

Alan R. Moon

チケット・トゥ・ライド TICKET TO RIDE®

レイル&セイル
五大湖編

TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER



総面積約10万平方マイルの五大湖は、北米大陸を代表するランドマークである。スペリオール、ミシガン、ヒューロン、エリー、オンタリオの湖を横断するため、様々な海運会社の蒸気船が地域の多数の港に係留されている。シカゴを発ってミシガン湖の日没を楽しもう！スペリオール湖の極寒の美を探そう！ワイアンドットの知られざる道を辿って勝利を目指そう！

内容物

以下の内容物を使用します。

- ◆ ゲームボード(五大湖の面)
- ◆ 港 15個(各色3個ずつ)
- ◆ 輸送カード 140枚

列車カード 80枚

紫、黄、緑、赤、黒、白 各11枚



ワイルドカード 14枚



船舶カード 60枚

船舶1隻カード 24枚(各色4枚ずつ)



船舶2隻カード 36枚(各色6枚ずつ)



◆ 行き先チケットカード 55枚



- ◆ 列車コマ 165個(青、赤、緑、黄、黒 各33個)
- ◆ 船舶コマ 160個(各色32個ずつ)
- ◆ 得点マーカー 5個

ゲームの準備

ゲームボードをテーブル中央に配置します**①**。

列車カードと船舶カードを別々にシャッフルします。各プレイヤーへゲーム開始時の手札として、列車カードを2枚ずつ、船舶カードを2枚ずつ配ります**②**。それぞれの山札から3枚ずつのカードを表向きに並べます**③**。

ゲーム開始時に各プレイヤーは行き先チケットを5枚ずつ受け取り、その中で3枚以上は手札に残さなければなりません**④**。捨て札にする行き先チケットは、常に行き先チケットカードの山札の下に戻します。

各プレイヤーは自分の色を選び、その色の列車コマ33個と船舶コマ32個を受け取ります。各プレイヤーは自分の選択した行き先チケットを見て、自分がゲーム中に使用する列車と船舶のコマ合わせて50個を決めなければなりません。列車と船舶のコマの組み合わせ方は自由です(例えば列車コマ33個と船舶コマ17個など)。あまりの列車と船舶コマは、すべて箱にしまいます。各自がどの組み合わせで列車と船舶のコマを選択したかは秘密にしておき、全員が決定したら一斉に公開してください。初めてゲームをするプレイヤーには、列車コマ27個、船舶コマ23個の組合せをお勧めします。1人のプレイヤーが34個以上の列車コマ、33個以上の船舶コマを使用することはできません**⑤**。

各プレイヤーは自分の色の港コマ3個も受け取ります**⑥**。

ゲームの目的

このゲームは、獲得した得点が最も多いプレイヤーが勝利します。得点は以下の方法で獲得できます：

- ◆ 地図上で隣り合っている2つの都市を乗り物コマでつなぐ。
- ◆ 自分の行き先チケットを完成させる。
- ◆ 自分の行き先チケット1枚に記載された2つの都市それぞれに港を建設する。

ゲーム終了時まで完成できなかった手持ちの行き先チケットは、総得点からマイナスされます。

ゲームの進め方

旅行経験が最も豊富なプレイヤーが先手プレイヤーとなり、その後は時計回り順に手番を進めます。

プレイヤーは自分の手番に、以下の5つのアクションのうち1つ(だけ)を実行しなければなりません：

輸送カードを引く - プレイヤーは輸送カード2枚(表向きのワイルドカードを引く場合は1枚だけ：ワイルドカードの特別ルールを参照)を引くことができます。

ルートをつなぐ - プレイヤーは地図上の2都市間のルートのスペースと同じ色と数の列車カードまたは船舶カードのセットを自分の手札から出すことで、そのルートをつなぐことができます。つないだプレイヤーは、そのルートのスペースそれぞれに自分の色の列車コマ(または船舶コマ)を1個ずつ配置し、ルートの長さ別得点表にある、そのルートの長さに応じた得点を獲得します。

行き先チケットを引く - プレイヤーは行き先チケットの山札の上から4枚を引きます。引いたカードのうち必ず1枚は手元に残さなければなりません。

港を建設する - プレイヤーは、すでに自分がルートをつないでいる都市1つに港を建設することができます。

駒の交換 - プレイヤーは列車コマと船舶コマを交換することができます。

すでに世界編をプレイ済みであれば
右の「五大湖編」アイコンのある箇所だけ
読んでください。他のルールは変更あり
ません。

輸送カード

輸送カードは、列車カードと船舶カードの2つの山札に分かれています。輸送カードの表面の色は、ゲームボード上の都市間のルートの色(紫、黄、緑、赤、黒、白)に対応しています。

プレイヤーが輸送カードを引くアクションを選択した場合、各手番に2枚引くことができます。その際、表向きの6枚から選んで引くことも、山札の一番上の裏向きのカードから引くこともできます。表向きのカードから引く場合は、引いた時点ですぐにどちらかの山札の一番上のカードを表向きに補充しなければなりません。したがって、ゲーム中に表向きの6枚すべてが列車カードや船舶カードになることも、3枚ずつになることも、2枚と4枚や1枚と5枚になることもあります。

表向きのカードにあるワイルドカードを引く場合は、この手番はその1枚しか引くことができません(ワイルドカードの項を参照)。

表向きの輸送カード6枚すべてがワイルドカードになった場合は、その時点で表向きの6枚すべてを捨て札にし、山札から6枚(各輸送カードの山札から3枚ずつ)を表向きに並べて補充します。

不運にもそれぞれのプレイヤーが手札をたくさん持ってしまい、輸送カードの山札とシャッフルして新たな山札にする捨て札の両方のカードが無くなった場合、輸送カードを引くことはできません。この場合、手番プレイヤーは「ルートをつなぐ」、「行き先チケットを引く」、「港を建設する」、「コマを交換する」のいずれかのアクションを実行かをしなければなりません。

プレイヤーが所持できる手札枚数に上限はありません。山札のカードが無くなったときは、捨て札をシャッフルして新たな山札にします。同じ種類のカードをまとめて捨て札にすることが多いため、偏らないようによくシャッフルしてください。

ワイルドカード

ワイルドカードは、特別な列車カードです。ルートをつなぐ際に、船舶カードも含むあらゆる輸送カードの代わりに使用することができます。

輸送カードを引く際に、表向きのワイルドカードを引く場合は、この手番はその1枚しか引くことができません。1枚目に表向きのカードを引いた後に補充したカードがワイルドカードの場合、2枚目にそのワイルドカードを引くことはできません。しかし、山札の一番上の裏向きのカードを引き、幸運にもそのカードがワイルドカードだった場合は、通常の1枚として数え、この手番は合計で2枚になるように輸送カードを引くことができます。

注意: ワイルドカードは、港の建設にも使用できます(港の項を参照)。

ルートをつなぐ

ルート上の長方形のスペースは列車のルートで、常に列車コマを配置しなければなりません。ルート上の楕円形のスペースは船舶のルートで、常に船舶コマを配置しなければなりません。同一のルートで列車コマと船舶コマの両方を使用することや、違う種類のコマを配置すること(例えば船舶ルート上に列車コマを置くことなど)はできません。

ルートをつなぐためには、プレイヤーはそのルートのスペース数と同じ枚数の、そのスペースと同じ種類(列車または船舶)で同じ色の輸送カードのセットを出さなければなりません。ほとんどのルートは特定の種類の身で構成されています。例えば、青の列車ルートは、青の列車カードでつながなければなりません。灰色のルートは、すべて同じ色であればどの色の必要とされる種類(列車ルートであれば列車カード、船舶ルートであれば船舶カード)の輸送カードでも使用できます。

注意: 船舶カードには船舶2隻カードがあります。船舶2隻カードでルートをつなぐ際、船舶2隻カード1枚につき、船舶コマ2個までを配置できます。例えば、5スペースの船舶ルートは、船舶2層カード2枚と船舶1隻カード1枚、または船舶2隻カード3枚(この場合余分な1隻分はそのまま失われ、船舶コマは5隻しか配置できません)でつなぐことができます。



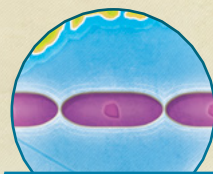
列車カード



船舶カード



列車ルート



船舶ルート



ルートをつなぐとき、つないだプレイヤーは自分の列車コマ(または船舶コマ)を、そのルートのスペースそれぞれに1個ずつ配置します。ルートをつなぐ際に出したカードは、すべて捨て札にします。その後すぐにルートの長さ別得点表にある、そのルートの長さに応じた得点を獲得し、得点トラック上の自分の得点マーカーを獲得した得点分進めます。



長さ3スペースの紫の列車ルートをつなぐために、このプレイヤーは紫の列車カード3枚を使用する。必要であれば、これらのカードは何枚でもワイルドカードで代用できる。



長さ4スペースの船舶ルートをつなぐために、このプレイヤーは白の船舶2隻のカード2枚を使用する。このプレイヤーは、白の船舶1隻カード4枚や、白の船舶1隻カード2枚と白の船舶2隻カード1枚や、この種類と色と数が合っていればワイルドカードを含めたこの他の組合せを使用することもできる。

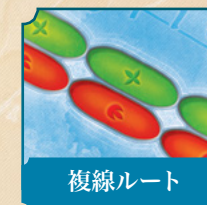
プレイヤーはゲームボード上の乗り物コマが置かれていないルートであれば、どのルートでもつなぐことを選択できます。自分がすでにつないでいるルートにつなげる必要はありません。プレイヤーが1回の手番中につなぐことができルートは1つだけです。

複線ルート

いくつかの都市間は複線ルートになっています。同一のプレイヤーが複線の両方のルートをつなぐことはできません。

注意: 2人または3人でゲームをする場合、複線ルートは片方のルートしか使用できません。いずれかのプレイヤーが複線のどちらかをつないだら、このゲーム中はもう1つのルートを他のプレイヤーがつなぐことはできません。

都市と都市の間に、列車ルートと船舶ルートの両方があるルートがいくつか存在します(Duluth/ダルース-Thunder Bay/サンダーベイ間と Muskegon/マスキーゴン-Traverse City/トラバースシティ間)。これらは複線ルートとは見なしません。



複線ルート

行き先チケットを引く

プレイヤーは、追加の行き先チケットカードを引くことに自分の手番を費やすことができます。これを実行するときは、行き先チケットの山札の上から4枚のカードを新たに引きます。山札の残り枚数が4枚未満の場合、あるだけのチケットしか引くことができません。

チケットカードを引いたプレイヤーは、引いたカードのうち少なくとも1枚は自分の手札に保持しなければなりません。2枚保持することも3枚保持することも4枚すべてを保持することも可能です。保持しないカードは行き先チケットの山札の一番下に戻します。引いて手札に保持したチケットは、ゲーム終了時まで手札に保持しなければならず、後でチケットを引く際に戻すことはできません。

行き先チケットに記載されている都市は、プレイヤーの旅の終着点を表し、最終的にボーナス得点やペナルティになります。ゲーム終了時に、自分が所持している行き先チケットに指示されているゲームボード上の都市間を自分の色の乗り物コマで一続きにつないでいれば、そのチケットに記載されている数値分のボーナス得点を獲得します。その都市間を自分のコマでつなげることができなかった場合、そのチケットに記載されている数値分の得点を自分の最終得点から差し引きます。

ゲーム終了時の得点計算まで、自分が所持している行き先チケットは他のプレイヤーに明かさないでください。ゲーム中に1人のプレイヤーが所持できる行き先チケットの枚数の上限はありません。

港



港は青い都市にのみ建設可能です。ある都市に港を建設したら、その都市にはそれ以上の港を建設できません。港を建設する際は、その都市に1つ以上自分のルートがつながっていなければなりません(列車ルートでも船舶ルートでも可)。

港を建設するためには、プレイヤーはそれぞれ港のシンボルのある同じ色の列車カード2枚と船舶カード2枚を使わなければなりません。ワイルドカードはどのカードとしても代用できます。

色ごとに、港のシンボルがある列車カードと船舶カード(すべて船舶1隻カード)は4枚ずつあります。

ゲーム終了時、各港は以下の得点になります：

+10点：自分の港が、完成させた行き先チケット1枚の目的地の場合。

+20点：自分の港が、完成させた2枚の行き先チケット目的地の場合。

+30点：自分の港が、完成させた3枚以上の行き先チケットの目的地の場合。

1人のプレイヤーが同一のチケットに記載されている2都市以上の港を所有している場合、港ごとに得点を加算します。

港の建設は強制ではありませんが、ゲーム終了時に建設しなかった港1つにつき4点が最終得点からマイナスされます。



赤は、Chicago(シカゴ)とMontreal(モントリオール)に港を建設した。



彼女は「Chicago - Timmins(シカゴ-ティミンズ間)」と「Chicago - Montreal(シカゴ-モントリオール間)」と「Montreal - New York(モントリオール-ニューヨーク間)」のチケットを完成させた。

シカゴの港は2枚のチケットが完成している
ので20点獲得する。

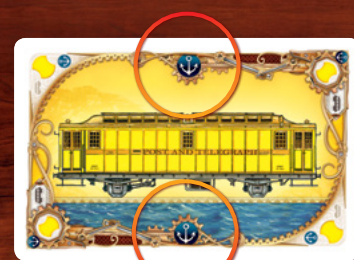
モントリオールの港も同じ理由で20点を獲得する。

コマの交換

プレイヤーは、自分の手番を費やすことでコマを交換することができます。列車コマと船舶コマ(またはその逆)を交換可能です。交換をする際は、欲しい自分の色の乗り物コマ(複数可)を箱の中から取り、同じ個数の要らなくなった乗り物コマを箱に戻します。交換したプレイヤーは、交換したコマ1個につき1点が自分の得点からマイナスされます。コマの交換はゲーム中好きな回数実行できますが、もちろん箱の中に残っている自分のコマとしか交換できません。



緑は自分の列車コマ2個を船舶コマ2個と交換することにした。彼はこれにより2点を失い、自分の手番を終了する。



港のシンボルがある輸送カードは、列車カードも船舶カード(船舶1隻カードのみ)も、各色4枚ずつあります。



ジャネットさんは、ワイルドカード1枚と黄の船舶カード1枚と黄の列車カード2枚を使ってペリーサウンド/Perry Soundに港を建設した。

ゲームの終了

手番を終えたプレイヤーの手元の乗り物コマ(列車と船舶の合計)が6個以下になったら、そのプレイヤーを含めた全員がもう2回ずつ手番を実行し、ゲームは終了となります。続いて、各自の最終得点を計算します。

ルートの長さ

得点

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15
7		18
8		21
9		27

都市間に列車コマを置いてつないだときに、その線路マス数に応じて、上の線路マス別得点表の得点を即座に獲得します。

最長ルートや最多完成チケットのボーナス得点はありません。

最終得点の計算

現在の得点

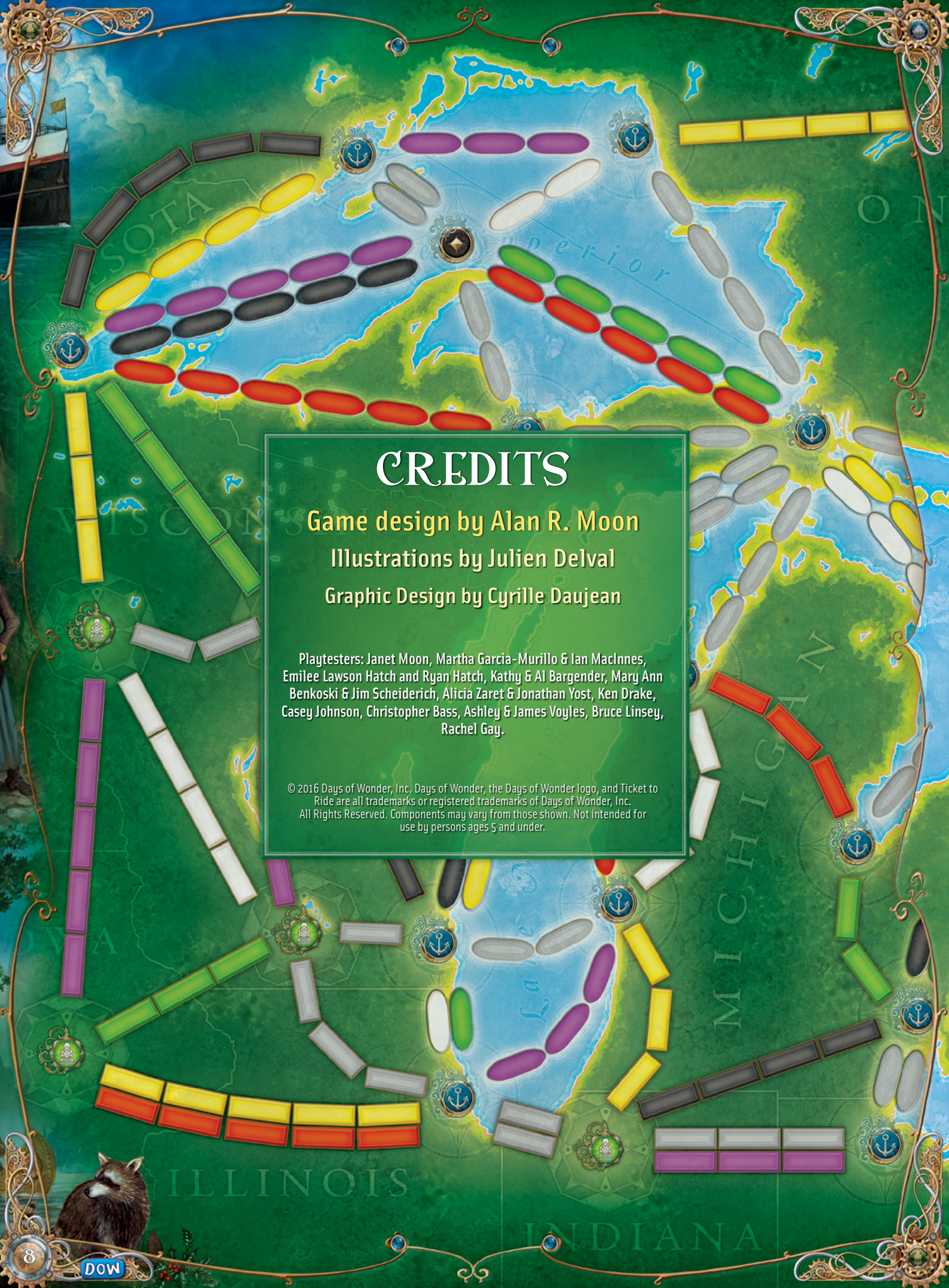
行き先チケットの得点/ペナルティ

港

建設しなかった港
1つにつき-4点

= 最終得点





CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Playtesters: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann
Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake,
Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles, Bruce Linsey,
Rachel Gay.

© 2016 Days of Wonder, Inc. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, and Ticket to
Ride are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
All Rights Reserved. Components may vary from those shown. Not intended for
use by persons ages 5 and under.