取ります。そしてそのタイルをプレイヤー人数に合致する面を表にし、プレイヤーボードのフェイスAの部分の上に配置し、内容を上書きします。



プレイヤーの山札
(自分の家畜の山)



プレイヤーの
捨て山置き場



プレイヤーの目的エリア

15.

各プレイヤーは自分用のプレイヤー家畜カード14枚を全て受け取ります。各プレイヤー家畜カードには、星型バッジのアイコンとその色により、それがどのプレイヤー用のものなのかが示されています。各プレイヤーはその14枚をよくシャッフルし、自分のプレイヤーボードの左側に山札として伏せて配置します。これを「自分の家畜の山」と呼びます。プレイヤーはその上から4枚引いて、それらを初期の手札とします。



育種価

あなたの家畜デッキとは？

「家畜デッキ」とは、あなたが率いている牛の群れ全体のことを表します。各家畜カードは牛の品種を表す色で分かれていて、各カードの四隅には、その家畜の「育種価」が記されています。

各プレイヤーは同じ品種、同じ構成の家畜を保有した状態でゲームを開始します。初期の保有家畜の育種価は低めとなっていますが、ゲーム中には高い育種価の家畜を市場から購入したり、目的カードを獲得して自分の家畜デッキを強化したりすることができます。

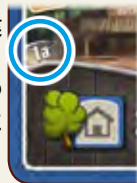
プレイヤーの家畜デッキには、次のものが全て含まれると考えます。

- 自分の家畜の山に含まれる家畜カード。
- 自分の手札にある家畜カード（ゲーム開始時は手札の上限は4枚です）。
- 自分の捨て山にある家畜カード。手札からプレイした家畜カードや獲得した家畜カードは、表を上にして自分の捨て山に移します。

注意：カードを引こうとする際に自分の家畜の山が枯渇していた場合、プレイヤーは捨て山にあるカードをひとまとめにしてよくシャッフルし、新しい自分の家畜の山を作り直すから引いてください。プレイヤーの家畜の山がこれ以外の方法で補充されることはありません。

13.

各プレイヤーは担当色の私有建物タイルを10枚すべて受け取ります。これらの建物タイルは両面仕様となっており、「1」から「10」までの数字と、面を示す「a」か「b」の文字が記されています。ゲームに慣れるまでには、すべての私有建物タイルについて「a面」を使用し、かつ数字の順番どおりに自分のプレイヤーボードの上方に一列に並べます（図参照）。



ゲームに慣れているなら、プレイヤーのうち1人が、建物タイルの1枚を空中に投げてテーブル上に着地させるなどの方法により、使用する面をランダムに選びます。そして、自分の各私有建物タイルを選んだ面にして数字の順番で並べます。他のプレイヤー全員もまた同じ面を表にして数字の順番で並べてください。つまり、ゲームに使用する各プレイヤーの私有建物タイルの面は全て一致していなければなりません。私有建物タイルの（使用する）面をゲーム中に変更することはありません。

14.

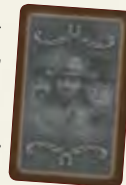
各プレイヤーは担当色の木製コマ（コマ、ディスク、マーカー）をすべて受け取ります。

- ディスク：プレイヤーボード上の担当色の円形マス（14か所）すべてに1枚ずつ配置します（左上にある2つの灰色の円形マスには配置しません）。
- 列車コマ：ゲーム盤の線路表の開始地点に配置します（左上にある赤レンガの建物）。
- 証明書マーカー：プレイヤーボードの右にある証明書表の一番上のマス（「0」の横のマス）に配置します。
- 牧場主コマ：ゲーム開始時には、プレイヤーボードのわきに置きます。



16.

初期目的カード4枚すべてをひとまとめにしてシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。プレイヤーは、配られた初期目的カードを自分のプレイヤーボードの下側に、表にして配置します。これはそのプレイヤーだけに関する初期の「目的」となります。余った初期目的カードは箱にしまします。



17.

適当な方法で「親」を決めます。親は銀行から初期の資金として6ドルを受け取ります。そして時計回りの順で他のプレイヤーも初期の資金を銀行から受け取ります。親の次のプレイヤーは7ドル、3人目のプレイヤーがいれば8ドル、4人目のプレイヤーがいれば9ドル受け取ります。

3.ゲームの目標

ゲーム中、あなたは自分の牧場主コマを動かし、ゲーム盤の右下部から左上部にあるカンザス市を目指します。途中、いくつもの分岐点で進む方向を選びながら進みます。カンザス市に行く途中では様々なアクションを行って勝利点を獲得することができます。たとえば私有建物タイルの建設を行ったり、市場から家畜を購入したり、駅をアップグレードさせたり、災害を解決したりできます。

あなたの牧場主コマがカンザス市に到達すると、あなたは車で家畜を別の都市に送り届けることで、勝利点を獲得します。そして、あなたの牧場主コマはゲーム盤の右下（乗馬マス）に戻り、また

カンザス市を目指して移動します。1回のゲーム中、牧場主コマは5回から7回ほどカンザス市を訪れることになるでしょう。

全ての勝利点はゲーム終了時に加算されます。あなたが保有している勝利点に関する内容物やゲーム盤に記されている勝利点を全て集計して自分の総得点をもとめます。そしてその総得点が最も高かったプレイヤーがゲームの勝者となります。

4.遊び方

親が最初の手番を実行します。その後、手番はプレイヤーの間を時計回りの順でめぐります。

各手番において、プレイヤーは次の3つのフェーズを順番に実行していきます。

各フェーズの詳細内容は続くルールを参照してください。

◆フェイズA) 牧場主を移動する

◆フェイズB) 到達マスのアクションを実行する

◆フェイズC) 手札を上限まで補充する

全てのフェーズが終わると、次のプレイヤーの手番に移ります。

●フェイズA) 牧場主を移動する

街とは？

このゲームで最も重要な街は**カンザス市**です。その他、道のりの途中のマスに配置されている**タイル**（建物タイル、災害タイルあるいは住居タイル）もまた街を示しています。

いっぽう、**タイルが配置されていない空のマス**は「**未開拓地**」であり、**街とはみなしません**。注意してください。

このフェイズでは、あなたは自分の牧場主コマをゲーム盤上に描かれている道のりに沿って、他の街まで移動させなければなりません。そして移動させる際には、次のルールにしたがわなければなりません。

●牧場主コマの移動距離は「**ステップ**」という単位で計算します。道のりにそって次の街まで移動する距離を「**1ステップ**」としてカウントします。空きマスは街ではありませんのでステップとして数えません。

●牧場主コマは必ず**1ステップ以上**移動し、なおかつ自分のプレイヤーボードに示されている**ステップ数の上限以内**で移動を終えなければなりません（プレイ人数によって、初期のステップの上限は3か4になっています。この上限はゲーム中に引き上げられます）。

●牧場主コマは移動する際には、常に道のりに沿って描かれている**矢印の方向に従って移動しなければなりません**。

●道が分岐している場合、その先、どちらの道に進むかを選ぶことができます。

●牧場主コマが移動して留まりたい街まで到達した、あるいはもうそれ以上移動できないところまで移動したという場合、停止した街において「**フェイズB)**」を実行します。

●カンザス市を越えるように移動することはできません。したがって、カンザス市に到着した牧場主コマは必ずそこで停止します。

●牧場主コマ同士は、移動に関して、一切干渉しあいません。同じ街に複数の牧場主コマが留まっても、いっこうにかまいません。

●一部の街（のタイル）には緑の手形や黒の手形、あるいはそれら両方のアイコンが描かれています。牧場主コマがこのような街を通過したか、あるいは留まった場合、そのプレイヤーは「**通行料**」を支払わなければなりません。



災害または住居タイルの場合、通行料を**銀行に支払います**。

他のプレイヤーの私有建物タイルの場合、**その所有プレイヤーに通行料を支払います**。

通行料の金額はプレイ人数によって次のように変わります。

2人プレイの場合

●緑の手形1個につき
2ドル支払います。

●黒の手形1個につき
2ドル支払います。



3人プレイの場合

●緑の手形1個につき
2ドル支払います。

●黒の手形1個につき
1ドル支払います。



4人プレイの場合

●緑の手形1個につき
1ドル支払います。

●黒の手形1個につき
2ドル支払います。



重要：十分な保有コインがなく、通行料の一部または全部が支払えない場合でも、あなたは**その街を通過したり、または留まることができます**。通行料を全額支払えない場合は、支払えるだけ（保有コイン全額を）支払えばOKです。なお、後にコインを受け取って支払えるようになったとしても、遡ってあとから不足分を支払う必要はありません。なお、こうした支払いの一部または全部の免除ルールは通行料にのみ適用されます。他のコストや支払いは必ず全額支払わなければなりません。



注意:各プレイヤーのプレイヤーボードの上部にある3つのボックス（A、B、C）がこの3つのフェイズの流れとその概要をアイコンで示しています。

例 青プレイヤーの**雅之君**の牧場主コマをこの共有建物タイルに移動させるためには、**赤プレイヤー**の私有建物タイルを通過する場合は「2ステップ」、2枚の洪水の災害タイルを通過する場合は「3ステップ」移動させることになります。どちらを選んでもかまいません。



雅之君のステップの上限は3です。

赤プレイヤーのステップの上限は5です。



（プレイヤーボードの円形マスの上に配置されているディスクを除去する方法は後述します）



例 4人で遊んでいます。**雅之君**はいま2ドルしか保有していません。彼は自分の牧場主コマを上道の（赤い矢印）に沿って移動させます。最初の街に黒の手形が描かれている**赤プレイヤー**の建物があるため、**雅之君**は**赤プレイヤー**に2ドルを支払いました。その次の街には**黄プレイヤー**の緑の手形つきの建物があります。しかし**雅之君**はもうコインを保有していないので、その通行料を支払えません。それでも**雅之君**は**黄プレイヤー**に何も支払わずに牧場主コマにその街を通過させることができました。

一方、もし**雅之君**が下の道（青の矢印）に沿ってコマを移動させる場合、最初の洪水タイルに緑の手形アイコンがあるため、通行料として1ドルを銀行に支払います。その次の洪水タイルには黒の手形アイコンがありますが、**雅之君**はもう1ドルしか持っていないため、1ドルだけを銀行に支払い、そのまま通過させました。どちらの道を選んでも、**雅之君**は2ドルを支払うことになるため、**雅之君**は下のほうの道を選びました。なぜなら、そのほうが、他のプレイヤーにコインを渡して利するということがないからです。

●フェイズB) 到達マスのアクションを実行する

牧場主コマを移動した後に、プレイヤーはコマが留まった街にあるタイルのアクションを実行します。
タイルや街の種類によって実行するアクションは異なります。

◆ a) 共有建物タイルまたは自分の私有建物タイルの場合

◆ b) 他のプレイヤーの私有建物タイル、災害タイルまたは住居タイルの場合

◆ c) カンザス市の場合

a) 共有建物タイルまたは自分の私有建物タイルの場合

選択できるアクションは 2 つあります；

建物タイルのアクションを実行する。!

あるいは

補助アクションを1回行う。

! 建物タイルのアクションを使用

多くの建物タイルの下部には 2 種類のアクションが記されています。そしてそれらのアクションは灰色の線で仕切られています（一部ですが、アクションを1種しかもたない建物や、3種もつ建物もあります）。

- 建物タイルに記されている各種のアクションをすべて1回ずつ実行することができます。
- 複数のアクションが実行できる場合、その順番はそのつど自由に決めてかまいません。
- すべてのアクションを実行する必要はありません。アクションの発動に関して何らかのコストの支払いが求められる場合、あるいは何らかの前提条件がある場合、それらを全て満たさなければアクションを実行することはできません。
- 1種のアクションが白の斜線「/」で2つに分割されている場合があります。そのように分割された2つのアクションが描かれている場合、そうち片方だけを実行することができます。
- マスの中には、その下部に「**付属アクション**」が描かれている場合があります。そうしたマスに建物タイルが配置されている場合には、その建物の所有プレイヤーだけがそのマスに停止した時、その付属アクションを実行することができます。建物タイルのアクションの詳細内容は 11 ページから 14 ページで説明しています。



アクションを2種もつ建物

アクションを1種だけもつ建物

アクションを3種もつ建物



付属アクション

●補助アクションを行う

プレイヤーは牧場主コマを停止させたマスで建物タイルのアクションを実行しない場合には、代わりにいずれかの「**補助アクション**」を1回だけ実行することができます。このとき実行できる補助アクションの内容は、プレイヤーボードの左端部の「**補助アクション表**」にアイコンで示されています。

ゲームの開始時には、選択できる補助アクションは 2 種類（上から 2 つ）しかありません。しかしゲーム中にプレイヤーボード上からディスクを取り除いてゆくと、それにしたがって実行可能な補助アクションの種類が増えてゆきます（ディスクを取り除く方法は後述）。それぞれの補助アクションの詳細は 13 ページを参照してください。



補助アクション表

例 雅之君は自分の私有建物タイルのある街に止まりました。彼はその建物タイルのアクションを任意の順番で実行することができます。



- ①手札から「ガーンジー種」を1枚捨てることによって、4ドルを銀行から受け取ります。
- ②家畜市場から家畜カードを購入することができます。
- ③付属アクションで家畜カードを手札から1枚捨て、証明書マーカーを1マス進めることができます。

もし上記のいずれかのアクションも実行しない（したくないか、もしくは実行できない）場合に限り、代わりに補助アクションのうち1つを選んで1回だけ実行することができます。

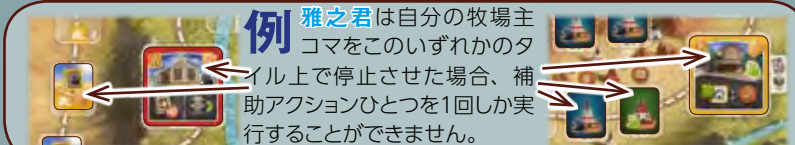
b) 他のプレイヤーの所有する建物タイル、災害タイルまたは住居タイルの場合

選択できるアクションは 1 つしかありません。

補助アクションのうち1つを1回だけ行うことができます（詳細は前項を参照）。

注意：つまり、このゲームでは、自分の建物タイル、または共有建物タイルのあるマスに止まる方が選択肢が多いため、有利になります。

例 雅之君は自分の牧場主コマをこのいずれかのタイル上で停止させた場合、補助アクションひとつを1回しか実行することができません。



c) カンザス市に到達した場合

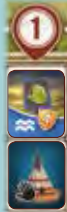
カンザス市特有の 5 つの処理を次の順番で実行します。

手順を忘れないために、自分の牧場主コマをカンザス市の周りにある丸数字の上に置き、順番に移動させながら、手順を実行してゆくとよいでしょう。カンザスの 5 つの処理は次のとおりです。



予見 1

①の予見マスに置かれている2枚のタイルのうち1枚を選び、ゲーム盤上の該当するマスに移します。



予見 2

②の予見マスに置かれている2枚のタイルのうち1枚を選び、ゲーム盤上の該当するマスに移します。



予見 3

③の予見マスに置かれている2枚のタイルのうち1枚を選び、ゲーム盤上の該当するマスに移します。



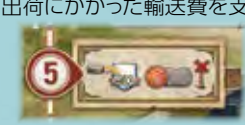
収入 4

手札を公開し、収入を計算して銀行からその額を受け取ります。そして、手札をすべて捨てます（自分の捨て山に移す）。



出荷 5

プレイヤーボードにあるディスクを1枚取り、(出荷先の)都市の紋章に移します。そしてその都市への出荷にかかった輸送費を支払います。



予見 1、2、3 (① ② ③) の手順でタイルを選んだ際、選んだタイルは即座に該当するマスに配置しなければなりません。

このとき**住居タイル** (色を問わず) を選んだ場合には、**インディアン**の**交易所スペース**にある一番低い金額の**空きマス**に配置しなければなりません。空きマスがない場合には、その住居タイルをゲームから取り除き、箱にしまえます。



災害タイルを選んだ場合には、その災害の種類 (洪水、干ばつまたは落石) によって、それぞれ該当する**災害スペース**にある一番低い数字のマスに配置します (1 から 4)。空きマスがない場合には、その災害タイルをゲームから取り除き、箱にしまえます。



労働者タイルを選んだ場合には、**労働市場**の次の空きマスに配置します。労働市場の「次の空きマス」がどのマスになるのかについては、次のように判定します。

●労働者タイルは必ず**労働市場トークンがあるいずれかの「行」**にしか配置できません。

●ある「行」にタイルを配置する際は、必ず**左から右へ**と順にタイルを配置していきます。

●3人以下で遊んでいる場合、次のチェックを行います。

3人の場合：各「行」にはタイルを3枚までしか配置できません。3人プレイのアイコンの記された「列」から右側しか使用しないため、最も左の「列」にタイルを配置することはできません。

2人の場合：各「行」にはタイルを2枚までしか配置できません。2人プレイのアイコンの記された「列」から右側しか使用しないため、左の2列にタイルを配置することはできません。

●「行」を埋める際に、最後のマスには必ず労働市場トークンが配置されています。そのマスに労働者タイルを置く際には、労働市場トークンを一段下の「行」の点線の丸が入っているマスに移してください。

3人プレイの場合の例



労働市場トークンを一段下の「行」に移す際に、そのマスに黒い矢印が書かれている場合には、特に何も起きません。しかし、マスとマスの間に**赤や黄色の矢印が記されている場合**、次の処理を行います。



黄色い矢印の場合は、**家畜市場**にカードを補充しなければなりません。市場の家畜の山の上からカードをめくって公開し、家畜市場に補充します。家畜市場のカード枚数がゲーム開始時と同じ枚数になるまで補充してください。

2人で遊んでいる場合：家畜市場のカードが7枚になるように補充します。

3人で遊んでいる場合：家畜市場のカードが10枚になるように補充します。

4人で遊んでいる場合：家畜市場のカードが13枚になるように補充します。

補充したのち、ゲーム開始時と同様に、家畜市場のカードを色ごとにわけて、一部重ねて並べなおしてください。

●家畜市場を補充しようとしたとき、もし家畜市場にある家畜カードの枚数がすでにゲーム開始時の枚数と同数か、もしくは上回っている場合、補充は行いません。

●市場の家畜の山が枯渇している場合には、それ以上補充は行いません。市場の家畜がそれ以上増えることはありません。



労働市場トークンが最後の行にある**赤い矢印**を移動し、ゲーム盤の外に出たとき、ゲームの終了条件が満たされます (15 ページを参照)。

4 ●収入



収入の計算を行うときは、まず手札を全て公開し、そこにある家畜カードの育種価を合計します。ただし、合計する際、**1つの品種につき、1枚の家畜カードの育種価**だけが加算することはできません。したがって、同じ品種の家畜カードを複数を持っていても、収入は増えないのです。
(ここでは、家畜カードと目的カードに記されている勝利点は無視します)



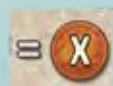
この収入の計算時に、プレイヤーは証明書を使用することによって育種価の合計値を引き上げることができます。証明書には2種類あります。一時証明書と永続証明書です。

一時証明書

プレイヤーボード右下下部にある**証明書表**で表示しています。この表で証明書マーカーの置かれているマスの左隣に表示されている数字が、そのプレイヤーの所持している一時証明書の枚数を示しています。この表で証明書マーカー任意のマスだけ後退させることで、プレイヤーは、その差分の枚数の一時証明書を消費することができます。

永続証明書

永続証明書は、いくつかの駅長タイルの上半分に記されています。そうした駅長タイルを保有して (自分の前に置いている) プレイヤーは、その分だけ永続証明書を所持していることとなります。そうしたプレイヤーは、収入の計算時に、育種価の合計に1を加えることができます (駅長タイルを取得する方法については12ページ「駅をアップグレードする」を参照)。



上記の証明書の効果を含めて育種価の合計を算出します。そして、その合計値に等しい金額を銀行から収入として受け取ります。この育種価の合計値は次回の出荷処理でも使用するため、ここで受け取ったコインを現在の所持金から分けて保有しておく便利です。



最後に手札から公開した**全カード**を捨てます。

例 雅之君の手札はいま4枚です。

そのうちの2枚は「ダッチベルテッド種」のため、全部で3種類の品種の家畜しかありません。したがって、彼の牛の育種価の合計は次のとおり8となります。

- ダッチベルテッド種 (育種価：2)
- ブラウン・スイス種 (育種価：3)
- ホルスタイン種 (育種価：3)



例 (上記の続き)

現在の雅之君の育種価は8です。

彼の証明書表を見ると、彼は一時証明書を3枚持っている事が分かります。ここで彼は育種価を上昇させるため、証明書を2枚使用することを決め、証明書表のマーカーを2マス後退させます。これにより、彼の育種価の合計は10となります。

もし、彼が永続証明書を持つ駅長タイルを所有していた場合、現在の育種価は証明書の数字分だけ上昇し、9となります (一時証明書を使用すれば11となります)。



証明書表



例 (上記の続き)

雅之君の家畜の育種価の合計値は10でしたので、収入として銀行から10ドル受け取ります。そして、公開した4枚全てのカードを自分の捨て山に移しました。

5 ●出荷



収入を得た後、プレイヤーは売却した家畜を自動車を利用して他の線路沿いの都市に出荷しなければなりません。ゲーム盤上部にはこれらの都市のマスがあります。その紋章下部にある数字がその都市に出荷可能な家畜の育種価の下限の価値を示しています。これを「**出荷下限価値**」と呼びます。つまり育種価が高ければ高いほど、より遠くの都市に出荷することが可能になるわけです。

ここでプレイヤーは、家畜の育種価を参照しながら、どの都市へ出荷するかを決めます。このとき、**売却した家畜の育種価の合計以下の価値をもつ都市しか選べません**。また、原則としてプレイヤーは自分がすでに出荷した経験のある都市（自分のディスクがもう配置されている都市）には出荷することができません（一部の都市には複数回出荷することができます）。



●始点のカンザス市



●終点のサンフランシスコ

この2つの都市に限り、プレイヤーは何度でも（ディスクが置かれている場合でも）出荷することができます。

出荷する都市を決定したら、プレイヤーはその都市に自分のディスクを1枚配置します。すでにディスク（自分の色のものも含む）が置かれている都市であれば、その上に重ねてください。こうして配置するディスクは、自分のプレイヤーボードに配置されているものの中から1枚を取り除いて使用します。プレイヤーボードに置かれているディスクは2種類、白い枠のマスに配置されているディスクと黒い枠のマスに配置されているディスクがあります。

白い枠のマスにあるディスクはどの都市に移すこともできます。

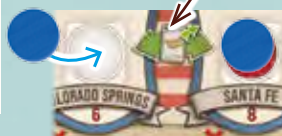
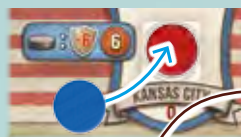
しかし、黒い枠のマスにあるディスクは、黒い枠をもつ都市マスにしか移すことはできません。



なお、プレイヤーはプレイヤーボードのマスに配置されているディスクを取り除くと、そのマスに対応するアクションを実行することができるようになります。また、一部の黒い枠のマスについては、ディスクを取り除くために必要な条件があったり、あるいは報酬を得られる場合があります。詳しくは右のコラムを参照してください。

出荷の際に都市にディスクを配置すると、プレイヤーはゲームの終了時に勝利点を獲得したり、あるいは失うことになります。また、配置した直後に特定のアクションが発動する場合があります。

注意：2つの都市の紋章の間にある緑色の矢印には何らかのアクションが記されています。そのアクションは矢印の両側の都市に自分のディスクを配置したときに発動するものであり、片側だけでは発動しません。勝利点が記されている場合も同様で、両側の都市にディスクを配置していないプレイヤーは、ゲーム終了時にその勝利点を獲得することはできません。



最後に、出荷にかかる輸送費を支払います。輸送費はその時点で線路表にある自分の列車コマの位置によって決まります。列車コマが出荷する都市の紋章と同じ数字の位置にいる場合や、それよりも先の位置にいる場合には、**輸送費は一切かかりません**。いっぽう、もし列車コマが出荷先の都市の紋章の位置よりも手前にある場合には、列車コマと出荷先の都市の間にある赤い「X」マーク1つにつき1ドルを輸送費として銀行に支払わなければなりません。列車コマを進める方法は12ページに記されています。

注意：収入の処理を出荷の処理の前に行うため、プレイヤーが輸送費が支払えなくなることはありません。

注意：収入の処理を出荷の処理の前に行うため、プレイヤーが輸送費が支払えなくなることはありません。

例（前ページの続き）

雅之君の家畜の育種価の合計値が10だったため、彼は家畜をアルバカーキ（ALBUQUERQUE）まで出荷することができます。雅之君はアルバカーキに出荷することを決めたため、彼はプレイヤーボードからディスクを1枚取り除き、アルバカーキの紋章マスに移しました。アルバカーキの両隣の都市にはまだ雅之君のディスクが配置されていないため、緑色の矢印に記されたアクションはどちらも発動しません（または勝利点を獲得できません）。最後に、雅之君の列車コマからアルバカーキまでの間には赤い「X」マークが3つあるため、彼は輸送費として銀行に3ドルを支払います。

雅之君はアルバカーキではなく、サンタフェ（SANTA FE）、ウィチタ（WICHITA）またはカンザスに出荷することもできました。コロラドスプリングス（COLORADO SPRINGS）とトピカ（TOPEKA）には、彼はすでに出荷したことがあるため、どちらも出荷することはできません。なお、アルバカーキ以外の都市マスには白い枠のマスに置かれていたディスクしか配置できません。ウィチタ及びカンザスへの出荷は輸送費がかかりませんが、サンタフェへの出荷には2ドルの輸送費がかかります。

出荷の処理が終了したのち、最後の手順として次の2つの処理を実行します。

1) 自分の牧場主コマを道のりの出発地点、つまりゲーム盤右下にある乗馬マスに移動させます。次の手順に、この牧場主コマはそのマスから移動を開始します。



乗馬マス

2) 「カンザスのストック」からタイルを取り、カンザス市スペースにある3か所の予見マスに補充します。こうしてタイルを補充する際、各タイルの裏に記されている数字と同じマスに補充してください。

出荷したプレイヤーがディスクを配置するマス



補助アクション表のマスに配置されているディスクを取り除いた場合、プレイヤーは実行可能な補助アクションの種類が増えます（13ページ参照）。



このいずれかのディスクを取り除くことによって、プレイヤーは自分の手札上限の枚数を増やすことができます。しかし、これらいずれかのディスクを取り除くためには、プレイヤーは事前に5ドルを銀行に支払わなければなりません。5ドルを満額支払えない場合、このディスクを取り除くことはできません。

このいずれかのディスクを取り除くことによって、プレイヤーは所持できる一時証明書の上限を増やすことができます（ゲーム開始時の上限は3枚です）。なお、「4」のマスのディスクを取り除く前に「6」のマスのディスクを取り除いてしまうと、証明書の上限は増えません（3のままです）。注意してください。

カンザス市の紋章マスにディスクを配置した場合、プレイヤーは直ちに銀行から6ドル受け取ります。しかし、ゲーム終了時に、カンザス市にディスクを配置しているプレイヤーは1枚につき6勝利点を失います。

都市マスにディスクを配置したとき、その都市に隣接する都市にすでに自分のディスクが置かれていたなら、両都市間を結ぶ緑色の矢印に記されているアクションが発動します。この図のようなアクションが発動した場合、直ちに「目的カードのストック」から目的カードを1枚選んで取り、あなたの捨て札に移さなければなりません。そして、必要なら目的カードのストックを補充します。詳しくは12ページにある「アクション:目的カードのストックから目的カードを獲得する」を参照してください。もしディスクを配置したことで、両側のアクションが発動した場合（両隣の都市にも自分のディスクがすでに置かれている場合）、両方のアクションを発動させます。アクションは1つずつ個別に解決しますので、目的カードのストックから目的カードを2枚（各アクションで1枚ずつ）獲得する場合は、2枚目を獲得する前に目的カードを補充してください。



●フェイズC) 手札を上限まで補充する

ゲーム開始時の各プレイヤーの手札上限は4枚ですが、ゲーム中に6枚まで増やすことができます。手番プレイヤーは、自分の手札の枚数がプレイヤーボードに示されている手札の上限より少ない場合、手札が上限と同じ枚数になるように、自分の家畜の山の上から何枚かカードを引いて手札に加えます。自分の家畜の山が枯渇した場合、5ページにもあるように、自分の捨て山のカードをシャッフルし、新しい山札を作ってから引きます。

注意: カンザス市の収入処理において手札が全てなくなった場合も、もちろん手札を上限に達するように手札を補充します。

これで1手番中の全てのフェイズが終わりました。続けて次のプレイヤーが手番を行います。



例

雅之君はすでに手札の上限を制限するディスクを1枚取り除いているため、手札上限は5枚です。フェイズB)では、彼は建物のアクションを実行し、手札からカードを2枚捨てました。ここで彼の手札は3枚になっているため、自分の家畜の山からカードを2枚引き、手札を上限の5枚になるように補充しました。彼の手札にはカードが2枚残っているため、その2枚のカードを引きました。ここで山札が枯渇しました。次のカードを引く必要がない場合、捨て山はまだそのままにしておき、新しい山札を作ることはしません。この場合は山札はなくなったままにしておきます。

5.アクション

このゲームでは、主なアクションは共有の建物タイル、または自分の私有建物タイル上で発生します。他には出荷時や補助アクションなどのアクションもあります。

これらのアクションの効果はどれも共通のアイコンで表示されています。したがって、同じアイコンを示しているアイコンがあれば、それらはどちらも同じ効果をもつアクションになります。

ここではまず、アクション概要について大まかに説明します。その後、共有の建物タイルの効果を個別にアルファベット順で説明していきます。この説明は私有建物タイルのアクションや目的カードのアイコンと共通しているため、それを元にさらに説明していきます。

●アクションの概要

アクションの中には発動させるためにコストを必要とするものがあり、そうした場合、そのコストを支払ってアクションを発動させることにより、報酬を受け取ることができます。必要なコストを全て支払わなければアクションを発動させることはできません。こうしたコストは、赤の矢印または赤の数字で記されています。報酬があれば、その報酬は緑の矢印、または白い数字で記されています。

重要: コストを支払ってアクションを発動させた場合でも、報酬を一部だけ受け取る、あるいは、まったく受け取らないということにすることもありません。ただし、報酬がコインである場合には、必ず全額を受け取らなければなりません。

コストとして最も一般的なものは「手札を捨てる」ことです。アクションに特定の枚数のカードのアイコンと赤い矢印が記されているなら、その枚数のカードを手札から捨てなければこのアクションを起動させることはできません。前述のとおり、こうしたアクションの発動は（仮にコストを複数回ぶん支払える場合でも）、1回しか発動させることはできません。

注意: アクションのコストとして特定の家畜カードが表示されている場合があります。その際には、カードの色または育種価でコストに充当できるカードの種類を示しています。



次の例は、手札を捨てるコストの例です。

コスト	報酬
黒の家畜カード(ブラック・アンガス種)を1枚だけ捨てます	2ドルを銀行から受け取ります
同じ品種の家畜カードをちょうど2枚捨てます	4ドルを銀行から受け取ります
任意の家畜カードを1枚だけ捨てます。	証明書マーカーを1マス進ませます
灰色の家畜カード(ジャージー種)を1枚だけ捨てます	証明書マーカーを1マス進ませ、2ドルを銀行から受け取ります
灰色の家畜カード(ジャージー種)を1枚だけ捨てます	列車コマを1マス進ませます

アクションの説明にあたって使用される用語について説明します。

- 「手札を捨てる」: 手札1枚を自分の捨て山に表を上にして移すことを言います。
- 「Xドルを獲得する」: 銀行からぴったりXドル相当のコインを受け取ります。
- 「Xドルを支払う」: ぴったりXドル相当のコインを銀行に支払います。
- 「証明書マーカーを進ませる」: 自分のプレイヤーボードの証明書表にあるマーカーを指定されたマス数だけ進めます。ただしこのとき、自分の一時証明書の上限を超えるように進めることはできませんので注意してください(ゲーム開始時の上限は3枚です)。

このアイコンは「証明書マーカーを1マス進ませる」ことを示しています。



このアイコンは「証明書マーカーを2マスまで進ませる」ことを示しています。



- 「列車コマをXマス進ませる」: 自分の列車コマを線路表上で、線路にそってXマス分進ませます。詳しくは12ページを参照してください。

共有建物のアクション一覧



「ガーンジー種」を1枚捨て、2ドルを獲得します。

「労働者を1人雇う」アクションを行います。

「労働者を1人雇う」アクションをもう一度行います。

アクション：労働者を1人雇う

このアクションが発動した場合、労働市場から任意の労働者タイルを1枚選び、その労働者を雇うのに必要な賃金を支払って、自分のプレイヤーボードの労働者スペースに移します。労働者を雇う際には、次のルールをしたがわなければなりません。

- 労働市場トークンが配置されている「行」の労働者タイルを選ぶことはできません。労働市場トークンが次の「行」に移動するまで、その「行」の労働者たちは「準備状態」であると考えます。
- 労働者を雇う際に必要な賃金の額は、その労働者タイルが置かれている「行」の右端に記されています。また、アクションの内容を示すアイコンによってはこの賃金の額が変動する場合がありますので、注意してください。

= 賃金の変動はありません。

= 賃金が2ドル高くなります。

= 賃金が1ドル安くなります。

労働者を雇うための賃金を支払ったのち、その労働者タイルを労働者市場から取り、自分のプレイヤーボードの労働者スペースのその労働者に対応する「行」の一番左側の空いているマスに配置します。ゲーム開始時、各プレイヤーは3種類の労働者（職人、技師、カウボーイ）を1人ずつ保有した状態です。それを示すため、プレイヤーボードの各「行」の左端のマスには、それらのタイルの絵が初めから印刷されています（このマスは埋まっていると考えます）。

労働者タイルを配置する際、配置するマスに何らかの「即時アクション」が記されているなら、そのアクションを発動させるか、もしくはそのアクションを発動させないことのどちらかを選ばなければなりません。それらのアクションの各アイコンの意味は後述します。

- ある労働者の「行」がすでにタイルで埋まっている場合、それ以上その種類の労働者を雇うことはできません。
- ゲームの終了時に、5マスまたは6マス目（右側から2マス）に置かれている労働者タイル1枚ごとにプレイヤーは4勝利点を獲得します。



例 フェイズB) 中に、雅之君は共有の建物タイル「A」（ゲーム盤のAのマスに置かれた共有の建物タイル：左上図参照）のアクションを実行することになりました。

① 雅之君は1つ目の「労働者を1人雇う」アクションで技師を1人雇いました。（現在最も賃金が安い）労働市場トークンが置かれている「行」の技師は雇えないため、彼はその1つ上の「行」の技師を雇い、賃金として7ドルを支払いました。そして彼はその技師タイルをプレイヤーボードの技師の「行」に配置し、即時アクションを発動させました。それにより、彼は手札から「ジャージー種」の家畜カードを1枚捨て、2ドルを獲得します。

② 雅之君はまた、2つ目の「労働者を1人雇う」アクションで6ドルの「行」にあるカウボーイを雇いました。2つ目の雇用アクションは賃金が2ドル上昇するため、雅之君は銀行に実際には8ドルを支払わなければなりません。彼は8ドル支払い、そのカウボーイをプレイヤーボードのカウボーイの「行」に配置しました。

もうひとつ（左端）のアクションを発動させるためには、手札から「ガーンジー種」の家畜カードを1枚捨てる必要があります。しかし彼は「ガーンジー種」を持っていませんでしたので、このアクションは発動しません。



「ダッチベルテッド種」を1枚捨て、2ドルを獲得します。私有建物タイルを道のりにある建物タイルのマスに配置します。

アクション：私有建物タイルを建設する

このアクションが発動したとき、プレイヤーは自分のプレイヤーボードの上部にあるまだ配置していない私有建物タイルを1枚選びます。そしてそのタイルを次のように処理します。

- 経路上にあるいずれかの空いている建物タイルのマスに配置します。または
- 経路上の道のりにあるいずれかのマスにすでに配置している自分の私有建物タイルと入れ替えます。

注意してください。どのプレイヤーも、保有している私有建物タイルの構成は同じです。ゲーム中に、プレイヤーは自分の建物タイルを裏返してはいけません。配置する建物タイルを選ぶ際に、次の条件を満たしたものを選ばなくてはなりません。

- 保有する職人の数が、その建物を配置するのに必要な数を満たしている。
- 配置する建物タイルのコストを支払うことができる。

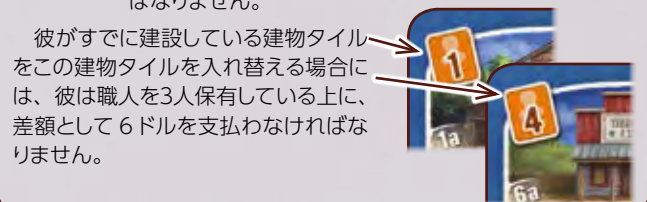
全ての私有建物タイルの左上部分には、そのタイルを配置するために必要な職人の数が数字で記されています。プレイヤーは、自分のプレイヤーボード上に配置されている職人の数が「必要な職人の数」以上であるなら、その建物をゲーム盤上に配置する（建設する）ことができます。ただし、建設するためのコストとして必要な職人の数1人について2ドルを銀行に支払わなければなりません。支払った後、そのタイルを道のりにあるいずれかの空いている建物タイルのマスに配置します。これで建設完了です。

プレイヤーはまた、すでに自分が建設している私有建物タイルを、新たに建設するタイルと入れ替えることもできます。ただしその場合は、入れ替えるほうの新しいタイルのほうが建設コストが高くなければなりません。またこの場合の建設コストは、満額ではなく、入れ替えられる古いタイルとの差額（職人1人につき、やはり2ドル）になります。入れ替えた場合、古いほうのタイルはゲームから除外し、箱にしまってください。

建物タイルを配置できるマス

例 この建物タイルを建設（ゲーム盤に配置）するためには、雅之君のプレイヤーボードには職人タイルが2枚なければなりませんし、彼は4ドルを支払わなければなりません。

彼がすでに建設している建物タイルをこの建物タイルに入れ替える場合には、彼は職人を3人保有している上に、差額として6ドルを支払わなければなりません。



注意：私有建物を建設できるアクションは、共有建物タイルの「B」にしかほとんど存在しません。他には、プレイヤーボードの職人の「行」にある即時アクションだけです。この即時アクションの場合は、建設コストが職人1人につき2ドルではなく1ドルですみます。



証明書マーカーを1マス進ませる。または目的カードのストックから目的カードを1枚獲得する。

保有している技師1人につき列車コマを1マス進ませます。

アクション：目的カードのストックから目的カードを1枚獲得する



このアクションが発動した場合、目的カードのストックに公開されている目的カードを1枚選んで受け取るか、または目的カードの山の上から1枚を引きます。獲得した目的カードは、表を上にして自分の捨て山に移してください。目的カードのストックから目的カードを獲得した場合には、目的カードの山からカードを1枚めくって補充します（目的カードの使用方法は15ページ参照）。

アクション：列車コマを進ませる

このアクションで列車コマを進める場合、自分が保有している技師タイルの数と同じマス数だけ列車コマを進ませます。

列車コマを進める際には、次のルールに従わなければなりません。

- 線路表の最初のマスを除き、全てのマスには常に1個の列車コマしか存在できません。列車コマを進める際に、他の列車コマが置かれているマスは、あたかもそのマスがないかのように完全に無視してスキップしてください（右側参照）。
- 線路上には、いくつかの待避線がありますが、それぞれの待避線には駅があります。待避線には番号が振られていませんが、それも1つのマスと考えます。列車コマが線路表の分岐点から先に1マス進む場合、プレイヤーは列車コマを次の数字のあるマスに進むか、待避線に進むかどうかを選びます。当然ながら、待避線に他の列車コマが置かれているなら、その待避線には入れません。
- 列車コマを進める際に、指定されたマスの数まで進めることができます。途中で停止させてもかまいませんが、その場合、残りマス数を進ませることはもうできなくなります。つまり、もしあなたが列車コマを進める途中の駅をアップグレード（後述）したい場合、残りマス数はあらかじめなければならないのです。

駅をアップグレードする

列車コマを進めた結果、駅で停止した場合、プレイヤーは直ちにその駅をアップグレードするかどうかを決定しなければなりません。

注意：駅をアップグレードする場合、プレイヤーはその駅マスに自分のディスクを配置します。ただし、すでに自分のディスクを配置している駅に対して2回目のアップグレードを行うことはできません。他のプレイヤーのディスクは関係ありません。

駅をアップグレードするためには、まず駅マスの右側に記されているコストを支払います。そして自分のディスクをその駅マスに配置します。もしそこにすでに他のプレイヤーのディスクが置かれていたなら、その上に重ねます。駅マスに置くためのディスクは、自分のプレイヤーボード上のものを1枚取り除いて使います。駅マスには白い枠と黒い枠の2種類があります。都市マスにディスクを配置するときと同様に、**白い枠のマスに配置されていたディスクはどの駅マスにも配置できます。黒い枠のマスに配置されていたディスクは黒い枠の駅マスにしか配置できません**（9ページ参照）。

駅マスにディスクを配置した後、その駅マスの左に駅長タイルが配置されているかどうかを確認します。もし駅長タイルが残っているなら、プレイヤーは自分の労働者を駅長にすることで、その駅長タイルを受け取ることができます。受け取る場合は、まず自分のプレイヤーボード上から労働者の種類1つを選び、その「行」にある最も右にあるタイルを取ります。そしてその労働者タイルを駅長タイルと置き換えます。取った駅長タイルを自分のプレイヤーボードの横に置き、あいたマスに取った労働者タイルを代わりに配置してください。

- プレイヤーが駅長タイルを獲得する方法は、駅をアップグレードすることだけです。駅をアップグレードしたとき、もしその駅に置かれている駅長タイルを受け取らないなら、もはやそのプレイヤーは、その駅の駅長タイルを獲得することはできなくなります。



アクションとして「インディアンと交易する」か、または2ドルを支払って列車コマを2マス進ませます。

1つの補助アクションを2回まで実行します。



線路表のマス

待避線

駅

例 雅之君のプレイヤーボードには技師タイルが3枚あるため、彼は自分の列車コマを3マス進めます。「3」のマスには赤の列車コマがあるため、そのマスは無視します。その結果、彼の列車コマは「1」のマスから「5」のマスまで移動しました。「5」のマスのかわりに、彼は列車コマを「4」のマスの分岐の先にある待避線に移動させることもできます。



- もしプレイヤーボードから取り除いた労働者タイルの下（労働者タイルが配置されていたマス）に即時アクションが記されているなら、次にそのマスに別の労働者タイルを配置した際には、その即時アクションはもう一度発動します。

- 受け取った駅長タイルの代わりに駅マスに配置された労働者タイルは、ゲームの終了までそこに配置されたままになります。

各駅長タイルは上下に2つの効果をもっています。



上半分に記されている効果は即時アクション、または永続証明書を示しています。即時アクションが記されている駅長タイルを獲得した場合、直ちにそのアクションを起動するか、もしくはそのアクションを起動しないかを決めなければなりません。永続証明書の使用方法については8ページを参照してください。

下半分には、保有プレイヤーがゲーム終了時に獲得する追加の勝利点とその条件が記されています。詳しくは16ページを参照してください。

駅長タイルの即時アクションの例

「災害を除去する（コストなし）」（次のページ参照）または「インディアンと交易する」（次項参照）アクションを行います。

2ドルを獲得します



線路表の最後のマス（39のマス）は特殊なマスです。列車コマはこのマスに入ると直ちに停止します。このマスは駅であり、ここでプレイヤーは駅をアップグレードさせることができます。その後、プレイヤーは、自分の列車コマを1マス以上後退させなければなりません。つまり、列車コマを線路表上の任意のマスに移します（待避線に移してもかまいませんが、ただし他のプレイヤーの列車コマが置かれているマスには移せません）。その後、直ちに3ドルを獲得します。列車コマ後退させたとき、いずれかの待避線に移動したなら、そこでその駅をアップグレードさせることもできます。



アクション：インディアンと交易する

このアクションが発動した場合、プレイヤーはインディアンの交易所スペースに置かれている住居タイルを1枚取り除き、自分の前に移します。そしてその住居タイルに記されている金額を、獲得するか、あるいは支払わなければなりません。

- インディアンの交易所スペースに住居タイルが1枚もなければ、住居タイルを獲得することはできません。

このタイルを獲得するためには2ドルを支払わなければなりません。

このタイルを獲得すると、6ドルを獲得します。



アクション：1つの補助アクションを2回まで実行します

プレイヤーボード左端部には5種類の補助アクションが記されています。

全ての補助アクションにはディスクを配置するマスが2マスずつあります。左右両方のマスにディスクが置かれている場合、その補助アクションを実行することはできません。いずれか片方もディスクが取り除かれれば、対応する補助アクションを実行することができるようになります。



このアイコンで示されるアクションを発動した場合、プレイヤーは自分が実行できる補助アクションを1つ選び、そのアクションを行います。片方のディスクしか取り除かれていない場合、その補助アクションを1回しか行なえません。両方のディスクが取り除かれている場合にのみ、その補助アクションを2回まで実行することができます。2回行った場合には、そのコストと報酬がそれぞれ2倍になります。

このアイコンで示されるアクションを発動させる場合や、あるいは牧場主コマの停止したマスの建物タイルのアクションを発動する代わりに補助アクションを実行した場合、両側のディスクが取り除かれている場合でも補助アクションを1回しか行なえませんので注意してください。

1回の補助アクション

1ドルを獲得します。



自分の家畜の山の上から1枚引いて手札に加え、その後、手札を1枚捨てます。



1ドルを支払い、列車コマを1マス後退させます。その後、証明書マーカーを1マス進ませます。



1ドルを支払い、列車コマを1マス進ませます。



列車コマを1マス後退させます。その後、手札1枚をゲームから取り除き箱にしまいます。



2回の補助アクション

2ドルを獲得します。

自分の家畜の山の上から2枚引いて手札に加え、その後、手札を2枚捨てます。

2ドルを支払い、列車コマを2マス後退させます。その後、証明書マーカーを2マス進ませます。

2ドルを支払い、列車コマを2マス進ませます。

列車コマを2マス後退させます。その後、手札2枚をゲームから取り除き箱にしまいます。



列車コマを後退させるときは、前進させる際と同様に扱います。他プレイヤーの列車コマが置かれているマスは無視して、後退させ続けます。つまり、他プレイヤーの列車コマがあるときはそのぶん余計に後退することになります。後退した結果、待避線で停止したなら、その駅をアップグレードさせることができます。

●列車コマを後退させることはコストであるため、指定されたマス数をすべて消化して後退させなければなりません。勝手に一部を省いてはいけません。

●列車コマを線路表の最初のマスに置いている間、プレイヤーは列車コマの後退をコストとするアクションを発動させることができません。

●列車コマの先頭は常に前方を向かせておきます。後退するときもコマの向きが変わることはありません。



「ブラック・アンガス種」を1枚捨て、2ドルを獲得します。

「家畜市場から家畜を購入する」アクションを実行します。



アクション：家畜市場から家畜を購入する

このアクションが発動したとき、プレイヤーは家畜市場から家畜カードを購入することができます。購入した家畜カードは自分の捨て山に移します。1回のアクション実行で購入できる家畜カードの枚数や種類については、プレイヤーが保有して（雇って）いるカウボーイの数や保有しているコインの量によって制限されます。

カウボーイを1人しか雇っていないプレイヤーは…

6ドルを支払い、育種価「3」の家畜カードを1枚購入する



または12ドルを支払い、「ウエスト・ハイランド種」を1枚購入する



カウボーイを2人雇っていると、選択肢が増えます。

たとえば家畜カードを2枚購入できます。6ドルずつ支払って育種価「3」の家畜カードを2枚購入する



または3ドルを支払って育種価「3」の家畜カードを1枚購入する



または12ドルを支払って「テキサスロングホーン種」を1枚購入する



つまり、カウボーイを多く雇うほど家畜カードを購入する際の選択肢が増えます。カウボーイをアクション中にどのように分配して割り当ててもかまいませんが、各カウボーイは一度の購入で1回しか割り当てることができませんので注意してください。

●こうした家畜カードの購入に使用しなかった（割り当てなかった）各カウボーイについては、かわりに市場の家畜カードの山の上から2枚引いて、家畜市場に表向きで公開するアクションに割り当てすることもできます。

- このアイコンの意味：3人のカウボーイを割り当て、5ドルを支払って育種価「3」の家畜カードを2枚購入します。
- このアイコンの意味：5人のカウボーイを割り当て、8ドルを支払って「ウエスト・ハイランド種」を2枚購入します。
- 購入できる家畜カードは家畜市場に公開されているカードだけです。
- 購入可能な枚数よりも少ない家畜カードを購入してもかまいません。
- 購入した家畜カードはすべて表を上にして自分の捨て山に移します。



「災害を除去する」アクションを実行します。

同じ品種の家畜カードを2枚捨て、4ドルを獲得します。

アクション：災害を除去する

このアクションが発動したとき、災害スペースに置かれている災害タイルを1枚取り除き、自分の前に移します。

アクションを示すアイコンにコストが記されている場合、その分の金額を支払わなければ、このアクションを発動させることはできません。

アクションのアイコンにコストが記されていない場合、コストを支払うことなく災害タイルを1枚取り除いて受け取り、自分の前に移します。

- 災害タイルには2～4の勝利点が記されています。災害タイルを保有しているプレイヤーは、ゲームの終了時に、その勝利点を獲得します。
- 災害スペースに災害タイルが1枚も残っていない場合、プレイヤーは災害タイルを除去することも受け取ることもできません。

雇っている技師1人につき列車コマを1マス進ませます。



1つの補助アクションを2回まで実行します。

私有建物のアクションの詳細一覧

森に隣接している自分の私有建物1枚につき2ドルを獲得します。森に隣接している建物とは、ゲーム盤上に配置されていて、なおかつゲーム盤に描かれた森の絵に物理的に接している建物タイルのことを指します。この「1a」の建物タイルが森に隣接している場合、このタイル自身も数えます。

例えば、この3枚の青い建物タイルは森に隣接しています。このタイルは森に隣接していません。

「ガーンジー種」を1枚捨て、4ドルを獲得します。

「家畜市場から家畜カードを購入する」アクションを実行します。

自分の牧場主を道のりに沿って1マス進ませます。そして停止した街でもう一度フェイズB)を実行します。

同じ品種の家畜カードを2枚捨て、3ドルを獲得します。

自分の牧場主コマを道のりに沿って2マスまで進ませます。そして停止した街でもう一度フェイズB)を行います。

「災害を除去する」アクションを(コストを支払って)実行します。

雇っている技師1人につき自分の列車コマを1マス進ませます。

「労働者を1人雇う」アクションを実行します(賃金が1ドル安くなります)。

1つの補助アクションを2回まで実行します。

「ホルスタイン種」を1枚捨て、10ドルを獲得します。

アクション: 牧場主コマを道のりに沿って進ませます。

このアクションが発動した際、プレイヤーは自分の牧場主コマを道のりに沿って次の街に移動させることができます。

このアクションが発動すると、牧場主コマを最低でも1ステップは動かさなければなりません。ただし、指示されたステップ数を超えて移動させることはできません。

動かしたのち、新たに停止した街でフェイズB)をもう一度実行します。2度目以降のフェイズB)の前に手札の補充は行われませんのでご注意ください。手札の補充は手番の終了時にだけ行います。

自分が保有している緑と青の住居タイル1セットにつき、証明書マーカーを2マス進ませたうえで2ドルを獲得します(住居タイルは所有したままです)。

「インディアンと交易する」アクション、または1つの補助アクションを2回まで実行します。

列車コマを2マス進ませます。

特殊な出荷を行います。まず、自分の列車コマを1マス以上後退させます。出荷先として、後退したマス数以下の「出荷下限値」をもつ都市を1つ選びます。このときも、後退したマス数を数える際には、待避線や他の列車コマが置かれているマスは無視します。通常どおり、カンザス市とサンフランシスコを除き、すでに自分のディスクが置かれている都市を出荷先として選ぶことはできません。通常のルールにしたがい、自分のプレイヤーボード上にあるディスクを1枚取り、出荷先として選んだ都市マスに移します。移した結果、即時アクションが発動した場合には、そのアクションを通常どおりに処理します。この特殊な出荷については輸送費を支払う必要はありません。最後に、列車コマが待避線まで後退した場合には、その駅をアップグレードさせることができます。そしてアクションを終了させます。

列車コマを3マス進ませます。

自分の一時証明書マーカーを上限界まで移動させます。

自分の牧場主コマを道のりに沿って5マスまで進ませます。そして停止した街でもう一度フェイズB)を実行します。

保有する目的カードを1枚捨て、証明書マーカーを2マス進ませます。

列車コマを1マス後退させ、3ドルを獲得します。

「ジャージー種」を1枚捨て、列車コマを1マス進ませます。

「ダッチベルテッド種」を1枚捨て、3ドルを獲得します。

1つの補助アクションを2回まで実行します。

自分の牧場主コマを道のりに沿って1マスまで進ませます。そして停止した街でもう一度フェイズB)を実行します。

自分が雇っているカウボーイ1人につき自分の家畜の山の上から1枚引いて手札に加えます。その後、手札から同じ枚数を捨てます。

自分の牧場主コマを道のりに沿って3マスまで進ませます。そして停止した街でもう一度フェイズB)を実行します。

自分が雇っている技師1人につき銀行から1ドルを受け取ります。

「ブラック・アンガス種」を1枚捨て、証明書マーカーを2マス進ませます。

手札を1枚捨てて3ドルを獲得し、さらに目的カードのストックから目的カードを1枚獲得します。この目的カードは直接手札に加えます。

森に隣接している自分の私有建物1枚につき自分の列車コマを1マス進ませます。

隣接しているマスにある他の建物タイル1枚のアクションの内容をコピーして発動します。その建物タイルは共有建物タイルでも、他のプレイヤーの私有建物タイルでもかまいません。このアクションでいう隣接とは、道沿いの前後の隣接マスにある建物タイルのことを言います。両隣が空きマスの場合、このアクションは発動しません。

通常のルールにしたがい、自分の列車コマよりも後ろにある駅1つをアップグレードさせます。

4ドルを獲得します。

列車コマを4マス進ませます。

自分の牧場主コマを道のりに沿って4マスまで進ませます。そして停止した街でもう一度フェイズB)を実行します。

目的カード



ゲーム中、プレイヤーはいくつかのアクションの効果により、新たに目的カードを受け取ることができます。これらの目的カードは受け取ったとき、自分の捨て山に移されることが多いため、後で手札に来ることになります。

プレイヤーは手札に目的カードをもっているなら、手番中、フェイズA) を実行する前、あるいはフェイズB) 中になんらかのアクションを**実行する前か、または実行したのちに**、それら目的カードを望むだけプレイして公開することができます。

プレイヤーは、何らかのアクションの途中、あるいはフェイズC) が始まったのちに、目的カードをプレイすることはできません。

プレイされた目的カードは、自分の前（プレイヤーボードの下側）に公開して配置します。そして、そのカードの左上部に記されている即時アクションを発動させるか、させないかを決めて実行します。

目的カードには次のような即時アクションがあります。

即時アクション



目的

自分の牧場主コマを道のりに沿って 3 マスまで進ませます。途中の緑の手形と黒の手形のアイコンは全て無視します。ただしこのとき、停止した街のアクションは発動しません。つまり、フェイズA) の前にこのアクションを行った場合、あなたの牧場主コマはこの新しい街でフェイズA) を実行し、移動することになります。このアクションをフェイズB) の終了時に使用した場合、牧場主コマが新しい街で停止した直後にフェイズC) に移ります。このアクションを使用することでカンザス市に移動することはできません。



自分の家畜の山からカードを 3 枚まで引き、その後、引いた枚数だけ手札から捨てます。



列車コマを 2 マス、または 3 マス進ませます



2 ドルを獲得します。



1 つの補助アクションを 2 回まで実行します。

各目的カードには、保有プレイヤーが**ゲーム終了時**に達成していなければならない目的が記されています。ある目的カードに記されている目的を全て達成している場合に限り、保有プレイヤーは、そのカードに示されている勝利点を獲得します。もしそれらの目的をどれかひとつでも達成していなかった場合には、そのカードに記されているマイナスの勝利点を受け取らなければなりません。なお、初期目的カードにはこうしたマイナス勝利点は記されていません。

重要: 目的カードに記されている目的は累積します。つまり、複数の目的カードに同じ目的が記されている場合、それらの目的を別々に達成しなければなりません（ひとつの事象を複数の目的カードの目的達成に割り充てることはできません）。



目的カードに書かれている目的の一覧



● ゲーム盤上に建物タイルを 1 枚を配置している。



● 緑の住居タイル1枚を保有している。



● 青の住居タイル1枚を保有している。



● 災害タイル1枚を保有している（種類不問）。



● 駅 1 つをアップグレードさせている。



● 自分の家畜デッキに育種価「3」の家畜カードが 1 枚含まれている。



● 自分の家畜デッキに「ウエスト・ハイランド種」が 1 枚含まれている。



● 自分の家畜デッキに「テキサスロングホーン種」が 1 枚含まれている。



● サンフランシスコの紋章にディスクを 1 枚配置している。

例 これらの目的を全て達成するためには、**雅之** は次の目的を全て達成している必要があります。

- ゲーム盤上に建物タイルを 3 枚以上配置している。
- 災害タイルを 3 枚以上保有している。
- 青の住居タイルを 1 枚以上保有している。
- サンフランシスコ (SAN FRANCISCO) のマスにディスクを 2 枚以上配置している。



これらの目的を全て達成している場合、**雅之** は 18 勝利点を獲得します。もし上の 3 つの目標を達成したが、サンフランシスコのマスにディスクを 1 枚しか配置できなかった場合、彼の獲得する勝利点は合計で 10 勝利点になります（左から 3 枚の目的カードは達成で 13 勝利点、しかし最後の目的カードは未達成で -3 勝利点となるため）。

注意: 手札にある目的カードは公開しなくてもかまいません。目的カードを公開せずに、デッキに残しておきたい時もあります（例えば、右のアイコンで捨てるために利用できます）。ゲームの終了時に、自分のデッキに含まれる目的カードは勝利点の計算に含めるかどうかを選ぶことができます。いっぽう、ひとたび公開され、個人の目的カード置き場に置かれている目的カードは、必ず勝利点の計算対象としなければなりません。

6. ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが**カンザス市に到達**し、予見 2 または予見 3 の処理中に**労働市場**に労働者タイルを移したとき、ゲームの終了条件が満たされる可能性があります。労働市場トークンが最後の行にある**赤い矢印**に沿って移動し、ゲーム盤の外に出た場合、手番プレイヤーは労働市場トークンを自分の前に置きます。ゲーム終了条件が予見 2 の時に満たされた場合、そのプレイヤーは予見 3 に労働者タイルを選ぶことはできません（労働市場にはそれ以上労働者タイルを置けないためです）。もし労働者タイルしか残っていない場合、予見 3 をスキップします。そして、そのプレイヤーは続けて収入と出荷を行い、予見マスを補充し、カンザス市の 5 つのすべての処理を行います。この手番はそのプレイヤーの**最後の手番**となります。


そしてその後、**他の各プレイヤーは最後の手番を通常どおり行います**。カンザス市にたどり着いたプレイヤーは通常どおり 5 つの処理を行います。しかし、予見 2 と予見 3 の際に労働者タイルを選択できません。もし労働者タイルしかない場合、その処理をスキップします。手番の終了時には予見マスを通常どおりに補充します。


労働市場トークンを持っているプレイヤーの前のプレイヤーの手番が終了すると、ゲームが終了します。最後に、勝利点の計算を行います。




7.勝利点の計算


ゲームが終わったら、各プレイヤーは記録シートを使用し、11個の項目に渡り自分が獲得した勝利点を集計していきます。各項目ごとに、各プレイヤーが獲得した勝利点を記入していただきます。


1  保有しているコイン5ドルにつき1勝利点を獲得します。


2  ゲーム盤上に配置している私有建物タイルの勝利点の合計を獲得します。


3  都市マスにディスクが置かれている場合、その都市、またはその間に記されている勝利点を獲得します。マイナスの点数も加算しなければなりません。したがって、合計勝利点がマイナスの場合もあります。詳しくは9ページを参照してください。


例 雅之君はサクラメント (SACRAMENTO) とサンディエゴ (SAN DIEGO) にディスクを置いているため、まずはサクラメントの6勝利点を獲得します。サクラメントとサンディエゴの間の4勝利点も獲得できます。エル・パソ (EL PASO) の紋章にディスクは置かれていないため、サンディエゴとの間の8勝利点は獲得できません。

4  自分がアップグレードした駅の右側に記されている勝利点を獲得します。


5  保有している各災害タイルに記されている勝利点の合計を獲得します。


6  自分の家畜デッキ (自分の家畜の山、手札と捨て山のカード) に含まれる各家畜カードのうち、勝利点が記されているものをすべて選び出して公開します。そしてそれらの勝利点の合計を獲得します。


7  自分の家畜デッキ (自分の家畜の山、手札と捨て山のカード) に含まれる各目的カードをすべて選び出して公開します。そしてそれら1枚1枚について、自分の目的カード置き場に移すかどうかを決めて実行します (即時アクションは起動できません)。その後、自分の目的カード置き場に置いている全ての目的カードについて、その目的が達成されているかどうかを確認します。そして**全ての目的が達成されている目的カードについてのみ**、その勝利点を加算します。いっぽう、全ての目的が達成されていない目的カードについては、そのマイナスの勝利点のほうを加算します。これらすべての勝利点を獲得します。詳しくは15ページを参照してください。


8  保有している駅長タイルによる勝利点を計算します (これらの目的が達成されているかどうかは目的カードの目的とは別個に計算します)。


駅長タイルの効果一覧


 プレイヤーボード上にある労働者タイル1枚につき1勝利点を獲得します (ボード上に印刷されたものを含む)。


 自分の目的カード置き場に置かれている目的カード2枚につき3勝利点を獲得します (目的の達成状態にかかわらず)。


 保有している災害タイル2枚につき3勝利点を獲得します (種類に関係なく)。

 保有している緑と青の住居タイル1セットにつき3勝利点を獲得します。

 所持している証明書を2枚につき3勝利点を獲得します (一時証明書と永続証明書を問わず)。

9  自分のプレイヤーボードの各労働者の「行」の5マス目または6マス目に労働者タイルが配置されている場合、1枚につき4勝利点を獲得します。

10  自分のプレイヤーボード上のマスからディスクが取り除かれている場合、1枚につき3勝利点を獲得します。

11  労働市場トークンを保有しているプレイヤーは2勝利点を獲得します。

最終的に最も勝利点が高いプレイヤーがゲームの勝者となります。複数のプレイヤーが最高勝利点を獲得した場合、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。

よくある質問および特殊なケース

- コインは無限にあるとみなします。銀行のコインが不足したときは、何かを代用して遊んでください。
- 目的カードの山がなくなったら、目的カードのストックはそれ以上補充されません。目的カードのストックに目的カードがない場合、誰も目的カードを獲得できません。
- プレイヤーは自分の捨て札をいつでも確認することができます。しかし、個人の家畜の山にあるカードを確認してはいけません。
- プレイヤーは、補助アクションを実行することで、自分の家畜デッキ内にあるカードの枚数を減らすことができます。デッキのカードの枚数の下限はありません。もし手札を上限まで補充する際にカードが足りなくなってしまった場合には、あなたの手札はそのままとなります (ただし、オススメできませんのでご注意ください)。
- 白い枠の都市マスまたは駅マスにディスクを配置する際、プレイヤーボード上の白い枠のマ스에ディスクがもうないという場合、黒い枠のマスにあるディスクを使用してもかまいません。もしディスクを配置する際にプレイヤーボードにはディスクがない、もしくはコストとして支払えないディスクしかないという場合は、いずれかの駅に置かれているディスクを取り、そのディスクを使用してください。

CREDITS

Author: Alexander Pfister

Illustrations and Graphics: Andreas Resch

Development, rule book and layout: Viktor Kobilke

Rule book revision: Neil Crowley

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17
21073 Hamburg, Germany. All rights reserved.

www.eggertspiele.de



We wish to thank all testplayers, especially Michael Gantner, Gerhard Heinze, Wolfgang Lehner, Andreas Pelikan, Stefan Widerin, Matthias Nagy, and the Molter-family.

日本語版クレジット

発売元: 株式会社アークライト

(日本語版独占販売権)

〒101-0052

東京都千代田区神田小川町1-2 風雲堂ビル2F

e-mail: b-game@arclight.co.jp

(ルールに関するお問い合わせはこちらまでメールをお願いします。電話での質問にはお答えできません)

http://www.arclight.co.jp/ag/

(最新のFAQ、エラッタ等のサポート情報は、こちらでご確認ください)

翻訳: チェスター・リー

編集: 吉澤淳郎

DTPワーク: すぎきあきら

©2017 Arclight, Inc.



注意 (ちゅうい)

お買い上げの皆様へ 必ずお読みください

- 小さな部品があります。口の中へは絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- 3歳以下のお子様には絶対に与えないでください。また使用後は3歳以下のお子様の手が届かない場所に保管してください。

対象年齢: 12歳以上