

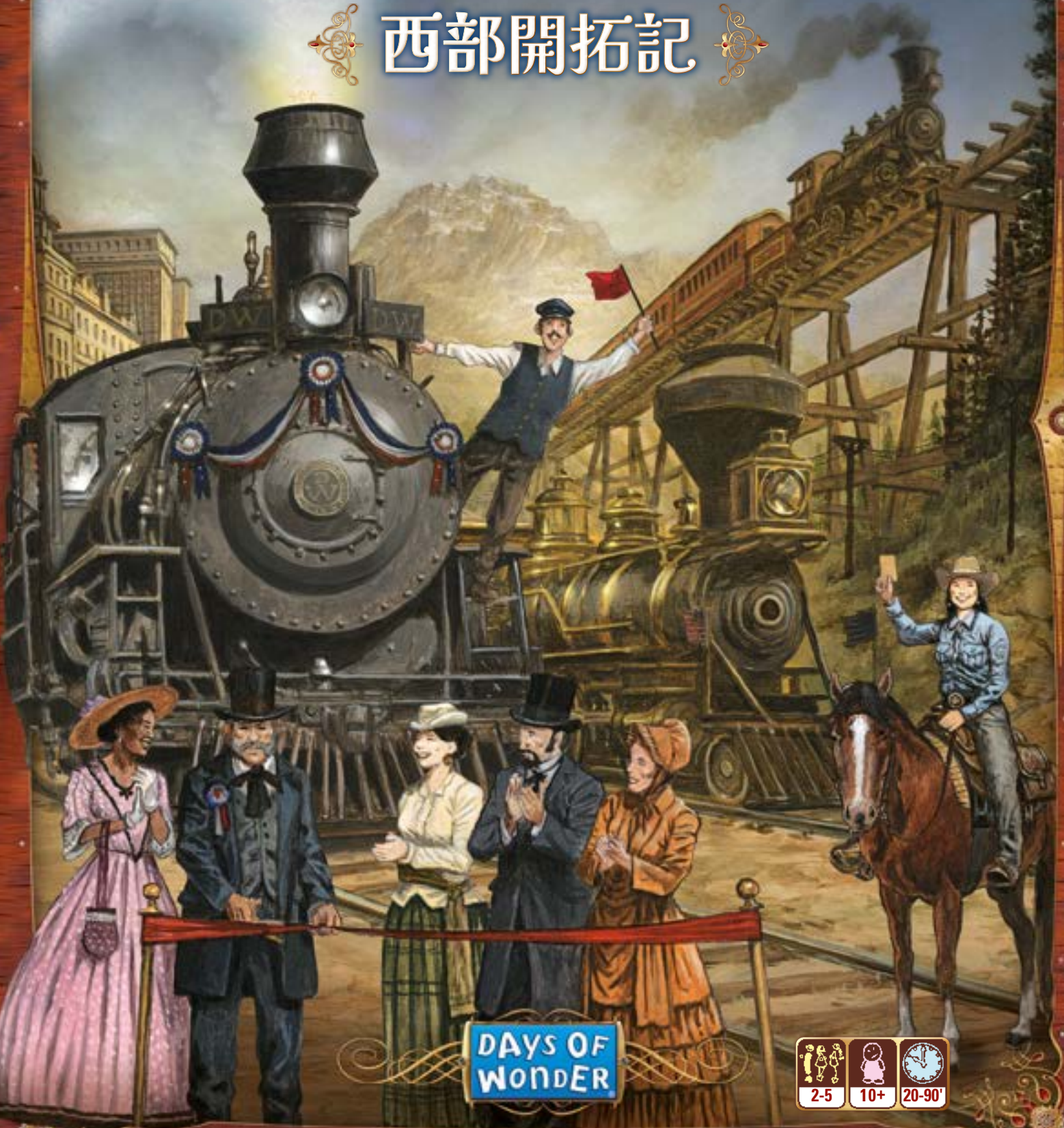
Rob Daviau · Matt Leacock · Alan R. Moon

LEGACY

チケット・トゥ・ライド・レガシー

# TICKET TO RIDE

西部開拓記



DAYS OF WONDER

 2-5	 10+	 20-90'
----------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------

時は19世紀後半、アメリカがにわかに景気づいている時代です。増加する人口の需要を満たすため、新たな鉄道会社がしのぎを削っています。商人、役人、食品、商品を、ある場所から別の場所へと移動させなければなりません。このため、入り組んだ鉄道網が登場しました。

タデウス・リーヴスは国全体をつなぐことを夢見ていた若い起業家の一人で、その途方もない夢を超える大成功を収めました。リーヴス鉄道は大西洋からミシシッピ州までの収益性の高い鉄道路線を素早く確立し、この会社の未来は明るいものになりました。しかし、貪欲な鉄道王たちはタデウスの成長する鉄道帝国に目を向け、どうすれば奪うことができるかと考えています。

年月は巡り、リーヴス鉄道は成長と繁栄を続けています。そして、あなたの新たな鉄道会社は、この注目すべき産業に参加する準備を整えています。購入したばかりの蒸気機関車の塗装は可能性と幸運に輝いており、この新たな急行網は状況を一変させるに違いありません。

あなたは満足して新聞を開き、西部からの重大ニュースを読み始めました……。

## 目次

初期内容物	3ページ	ゲームの終了	12ページ
キャンペーン用内容物	3ページ	デザイナーズノート	14ページ
キャンペーンの経験	4ページ	クレジット	15ページ
各ゲームの準備	6ページ	クイックリファレンス	16ページ
ゲームの目的	8ページ		
ゲームの進行	8ページ		
・列車カードを引く	8ページ		
・路線を1つ確保する	8ページ		
・チケットを引く	11ページ		



# 初期内容物



🎲 組み合わせ式ゲームボード1枚 (ゲーム開始時点では5ピース)



🎲 イラストつきカード136枚:

列車デッキ1組 (カード90枚: 各色の車両12枚、機関車12枚、新聞6枚)



チケットデッキ1組  
(カード33枚)



🎲 プラスチック製列車コマ280個 (青、黄、緑、黒、赤 各56個)



🎲 さまざまな額面 (単位:ドル) のコイン



イベントデッキ1組  
(カード7枚)



会社ボーナス  
カード5枚



車掌カード1枚

🎲 会社ボックス5箱 (プレイヤーカラーごとに1箱)



🎲 支払明細書

🎲 ルールブック1冊

# キャンペーン用内容物

指示があるまで開封したり読んだり確認したりしないこと。



🎲 フロントアボックス8箱と  
車掌の道具箱1箱



🎲 フロントアボード8枚



🎲 ストーリーデッキ1組



🎲 葉書77枚

# キャンペーンの経験

## ゲームの概要

この「チケット・トゥ・ライド」ゲームは、1回のゲームの結果の一部が以降のゲームに引き継がれるレガシースタイルのゲームです。これまでにレガシーゲームをプレイしたことがある場合、この項に記されているほとんどのことになじみがあるでしょう。プレイしたことがない場合、このゲームはあなたがこれまでプレイしてきた大半のボードゲームとは異なるので、この項をよく読んでください。

12回のゲームにわたって、あなたはこのゲームに永続的な変更を加えます。あなたは新たなルール、新たな内容物、新たなボードのピースなどを追加します。あなたが見つかることになるものの大半は、ゲーム開始時点では隠されています——そうするようにと指示されるまで、初期内容物を除くどの要素も開封したり読んだりしてはいけません。

各ゲームは始まり、続き、そして終わります。得点を計算したあと、今プレイしたゲームで何が起こったかに基づいて、あなたはゲームに変更を加えます。そのあと、他の多くのゲームと同様にコマ類とカードを箱に戻し、ゲームをしまいます。

しかし、次のゲームを始めるとき、中断したところから引き継がれる部分があります——新たなルールは引き続き有効で、新たなカードは追加されたままです。ゲームボードにはさらなるピースが追加されています。

ご心配なく。私たちがすべてご案内します。

このゲームでは新たなルールを忘れたり、何かを間違っ  
てプレイしたりすることもあり得ます（きっとあるでしょう）。大丈夫です。簡単に修正できる場合には修正してください。そうでない場合、これはゲームであることを忘れずに、先に進みましょう。

### 重要な注意

内容物にはストーリーカードのデッキが含まれています。指示されるまで、これらのストーリーカードを読まないでください。また、このデッキを混ぜないでください。これらのカードが何らかの理由でばらばらになってしまった場合、キャンペーンに参加していない誰かに頼んで、A面を表向きにしてカードを（1865-01A、1865-02A.....となるように）並べ直してもらってください。

## カードの保管と破棄

さまざまな内容物を保管するために、キャンペーンボックスは仕切りを使って6つに分けられています。

- ◆ **列車カード**：各ゲームのあいだで列車デッキを保管する場所です。
- ◆ **チケット**：各ゲームのあいだでチケットデッキを保管する場所です。

- ◆ **イベント**：各ゲームのあいだでイベントデッキを保管する場所です。
- ◆ **物置**：各ゲームで使われる、他のすべてのカードと内容物を保管する場所です。
- ◆ **郵便局**：まだ登場していない葉書を保管する場所です。指示されるまでそれらを見ないでください。
- ◆ **配達不能郵便物課**：破棄されたカードを保管する場所です。

## 破棄

ゲーム中、プレイヤーは内容物を破棄するよう指示されることがあります。これはその内容物がもう必要ないことを意味しています。破棄したカードは、キャンペーンボックスの奥にある配達不能郵便物課に入れます。破棄した他の内容物は箱に戻します。ほとんどの場合、破棄したものが再び必要になることはありませんが、一部必要になるものもあります。

## 葉書

一部のチケットには番号が記されており、プレイヤーに葉書を読むよう指示します。読むタイミングについては後述します。



## 会社

各プレイヤーは鉄道会社の社長となります。プレイヤーの目的は、北アメリカで最も成功した会社となるまで、ゲームからゲームへと会社を成長させることです。各会社は**執務室**と**金庫室**の2区画に分かれている固有のボックスを持っています。執務室は各ゲームのあいだでカードとコマ類を保管する場所です。各ゲーム開始時、プレイヤーは執務室からすべての内容物を取り出し、準備の一部として加えます。もう一つの区画（金庫室）はふさがれており、その上面にスリットがあります。金庫室に入れられたものはキャンペーン（12ゲーム）終了時まで取り出されず、そのキャンペーンでどの会社が最も成功したかを決めるために使われます。金庫室内にあるものが多いほど、終了時の得点は高くなります。



## ストーリーデッキ

ストーリーデッキは全ゲームにわたってプレイヤーを導きます。各ゲーム開始時、ゲームの準備のステップ7中にストーリーデッキの一番上のカードを引き、表向きにして読み上げます。そのあと、これ以上はもうカードを引かないときが来たことを意味する「PAUSE」か「STOP」カードに到達するまで、ストーリーデッキのカードを引いて読み続けます。**各カードの両面を読むのを忘れないようにしてください。**あるカードを（両面とも！）読んだあと、そのカードが新たなイベントカード（下記参照）などとしてゲームに登場する場合を除いて、そのカードを破棄して配達不能郵便物課に置きます。



## イベント

このゲームには、最初はイベントカード7枚からなるイベントデッキがあります。列車デッキから新聞が引かれたとき、新たなイベントが効果を発揮します。ゲームをプレイしてさらなる世界を発見していくにつれて、新たなイベントがデッキに追加され、古いイベントは破棄されます。新たなイベントを発見したとき、それをイベントデッキに追加する前に読んでください。



## お金

プレイヤーは会社を経営しています。プレイヤーの目的は各ゲーム中に、そしてキャンペーン全体にわたって、可能な限り多くのお金を稼ぐことです。各ゲーム終了時、所持金が最も多いプレイヤーがゲームに勝利します。ゲーム中、プレイヤーは持っているコインを常に見えるようにしておかなければなりません。



## 隠されている内容物

このゲームには、キャンペーン開始時点では隠されている内容物があります。ゲーム中、プレイヤーはそれらを登場させ、すでに使っている内容物と一緒にします。隠されている内容物には以下のものがあります。

## フロンティアボード

キャンペーン開始時、プレイヤーは北アメリカの東部だけでプレイします。会社を設立して路線を延ばしていくにつれて、プレイヤーは新たなフロンティアボードを既存のボードに追加していきます。以降のすべてのゲームで、これらのボードはゲームボードの一部となります。



## フロンティアボックス

何が入っているか分からないフロンティアボックス8箱と、車掌の道具箱1箱があります。これらをいつ開けるかは指示されます。フロンティアボックスを開けたときに



は、全プレイヤーがすべての中身を確認したり読んだりしたりすることができます。いったん開封したら、秘密にすべきものは何もありません。

## 葉書

さまざまなタイミングで、プレイヤーは葉書を引くよう指示されます。葉書を引いたとき、プレイヤーはその片面（どちらの面かは葉書上に記されています）を読み上げ、もう一面は条件が満たされるまで秘密にしておきます。



葉書上の条件を満たしたとき、プレイヤーはその条件を全プレイヤーに示し、そのあとその葉書による利益を得ます。あるゲームの終了時に引いた新たな葉書の条件は、以降のゲームまで満たすことはできません。12回目のゲーム終了時に引いた葉書の条件を満たすことはできません。

## 新たなルール

このルールブック内には空白の枠があります。プレイ中に新たなルールが追加されたとき、プレイヤーはこのルールブック内の対応する枠にルールシールを貼ります。キャンペーン終了時まで効果を持ち続けるルールもあれば、数ゲームのあいだしか効果を持たないルールもあります。

## 待ち受ける謎

一部の列車カードにはツリハシと觸腰シンボルがあります。また、各チケットには色付きの帯が（そして一部のチケットには文章が）あります。今のところ、これらは無視してかまいません。

プレイするにつれて、まだ登場していないルール、イベントカード、場所について言及している葉書に出くわすこともあります。しかし、何かを見逃したわけではありません。世界のその部分をまだ発見していないだけです。

## 最初のゲームの前に

最初のゲームの準備をする前に、ルールブックの全文を読んでください。あなたが熟練の「チケット・トゥ・ライド」プレイヤーだとしても、いくつかのルールが他の版から変更されていることがあります。

新聞を他の列車カードから取り分けます。

各プレイヤーはキャンペーン全体にわたって担当する会社を選びます。その色の会社ボックスを取り、自分の名前を記入します。

物置から各会社のボーナスカードを取り、対応する会社ボックスの執務室（会社ボックスの手前）に入れます。物置から車掌カードを取り、プレイヤーのうち1人にランダムに渡します。

すべてのルールを読み終えたらゲームの準備を始め、指示されたとき（ステップ7中）にストーリーデッキのカードを読み始めます。

# 各ゲームの準備

1. テーブル上でゲームボードを組み立てます。キャンペーン開始時には、ボードは5ピースからなります **A**。プレイを進めてボードを拡大するにつれて、ボードを構成するピースの枚数は増えていきます。
2. 各プレイヤーは自分の会社ボックスを取り、執務室に入っているすべてのものを取り出します（金庫室からは取り出しません！） **B**。最初のゲームの開始時、執務室には1枚のカード（その会社のボーナスカード **C**）が入っています。
3. 各プレイヤーは\$5分のコインを取ります **D**。
4. プレイ人数に応じた枚数の新聞を列車デッキに加えます。
  - 2人プレイ時：新聞6枚
  - 3人プレイ時：新聞4枚
  - 4-5人プレイ時：新聞3枚
 残りの新聞を物置に置きます。
5. 列車カードをよく混ぜ、各プレイヤーに**4枚**ずつ配って手札とします **E**。残りの列車カードのデッキをボードの近くに置き、デッキの上からカードを5枚引いて、デッキの横に表向きで置いてディスプレイとします **F**。手札がディスプレイに新聞が配られた場合、デッキに戻してよく混ぜ、新たなカードを配り直します。ディスプレイのカード5枚のうち3枚が機関車カードである場合、5枚のカードを即座に捨て札にして、新たなカードを5枚表向きにして置き換えます。
6. チケットをよく混ぜ、各プレイヤーに**4枚**ずつ配ります **G**。残りのチケットを裏向きのデッキにしてボード上のチケットスペースに置きます **H**。配られたチケットを見たあと、各プレイヤーは少なくとも2枚のチケットを保持しなければなりません、それより多く保持することもできます。保持しなかったチケットはチケットデッキの底に戻します。  
 めったにないことですが、各プレイヤーに4枚ずつ配れるだけの十分なチケットがない場合、各プレイヤーが同じ枚数（2枚か3枚）のチケットを持つように可能な限り配ります。この場合、各プレイヤーは少なくとも1枚のチケットを保持しなければなりません。
7. 「PAUSE」カードに到達するまで、ストーリーデッキからカードを引いて読み上げます。各カードの両面を読むよう注意してください。
8. イベントカードをよく混ぜて裏向きのデッキにし、ゲームボード上の対応するスペースに置きます **I**。最初は、イベントの捨て札置き場スペース **J** は空です（ゲームは現在のイベントなしで始まります）。

9. 会社ボックスの背面を見て、今回のゲームで自分の色のプラスチック製列車コマを何個使うかを確認します **K**。最初のゲームでは列車コマを20個使いますが、プレイを進めるにつれて増えていきます。使わないすべてのプラスチック製列車コマを箱に戻します（今回のゲームでは必要ありません）。



ルール  
**A**

ルール  
**B**

ルール  
**C**

ルール  
**D**

ルール  
**E**



**F**



**B**



**C**



**L**

14. 車掌車カード **L** を持っているプレイヤーが最初にプレイします。そのプレイヤーが参加していない場合、その執務室から車掌車カードを取り、スタートプレイヤーをランダムに選んで、そのプレイヤーに車掌車カードを渡します。

# ゲームの目的

ゲームの目的は、最も多くのお金を稼ぐことです。

お金を得るには以下のような手段があります。

- ① 保持したチケットに示されている2都市のあいだで、一続きの路線のつながりを完成させる
- ② 自分の色の路線を確保する
- ③ 特定のイベントアクションを実行する
- ④ 自分のプラスチック製列車コマを使い果たす

プレイヤーはゲーム終了までに達成することができなかった各チケットによってお金を失います。

プレイを進めるにつれて、プレイヤーはさらなるお金の獲得方法を発見します。

# ゲームの進行

車掌カードを持っているプレイヤーが最初に手番をプレイします。そのあと時計回り順に、各プレイヤーはゲーム終了まで1手番ずつプレイしていきます。自分の手番中、プレイヤーは以下の3アクションのうち1つ(そして1つだけ)を実行しなければなりません。

- ① 列車カードを引く
- ② 路線を1つ確保する  
(注意:他の「チケット・トゥ・ライド」シリーズとは異なり、プレイヤーは路線を確保したときには得点を得ません。)
- ③ チケットを引く

## 列車カードを引く

列車デッキ内には6色の列車カード、オールマイティカードとして機能する機関車カード(後述)、新聞があります。各種類の列車カードの色(黒、青、白、緑、黄、赤)は、ボード上の都市間にあるさまざまな路線に対応しています。



列車カードを引くことにした場合、プレイヤーはカードを2枚引くことができます。各カードはディスプレイにある表向きカード5枚から引くか、またはデッキの一番上から(表面を見ずに)引くことができます。ディスプレイのカードを1枚引いた場合、即座に列車デッキの一番上から新たなカードを1枚引いてディスプレイに補充しなければなりません。

いかなる時点でも、ディスプレイのカード5枚のうち3枚が機関車である場合、即座に5枚のカードをすべて捨て札にして、新たなカードを(1枚ずつ)5枚表向きにして置き換えます。

プレイヤーはいつでも、手札を何枚でも持つことができます。列車デッキが尽きたとき、捨て札のすべての列車カード(新聞も含めず)を混ぜ直して新たなデッキを作ります。大半のカードは同じ色のセットで捨て札にされているので、充分によく混ぜるようにしてください。

**注意:**めったにないことですが、プレイヤーが多くのカードを手札に持っているために、デッキ内と捨て札置き場にあるカードが合計8枚以下しかない場合、プレイヤーは列車カードを引くことはできません。その代わりに、プレイヤーはその手番で路線を確保するか、チケットを引くことしかできません。

## 機関車の獲得

表向きの機関車を引きたい場合、それはこの手番で引く最初の列車カードでなければならず、プレイヤーは2枚目の列車カードを引くことはできません。



**注意:**幸運にも、列車デッキの一番上から表面を見ずに機関車を引いた場合、単にカードを1枚引いたと見なされ、その手番では依然として合計2枚のカードを引くことができます。

## 機関車の使用

機関車はすべての色を持っており、路線を確保するときに任意のカードセットの一部とすることができるオールマイティカードとして機能します。

一部の葉書、イベント、その他の条件を満たすために、追加の機関車を1枚捨て札にできることもあります。複数の条件を満たしたい場合、プレイヤーは条件1つごとに機関車を1枚捨て札にしなければなりません。

たとえば「路線を確保したとき、あなたは追加の機関車を1枚捨て札にして5\$を得ることができる」という葉書と、「路線を確保したとき、あなたは追加の機関車を1枚捨て札にして列車カードを2枚引くことができる」という葉書を持っている場合、列車カードを2枚引いて\$5を得るためには追加の機関車を2枚捨て札にしなければなりません。

## 新聞

デッキから新聞を(表面を見ずに、またはディスプレイへの補充として)引くたびに、プレイヤーは以下の手順を実行します。



- ① イベントデッキの一番上のカードを表向きにしてイベントの捨て札置き場に置き、即座に現在のイベントとします。
- ② 引いた新聞を捨て札にし、代わりに列車カードを1枚引きます。

多くのイベントは持続します。それが現在のイベントである(イベントの捨て札置き場の一番上のカードである)限り、その効果は発動し続けます。稲妻シンボルがあるイベントは即座に効果を発揮し、それ以降は効果を持ちません(そのカードは捨て札置き場の一番上に残しておき、置き換えたりはしません)。

ときには現在のイベントが破棄されることもあります。この場合、即座に代わりにイベントを1枚引きます。

## 路線を1つ確保する

1つの路線とは、マップ上で隣接している2都市間にある、連続している色付きスペース(灰色スペースであることもあります)の1セットのことです。

路線を確保するために、プレイヤーはその路線内のスペース数に等しい枚数の列車カードのセットをプレイします。プレイするカードのセットは、その路線と同じ色でなければなりません(例1参照)。灰色の路線は任意の1色のカードのセットを使って確保することができます(例2参照)。



機関車はオールマイティカードとして機能し、任意の色の列車カードのセットの一部として使えることを忘れないでください。

路線を確保したとき、プレイヤーはその路線の各スペースに自分のプラスチック製列車コマを1個ずつ置き、そのあとその路線を確保するために使ったカードを捨て札にします。

路線の両端に都市がある場合のみ、プレイヤーはその路線を確保することができます(ボードの端から出ていく路線を確保することはできません)。

プレイヤーはボード上で空いている任意の路線を確保することができます。すでに確保している自分の路線につなげる必要はありません。プレイヤーは手番ごとに路線を1つだけ確保することができます。

### 例1:

MontréalからBuffaloへの路線を確保するためには、赤の列車カード2枚か青の列車カード2枚のセットが必要になる。



### 例2:

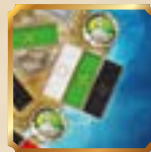
BuffaloからNew Yorkへの路線を確保するためには、同じ色の任意の列車カード3枚のセットを使うことができる。



プレイヤーは1つの路線を1手番中に完全に確保しなければなりません。たとえば、3スペースの路線にプラスチック製列車コマを2個置き、次の手番を待ってから3個目のプラスチック製列車コマを置くといったことはできません。

## 複線と三線

一部の都市間は複線か三線(同じ都市間をつなげている同じ長さの2つか3つの路線)でつながっています。



1人のプレイヤーがある複線/三線内の路線を2つ以上確保することはできません。

### 重要な注意

2人または3人ゲームでは、2都市間にある複線内の路線のうち1つしか使うことができません。誰かがそのうち1つを確保したら、その複線内のもう一方の路線は封鎖され、他プレイヤーは使えなくなります。プレイ人数を問わず、三線内の3つの路線は常に使うことができます。

## 路線の確保に関する追加ルール:

路線を確保するときには、従うべき他のルールがあることがあります。キャンペーン開始時点では2つあります(下記参照)。プレイするにつれて、路線の確保に関する新たなルールが追加されます。

路線を確保するとき、プレイヤーは以下のルールにこの順番で従いますが、自分が対象ではない(またはまだ追加されていない)すべてのルールを省略します。

ルール

F

ルール

G

ルール

H

ルール

L

ルール

I

ルール

M

ルール

J

ルール

N

### 会社の路線

自分の会社の色に対応している(任意の長さの) 路線を確保した場合、自分の会社ボーナスカードに示されているボーナスを即座に得ます。



ルール

O

ルール

K

ルール

P

ルール

Q

ルール

R

ルール

S

ルール

T

ルール

U

ルール

V

### 大都市につながる路線の確保

少なくとも1つの大都市につながる路線を確保したとき、プレイヤーは列車デッキの一番上のカードを引いて手札に加えます。2つの大都市をつないだ場合でも、依然としてカードを1枚しか得ません。異なる手番中に同じ都市を再びつないだ場合、プレイヤーはその大都市をつないだ手番ごとにカードを1枚得ます。



### チケットを引く

プレイヤーはさらなるチケットを引くために手番を使うことができます。そうする場合、チケットデッキの一番上のチケットを3枚引きます。デッキに2枚以下のチケットしかない場合、残りのチケットだけを引きます。



プレイヤーは引いたチケットのうち少なくとも1枚を保持しなければなりません。望むなら2枚、または3枚すべて保持することもできます。保持しなかったチケットはチケットデッキの底に戻します。引いて即座に捨て札にしなかったチケットは、ゲーム終了まで持ち続けなければなりません。あとでチケットを引いたときに、持っているチケットを捨て札にすることはできません。

チケット上に示されている都市は旅の目的地を表しています。ゲーム終了までに、持っているチケット上に示されている2都市のあいだで自分の色のプラスチック製列車コマによる途切れのないつながりを作った場合、プレイヤーは示されている額のお金を得ます。それらの都市のあいだで途切れのないつながりを作るのに失敗した場合、プレイヤーは示されている額のお金を失います。一部のチケットには文章もあります。最初のゲームの開始時には、この文章は無視してください（プレイするにつれて説明されます）。

別の指示がない限り、プレイヤーは自分のチケットをゲーム終了まで他プレイヤーに見せないようにします。各プレイヤーはゲーム中にチケットを何枚でも持つことができます。



# ゲームの終了

誰かの手番終了時、そのプレイヤーのプラスチック製列車コマのストックが0個か1個か2個まで減っている場合、**そのプレイヤーを含む各プレイヤー**は最後の1手番をプレイします。そのあとゲームは終了します。



ルール  
W

## 1. 勝者の決定

各プレイヤーは支払明細書を1枚取り、ゲーム内での年数を記入して、以下の各段を埋めていきます。

### ・所持金

各プレイヤーは支払明細書に示されている段に所持金を記入します。

### ・残りの列車によるボーナス

各プレイヤーは自分の個人ストックに残っているプラスチック製列車コマを数え、下表に示されている追加額を記入します。

残りの列車	獲得金額
0個	16
1個	12
2個	9
3個	7
4個	6
5-7個	4
8-10個	2
11個以上	0

### ・チケットの価値合計

プレイヤーは自分のチケットを公開し、それらの都市をつなぐのに成功したかどうかを確認します。プレイヤーは支払明細書にチケットの価値合計（マイナスになることもあります）を記入します。



ルール  
X

ルール  
Y

### 支払明細書の総額

プレイヤーはすべてを合計し、その金額を支払明細書に記入します。総額が\$0未満になることはありません。



最も多くのお金を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。まだゲームを片付けないでください。

### 引き分け判定ルール

いずれかの順位で複数のプレイヤーが引き分けた場合、その中でより多くのチケットを達成したプレイヤーの方がより上位となります。これも同数の場合、その中で手番順があとだったプレイヤーの方がより上位となります。

### 車掌車

最下位プレイヤーは車掌車カードを取り、自分の執務室で保管します。



### ゲームの欠席と得点

キャンペーン終了時、何回かのゲームに参加しなかったプレイヤーは、欠席したゲームごとに得点を得ます（この得点はキャンペーン終了時に公開されます）。

## 2. イベントの破棄

車掌カードを持っているプレイヤーは、イベントの捨て札置き場にあるイベントを1枚選び、全プレイヤーに見せてから破棄します。そのイベントはもう以降のゲームには登場しません。めったにないことですが、イベントの捨て札置き場が空の場合、どのイベントも破棄しません。

## 3. 「Pause」カードの確認

ストーリーデッキを読み進めて、ゲームに追加する必要がある新たな内容物やルールがないか確認します。

ルール  
Z

ルール  
AA

ルール  
BB

## 6. 金庫室への収納

プレイヤーは自分の支払明細書を金庫室に入れます。

ルール  
CC

ルール  
DD

## 8. 片付け、またはもう一度プレイ!

プレイヤーは他のすべての内容物 (チケット、列車カード、コインなど) を箱に戻します。またはもう一度プレイしましょう!



## ◆ デザイナーズノート ◆

アメリカの鉄道の歴史は、拡張主義、ワイルド・ウェスト、グレート・アウトドアといった、長らく使われている比喩的表現を思い起こさせます。このゲームはそれらを活かして、私たちの世界に着想を得た架空の世界の出来事を語り伝えます。

しかし、アメリカの拡大には代償が伴いました。ネイティブアメリカンの部族は財産を奪われ、殺されました。鉄道労働者は搾取され、虐待され、負傷しました。この点についても考慮しましたが、これらの要素をこのゲームのより軽いテーマに含める方法は見つかりませんでした。これらを省略したことは、これらの出来事を隠したり軽視したりすることを意図したものではありません。

私たちは現実世界でのアメリカの鉄道拡大史についてもっと知ることをお勧めします。



チケッ ト・トゥ・ライド・レガシー

LEGACY

# TICKET TO RIDE®

## 西部開拓記

ゲームデザイン/ディベロップメント

**Rob Daviau, Matt Leacock, and Alan R. Moon**

プロデューサー  
**Adrien Martinot**

イラストレーション  
**Julien Delval**

アートディレクション  
**Cyrille Daujean**

さらなるディベロップメント  
**Franck Lefebvre**  
**Sébastien Rio**  
**Adrien Martinot**

編集  
**Franck Lefebvre**  
**Sébastien Rio**

グラフィックデザイン  
**Cyrille Daujean**  
**Caroline Sébayhi**

販売促進/告知  
**Alexiane Achard**

日本語翻訳  
**永峯浩**

作者とDays of Wonderから、このゲームをテストプレイしてくれた以下のすべてのの方々に感謝します：

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingielewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvardi, Nico Márquez, Stefan Meeuwsen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost, and Michelle Zentis.

このゲームを Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérard, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline, and Sébastien に捧げます。

# クイックリファレンス

## 各手番

以下のうち1つを実行する。

### 列車カードを引く

表向きのディスプレイから、またはデッキの一番上から裏向きで、列車カードを2枚引く。または、表向きの機関車カードを1枚だけ引く。

新聞を引いた場合、次のイベントを表向きにしてイベントの捨て札置き場に置き、そのあと代わりに列車カードを1枚引く。

### 路線を1つ確保する

(下記の説明に従う)

### チケットを引く

チケットデッキからチケットを3枚引く。最低1枚保持する。  
他のチケットをチケットデッキの底に戻す。

## ゲームの終了

以下の値を合計する。

- 所持金
- 残りのプラスチック製列車によるボーナス
- チケットの価値合計

総計を自分の支払明細書に記入する。

そのあと、ゲームの終了に関する残りのルールに従う。

## 残りのプラスチック製列車によるボーナス

残りの列車	獲得金額
0 個	16
1 個	12
2 個	9
3 個	7
4 個	6
5-7 個	4
8-10 個	2
11 個以上	0

## 路線を1つ確保する

確保したい路線に対応する色の列車カードをプレイし、そのあと以下のステップに順番に従う。シールがないステップは省略する。

(プレイするにつれて、新たなシールと新たなステップを追加することになる。これらは順番に追加されるわけではない)

シール  
5

シール  
9

シール  
1

シール  
6

シール  
10

シール  
2

シール  
7

シール  
11

### 3. 会社の路線

その路線が自分の会社と同じ色である場合、自分の会社ボーナスカードに示されているボーナスを得る。



シール  
8

### 12. 大都市

最低1つの大都市につながった場合、列車デッキの一番上のカードを引く。



シール  
4

