

ヘクス	名称		必要資金	発生廃棄物数
地形・アクション等による基本コスト				
A		平地	0	1
B		山地	2	1
C		河川	1	1
D		都市 (小・中・大)	1	1
E		遠隔地	星の中の 数値	1
F		海・湖	敷設不可	-
G		ビルカード一枚購入につき	カード 購入費用	1
H		駅コマ1個置くごとに	-	1
敷設・建設時の状態による追加の			必要資金	発生廃棄物数
a		他プレイヤーの路線コマ1つにつき	+1	-
b		他プレイヤーの路線コマが1つでもあれば	-	+1
c		駅コマ1つにつき	+1	-

※追加金額の a, c は累積する。

敷設金額の例

- 例1) 既に他プレイヤー1人が路線コマを置いている河川に敷設する
→【地形による基本金額】1 + 【敷設時の状態による追加金額】1 = 2
例2) 既に他プレイヤー2人が路線コマを置いている価値3の遠隔地に敷設する
→【地形による基本金額】3 + 【敷設時の状態による追加金額】2 = 5
例3) 既に他プレイヤー3人が路線コマを置いており、駅コマ3つが置かれている都市に敷設する
→【地形による基本金額】1
+ 【敷設時の状態による追加金額】(3[条件a]+3[条件b]) = 7
※上記敷設の場合、発生廃棄物数はいずれも2枚である

手番の流れ

①以下 a) b) を好きな順番で何度でも行ってよい。

a) 任意の順番でアクションカードを1枚ずつ公開し、効果処理する(カード効果はすべて実行する)

b) 場に出した資金の範囲内でカードを購入する

※①を実行しない代わりに手札の中の廃棄物を全て除去することができる

②手番終了を宣言する。残っていた資産は0となり、自分の場と獲得カード、残っていた手札を全て捨て札置き場に置く。手札を5枚補充する。

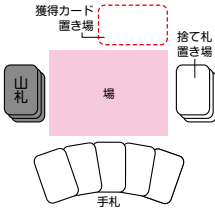
ゲームの終了条件

①②③どれかの条件が満たされた場合、そのプレイヤーの手番が終了したらただちにゲーム終了)

①全ての駅コマがボード上に置かれた

②プレイヤーの1人が全ての路線コマを置いた

③サブライの山から4種類枯渇した



ヘクス	名称		必要資金	発生廃棄物数
地形・アクション等による基本コスト				
A		平地	0	1
B		山地	2	1
C		河川	1	1
D		都市 (小・中・大)	1	1
E		遠隔地	星の中の 数値	1
F		海・湖	敷設不可	-
G		ビルカード一枚購入につき	カード 購入費用	1
H		駅コマ1個置くごとに	-	1
敷設・建設時の状態による追加の			必要資金	発生廃棄物数
a		他プレイヤーの路線コマ1つにつき	+1	-
b		他プレイヤーの路線コマが1つでもあれば	-	+1
c		駅コマ1つにつき	+1	-

※追加金額の a, c は累積する。

敷設金額の例

- 例1) 既に他プレイヤー1人が路線コマを置いている河川に敷設する
→【地形による基本金額】1 + 【敷設時の状態による追加金額】1 = 2
例2) 既に他プレイヤー2人が路線コマを置いている価値3の遠隔地に敷設する
→【地形による基本金額】3 + 【敷設時の状態による追加金額】2 = 5
例3) 既に他プレイヤー3人が路線コマを置いており、駅コマ3つが置かれている都市に敷設する
→【地形による基本金額】1
+ 【敷設時の状態による追加金額】(3[条件a]+3[条件b]) = 7
※上記敷設の場合、発生廃棄物数はいずれも2枚である

手番の流れ

①以下 a) b) を好きな順番で何度でも行ってよい。

a) 任意の順番でアクションカードを1枚ずつ公開し、効果処理する(カード効果はすべて実行する)

b) 場に出した資金の範囲内でカードを購入する

※①を実行しない代わりに手札の中の廃棄物を全て除去することができる

②手番終了を宣言する。残っていた資産は0となり、自分の場と獲得カード、残っていた手札を全て捨て札置き場に置く。手札を5枚補充する。

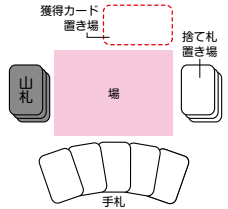
ゲームの終了条件

①②③どれかの条件が満たされた場合、そのプレイヤーの手番が終了したらただちにゲーム終了)

①全ての駅コマがボード上に置かれた

②プレイヤーの1人が全ての路線コマを置いた

③サブライの山から4種類枯渇した



ヘクス	名称		必要資金	発生廃棄物数
地形・アクション等による基本コスト				
A		平地	0	1
B		山地	2	1
C		河川	1	1
D		都市 (小・中・大)	1	1
E		遠隔地	星の中の 数値	1
F		海・湖	敷設不可	-
G		ビルカード一枚購入につき	カード 購入費用	1
H		駅コマ1個置くごとに	-	1
敷設・建設時の状態による追加の			必要資金	発生廃棄物数
a		他プレイヤーの路線コマ1つにつき	+1	-
b		他プレイヤーの路線コマが1つでもあれば	-	+1
c		駅コマ1つにつき	+1	-

※追加金額の a, c は累積する。

敷設金額の例

- 例1) 既に他プレイヤー1人が路線コマを置いている河川に敷設する
→【地形による基本金額】1 + 【敷設時の状態による追加金額】1 = 2
例2) 既に他プレイヤー2人が路線コマを置いている価値3の遠隔地に敷設する
→【地形による基本金額】3 + 【敷設時の状態による追加金額】2 = 5
例3) 既に他プレイヤー3人が路線コマを置いており、駅コマ3つが置かれている都市に敷設する
→【地形による基本金額】1
+ 【敷設時の状態による追加金額】(3[条件a]+3[条件b]) = 7
※上記敷設の場合、発生廃棄物数はいずれも2枚である

手番の流れ

①以下 a) b) を好きな順番で何度でも行ってよい。

a) 任意の順番でアクションカードを1枚ずつ公開し、効果処理する(カード効果はすべて実行する)

b) 場に出した資金の範囲内でカードを購入する

※①を実行しない代わりに手札の中の廃棄物を全て除去することができる

②手番終了を宣言する。残っていた資産は0となり、自分の場と獲得カード、残っていた手札を全て捨て札置き場に置く。手札を5枚補充する。

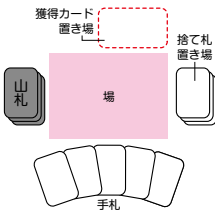
ゲームの終了条件

①②③どれかの条件が満たされた場合、そのプレイヤーの手番が終了したらただちにゲーム終了)

①全ての駅コマがボード上に置かれた

②プレイヤーの1人が全ての路線コマを置いた

③サブライの山から4種類枯渇した



ヘクス	名称		必要資金	発生廃棄物数
地形・アクション等による基本コスト				
A		平地	0	1
B		山地	2	1
C		河川	1	1
D		都市 (小・中・大)	1	1
E		遠隔地	星の中の 数値	1
F		海・湖	敷設不可	-
G		ビルカード一枚購入につき	カード 購入費用	1
H		駅コマ1個置くごとに	-	1
敷設・建設時の状態による追加の			必要資金	発生廃棄物数
a		他プレイヤーの路線コマ1つにつき	+1	-
b		他プレイヤーの路線コマが1つでもあれば	-	+1
c		駅コマ1つにつき	+1	-

※追加金額の a, c は累積する。

敷設金額の例

- 例1) 既に他プレイヤー1人が路線コマを置いている河川に敷設する
→【地形による基本金額】1 + 【敷設時の状態による追加金額】1 = 2
例2) 既に他プレイヤー2人が路線コマを置いている価値3の遠隔地に敷設する
→【地形による基本金額】3 + 【敷設時の状態による追加金額】2 = 5
例3) 既に他プレイヤー3人が路線コマを置いており、駅コマ3つが置かれている都市に敷設する
→【地形による基本金額】1
+ 【敷設時の状態による追加金額】(3[条件a]+3[条件b]) = 7
※上記敷設の場合、発生廃棄物数はいずれも2枚である

手番の流れ

①以下 a) b) を好きな順番で何度でも行ってよい。

a) 任意の順番でアクションカードを1枚ずつ公開し、効果処理する(カード効果はすべて実行する)

b) 場に出した資金の範囲内でカードを購入する

※①を実行しない代わりに手札の中の廃棄物を全て除去することができる

②手番終了を宣言する。残っていた資産は0となり、自分の場と獲得カード、残っていた手札を全て捨て札置き場に置く。手札を5枚補充する。

ゲームの終了条件

①②③どれかの条件が満たされた場合、そのプレイヤーの手番が終了したらただちにゲーム終了)

①全ての駅コマがボード上に置かれた

②プレイヤーの1人が全ての路線コマを置いた

③サブライの山から4種類枯渇した

