



DESIGN &
ARTWORK: JORDAN DRAPER

TOKYO
METRO

🚇 TOKYO METRO

In Tokyo Metro you are a Japanese investor, speculator, station builder, stockholder, and bicyclist! The goal of the game is to plan the most efficient income system through the use of action placement discs and station development. The map is based on the real world metro system in Tokyo, giving an educational insight into the Tokyo area, with a heavy Euro-style economic twist!

CONTENTS

1 - Fabric Map & Income Track

90 - Mini Sized Cards

36 Stock Cards / 54 Action Cards

4 - Large Player Aid Cards

70 - Die Cut Chits

35 100 Yen / 10 500 Yen / 15 1000 Yen / 10 5000 Yen

24 - White Token Discs

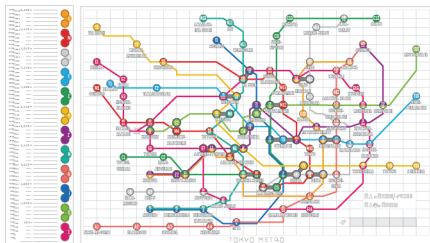
12 Speed Tokens / 8 Loan Tokens / 4 Bicycle Tokens

80 - Wooden Player Pieces

45 Discs / 5 Meeples / 30 Station Pyramids

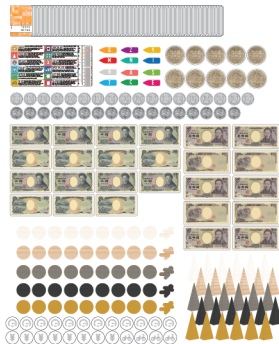
12 - Wooden Train Income Markers

12 - Wooden Train Cylinders

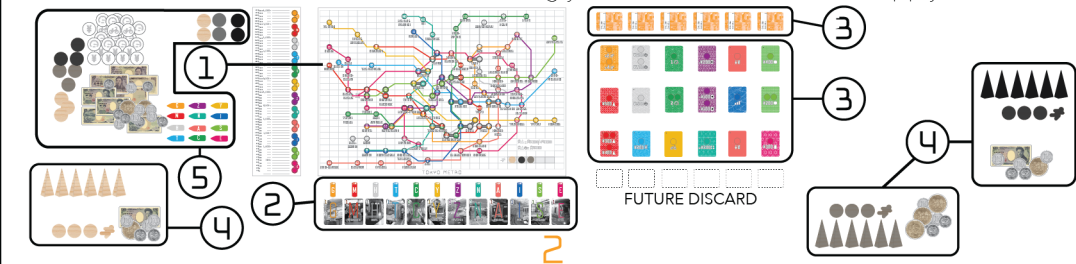


G M H T C Y Z N A I S E

1



- 1 - Place the map and train line income track in the center left of the play area.
- 2 - Following the order on the train line income track, starting with the G line, place the train markers and stock cards in order below the map. Stack the stock cards in ascending order with the 1 stock on top, followed by the 2 and the 3 underneath.
- 3 - Divide the 54 action cards into 6 stacks, sorted by color (G/M, H/T, C/Y, Z/N, A/I, S/E). Shuffle all 3 dots of the same stack together. Repeat for the 2 dots and the 1 dots. Stack each pile with the 3 dots on the bottom, 2 dots in the middle, and 1 dots on top. Draw cards from each stack equal to the number of players; place them in a column below the stack.
- 4 - Give each player 2,000 yen, 3 player discs, 6 pyramids, and a meeple. Place 2 player discs next to the income track and 1 next to the turn order track, leaving the other 3 in the supply.
- 5 - Set the train income arrow markers, remaining yen, and token discs in the supply.



SETUP

PHASES OF PLAY

Each round, play progresses through the following phases, until there are no new action cards to draw during the action card refresh phase. Then, the game ends immediately.

ACTION CARD REFRESH PHASE: Move the bottom action card in each column into its discard pile. Shift the remaining cards down, and draw 1 card for each column.

TURN ORDER PHASE: Players secretly bid their yen in a closed fist to determine player order.

MOVEMENT PHASE: Players move their meeple up to 2 spaces, beginning with the first player in player order.

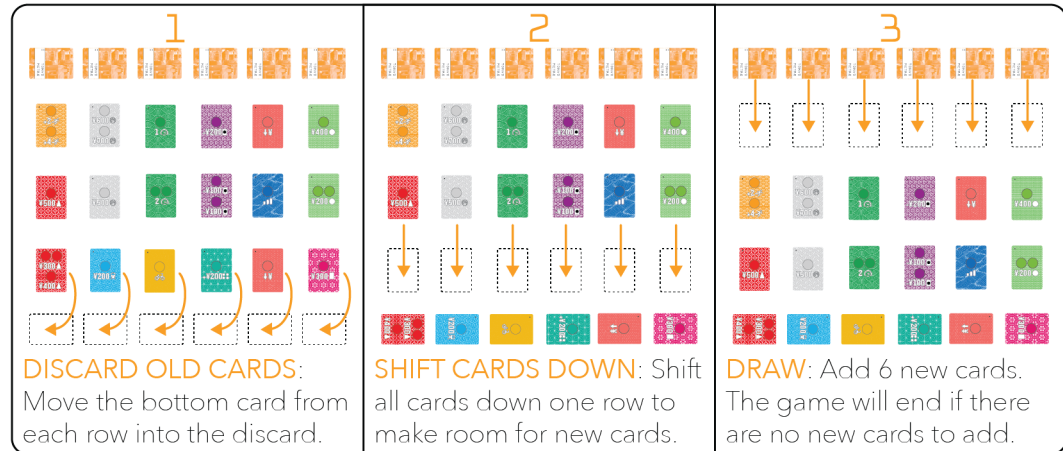
ACTION PHASE: Players assign available discs to action cards and perform the action until no discs remain or players pass.

TRAIN PHASE: All actively-running trains move 5 spaces (and possibly more), triggering station payouts.

3

ACTION CARD REFRESH PHASE

One card from the bottom of each action card column is turned sideways and moved into its column's discard pile. Active cards shift down one space, and a new card from each draw pile is placed into the empty space in its column. Skip this phase during the first round.

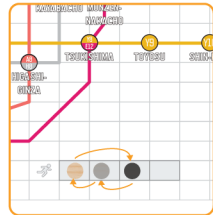
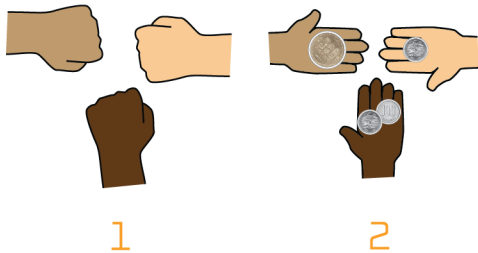


4

TURN ORDER PHASE

Each player secretly decides the amount of yen they wish to bid, placing it in a closed fist. When all players are ready, reveal bids simultaneously. If a player chose the Bidding action in the previous action phase, add their bonus yen to their bid total. All bids are paid to the bank. The highest bidder moves to first in turn order on the left of the track, followed by second highest, etc.... In case of a tie, players switch positions from their previous standing, unless they bid 0 yen, then they remain where they are. During the first round, randomly select player order. Give 100 yen to 2nd in player order, 200 yen to 3rd, and 300 yen to 4th.

BLIND BID: Players take the yen they wish to bid and keep it in a fist. All players then reveal their bid, adjust player order, and then pay their bid to the bank.

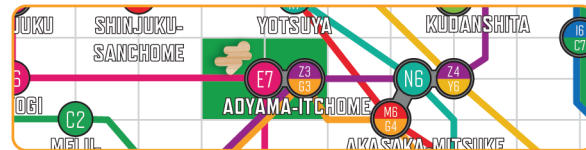


5

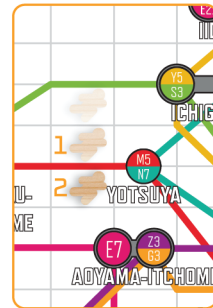
MOVEMENT PHASE

Players move their meeples up to two spaces on the map (or three with a bicycle). Players cannot move diagonally. Movement happens in turn order. On the first turn of the game, players place their player tokens one by one on to any spot on the map and do not move.

RULES FOR MOVEMENT: Player movement exclusively uses the grey rectangular grid of the map, ignoring the colored train lines. In order to interact with a station (build a station, ride a train, etc...), the player must occupy a rectangular space that touches the station circle.



EXAMPLE: ONLY THE SPACES MARKED IN GREEN ARE VALID FOR INTERACTING WITH THE AOYAMA-ITCHOME STATION.



WITHOUT A BICYCLE, ALL PLAYERS MOVE UP TO 2 SPACES IN TURN ORDER. DIAGONAL MOVEMENT IS NOT ALLOWED.

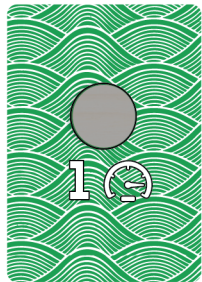


WITH A BICYCLE, A PLAYER MAY MOVE UP TO 3 SPACES. DIAGONAL MOVEMENT IS NOT ALLOWED.

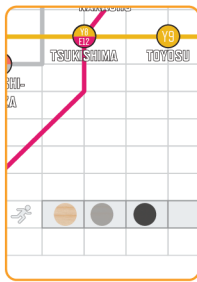
6

ACTION PHASE

In turn order, players select one empty spot on an action card and assign the required discs to perform the action. At the beginning of the game, each player has 3 action discs to use. Cards with multiple actions may be used by multiple players or the same player on a future turn. Action spots with multiple circles require multiple discs to be placed all at once to use that action. After a player performs an action, proceed to the next player in turn order. At the end of the action phase, return all discs from action cards to players.



TO USE AN ACTION, PLACE ONE OF YOUR ACTION DISCS ON AN EMPTY SPOT



TAKING ACTIONS HAPPENS IN TURN ORDER & ACTIONS ARE TAKEN IMMEDIATELY



SOME CARDS CONTAIN MULTIPLE ACTIONS ON THEM



SOME ACTIONS REQUIRE MULTIPLE DISCS TO BE PLACED ALL AT ONCE



MOVE

Immediately move your meeple up to the number of spaces indicated by the action spot (+1 if you have a bicycle).

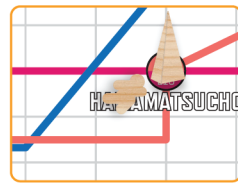


STATION

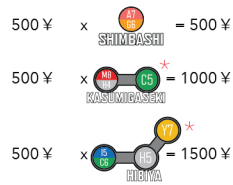
Pay yen to the bank indicated by the cost on the action space. Then, place a station pyramid on a station your meeple is touching. If you build a station at a multi-circle station (connected with a grey outline*), multiply the cost to build the station by the total number of station circles. Then, place your station pyramid between the station circles. If you have previously chosen a Discount action, apply that here. Discounts to price are applied before multiplying. Only one station pyramid may be placed in any multi-circle station area, or single circle station.



PAY THE COST LISTED ON THE ACTION CARD TO THE BANK



THEN PLACE A STATION PYRAMID ON A STATION YOUR MEEPLE IS TOUCHING



IF BUILDING A STATION AT A MULTI-CIRCLE STATION SPOT, MULTIPLY COST BY CIRCLES



BE SURE TO APPLY DISCOUNT SPOTS BEFORE MULTIPLYING BUILDING COSTS

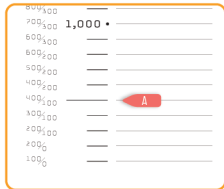


INVEST

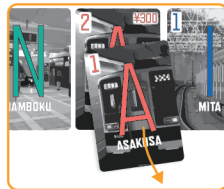
Pay the amount shown on the action spot to the bank, take the top stock in any train line, and increase the corresponding train's value on the income track. To purchase the 2nd or 3rd stock of a train line, you must pay 300 or 600 yen extra, which cannot be discounted. A maximum of 1 stock per line, per player. If not already running, place the train marker on its starting station (the "1" station of its letter). You are not allowed to buy stock in a train line you have speculated on (see Speculate action on pg 12).



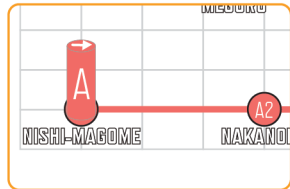
PAY THE COST LISTED ON THE ACTION CARD TO THE TRAIN LINE



INCREASE THE TRAIN LINE ON THE INCOME TRACK BY THE AMOUNT PAID



TAKE THE TOP MOST STOCK FROM THE LINE YOU ARE PURCHASING



IF NOT RUNNING, PLACE THE TRAIN MARKER ON ITS STARTING STATION, IT WILL RUN UNTIL GAME END



START

Choose a train line not already running and increase its income by the amount shown on the action card. Place its marker on its "1" station to run one complete round trip to

its highest numbered station and back during the Train Phase (pg. 15). This action is free.



SPEED

Take the number of speed tokens shown. Speed tokens may be assigned on your turn (before taking an action) to any train line with an available slot. Speed tokens make a train move +1 space per token during every train movement phase. If there are no available spaces for tokens, they may not be placed on that train line.



IF THERE ARE NO LONGER SPOTS AVAILABLE, YOU MAY NOT PLACE A SPEED TOKEN ON THAT TRAIN LINE



BIKE

Take a single bicycle token (players may only hold 1 bicycle at a time). You now move up to +1 space when moving your meeple.

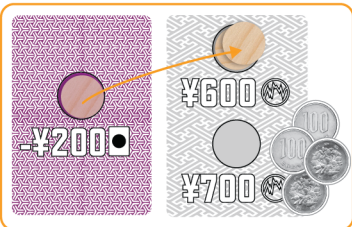


You may trade in either a bicycle or speed token to build a station for free. Multi-circle stations are also eligible for free building. Meeple adjacency rules still apply.

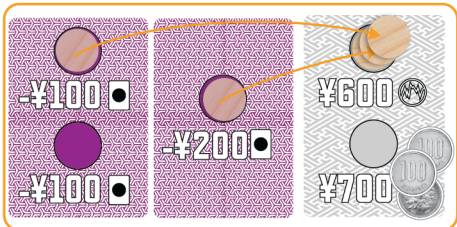
DISCOUNT Place an action disc on the discount spot. After choosing an action on a future turn, remove your action disc from the Discount space and place it on top of the newly-chosen action space. You receive the discount to your current action. You may activate multiple discounts at once.



PLACE AN ACTION DISC ON A DISCOUNT SPACE



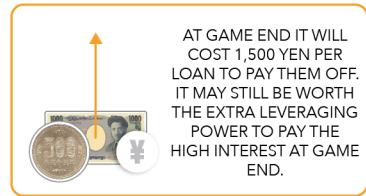
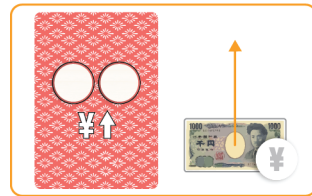
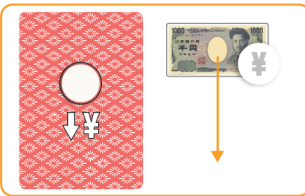
ON A FUTURE TURN, ACTIVATE ANOTHER ACTION SPACE, THEN ADD YOUR DISCOUNT DISC TO PAY LESS FOR THE NEW ACTION



IT IS POSSIBLE TO APPLY MULTIPLE DISCOUNTS AT THE SAME TIME. REMOVING A DISCOUNT DISC OPENS UP THE ACTION SPOT FOR FUTURE DISCS

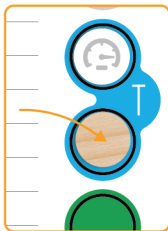
BIDDING Increase your bid for turn order next round by the amount listed. When taking this action, place yen from the bank equal to the amount listed on your turn order disc to signify your bidding bonus next round.

¥ LOAN To take out a loan, take a loan marker and 1,000 yen from the bank. A loan may later be paid back without interest by using the ¥↑ action; however if a loan is not paid back by game end it will cost 1,500 yen to pay it off. There are 8 total loans available, and players are not limited to any number of loans during the game.

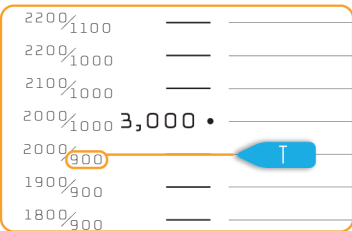


AT GAME END IT WILL COST 1,500 YEN PER LOAN TO PAY THEM OFF. IT MAY STILL BE WORTH THE EXTRA LEVERAGING POWER TO PAY THE HIGH INTEREST AT GAME END.

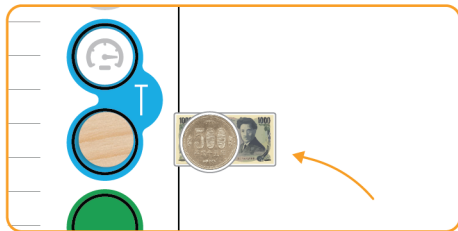
SPECULATE Take one of your two available speculation discs next to the income track and place it onto an available spot for the train line you wish to speculate on. The train line must have an income marker on the track. Displayed next to the train line marker are two numbers in a fraction. The right hand amount is the minimum amount you must commit to speculate. You can always



PLACE A DISC FROM THE SUPPLY ONTO A SPECULATION SPOT



CHECK THE INCOME TRACK TO FIND THE MINIMUM AMOUNT YOU MUST SPECULATE, SHOWN BY THE RIGHT FRACTION NUMBER



NOW ADD ANY AMOUNT OF YEN (STARTING AT THE MINIMUM AMOUNT) TO THE RIGHT OF YOUR SPECULATION DISC. THIS YEN STAYS THERE UNTIL GAME END

commit more. Place the money next to your speculation disc. You are not allowed to speculate on a train line you currently own any stock in. See Speculation Payouts on pages 18-19 for expanded examples.

*Note that there are only 2 spots per train line to share between both speed tokens and speculation discs. If there are no available spaces, that train line cannot be speculated on.

*Each player is limited to two speculations per game, but may speculate on the same line twice if available.

*Players may not add or remove money committed to a speculated train line after the action is completed.

*Players are not allowed to speculate on a train line they currently own any stock in. Furthermore, they are not allowed to buy stock in a line they have already speculated.

ACTION

Pay the amount shown to the bank. Then, take one of your action discs from the supply, which may be used this round. A max of 6 action discs can be owned per player.

CARD

Pay the amount shown to the bank. Then, take any one face-up action card from a discard pile and add it to your player area. It is immediately available for use. For the remainder of the game, only you may use this action card.

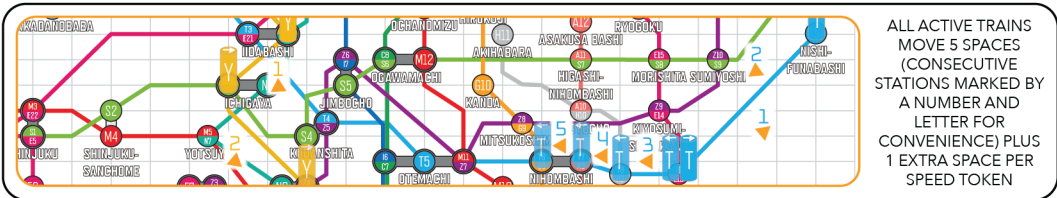
Note: Only the top card of a discard pile may be acquired, and there is no limit to the number that may be gained throughout the game.

PASSING

You may pass before you use all of your available action discs. When passing, take a payout of 100 yen from the bank for each unused action disc.

TRAIN PHASE

During the train phase all active trains move 5 spaces (or more with speed tokens), advancing to the next highest like-colored station on the map. If they pass into or through player owned stations, payouts occur. It is also possible to board or exit a train during this phase.



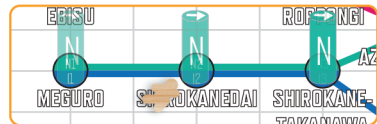
Trains move in order beginning with the G line. The order is displayed on the train line income track. Trains not running will not move.

*If any players own stock in a train line, it will continue running for the rest of the game,

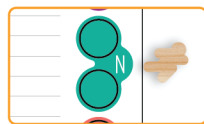
turing around as it hits the end of its route. A train started with the Start action will do the same, but is removed after a round trip to its highest-numbered station and back.

RIDING TRAINS

If a train begins at or passes through a station where your meeple is located, you may ride the train. If you own stock in the train line, it is free. If you do not own stock, you must pay 100 yen to the train line. It is also possible to transfer between trains that move through the same station in a turn, following the same payment rules. You can exit a train at any point, given it is physically touching the station you wish to get off at. You can get on a train at any point, given you and the train are touching the same station. When on a train, place your meeple adjacent to the train line on the income track.



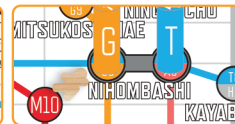
IF YOUR MEEPLE IS TOUCHING A STATION THAT A TRAIN MOVES THROUGH, OR IS AT WHEN THE TRAIN MOVEMENT PHASE BEGINS, YOU MAY RIDE THAT TRAIN BY PAYING 100 YEN TO THE LINE (OR FOR FREE IF YOU OWN STOCK IN THE LINE)



ADD YOUR MEEPLE TO THE INCOME TRACK NEXT TO THE TRAIN LINE YOU HAVE BOARDED TO SHOW YOU ARE RIDING



ONCE ON A TRAIN, IT IS POSSIBLE TO TRANSFER TO ANY OTHER TRAIN THAT PASSES THROUGH A SHARED STATION ON THE SAME TURN



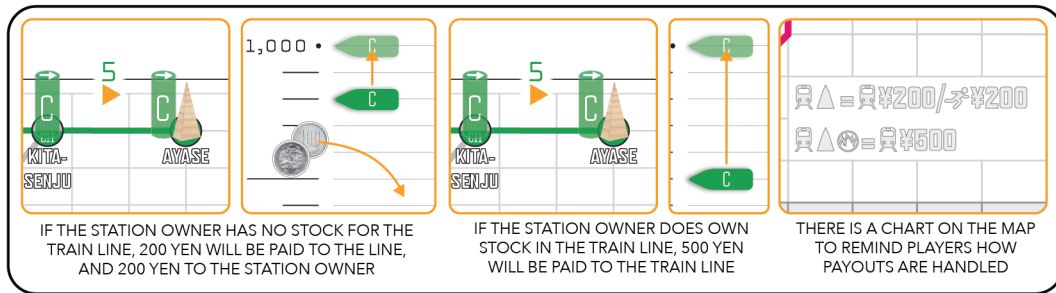
AT ANY TIME (EVEN DURING ANOTHER PHASE) FREELY EXIT THE TRAIN TO A SPACE TOUCHING A STATION THE TRAIN RESIDES AT OR IS PASSING THROUGH

STATION PAYOUTS

As soon as a train reaches a station pyramid marker, a payout is triggered. There are two possible outcomes, based on if the owner of the station owns stock in the train line:

NO STOCK OWNED: The player who owns the station receives 200 yen from the bank. Also, increase the train line's income by 200 yen on the income track.

STATION AND STOCK OWNED: Increase the train line's income by 500 yen on the income track. The player receives nothing.



GAME END

During the action card refresh phase, if there are no more action cards to draw, the game ends immediately.

END GAME SCORING

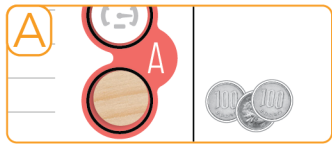
After game end is triggered, payouts commence by first paying all speculations, and then paying stockholders based on each train line's income track score, starting with the Ginza line and moving down. Loans must be paid back with 500 yen interest.

SPECULATION PAYOUTS

Speculations are paid out to players before stock owners get paid. To determine how much the train line pays out for speculations, look at the right hand fraction of the train's ending income. The player who speculated on that train line receives the amount listed. However, a player may only receive up to 2x the amount initially speculated. In addition, return the initial speculation amount to the player. If two players speculated on the same train line, they are both paid the amount they are owed. After payouts, decrease the train line's income by the amount of the speculation payout. It is important to remember that a player who speculates on a line may not own stock in it. If this rule is broken, their speculation and stock are worth 0 yen.

STOCK PAYOUTS

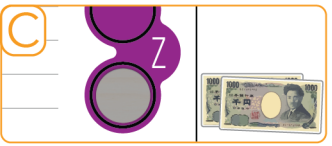
Stocks are paid out using the train line income track for each line, one by one, beginning with the G line. If only one player owns stock in a train line, they receive the full amount from that line's income. If two players own stock, the 1st stock is paid roughly 200 to every 100 yen the 2nd stock owner receives. Use the two fraction amounts to the left of the income line for the 1st and 2nd payouts. If 3 stocks are owned, the 1st stock owner receives 50% of the income rounded up to the nearest 100 yen. Decrease the income marker the amount paid. Then, the remaining amount is split between the 2nd and 3rd stock owners as described above using the reference chart to the left of the income track.



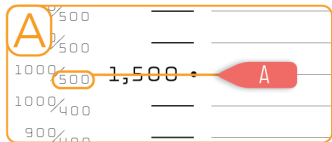
A P1 HAS SPECULATED 300 YEN ONTO THE A LINE, COVERING THEM FOR A PAYOUT FROM THE LINE OF UP TO 600 YEN



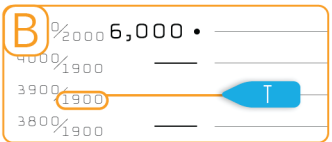
B P2 HAS SPECULATED 700 YEN ONTO THE T LINE, COVERING THEM FOR A PAYOUT FROM THE LINE OF UP TO 1,400 YEN



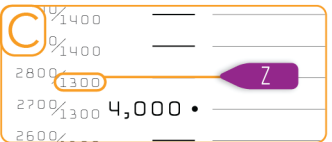
C P3 HAS SPECULATED 2,000 YEN ONTO THE Z LINE, COVERING THEM FOR A PAYOUT FROM THE LINE OF UP TO 4,000 YEN



THE A LINE ENDED AT 1,500 YEN, P1 WILL BE PAID 500 YEN FROM THE A LINE



THE T LINE ENDED AT 5,800 YEN, P2 WILL BE PAID 1,400 YEN FROM THE T LINE



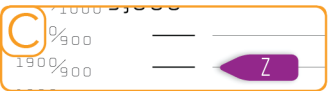
THE Z LINE ENDED AT 4,100 YEN, P3 WILL BE PAID 1,300 YEN FROM THE Z LINE



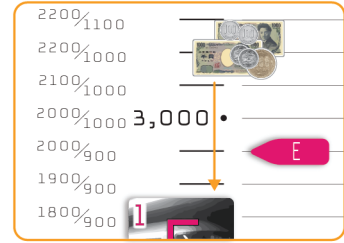
LOWER THE A LINE BY 500 YEN & GIVE P1 THEIR INITIAL 300 YEN BACK



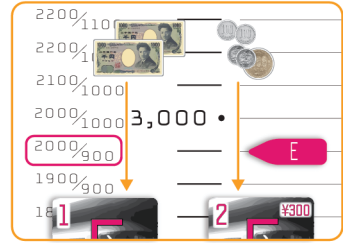
LOWER THE T LINE BY 1,400 YEN & GIVE P2 THEIR INITIAL 700 YEN BACK



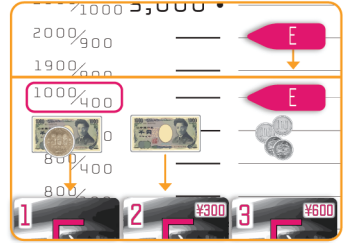
LOWER THE Z LINE BY 1,300 YEN & GIVE P3 THEIR INITIAL 2,000 YEN BACK



SINGLE STOCK OWNER: 2,900 yen is paid to the owner of stock 1.



TWO STOCK OWNERS: 2,000 yen to stock 1, 900 to stock 2.



THREE STOCK OWNERS: 1,500 paid to stock 1, 1,000 to stock 2, 400 to stock 3.

ADD UP TOTALS

Players now add up their total yen, and the player with the most is declared the winner! If there is a tie, the player furthest to the left on the turn order track is the winner.

👤 SINGLE PLAYER VARIANT

To play the single player variant, setup the two player game, but play with only one set of player markers using the standard ruling. At the end of the game, record your total score in yen. The next time you play through, try to be more efficient and beat your score!



METRO DRINKS

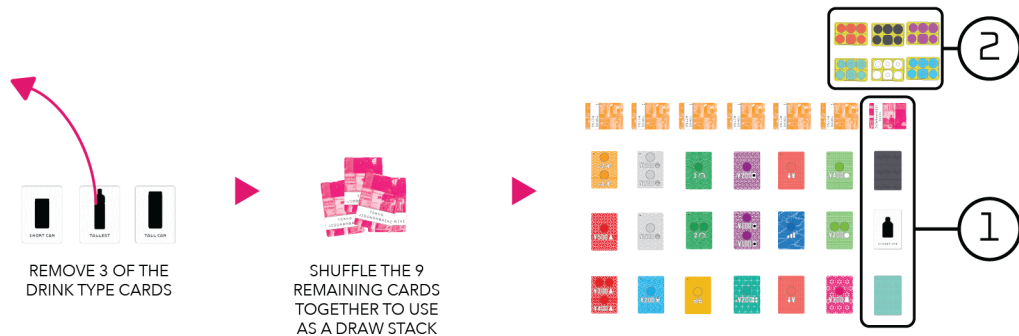


TOKYO JIDOHANBAIKI can be used as an expansion to TOKYO METRO, creating a new experience titled METRO DRINKS. By adding the stock cards from JIDOHANBAIKI as a new action card column, as well as the ability to build vending machines at stations for extra income, METRO DRINKS gives TOKYO METRO a new layer of depth, strategy, and fun!

Use all of the regular rules of TOKYO METRO, with the following additions:

SETUP

- 1 - Take the 12 stock cards from TOKYO JIDOHANBAIKI, remove any 3 of the drink type cards, shuffle the remaining 9 cards (6 color & 3 drink type) together, and place them face down as an extra column of action cards.
- 2 - Place the 6 crates above the JIDOHANBAIKI stock cards, filling each one with a set of drinks from a single color.



ACTION CARDS

The new column of action cards offers 3 new actions to be taken:

DRINK COLORED CARDS: These cards allow for a set of 6 same-colored drinks to be taken, in exchange for the permanent removal of 1 of your action discs for the remainder of the game. To take this action, place your action disc back into the box, take an available color card, and the matching drink crate.

BUILD A VENDING MACHINE STATION: Place your action disc on top of the JIDOHAN-BAIKI draw stack, then place a drink at a station you are touching that already has a station pyramid there, and no other drink. This action disc will come back to you at the end of the phase like normal. There is no limit to the number of times this action may be taken each phase. If you build at a station you do not own, you must pay the owner 100 yen the first time you build at one of their stations, 200 for the 2nd time, 300 for the 3rd, etc.

DRINK TYPE CARDS: Only one player may take this action each action phase. Place your action disc onto the card, then take an unlimited number of free 'build a vending machine' actions until phase end. You must still pay other players when building at their stations. Take your disc back as normal.

STATION PAYOUTS

When a train triggers payout for a station with a drink, the owner will receive yen from the bank. The amount of yen paid depends on the number of drinks of that color they have on the map in total:

1-3 drinks: 100 yen is paid when a station with that drink color is hit

4-5 drinks: 200 yen is paid when a station of that drink color is hit

6 drinks: 300 yen is paid when a station of that color is hit

EXTRA RULES

There is no limit to how many drink colors a player may own.

It is allowed to 'build a vending machine station' as you walk past a station, as long as you touch it. Thus it is possible to take the 'drink type card action', then a move action, building multiple drink stations as you take your movement.

It is not allowed to build a vending machine station while riding on a train; you must exit first.

『TOKYO METRO』において、あなたは日本の投資家や投機家、駅の建築家、株主、自転車乗りとなります!アクション配置チップと駅開発により、最も効率的な収入システムを構築しましょう。本ゲームのマップは、実際の東京の地下鉄をベースに、ユーロスタイル経済ゲームの要素も加えられており、東京を知る良いきっかけとなるでしょう。

内容物

布製のマップ・収入トラック 1枚

ミニ・カード 90枚

株カード 36枚 / アクションカード 54枚

大型プレイエイドカード 4枚

厚紙のお金チップ 70枚

100円 35枚 / 500円 10枚 / 1,000円 15枚 / 5,000円 10枚

白トークン 24枚

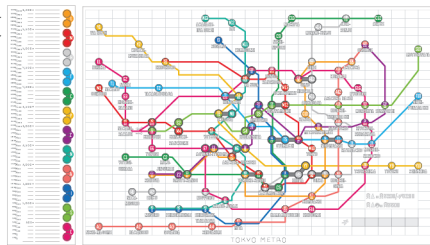
速度トークン 12枚 / 借金トークン 8枚 / 自転車トークン 4枚

木製コマ 80個

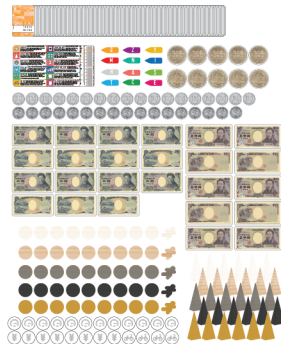
チップ 45枚 / ミーブル 5個 / 駅コマ(角錐) 30個

木製の列車収入マーカー 12個

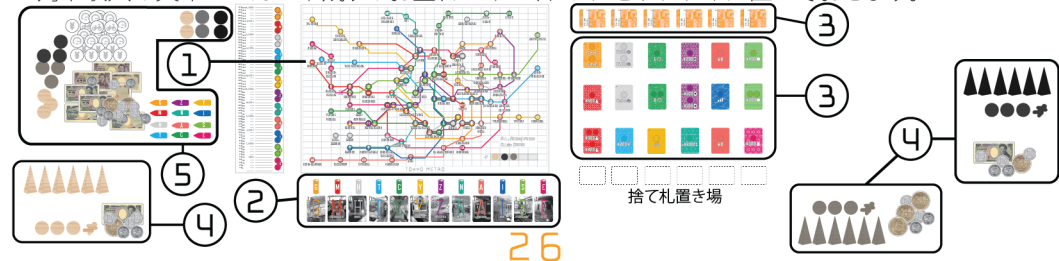
木製の円柱型列車コマ 12個



25



- 1- 場の中央の左側にマップと路線収入トラックを配置します。
- 2- 路線収入トラックに記されている順番に合わせ、列車マーカーと株カードをマップの下側にG線から順に並べます。各路線の株カードは、「3」を一番下に、「2」、「1」と、昇順に積み重ねます。
- 3- 54枚のアクションカードを、カードの色で6つの山札に分けます。(オレンジ/赤、グレー/水色、緑/黄色、紫/青緑、サーモンピンク/紺色、緑/ピンク)。各色の山札では、まずドット3個のカードをまとめ、よく混ぜます。ドット2個のカード、ドット1個のカードも同様にまとめて混ぜます。そして、ドット3個のカードが一番下、ドット2個のカードが真ん中、ドット1個のカードが一番上にくるように、各色の山札を積み重ねます。次に、各山札からプレイ人数と同じ枚数のカードを引き、山札の下側に縦列に配置します。
- 4- 各プレイヤーは、自分の色のプレイヤーチップ3枚、駅コマ(角錐)6個、ミーブル1個と、2,000円を受け取ります。さらに各プレイヤーチップ2枚を収入トラックの横、1枚を手番順トラックの横に置き、残り3枚をサプライに置いておきます。
- 5- 列車収入の矢印マーカーや残りのお金、トークン、チップをサプライに置いておきます。



ゲームのフェイズ

各ラウンドでは、アクションカードの補充フェイズで引くことができるアクションカードが1枚もなくなるまで、以下のフェイズを順に繰り返します。アクションカードがなくなり次第、ゲームが終了します。

アクションカードの補充フェイズ: 各縦列の一番下側のアクションカードを捨て札の山に移動します。その他のカードも一段下に移動し、各列に新たにカード1枚を引きます。

手番順決めフェイズ: 同時公開入札で、プレイヤーの手番順を決めます。

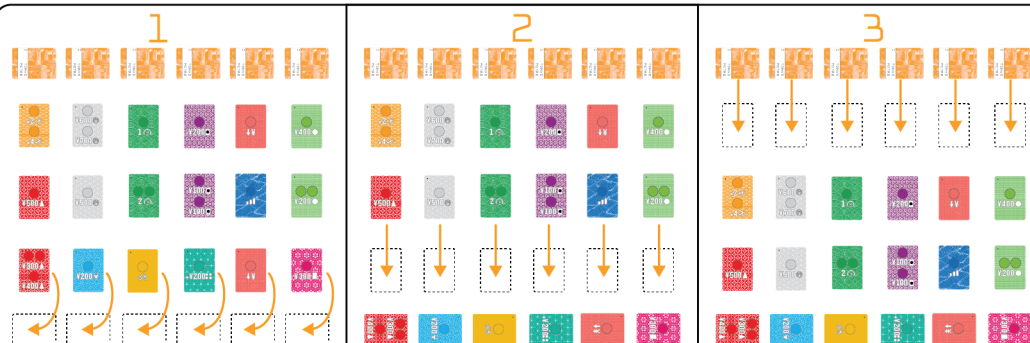
移動フェイズ: 手番順に自分のミールを2マスまで移動します。

アクションフェイズ: 使用可能なチップをアクションカードに割り当て、全員がチップを使いきるかパスするまで、繰り返しアクションを実行します。

列車移動フェイズ: 走行中の列車すべてが5マス(または場合によりそれ以上)を移動し、停車・通過した駅の配当金を支払います。

アクションカードの補充フェイズ

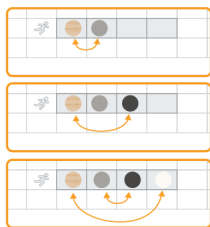
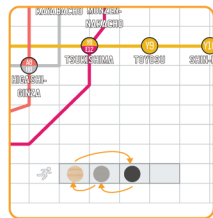
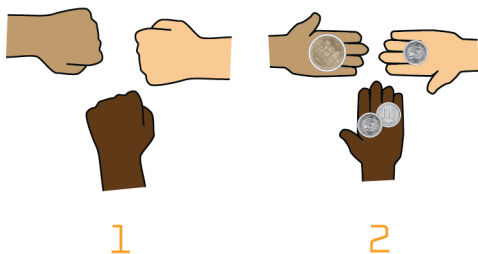
このフェイズでは、各アクションカード列の一番下のカードを横向きにして、捨て札の山に移動します。すべてのアクティブなカードを1つ下の段に移動し、各山札から新たにカード1枚を引き、対応する列の空いたスペースに置きます。第1ラウンドでは、このフェイズをスキップします。



手番順決めフェイズ

各プレイヤーは、入札する金額のお金を手に握ります。準備ができたなら、握ったお金を全員が同時に公開します。前回のアクションフェイズで「入札」アクションを選択した場合には、自分の出す入札金額に「入札」アクション分の金額を加算します。入札で出されたお金は、すべて銀行に支払われます。入札金額のより高い者からの手番順となり、手番順トラックの左から順に自分のチップを置きます。同点の場合、当該プレイヤーは互いの順位が入れ替わります。ただし、0円で入札したプレイヤー同士の順位は変わりません。最初のラウンドでは、プレイヤーの順序をランダムに決めます。手番順で、2番目のプレイヤーに100円、3番目のプレイヤーに200円、4番目のプレイヤーに300円を渡します。

例：各プレイヤーは入札金額を手に握り、一斉に公開した後、手番順を確認し、入札に使ったお金を銀行に支払います。



2人タイ

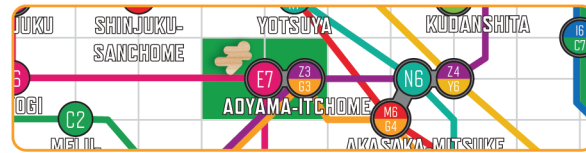
3人タイ

4人タイ

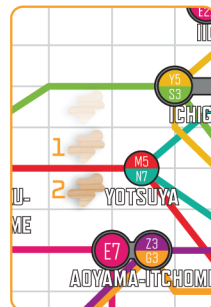
移動フェイズ

マップで2マス (自転車を持っている場合は3マス) まで自分のミープルを移動します。斜め移動はできません。移動は手番順に行います。各プレイヤーの最初の手番では、自分のプレイヤーコマをマップ上の任意の場所に置き、移動はしません。

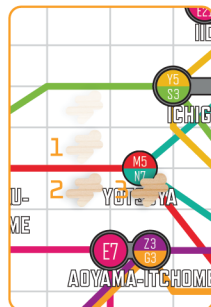
移動に関するルール: プレイヤーコマの移動では、路線に関係なく、マップの灰色の長方形のマスを使用します。駅関連のアクション (駅を建てる、列車に乗る等) を行う際には、駅の丸枠に接している長方形のマスに自分のミープルを置く必要があります。



例：青山一丁目駅関連のアクションは、緑で記されたマスでのみ行えます。



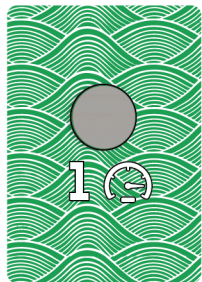
自転車を持っていないプレイヤーは、各手番に2マスまで移動します。斜め移動は不可。



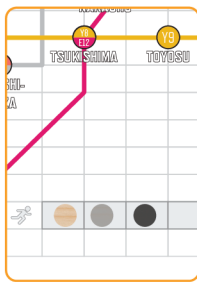
自転車を持っているプレイヤーは、3マスまで移動できます。斜め移動は不可。

アクションフェイズ

手番順に、アクションカードの空いているスポットに必要な数のアクションチップを置き、アクションを実行します。ゲーム開始時、各プレイヤーは使用可能なアクションチップを3枚受け取ります。複数のアクションが記されているカードは、複数のプレイヤーにより使用、または同じプレイヤーが複数の手番にまたがって使用できます。複数の丸枠があるアクションスポットを使用する際には、一度に複数のチップを配置する必要があります。アクションを選んで実行した後、次のプレイヤーの手番に進みます。アクションフェイズの終了後、すべてのチップをアクションカードからプレイヤーの手元に戻します。



自分のアクションチップを空いているスポットに置き、アクションを実行します。



アクションは手番順を選び、即座に実行します。



いくつかのカードには、複数のアクションが表示されています。



いくつかのアクションでは、複数のチップを一度にすべて配置する必要があります。

移動

アクションスポットの数値以内の数のマス分、自分のミープルを即座に移動します(自転車の場合には、さらに+1マス)。

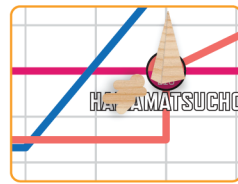


駅の建設

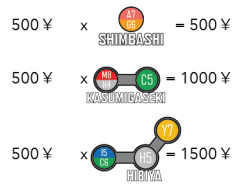
アクションスペースに示されたコストを銀行に支払い、自分のミープルが接している駅に駅コマ(角錐)を置きます。丸枠が複数ある駅(灰色の線で互いに接続)に駅コマを置く際には、駅のコストに丸枠の数を掛けた金額を支払います。次に、駅コマ(角錐)を駅の丸枠の間に配置します。前の手番で「割引」アクションを選択した場合には、この支払いに「割引」を適用します。「割引」は、丸枠の数を掛ける前に適用します。どの丸枠が複数ある駅にも、駅コマ(角錐)1個しか配置できません。



アクションカードに示されている費用を銀行に支払います。



自分のミープルが接している駅に駅コマ(角錐)を置きます。



丸枠が複数ある駅を建設する場合は、コストに丸枠の数を掛けます。



「割引」は、丸枠の数を掛ける前に適用します。

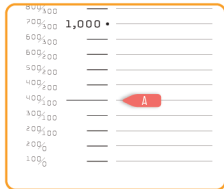


投資

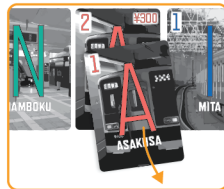
アクションスポットに表示されている金額を銀行に支払った後、任意の路線の山札の一番上の株カードを取り、収入トラックでその路線の価値を上げます。路線の2番目または3番目の株を購入する際には、300または600円の追加料金を支払い、この料金は割引できません。各プレイヤーは、1路線につき、1株しか所有できません。路線の列車がまだ走行していない場合は、列車マーカーを始発駅(路線のアルファベット文字と「1」が表示されている駅)に置いてください。自分が投機した路線の株を購入することはできません。



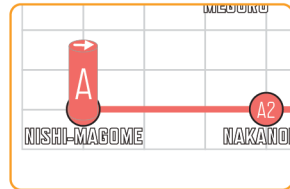
アクションカードに表示されている金額を路線に支払います。



支払った金額分、収入トラックで路線の価値を上げます。



購入する路線の山札の一番上の株カードを取ります。



路線の列車がまだ走行していない場合には、始発駅に列車マーカーを置きます。この列車はゲームが終了するまで走行します。



出発

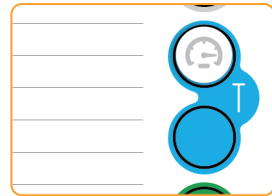
列車がまだ走行していない路線を選択し、アクションカードに表示されている金額だけ路線の収入を増やしてください。次に、その路線の列車マーカーを「1」の駅に置きます。列車移動フェイズ

(39ページ参照)では、その列車が最大番号の駅まで1往復します。このアクションは無料です。



速度

表示されている個数の速度トークンを取ります。入手した速度トークンは、自分の手番で(アクションを選ぶ前に)スロットが空いている路線に割り当てることができます。速度トークンを割り当てた路線の列車は、列車移動フェイズにおいて、トークン1枚ごとに移動距離が+1駅増えます。トークンを割り当てるスポットがない場合、速度トークンを配置することはできません。



トークンを割り当てるスポットがない場合、その路線に速度トークンを置くことはできません



自転車

自転車トークン1枚を取ります。(各プレイヤーは、自転車1枚しか所持できません。)自分のミープルを動かすときに、通常の移動+1マスまで移動できます

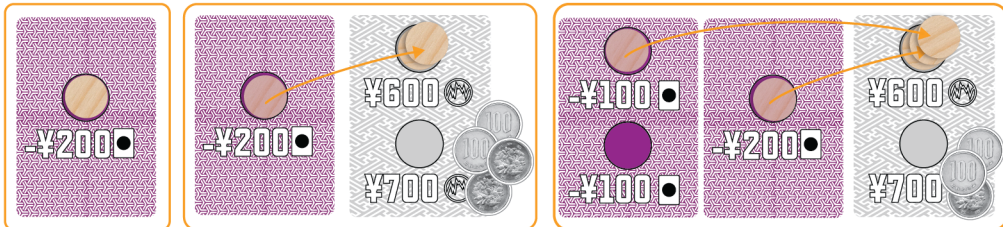


自転車トークンおよび速度トークンを返却すれば、無料で駅を建設することができます。丸枠が複数ある駅も無料で建設できます。この際にも、自分のミープルが接する駅でないと建設できません。



割引

割引スポットにアクションチップを置き、次回以降の手番でアクションを選んだ後、「割引」スポットに置いていた自分のアクションチップも選んだアクションスポットに移動します。それにより、現在の手番のアクションに対して割引が適用されます。同時に複数の割引を適用することもできます。



割引スポットにアクションチップを配置します。次回以降の手番で別のアクションスポットを選んでアクションをした後、そこに自分の「割引」チップを追加すると、そのアクションを実行するコストが割引かれます。

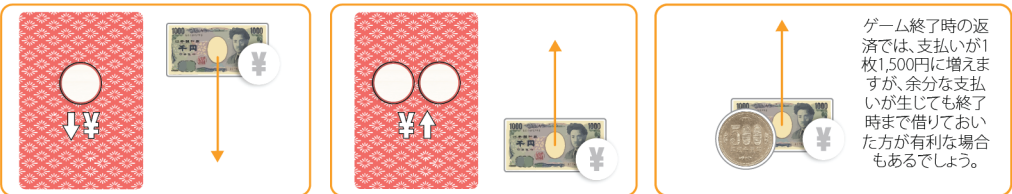
同時に複数の割引を適用することもできます。チップを取り除いた後、「割引」スポットには、またチップを置くことができます。

入札

表示されている金額が、次のラウンドの手番順を決める入札において自分の入札金額に足されます。このアクションを実行する際には、次のラウンドの手番順を決める入札において足される金額を示すために、その金額を銀行から受け取り、置いておきます。

借金

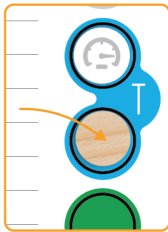
借金をする際には、銀行から借金マーカーと1,000円を受け取ります。借金は、返済アクションにより無利子で返済できますが、ゲーム終了までに返済されなかった場合には、返済金が1,500円に増えます。利用可能な借金マーカーが合計8枚あり、ゲーム中に任意の枚数のマーカーを取って借金をすることができます。



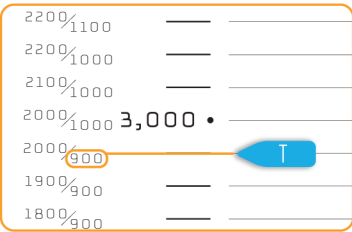
ゲーム終了時の返済では、支払いが1枚1,500円に増えますが、余分な支払いが生じても終了時まで借りておいた方が有利な場合もあるでしょう。

投機

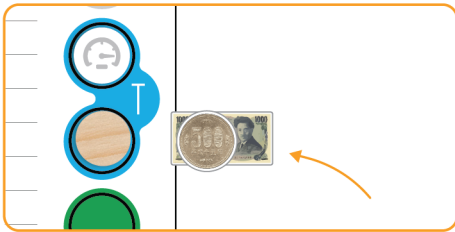
収入トラックの横に、各プレイヤー用の投機チップが2枚ずつあります。投機する際には、投機チップを1枚取り、投機したい路線の空いているスポットに置きます。投機できる路線は、収入トラックに収入マーカーがある路線だけです。路線マーカーの横には、2つの数字がスラッシュの左右で表示されています。スラッシュの右側の数字は、投機の最小額を示しています。いつでも更に多くの金額を投機できます。投機チップの横に投機するお金を置きます。自分



サプライから自分のチップを取り、投機スポットに置きます。



収入トラックのスラッシュ右側の数値で投機の最小金額を確認してください。



自分の投機チップの右に(最小額以上の)金額を置いてください。このお金は、ゲーム終了までここに置かれたままとなります。

が株を所有している路線には投機できません。詳しい例については、42～43ページ「投機の配当金支払い」を参照。

- *各路線には、速度トークンと投機チップの共有スポットが2つしかありません。スポットが空いていない路線には投機できません。
- *各プレイヤーは、2回しか投機できませんが、空いていれば同じ路線に2回投機することもできます。
- *投機アクション実行後に、投機した路線に投入した金額を追加または減額することはできません。

○ アクション

表示金額を銀行に支払い、自分のアクションチップのサプライからチップ1枚を取ります。このチップは、現ラウンドでのみ使用できます。各プレイヤーは、最大6枚のアクションチップを所持できます。

□ カード

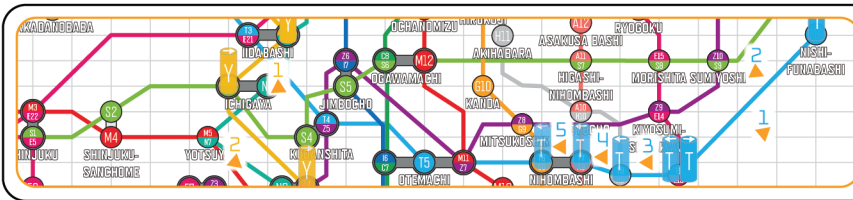
表示金額を銀行に支払い、その後、表向きのアクションカード1枚をいずれかの捨て札から取り、自分の場に加えます。取ったカードは即座に使用できます。このアクションカードは、ゲーム中、所有者だけが使用できます。
注記：取れるカードは、捨て札の一番上のカードだけです。ゲーム中に獲得できるカード枚数に制限はありません。

パス

使用可能なアクションチップを使いきる前にパスできます。パスした際には、未使用のアクションチップ1枚につき銀行から100円を受け取ります。

列車移動フェイズ

列車移動フェイズでは、アクティブな(マップに置かれている)列車はすべて、同色の線(同路線)上で5駅(速度トークンが適用されている路線はそれ以上)を進みます。列車がプレイヤー所有の駅に停車または通過すると、配当金が支払われます。このフェイズでは、列車の乗車や降車もできます。



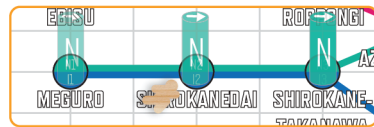
アクティブな(マップに置かれている)列車はすべて5駅(アルファベット文字と番号で表記された駅)を進みます。速度トークンが適用されている路線は、更に速度トークン1枚につき+1駅移動します。

列車はG線から順番に移動します。移動の順序は路線の収入トラックに表示されています。走行していない(マップに置かれていない)列車は移動しません。

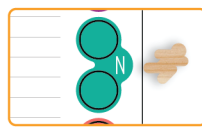
*プレイヤーが株を所有している路線の列車は、ゲーム中、路線の始発駅と最終駅の間で往復移動を続けます。一方、「出発」アクションで移動した列車は、1往復した後に取り除かれます。

列車に乗る

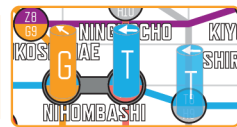
自分のミープルが接している駅から列車が発車したり、その駅を通過したりする際に、その列車に乗ることができます。路線の株を所有している場合、乗車は無料です。株を所有していない場合には、路線に100円を支払います。同様の支払いルールに従い、同じ駅を通る路線の間で電車を乗り換えることもできます。ゲーム中いつでも「移動」せずに列車を降りることができます。乗車中は、収入トラックにて列車の路線の隣に自分のミープルを置きます。



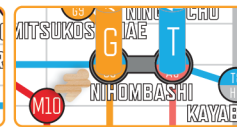
移動フェイズにおいて、列車が通過または出発する駅に自分のミープルが接している場合、路線に100円を支払って(路線の株を持っている場合には無料)その列車に乗車できます。



収入トラックの乗車中の路線の横に自分のミープルを置き、乗車中だと示します。



乗車した列車が通過する駅を同じ手番に通過する他の列車に乗り換えることができます。



乗車中の列車が停車または通過する駅に接するマスに、いつでも(別のフェイズでも)降りることができます。

駅の配当金の支払い

列車が駅コマ(角錐) マーカーに停車または通過すると、配当金が支払われます。駅の所有者が路線の株を所有しているかどうかに基づき、処理を行います。

株を所有していない場合: 駅を所有するプレイヤーは、銀行から200円を受け取ります。また、収入トラックにて路線の収入を200円増やします。

駅と株を所有している場合: 収入トラックにて路線の収入を500円増やします。プレイヤーは何も受け取りません。

駅の所有者が路線の株を所有していない場合には、200円が路線に支払われ、200円が駅の所有者に支払われます。

駅の所有者が路線の株を所有している場合には、路線に500円が支払われます。

配当金の支払いを確認できるチャートがマップにあります。

員△ = 員¥200/子¥200
員△⊕ = 員¥500

ゲームの終了

アクションカード補充フェイズで、それ以上アクションカードを引くことができなくなれば、ゲームは直ちに終了します。

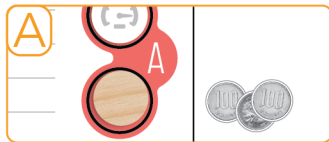
得点計算

ゲーム終了後、最初にすべての投機の配当金を支払い、次に各路線の収入トラックの得点に基づき株主に駅の配当金を支払います。銀座線から始まり、下に移動します。借金は、500円の利息を付けて返済しなければなりません。

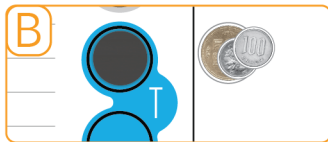
投機の配当金支払い

株の所有者への支払い前に、投機の配当金が支払われます。各路線の投機の配当金については、ゲーム終了時の路線の収入のスラッシュ右側の数値を確認してください。各路線に投機したプレイヤーは、記載された金額を受け取ります。ただし、最初に投機した金額の2倍までしか受け取れません。また、最初の投機金額をプレイヤーに返します。2人のプレイヤーが同じ路線に投機した場合にも、両者は投機した金額を返してもらいます。配当金の支払い後、支払額と同額を路線の収入から減らします。自分が投機した路線の株は所有できません。このルールを破ったプレイヤーの投機と株価は0円になります。

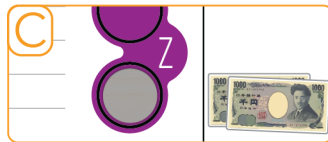
株の支払い



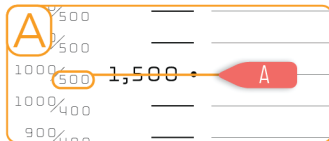
プレイヤー1はA線に300円を投機したので、A線から最高600円まで受け取ることができます。



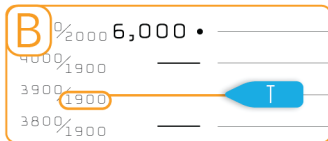
プレイヤー2はT線に700円を投機したので、T線から最高1400円まで受け取ることができます。



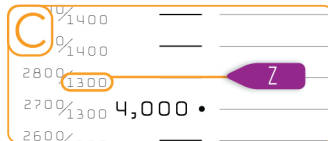
プレイヤー3はZ線に2,000円を投機したので、Z線から最高4000円まで受け取ることができます。



A線は最終金額1500円から、プレイヤー1に500円を支払います。



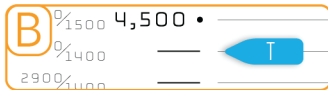
T線は最終金額5800円から、プレイヤー2に1400円を支払います。



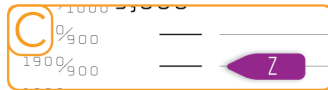
Z線は最終金額4100円から、プレイヤー3に1300円を支払います。



A線を500円下げ、プレイヤー1が投機した300円を返金します。

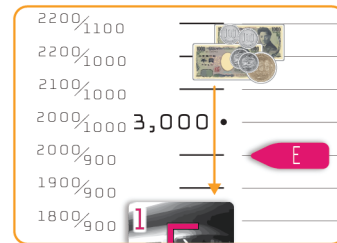


T線を1400円下げ、プレイヤー2が投機した700円を返金します。

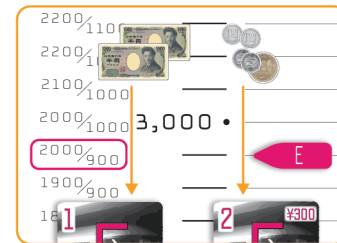


Z線を1300円下げ、プレイヤー3が投機した2000円を返金します。

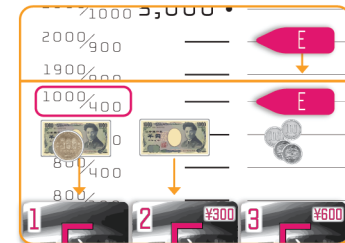
株の支払いは、路線収入トラックに合わせてG線から始まり、1路線ずつ支払われます。1人のプレイヤーだけが路線の株を所有している場合、その路線の収入の全額を受け取ります。2人のプレイヤーが株を所有している場合、第1株主と第2株主は、およそ2対1の割合で支払いを受け取ります。収入ラインの左側にあるスラッシュ左右の数値で、第1株と第2株の配当金を確認してください。株が3個所有されている場合、第1株主は路線の収入の50% (100円で切り上げ) を受け取ります。支払った金額分、収入マーカを下げてください。その後、残りの金額は、上記のように、収入トラックの左側の基準チャートに合わせて、2番目と3番目の株所有者に分割されます。



株主が1人: 株1に対して2,900円が支払われます。



株主が2人: 株1に対して2,000円、株2に対して900円が支払われます。



株主が3人: 株1に対して1,500円、株2に対して1,000円、株3に対して400円が支払われます。

合計

各プレイヤーの所持金額を合計し、最も多くの金額を所持しているプレイヤーが勝者となります。同点の場合には、その中で手番順トラックにおいて最も左にいるプレイヤーが勝者となります。

④ 1人プレイ用ルール

1人プレイ用ルールでは、2人プレイ用ルールと同様にゲームを準備しますが、通常のルールに合わせてプレイヤーマーカーのセットを1つだけ使ってプレイします。ゲームが終わったら合計得点(金額)を記録します。次回は、より効率的にプレイし、自己記録を更新してください!

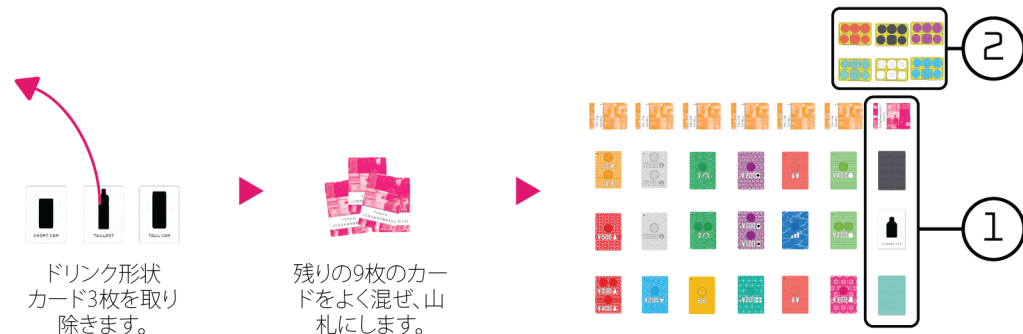


『TOKYO METRO』に『TOKYO JIDOHANBAIKI』のコンポーネントを合わせた『METRO DRINKS』という拡張ゲームです。『METRO DRINKS』では、『TOKYO JIDOHANBAIKI』のストックカードを新しいアクションカードの縦列に追加し、駅に自動販売機を設置して追加収入を得る仕組みで、『TOKYO METRO』に新たな深み、戦略、楽しみ方を提供します!

『TOKYO METRO』の通常ルールに、以下のルールを追加します。

ゲームの準備

- 1 - 『TOKYO JIDOHANBAIKI』の12枚のストックカードから任意のドリンク形状カード3枚を取り除き、残っている9枚のカード(6色と3形状)をよく混ぜ、アクションカードへの追加列として裏向きに置きます。
- 2 - 『TOKYO JIDOHANBAIKI』のストックカードの上側に同色のドリンク6本が入ったボトルクレートを6箱置きます。



アクションカード

アクションカード列により、新たなアクション3種が加わります：

色カード: このカードにより、残りのゲーム中、自分のアクションチップ1枚を取り除くのと引き換えに、同じ色のドリンクのクレート1箱を取ることができます。このアクションをでは、自分のアクションチップ1枚を箱の中に戻し、列の色カード及びカードと同色のボトルクレートを取ります。

駅に自動販売機を設置する: 自分のアクションチップを『TOKYO JIDOHANBAIKI』山札の上に置いてから、駅コマ(角錐)があり、他にはドリンクがなく、自分のミープルが接している駅にドリンクを1本置きます。このアクションチップは、通常と同様、現フェイズの終了後に手元に戻ってきます。このアクションは、各フェイズで何度でも行うことができます。自分が所有していない駅に自動販売機を設置する場合、一度目は駅の所有者に100円支払い、同じプレイヤーに2度目は200円、3度目に300円...といった増え方で料金を支払います。

ドリン形状カード: 各アクションフェイズにおいて、1人のプレイヤーだけがこのアクションを使うことができます。自分のアクションチップをカードに置き、現フェイズ終了まで無料で「自動販売機の設置」アクションを任意の回数行います。他のプレイヤーの駅に自動販売機を設置する際には、同プレイヤーに設置料を支払う必要があります。通常のアクションフェイズどおり、チップは最後に手元に戻します。

駅の配当金の支払い

列車の停車や通過時に、駅の自動販売機への支払いが行われ、該当する自動販売機を設置したプレイヤーは銀行からお金を受け取ります。支払われる金額は、マップ上のその色のドリンクの本数によって決まります。

1-3本: 該当する色のドリンクが設置されている駅に来ると100円が支払われます。

4-5本: 該当する色のドリンクが設置されている駅に来ると200円が支払われます。

6本: 該当する色のドリンクが設置されている駅に来ると300円が支払われます。

追加ルール

プレイヤーが所有できるドリンクの色の数に制限はありません。

自分のミープルが該当する駅に接しているマスを通り過ぎて歩く際に「駅に自動販売機を設置」できます。したがって、「ドリンクタイプのカードアクション」を実行後、移動アクションで複数の「駅に自動販売機を設置」することもできます。

乗車中に自動販売機を設置することはできません。最初に降車する必要があります。

Design and artwork by: Jordan Draper
Rulebook Editing: Travis D. Hill

ゲームデザイン・アートワーク: ジョーダン・ドレイパー
ルール校正: トラヴィス・D・ヒル
日本語訳: サイゴウ



www.jordandraper.com