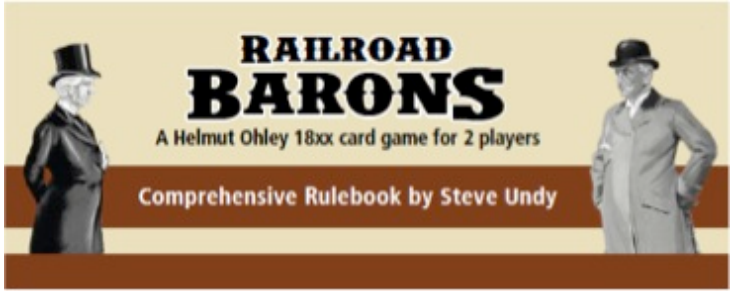


導入：

レイルロードバロンでは、各プレイヤーは腕利きの投資家となり、他のプレイヤーよりもより優れた株式投資を目指します。このゲームでは、多くの18XX系のゲームで用いられていたメカニズムを、いくつかはより要約して採用しています。５つの持ち株会社の株の売買をストックラウンド（SR）に行うことが出来ます。これらの持ち株会社は、鉄道会社を支配しており、経営ラウンド（OR）では配当を与えます。鉄道会社は一定の収入を与えます。

内容物：

■ カード６０枚
- ラウンド概要カード　２枚
- 持ち株会社カード　５枚
- 株券カード　２０枚
- 鉄道会社カード　２８枚
- 個人投資家カード　５枚

■ 仲買人トークン　３０個（５色*）
（訳者注：うち各１つは株式価格マーカーとして使用）
■ 株式価格表　１枚
■ お金（500、100、50、20、10、5、2、1$紙幣）
■ ルール説明書　１冊

（*：幾つかの箱には、赤と青のトークンが１つずつ多く含まれているものがあります。これらはゲームに必要としませんので、箱の中に残しておきます。）

持ち株会社：

プレイヤー達は、５つの持ち株会社の株式を売買／保有します。持ち株会社は現実と同様に独立法人です。持ち株会社の目的は、収入を生み出し、収入の一部もしくは全てを株主（＝プレイヤー）への配当とすることにあります。持ち株会社がうまく立ち回ればその株価は上昇し、株式を保有するプレイヤーの資産が増加します。各持ち株会社は個有の名称と色で表されます。持ち株会社には仲買人トークンが付属し、それらの数は会社によって異なります。

（持ち株会社名称）　（色）　（仲買人トークン）　（株式価格マーカー）

Holding	Color	Operators	Share value marker
Marley, Scrooge & Cratchit	Green	6	1
Seedy Brothers	Black	6	1
Alvin V.A. Rice International	Yellow	5	1
Desmond Picable Inc.	Red	4	1
McGreed Bros. & Sons	Blue	4	1

■ 持ち株会社の処理はラウンド概要カードに書かれている通り、いつも同じ順番で行います（緑→黒→黄→赤→青 ①）。
■ 各持ち株会社に４枚の株券（４０％（経営権付）、３０％、２０％、１０％）があり、最初は銀行が保有しています。
■ 株式を多く持つ方のプレイヤーが、その持ち株会社の経営権を所有します。このようなプレイヤーは、ほとんどの場合４０％の株券を持つプレイヤーです。
■ １０％分の株式の値段は株式価格表にマーカーで示されています。

■　持ち株会社の株式の初期値は７０～１００です。これは１０％分の株式の値段を表します。初期値は、会社設立時の経営者によって決められます ②。
■　持ち株会社の株式の値段は、配当を支払うと上昇し、経営者が株式を売ると下落します。
■　株式の最低５０％が購入されると、持ち株会社の経営が開始されます。（訳者注：設立と経営の開始は別です）
■　ある持ち株会社の５０％の株式が購入されたら直ちに、その会社は資本金として株式初期値の１０倍の金額を得ます（全ての株式が購入されていなくても）。この資本金は、銀行から会社に支払われます。
■　１つの持ち株会社につき、所有できる株式は１００％です。
■　銀行は営業中の持ち株会社の株式を、６０％を超えて所有することはできません。
■　各プレイヤーの株券所有上限枚数は最大９枚です。
（個人投資家カードはこの枚数制限には含みません。）
■　持ち株会社は鉄道会社の保有を強制されません。

鉄道会社：

鉄道会社は持ち株会社の子会社です。鉄道会社は持ち株会社の収入を生み出します。ゲーム中、持ち株会社は２８つの鉄道会社を購入することができます。鉄道会社は、最も安価なものから高価なもの（低収益から高収益）へ、決められた順番で購入可能となります。鉄道会社は”カテゴリー”でわけられる色々な特性を持っています。カテゴリーごとに、登場枚数、レベル（コストを決定します）、収益が規定されています。さらに、一定のレベルの鉄道会社が購入されると、低いレベルの鉄道会社は時代遅れとなり、代償無くゲームから除外されてしまいます。

（カテゴリー）（登場枚数）（レベル）（コスト）（収入）（時代遅れになるレベル）

Category	# in play	Level	Cost	Income	obsolete at Level
A	4	2	100	50	4
B	3	2/3	100/200	50	4 / 6
C	3	3	200	80	6
D	2	3/4	200/300	80	6 / 8
E	2	4	300	120	8
F	2	4/5	300/500	120	8 / never
G	2	5	500	170	never
H	2	6	600	230	never
I/K	8	8a/b	800/400	300/100	never

カテゴリーB、D、Fの鉄道会社は、以前購入されたレベルに関係なく、どちらのレベルでも購入可能です。これらのカテゴリーでは、カードの表裏にそれぞれのレベルが描かれています。カテゴリーDでレベル４の購入が行われると、その時点からレベル２の鉄道会社が時代遅れとなります。

カテゴリーIとKの鉄道会社は、同時に購入可能となります（１枚のカード表裏に描かれています）。
これらの違いはコストと収入だけです。どちらを購入しても、レベル４の鉄道会社が時代遅れとなります。

投資家：

５人の個人投資家がおり、４人がゲームに登場します。投資家は、プレイヤーに保有されます。各投資家は能力と価格を持っています。（訳者注：ゲームの準備時に）一方のプレイヤーは能力を、もう一方のプレイヤーはお金を獲得します。

■　３０$の投資家は、ゲーム中１度だけ、ストックラウンドの最初に優先取引権の切り替えをすることを可能にします。
■　４０、５０、６０$の投資家は、経営ラウンドで持ち株会社に割り当てられます。
■　４５０$の投資家は、MS&Cの４０％株券とレベル２の鉄道会社を保有者に与えます。

プレイヤーと持ち株会社：

このゲームの重要なコンセプトは、プレイヤーと持ち株会社は独立した会社であるという点です。プレイヤーは持ち株会社の株式を購入することが出来ますが、持ち株会社は独立して存在します。両方のプレイヤーが、同じ持ち株会社の株式を購入することができます。しかし、経営権を持つのはどちらか一方のみです（より多くの株式を保有するプレイヤーが経営者となります、同じ場合は、その数の保有により早く達したプレイヤーが優先です）。経営者は、その持ち株会社の行動を決定することができます。プレイヤーは複数の持ち株会社の株式を所有することが可能で、経営権をゼロまたは複数所有することがあります。持ち株会社の経営権は、株式の売買によってプレイヤー間を行き来します。

お金：

独立した会社であるので、両プレイヤーと持ち株会社は別々にお金を所有します。プレイヤーと持ち株会社の所持金は、注意して分けておかなければなりません。特に、ストックラウンド中にプレイヤーが持ち株会社の所持金を利用することはできませんし、経営ラウンド中に持ち株会社がプレイヤーの所持金を利用することはできません（唯一の例外：鉄道会社を１つも持たない持ち株会社が、鉄道会社を購入する時の資金不足に、経営者が援助する場合を除きます）。持ち株会社の経営権が他方のプレイヤーに移動した時でも、持ち株会社の所持金はそのままです。

ゲームの準備：

- 株式価格表と５枚の個人投資家カードをテーブルに置きます。レベル２の鉄道会社１つ（the Dominion Atlantic）とMS&C（緑）の経営権付き株券を４５０$の投資家の上に置きます（もしもこの投資家が選択されなかった場合、株券と鉄道会社は元のストックに戻します）。
- 各プレイヤーは２００$を銀行から受け取り、１枚のラウンド概要カードを持ちます。
- 株券カードを株式価格表の隣に置きます。ゲーム開始当初、これらは銀行が保有しているとみなします。
- 鉄道会社カードをカテゴリーのアルファベット順に並べ、カテゴリーAを上にします。これらも、銀行が保有しているとみなしてゲームを開始します。
- スタートプレイヤー（A）を決定します。このプレイヤーが投資家カードを１枚選択し、そのカードの価値を宣言します（最初の数ゲームでは、カードに記された数字を価値とするのをお勧めします）。プレイヤーBは、その額を銀行から受け取るか、その投資家カードを獲得するか選択します（プレイヤーAはプレイヤーBが選択しなかった方を受け取ります）。次に、プレイヤーBが２枚の投資家カードを選択します。最後に、プレイヤーAが双方の合計で４枚目となる投資家カードを選択します。残りの投資家カードは箱に戻してゲームから除外します；両プレイヤーは、そのカードに記された額を銀行から現金で受け取ります。プレイヤーAが優先取引権を持ち、最初のストックラウンドを始めます（優先取引権を示すためのコマの様な物を準備して下さい）。

ゲームの進め方：

ゲームではストックラウンド（SR）と２度の経営ラウンド（OR）を繰り返します。各SRの後に２回のORを行い、その後で一番上の鉄道会社カードを除去します。その後、次のラウンドが始まります。

ストックラウンド（SR）：

１つのストックラウンドは、各プレイヤーにより交互に実行される幾つかの手番により構成されます。手番では、持ち株会社の株券を売買することができます。優先取引権を持つプレイヤーから手番を始めます。

ストックラウンドの手番では、プレイヤーは以下の行動の中から１つを選択し、実行しなくてはなりません。

- １枚以上の株券を銀行に売却する。
- 銀行から株券を１枚購入する。
- １枚以上の株券を銀行に売却した後で、銀行から株券を１枚購入する。
- パスする。

持ち株会社は、プレイヤーが上記の”購入”アクションにおいて、経営権付株券（４０％株券）を購入する時に設立されます。（訳者注：最初に購入される株券は必ず４０％です）

ストックラウンドは、双方のプレイヤーが連続でパスを宣言するまで続きます。
最後に購入や売却を行った方でないプレイヤーが次のストックラウンドの優先取引権トークンを持ちます。
次に、経営ラウンドを２回行います。

株券の売却：

プレイヤーは株券を相手のプレイヤーに売ることはできず、銀行にのみ売却することができます。プレイヤーが持ち株会社の株券を売る時は、株券を銀行に返し、株式価格表に記された値を１０％の株式の値段として計算した分のお金を得ます。このお金は銀行から受け取ります。売却をする代わりに、プレイヤーは保有する株式の１つを銀行が保有する額面の少ない株式に交換することができます。この場合、プレイヤーは銀行に戻す株券と銀行から受け取る株券の差額分のみをお金で受け取ります。株券を交換して売却することは、ルール上、１つの売却として扱われます（売却して購入したとはみなされません）。従って、プレイヤーは一度の手番中に、株券を交換して売却する行為を複数の持ち株会社の株券に対して行うことが出来ます。

経営権を持つプレイヤーは、相手プレイヤーがその持ち株会社の株券を４０％以上保有していない場合、経営権付き株券（４０％株券）を売却することができません。一度持ち株会社が設立されたら、一方のプレイヤーは必ず４０％以上の株式を所有していなくてはなりません。

経営権を持つプレイヤーがその持ち株会社の株式を売却した場合、売却した株式の数に関わらず、その持ち株会社の株券の値段が株式価格表において、１マス下がります。価格の下落は、経営権の移動よりも前に発生します。

株券の購入：

プレイヤーは株券を相手のプレイヤーから買うことはできず、銀行からのみ購入することができます。最初に購入される株券は経営権付（４０％株券）でなければなりません。プレイヤーが株券を購入する時は、株券を銀行から受け取り、株式価格表に記された値を１０％の株式の値段として計算した分のお金を支払います。支払いは銀行に対して行います。購入をする代わりに、プレイヤーは保有する株式の１つを銀行が保有する額面の大きい株式に交換することができます。この場合、プレイヤーは銀行に戻す株券と銀行から受け取る株券の差額分のみをお金で支払います。株券を交換して購入することは、ルール上、１つの購入として扱われます（購入して売却したとはみなされません）。プレイヤーは一度の手番中に、株券を交換して購入する行為を複数行うことはできません。

例：AbbyはDesmond Picable Inc.の１０％株券（値段１００$）を所有しており、この会社の２０％株券は銀行が保有しています。Abbyは２００$を銀行に支払って２０％株券を購入するか、１００$を銀行に支払って１０％株券を銀行に戻し、２０％株券を受け取るか選択可能です。

ある持ち株会社の株式をこのストックラウンドで売却していた場合、そのプレイヤーはその株式を再び購入することができません。言い換えれば、一度その持ち株会社の株式を売却したら、そのプレイヤーが同じ持ち株会社の株式を買い戻すには次のストックラウンドを待たなければならないのです。

プレイヤーは複数枚の株券を、銀行にある合計が同じ額面の株券に交換し、”合併”させてはいけません。（例外：経営者が変わる時の経営権付き株券の移動）

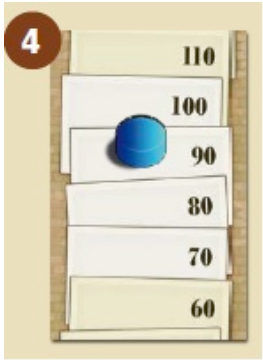
プレイヤーの株券の所有上限枚数は９枚です。上限に達したプレイヤーは、株券を購入することができません。例え、その購入によって経営権が移動し、株券枚数が上限を下回るとしてもです。しかし、株券の交換を伴う購入・売却を行うことは可能です。

重要：銀行から５０％の株式が銀行から購入されたら直ちに、その持ち株会社は現在の株価（これは設立時の株価となります）の十倍の金額を資本金として受け取ります。このお金（＝資本金）は銀行から支払われ、持ち株会社カードの隣に置きます。この持ち株会社は、次の経営ラウンドから営業を開始します。

持ち株会社の設立：

プレイヤーが経営権付き株券（４０％株券）を購入した時、その持ち株会社は設立されます。一度持ち株会社が設立されると、その持ち株会社のその他の株式が銀行から購入可能となります。持ち株会社の設立は以下の様にして行います：

- 設立する持ち株会社の初期株価を決定します。初期株価は、７０、８０、９０、１００$のうちのどれかです。プレイヤーは、株式価格表の対応するマスにマーカーを配置します。
- 設定した初期株価の４倍のお金を銀行に支払い、経営権付き株券を受け取ります。
- 設立した持ち株会社のカードを取ります。
- 持ち株会社のカードに仲買人トークンを置きます。



例：Annのストックラウンドの手番です。彼女はMcGreed Bros. & Sons 社（MB&S）を設立することを決めました。彼女は初期株価を９０$に設定し、青のマーカーを株式価格表の９０$のマスに置きました ④。彼女は３６０$（９０$×４）を銀行に支払い、MB&Sの経営権付き株式（４０％株券）を受け取りました。彼女はMB&Sの持ち株会社カードも取り、自分の前に置きました。次に、MB&Sの持ち株会社のカードに青のマーカーを４つ置きました。MB&S社が営業を始めるのは、さらに１０％の株式が購入された後です（どちらのプレイヤーが購入するのでもかまいません）。

設立されたばかりの持ち株会社は、さらに１０％の株式が購入されるまでは、資本金を持ちません。

例：後にAnnは、MB&S社の株券を１０％購入しました。彼女は９００$（９０$×

１０）を銀行から取り、MB&S社のカードの隣に置きました ⑤。MB&S社は次の経営ラウンドから営業することができます。

経営権の移動と経営権付き株券の交換：

持ち株会社の経営権は、その会社の株式を多く保有するプレイヤーが所有します。この条件を満たすには、最低４０％の株式を保有しているはずです。ストックラウンド中に株式が売買された時、その会社の株式を多く保有するプレイヤーが入れ替わることがあります。これが発生したら、その会社の持ち株会社カード（お金、トークン、鉄道会社、投資家と共に）を新しく経営権を所有したプレイヤーに渡します。銀行もしくは古い経営者が所有する経営権株券を新しい経営者のものと交換します。しかし、これが不可能なこともあります。この場合、交換可能になった時点で、経営権付き株券を交換します。これは、終盤に起こり得ます。いかなる場合（訳者注：経営権付き株券を交換できなくても）でも、持ち株会社カードは新しい経営者の前に置きます。

例：AlphonseはDPIの株式を４０％保有しており、Brendaは３０％を保有しています。Brendaが２０％の株式を銀行から購入した為、経営権がBrendaに移りました。しかし、経営権付き株券を今すぐに交換することができません。この後で、Brendaは最後の１０％の株券を購入し、交換可能となりました。Brendaは３０％と１０％の株券をAlphonseに渡し、４０％の株券を受け取りました。

経営権の移動による経営権付き株券の交換は、株券を合計して１つの株式とみなし、プレイヤー同士が直接株券を交換する唯一の場合です。

もしも同数の株式を両プレイヤーが所有しても、経営権の移動は起こりません。現経営者よりも多い株式を取得しなければ経営権は移動しないのです。

経営権移動の後、手持ちの株券枚数が上限の９枚を超えてしまうことがあります。このような場合、そのプレイヤーは、なるべく早く超過分の株式を売却しなければなりません。

経営ラウンド（OR）：

経営ラウンドでは、持ち株会社が営業：「鉄道会社の購入、収入の発生、配当の支払い、株価の上昇」を行います。ORでは、各持ち株会社の経営者がアクションを行います。最低５０％の株式が銀行から購入された会社が、ORに営業を行います。一度この条件を満たして営業を開始した会社は、プレイヤーによる保有株数が５０％を下回っても営業を続けることができます。持ち株会社は、緑-黒-黄-赤-青の順に営業を行います。

各持ち株会社の経営者は、以下のアクションを順番に行います：

1. 仲買人トークンを置く
2. 収入の計算と支払い
3. 鉄道会社の購入と投資家の割当
4. 鉄道会社の除去（必要なら）

２回ずつのORの後、鉄道会社の山札の一番上のカードは除去され、ゲームから除外され、その後で次のラウンドが始まります。これにより低いレベルの鉄道会社が、プレイヤーによって購入されたのと同じように時代遅れとなります。カテゴリーDの鉄道会社が除去されたなら、レベル3の鉄道会社が購入されたのと同じ意味を持ちます。

仲買人トークンの配置：

各持ち株会社は４～６つの仲買人トークンを持っています；これらはORごとに改めて置き直すことができます。

- 持ち株会社カードの（＋）印のところに置かれたトークンは、鉄道会社もしくは個人投資家をこのOR中にいくつ追加できるかを示します。
- 持ち株会社カードの（▼）印のところに置かれたトークンは、手番の終わりにその持ち株会社が保有できる鉄道会社の上限を示します。上限を超える分は、代償無くてゲームから除外されます。投資家は（▼）のトークンを必要としません。
- 各ORで、１トークンまでを路線網に投資できます。トークンを持ち株会社カードから取り、その会社が所有する鉄道会社カードの下に置きます。最低１つの鉄道会社をその持ち株会社が保有しているなら、各トークンはORごとに１０＄をその持ち株会社の収入に加えます。これらのトークンが、持ち株会社カードに戻り、（＋）や（▼）に置かれることは二度とありません。

収入の計算と支払い：

持ち株会社の収入は、鉄道会社の収入、路線網の収入、投資家によるボーナスを合計した物です。路線網トークンと同じ様に、投資家が収入をもたらすのは、その持ち株会社が最低１つの鉄道会社を保有している場合のみです。

持ち株会社の経営者は、収入を配当として支払うか、会社の運転資金とするかを選択します。どちらの場合でも、お金は銀行から支払われます。

配当が支払われる場合、その持ち株会社の株価マーカーは１マス上昇します。配当が支払われなければ、株価はそのままです。配当は、その会社の株式保有割合によって支払われます。保有されていない分の配当は失われます。もしも配当が支払われない場合は、配当の分のお金を持ち株会社の資金に加えます。

例：AaronはSeedy Brothersの４０％と１０％株式を保有しています。Beckyは、３０％株式を保有しています。もしもSeedy Brothersが１００$の収入を得て、Aaronが配当を支払うことを選択したら、Aaronは５０$、Beckyは３０$を受け取ります。

鉄道会社の購入と投資家の割当：

持ち株会社は、新しい鉄道会社を銀行から（カードに記された額で）もしくは他の持ち株会社から（最低１$の合意に達した額で）購入することが出来ます。銀行から購入される鉄道会社は、必ず山札の一番上のカードでなければなりません。（＋）に置かれた仲買人トークンの数が、購入可能な鉄道会社カードの枚数を決定します。購入の前に、鉄道会社カードを捨てることはできません。

銀行から、特定のレベルの鉄道会社が初めて購入された時、既にある鉄道会社が時代遅れとなります。時代遅れとなった鉄道会社は、代償無くでゲームから取り除かれます。カテゴリーDの鉄道会社が、レベル４として購入された場合、（もしそれが初めてのレベル４の購入なら）レベル２の鉄道会社が時代遅れとなることに注意してください。

鉄道会社は銀行に売却することができません。

持ち株会社が鉄道会社を１つも所有しておらず、最低１つの仲買人トークンを（＋）に置いており、銀行から鉄道会社を購入する資金が不足している場合には、差額を経営者が援助することができます。この援助は経営者自身のお金から支払います。この行動で、購入に必要以上のお金を援助することはできません。差額のみ援助できます。これは、経営者個人のお金を持ち株会社が利用できる唯一の例外です。

十分な仲買人トークンが（＋）に置かれていれば、経営者は新しい投資家を割り当てることもできます。投資家の割当は無料です。経営者は、自分が雇っている任意の投資家を持ち株会社に割り当てます。さらに、自分が経営者である他の持ち株会社から、現在手番を行っている持ち株会社に投資家を移動させることができます。持ち株会社の経営者が変わっても、投資家の持ち株会社への割当は変わりません。一度持ち株会社に割り当てられた投資家は、経営者の手元には戻ってきません。

例：Annは彼女のMB&Sに仲買人トークンを（＋）と（▼）に２つずつ、置いています。彼女はMB&Sに合計２つの鉄道会社と投資家を加えることができます。もしも鉄道会社を２つ購入したら、この手番に投資家を割り当てることはできません。

鉄道会社カードを捨てる：

鉄道会社の購入が終了した後、持ち株会社が（▼）に置かれた仲買人トークン数を超える鉄道会社を保有しているかどうか確認します。もしも超えている場合、それらは捨て札となり、代償無くでゲームから除外されます。経営者が、どの鉄道会社を捨てるか選択します。

ゲームの終了：

１つの持ち株会社の株式価格が３５０$に達したら、その経営ラウンドの終了時にゲームは終了します。
所持しているお金と株価の合計が多い方のプレイヤーが勝利します。

訳者：COQ
The Board Game Laboratory
（http://tbgl.p1.bindsite.jp/）