

TOKYO METRO

『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、東京をリアルにいきつかけとるでしょう。

内容物

- 布製のマップ・収入トラック 1枚
- ミニ・カード 90枚
- カード3枚(アクション・4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 500円 1,000円 1,500円 2,000円
- 白トークン 24枚
- 乗車トークン12枚/乗車トークン8枚(各乗車トークン4枚)
- 木製コマ 80個
- チップ(緑/赤/青/黄/紫/白)各5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

ゲームの準備

- 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、「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、「3」の色で6つの山札に分別します。(オレン/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なるように、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、ミープリ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プリを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。すべてのアクションカードを1つの下の段に移動し、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。

- 1 古いカードを捨てる: 各カード列の一番下のカードを捨て札にします。
- 2 カードを移動する: すべてのカードを1つ下の段に移動し、新たなカードのためのスペースを確保します。
- 3 カードを引く: 6枚のカードを新たに引いて各列に加えます。新たに追加するカードがなくなり次第、ゲームは終了します。

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。準備ができた後、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替わりします。ただし、0円で入札したプレイヤー同士の場合は変わりません。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。

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)まで自分のミープリを移動します。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、駅の丸柱に接している長方形のマスを自分のミープリを置く必要があります。

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。複数の丸柱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。

移動

アクションスポットの数値以内の数のマス分、自分のミープリ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、自分のミープリが接している駅の駅コマ(角錐)を置きます。丸柱が複数ある駅(灰色の線と互いに接続)に駅コマを置いた際には、駅のコストに丸柱の数だけ追加した金額を支払います。次に、駅コマ(角錐)を駅のコマの間に配置します。最初の手番で「割引」アクションを選択した場合には、この支払いに「割引」が適用されます。「割引」は、丸柱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円または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。

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

速度

表示されている個数の速度トークンを取ります。アクションは速度トークン、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増えます。トークンを割り当てたスポットがない場合、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)自分のミープリを動かすときに、通常の移動+1マスまで移動できます

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択した後、「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。

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

借金をする際は、銀行から借入金1,000円を受け取り、ゲーム終了まで返済されなかった場合には、返済金が1,500円に増えます。利用可能な借入金マーカーが合計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。

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、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つの数字がラッシュの左右で表示されています。ラッシュの右側の数字は、投機の最小額を示しています。いつでも更に表示される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

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。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、現在のラウンドから使用できます。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枚をいつでも捨て札から取り、自分の場に加えます。取ったカードはそれ以外の捨て札から取り、自分のアクションカード。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。

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。

*プレイヤーが一方、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。株主、所有「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

自分のミープリが接している駅から列車が発車したり、その駅を通過する際に、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乗り換えることもできます。ゲーム中いつでも「移動」チップを降りることができ、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リを置きます。

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: 収入トラックの収入を200円増やします。また、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。

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。銀線線から始まり、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値は0円になります。

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円を返します。

株の支払い

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つ所有されている場合、第1株主は路線の収入の50% (100円/200円)を受け取ります。支払った金額分、収入マーカーを下げてください。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。

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!

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・H・ヒル
日本語訳: サイゴウ

www.jordanddraper.com
talk@jordanddraper.com