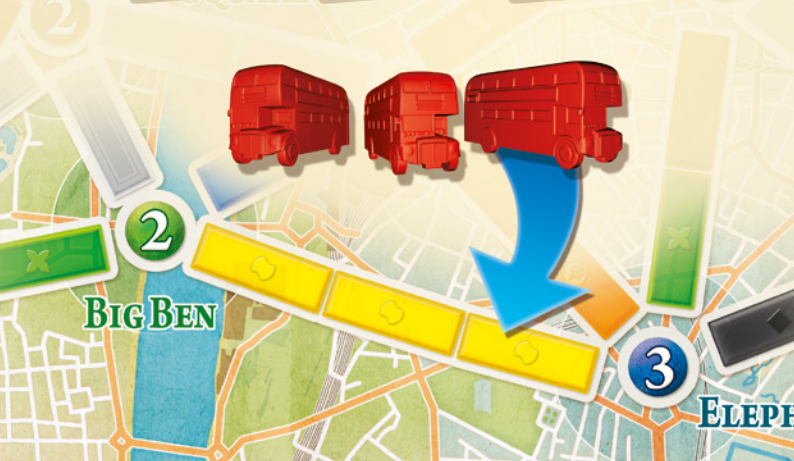


まだバス駒が置かれていないルートであれば、どのルートでもつながることができます。自分がすでにつないでいるルートに隣接させる必要はありません。プレイヤーが1回の手番中につなぐことができるルートは1つだけです。

ルートに配置する自分の手持ちのバス駒が足りなくなった場合、そのルートはつながることができません。

ルートをつないだら、その時点でルートのマス数別点数表に基づいて点数を獲得し、マップボードの周囲に印刷されている得点表の自分の得点マーカーを、獲得した点数分進めます。

長さ3マスの黄のルートは、以下の乗り物カード3枚の組合せの、どれでもつながることが可能です。



行き先チケットカードを引く

行き先チケットカードには、2つの場所と点数が記載されています。ゲーム終了時に自分が完成させた行き先チケットカードに記載されている点数を獲得します。1枚の行き先チケットカードに記載されている2つの場所を、自分のバス駒で一続きにつないでいれば、その行き先チケットは完成です。自分が保持する行き先チケットを完成できなかった場合、記載されている点数が得点よりマイナスされます。1人のプレイヤーが保持できる行き先チケットカードの枚数に上限はありません。



このアクションにより、保持する行き先チケットカードの枚数を増やすことができます。これを実行するときは、行き先チケットカードの山札の上から2枚引きます。チケットを引いたプレイヤーは、表面を確認した後、引いた2枚のうち1枚は選んで自分の手札に保持しなければなりません。2枚とも保持することも可能です。保持しないカードは山札の下に戻します。手札に保持することを選択した行き先チケットカードは捨て札にできず、ゲーム終了時まで保持しなければなりません。

行き先チケットカードの山札の残り枚数が1枚だけになった場合でも、このアクションは実行可能ですが、引いた行き先チケットは保持しなければなりません。

保持する行き先チケットカードの内容と、完成したかどうかについては、ゲーム終了時まで他のプレイヤーには明かさないでください。

地区を完成させるためには、1人のプレイヤーがその地区内にあるすべての場所をつないでいなければならない。



ゲームの終了と最終得点計算

1人のプレイヤーの手元のバス駒の残りが2個以下になったとき、各プレイヤー(2個以下になったプレイヤーも含む)が1回ずつ最後の手番を実行し、ゲーム終了となり、各プレイヤーは最終得点計算をします。

- ゲーム中に獲得した点数はすでに計算済みのはずですが、ミスを防ぐため、自分がつないだルートごとの点数を数え直してください。
- 次に各プレイヤーは、保持している行き先チケットカードを公開し、完成したチケットカードに記載されている点数を追加し、完成できなかったチケットカードに記載されている点数をマイナスします。
- 最後に各プレイヤーは自分が完成させた地区の点数を追加します。1つの地区は、同じ色の場所と数値で表示されています。表示されている数値は、その地区の完成時に獲得する点数でもあります。地区を完成させるためには、1人のプレイヤーが同一地区内のすべての場所をつないでいなければなりません(すべての場所がつながっていれば場所間のすべてのルートをつなぐ必要はありません)。

得点合計が最も多いプレイヤーが勝者です。同点の場合は、完成させた行き先チケットの枚数が多い方を上位とします。それも同数の場合は勝利を分かち合ってください。

クレジット

Game design by Alan R. Moon
Illustrations by Julien Delval
Graphic Design by Cyrille Daujean

日本語版発売元
株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
<http://hobbyjapan.co.jp/> お問い合わせ: cardgame@hobbyjapan.co.jp

A special thanks from Alan and DoW to all those who helped play test the game: Janet Moon, Bobby West, Martha Garcia Murillo & Ian MacInnes, Michelle & Scott Alden, Adrien Martinot & Lydie Tudal, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Casey Johnson, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch.

© 2004-2019 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.



ブリティッシュ・ロックのヒプノティック・ビートが、君と同じようなお洒落な服を身にまとった若者たちが行き交うロンドンの街中に流れている。君の乗ったバスは次の目的地に向け市街を走っているが、このまま乗り続けていたかった。なぜなら、ダブルデッカーでの市内巡りは最高だから！

ゲームの準備

① テーブル中央にマップボードを配置します。各プレイヤーは自分の色を選び、その色のプラスチック製のバス駒一式と得点マーカーを受け取り、得点マーカーをスタート地点 ① に配置します。

② 乗り物カードをシャッフルし、各プレイヤーに開始時の手札として2枚ずつ配ります。残りの乗り物カードは裏向きの山札にしてゲームボードの脇に置き、上から5枚のカードを表向きにして山札の横に並べます。③。その際にバスカードが3枚以上あった場合、その場で5枚すべてを捨て札にして、新たに5枚を引いて表向きに並べてください。

④ 行き先チケットカードをシャッフルし、各プレイヤーへ2枚ずつ配ります。各プレイヤーは配られた行き先チケットを見て、保持するかどうかを判断します。2枚とも保持することもできますが、必ず1枚は手元に保持しなければなりません。保持しない行き先チケットは、行き先チケットの山札の一番下に戻します。その後行き先チケットの山札は、ゲームボードの横に配置します。⑤。手札に保持した行き先チケットは、ゲームが終了するまで他のプレイヤーへ見せてはいけません。

⑤ これで準備は完了です。



内容物

- ▶ ロンドンの交通網マップボード 1枚
- ▶ プラスチック製のバス駒 68個(各色17個)
- ▶ 予備のプラスチック製のバス駒
- ▶ 乗り物カード44枚(多色のバスカード8枚と、青、緑、黒、ピンク、黄、オレンジのカード各6枚)



- ▶ 行き先チケットカード 20枚
- ▶ 得点マーカー 4個
- ▶ このルールシート

ゲームの目的

ゲームの終了時、得点の最も多いプレイヤーが勝者です。以下の手段で得点できます：

- ▶ ゲームボード上で隣り合っている2つの場所をバス駒でつなぐ。
- ▶ 自分の保持する行き先チケットに記載されている2つの場所間を、自分のバス駒で一続きにつなぐ。
- ▶ 地区を構成するすべての場所をつなぐことによって完成させる。

自分が保持している行き先チケットは、ゲーム終了時に完成できなかった場合、得点がマイナスされます。

ゲームの手番

最も若いプレイヤーが先手となり、その後時計回りの順に手番を実行し、これをゲーム終了時まで続けます。プレイヤーは自分の手番に3つのアクション(乗り物カードを引く、ルートをつなぐ、行き先チケットカードを引く)の中から1つだけを実行しなければなりません。

乗り物カードを引く

乗り物カードは、ゲームボードに表示されている6色のルートの色(緑、黒、オレンジ、ピンク、黄、青)と、すべての色として使用できる(ルートをつなぐ際にすべての乗り物カードの代わりとなる)多色のバスカードがあります。プレイヤーが手札として持てる乗り物カードの枚数に上限はありません。



このアクションでは、プレイヤーは乗り物カードを2枚引きます。乗り物カードの山札の一番上のカード(表面がわからないカード)を引くことも、表向きに並んでいる5枚のカードから引くこともできます。表向きに並んでいるカードから引いた場合、即座に乗り物カードの山札の一番上を表向きにして補充しなければなりません。

例外として、表向きのカードの中からバスカードを引く場合、この手番はこれ以上カードを引くことができません。1枚目にすでに乗り物カードを引いている場合、2枚目にバスカードを引くことはできません。

表向きの乗り物カード5枚のうち3枚以上がバスカードになった時点で、5枚すべてを捨て札にし、山札から新たに5枚を引いて表向きに並べてください。

乗り物カードの山札が無くなったときは、捨て札をシャッフルして新たな乗り物カードの山札を作り、ゲームを進めます。

ルートをつなぐ

ゲームボード上の隣接する場所は、ルートでつながっています。各ルートはいずれか1色の1つ以上のマス(マス)のセットになります。

いくつかのルートは、二重ルート(2つのルートが同じ場所間を同じ長さでつないでいる)でつながっています。1人のプレイヤーが二重ルートの両方をつなぐことはできません。

注意: 2人でゲームをプレイする場合、1人のプレイヤーが二重ルートのどちらかをつないだ場合、もう1人のプレイヤーは残りのルートをつなぐことができません。

ルートをつなぐためには、手札からそのルート色の乗り物カードを、そのルートのマス数と同じ枚数捨て札にし、つなぐルートのマスそれぞれに自分のバス駒を1個ずつ配置しなければなりません。例えば、青のルートは青の乗り物カードを捨て札にしてつなぎます。灰色のルートは、すべて同じ色であれば、どの色の乗り物カードでも使用できます。

