

Alan R. Moon

チケット・トゥ・ライド：ヨーロッパ

# TICKET TO RIDE® EUROPE

**I** ジンバラの岩山からコンスタンチノーブルの日のあたる港まで、パンプローナの埃だらけの露地からベルリンの吹きさらしの駅まで、チケット・トゥ・ライド・ヨーロッパは、あなたを20世紀初頭のヨーロッパの大都市を横断する鉄道アドベンチャーへお連れします。

危険を冒してスイスの暗いトンネルを抜ける？ 思い切って黒海でフェリーに乗る？ それとも、旧帝国の首都に豪華な駅舎を建てる？ 次の移動は、あなたをヨーロッパで最も偉大な鉄道王にする可能性を秘めています。

荷造りをしてポーターを呼び、列車に乗り込もう！



TICKET  
TO RIDE

Boardgame

DAYS OF  
WONDER®



2~5人用

8歳以上

30~60分

## 内容物

- ◆ゲームボード(ヨーロッパ地図) 1枚
- ◆列車コマ 240個(青、赤、緑、黄、黒各45個+予備の列車コマ)
- ◆駅コマ 15個(青、赤、緑、黄、黒各3個)
- ◆カード 158枚



列車カード 110枚(標準列車カード8種類×12枚+SLカード×14枚)

行き先チケットカード 46枚



標準ルート 40枚

長距離ルート(背景が青) 6枚



サマリーカード 1枚



ヨーロッパ特急/EUROPEAN EXPRESS最長ルート・ボーナスカード 1枚

- ◆木製のスコアマーカー 5個(青、赤、緑、黄、黒各1個)
- ◆ルールブック 1冊
- ◆デイス・オブ・ワンダー・オンラインのアクセス番号(ルールブック最後のページに記載)

### 重要事項

他のチケット・トゥ・ライドシリーズのゲーム経験者の方は、このゲームで新たに加わった「フェリー」、「トンネル」、「駅」の新ルールに注意して下さい。

## ゲームの準備

テーブル中央へ、ゲームボードを広げます。各プレイヤーは青、赤、緑、黄、黒の中から自分の色1色を選び、その色の列車コマ45個と駅コマ3個とスコアマーカー1個を受け取ります。各プレイヤーは自分の色のスコアマーカーを、ゲームボード左下のスタート位置①へ配置します。ゲーム全体を通して、各プレイヤーは得点するたびに、スコアマーカーを移動します。

列車カードを裏向きのままシャッフルして、各プレイヤーへ4枚ずつ配ります。これがゲーム開始時の手札になります②。

残りの列車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て配置します③。

ヨーロッパ特急のボーナスカードとサマリーカードは、表向きにしてゲームボードの横に配置します④。

行き先チケットカードは、長距離ルートと標準ルートを分けてください。6枚の長距離ルートの行き先チケット(背景が青)を裏向きにしてシャッフルし、各プレイヤーへ1枚ずつ裏向きのまま配ります⑤。残りの長距離ルートの行き先チケットは、表面を見ずに箱にしまってください。

標準ルートの行き先チケットカードは、裏向きにしてシャッフルし、各プレイヤーへ3枚ずつ裏向きのまま配ります⑥。残りの標準ルートの行き先チケットは、裏向きの山札にしてゲームボードの脇へ配置します。これでゲームの準備は完了です。

### ゲーム開始にあたって

ゲームを開始する前に、プレイヤーは最初に配られた行き先チケットを確認して、どのチケットを手札に残すかを決めなければなりません。自分が捨て札にしたいチケットを、他のプレイヤーに見られないように、箱に戻すことができます。標準ルートと長距離ルートのどちらのチケットでも箱に戻すことができます。どのプレイヤーも、最低でも2枚以上のチケットを手札に残さなければなりません。この時に手札に残したチケットは、ゲーム終了時まで手札に所持し続けます。

## 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つの都市を列車コマでつなぐ。
- ◆自分の手札のチケットに記載されている2つの都市を、自分の列車コマで一続きにつなぐ。
- ◆自分の列車コマをもっとも長く一続きにつないだ「最長ルート」を完成させ、ヨーロッパ特急のボーナスカードを獲得する。
- ◆ゲーム終了時に手元に残っている駅。

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、それぞれ総得点からマイナスされます。

## ゲームの進め方

最も直近にヨーロッパの国々を訪れたプレイヤーが先手プレイヤーとなってゲームを開始します。その後の手番は、テーブル着席の時計回りの方向へ移行します。プレイヤーは自分の手番に、以下の4つのアクションのうち1つだけを選んで実行しなければなりません。

**列車カードを引く** - プレイヤーは、列車カード2枚(SLカードを引く場合は1枚だけ、SLカードの項を参照)を引くことができます。

**都市と都市を列車コマでつなぐ** - プレイヤーは、地図上の都市と都市の区間のマスと同じ色の列車カードを、マスの数と同じ枚数自分の手札から出すことで、その都市間を自分の列車コマでつなぐことができます。つないだプレイヤーは、そのルートの長さに応じた得点を獲得します。

**行き先チケットカードを引く** - プレイヤーは、行き先チケットの山札から3枚カードを引きます。引いたカードのうち必ず1枚は手札に残さなければなりません。

**駅を建てる** - プレイヤーはまだ駅が建っていない都市に、駅1つを建てることができます。プレイヤーが1つ目の駅を建てるためには、いずれかの色の列車カード1枚を出して、自分の駅コマをその都市へ配置します。2つ目の駅を建てるためには同じ色の列車カード2枚を出し、3つ目の駅を建てるためには同じ色の列車カード3枚を出さなければなりません。

### 列車カードを引く

列車カードには、8種類各12枚の標準列車カードと14枚のSLカードがあります。標準列車カードの各色は、ゲームボード上の都市を結ぶ線路のマス(紫、青、オレンジ、白、緑、黄、黒、赤)に対応しています。

プレイヤーが列車カードを引く場合は、各手番に2枚ずつ引くことができます。ボードの横に表向きに並べてある5枚のカードから選んで引くことも、列車カードの山札の一番上のカードを(表面を見ずに)引くこともできます。表向きのカードの中から引いた場合、即座に列車カードの山札の一番上のカードを表向きにして補充しなければなりません。表向きのカードの中からSL

カードを引く場合、この手番はその1枚だけしか引くことができません(SLカードの項を参照)。

表向きの5枚のカードのうち3枚がSLカードになった場合は、即座にその5枚は捨て札にして、山札から新たに列車カード5枚を表向きにして補充します。

プレイヤーの手札枚数は制限がありません。山札のカードがなくなった場合は、捨て札をシャッフルして新たな山札を作ります。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、偏らないように良くシャッフルして下さい。

それぞれのプレイヤーが手札をたくさん持ってしまい、山札と捨て札の両方のカードがなくなってしまう場合、プレイヤーは列車カードを引くことができません。この場合は、都市と都市を列車コマでつなぐか、行き先チケットを引くか、駅を建てるかをしなければなりません。



## SLカード

SLカードはすべての色に対応し、列車コマを置くときにあらゆる標準列車カードの代わりに使用できるオールマイティカードです。フェリーのルートにも使用できます。

カードを引く際に、表向きの5枚の中からSLカードを引く場合、この手番はその1枚だけしか引くことができません。表向きのカードから標準列車カードを1枚引いて補充して表向きにしたカードがSLカードだった場合や、SLカードも表向きときに1枚目に標準列車カードを引いた場合は、2枚目に表向きのSLカードを引くことはできません。

しかし、山札から直接カードを引き、そのカードが幸運にもSLカードだった場合、この手番に引いたカードが合計2枚になるように標準列車カードを引くことができます。



## 都市と都市を列車コマでつなぐ

ゲームボード上の隣接する都市間のルートは、色のついた線路マス(灰色の線路マスもあります)でつながっています。都市と都市を列車コマでつなぐためには、そのルートの線路マスと同じ色の列車カードを、そのルートの線路マスの数だけ出す必要があります。

たいていのルートは、特定の色の列車カードが複数枚必要です。SLカードはどの色の標準列車カードとしても使用できます(例1を参照)。

灰色で表示されている線路マスは、すべて同じ色であればどの色の列車カードでも使用できます(例2を参照)。

都市間を列車コマでつなぐとき、そのルートの線路マスの上に自分の列車コマを1個ずつ配置し、つなぐために使用した列車カードをすべて捨て札にします。列車コマを配置したプレイヤーは、そのルートの線路マスの数によって、7ページの線路マス別得点表にある得点を即座に獲得し、ゲームボード周囲の得点トラックにある自分のスコアマーカーを獲得した得点を進めます。

プレイヤーは、まだ列車コマが配置されていないルートであれば、どのルートでもつなぐことができます。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。

1つのルートをつなぐときは、1回の手番中にそのルートのすべての列車コマを配置しなければなりません。例えば、線路マスが3つのルートに列車コマを2つだけ配置し、次の手番に残り1個の列車コマを配置することはできません。

1回の手番には、1つのルートしかつなぐことはできません。

**例1**

線路マス3つの長さの黄色のルートをつなぐためには、以下の組み合わせのカードを出すことができる：  
黄色のカード3枚、  
黄色2枚とSL1枚、  
黄色1枚とSL2枚、  
SLカード3枚

**例2**

線路マス2つの長さの灰色のルートは、赤のカード2枚でも、黄色1枚とSL1枚でも、SL2枚でもつなぐことができる。



### 複線ルート

2列の線路マスが通っている複線ルートがあります。この複線ルートは、都市間の線路マスが並行していて、マスの数も同じです。ゲーム全体を通して、同じ都市間の2列のルート両方を、同一のプレイヤーが列車コマでつなぐことはできません。

行き先が異なり、一部分だけが並行しているルートがあります。このようなルートは複線ルートとは見なしません。



### 重要事項

2人または3人でゲームをする場合、複線ルートのうち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2つのルートのうち片方に列車コマを置いたら、そのゲーム中は残りのルートに他のプレイヤーが列車コマを置くことができません。

## フェリー

フェリーのルートは、水域を挟んで隣接する2つの都市をつなぐ、特別な灰色のルートです。このルートにはSLのアイコンが表示されたマスが1つ以上含まれているため、他の灰色のルートとは見分けやすくなっています。

フェリーのルートを列車コマでつなぐためには、そのルートにあるSLのアイコンがあるマスの数分のSLカードと、残りのマスの数分の同じ色の列車カードを使う必要があります。



## トンネル

トンネルは特別なルートで、特殊な外枠で囲まれたトンネルのマークがある線路マスで他のルートと見分けます。

トンネルは、プレイヤーが列車コマを置いてつなぐまで、長さが特定できない特別なルートです。

トンネルのルートをつなぐためには、プレイヤーは最初にそのルートの線路マス数に応じた列車カードを出します。次に列車カードの山札の上から3枚のカードを表向きにします。3枚の中の、トンネルをつなぐ際に出したカードと同じ色のカード1枚につき、同じ色の列車カード(またはSLカード)1枚を追加で手札から出さなければなりません。これが可能なプレイヤーのみが、トンネルのルートを列車コマでつなぐことができます。

色が同じ列車カードを手札から追加で出すことができない(または出たくない)場合、そのプレイヤーは最初に出した列車カードすべてを手札に戻して、自分の手番を終了します。

列車カードの山札から表向きにした3枚のカードは、その手番終了時に捨て札にします。

SLカードはどの色としても使えるオールマイティカードです。そのため、トンネルのルートをつなぐ際に列車カードの山札から表向きにした3枚にSLカードがあった場合、SLカードは最初にプレイヤーが出した色と一致したとみなされ、プレイヤーはその枚数分の追加のカードを手札から出さなければなりません。

プレイヤーが最初にSLカードだけの組み合わせを出した場合、山札から表向きにした3枚の中にSLカードがあるときだけ手札から追加のカードを出します。その際は、その枚数分のSLカードを手札から出さなければなりません。

稀なケースではありますが、トンネルをつなぐ際に列車カードの山札と捨て札の両方の枚数が十分でない場合(合わせても3枚未満の場合)、可能な枚数だけを表向きにします。列車カードの山札と捨て札の両方が1枚もない場合は、山札のカードは表向きにせず、プレイヤーは追加カードを出すリスクなしでトンネルのルートを列車コマでつなぐことができます。

**例1**

表向きにしたカード

赤のカード2枚を出し、表向きにしたカードに赤が1枚あったため、追加で赤のカード1枚が必要となる。

**例2**

表向きにしたカード

緑のカード2枚を出し、表向きにしたカードにSLカードが1枚あったため、追加で緑のカード1枚が必要となる。

**例3**

表向きにしたカード

SLカード2枚を出し、表向きにしたカードにSLカードが1枚あったため、追加でSLカード1枚が必要となる。

## 行き先チケットカードを引く

プレイヤーは、追加の行き先チケット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3枚のカードを新たに引きます。山札の残り枚数が3枚未満の場合、あらか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3枚のうち少なくとも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行き先チケットは、ゲーム終了時まで手札に保持しなければなりません。一度手札に残したチケットは、後の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で指示されているゲームボード上の都市間を自分の色の列車コマで一続きにつないでいけば、そのチケットに記載されている数値分の得点を追加で獲得します。その都市間のルートを自分の列車コマでつなげることが出来なかった場合、そのチケットに記載されている数値分の得点を自分の総得点から差し引かれてしまいます。

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に上限はありません。



行き先チケットのルートの完成を確認する際は、自分の所有する駅1つにつき、それが配置されている都市につながっている他のプレイヤーのルート1つを借りることができます。1人のプレイヤーが複数の異なるチケットのルートを完成させる際に、同じ駅につながっている他のプレイヤーのルートを使う場合は、すべてのチケットにおいて同一のルートを使わなければなりません。

各プレイヤーは、自分の手元に残っている駅コマ1個につき4点を自分の総得点に加えます。

最後に、自分の列車コマをもっとも長く一続きにつないだ「最長ルート」を完成させたプレイヤーは、ヨーロッパ特急カードを受け取り、ボーナスの10点を獲得します。ルートの長さは、ルート上に続いて配置されている同じ色の列車コマの数で判定します。環状になっているルートや、同じ都市を複数回通るルートも続いているとみなしますが、1つのルートで同じ列車コマを複数回数えることはできません。最長ルートを計算する際は、駅の所有による他のプレイヤーのルートは数えませんが、最長ルートのプレイヤーが同じ長さで複数いる場合、その全員がヨーロッパ特急による10点のボーナスを獲得します。

最終的に総得点の最も多いプレイヤーが勝利します。同点の場合、その中で行き先チケットのルートを完成させた数が多いプレイヤーを上位とします。それも同数の場合、駅を建てた数が多い方を上位とします。それも同数の場合、ヨーロッパ特急カードの所持者を上位とします。

ルートの長さ	得点
1	1
2	2
3	4
4	7
6	15
8	21

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



## 駅を建てる

駅の所有者は、その駅が建っている都市につながっている他のプレイヤー列車コマが置いてあるルート1つを借りて、自分の行き先チケットのルートを完成できます。

駅は、まだ駅が建っていない都市であればどこにでも（その都市に列車コマが繋がってなくても）建てることができます。1つの都市には、1人のプレイヤーしか駅を建てることはできません。

各プレイヤーは、1回の手番で最大1つしか駅を建てられません。ゲーム全体を通して、1人のプレイヤーは最大3つまで駅を建てるができます。

自分の1つ目の駅を建てる時は、自分の手札から列車カード1枚を捨て札にして、自分の色の駅コマ1個を選んで都市の上に配置します。自分の2つ目の駅を建てる時は、自分の手札から同じ色の列車カード2枚を捨て札にし、自分の3つ目の駅を建てる時は、自分の手札から同じ色の列車カード3枚を捨て札にして、自分の色の駅コマ1個を選んで都市の上に配置します。このとき、SLカードを代用して使用することができます。

1人のプレイヤーが複数の異なるチケットのルートを完成させる際に、同じ駅につながっている他のプレイヤーのルートを使う場合は、すべてのチケットにおいて同一のルートを使わなければなりません。駅の所有者は、ゲームが終了するまで、どのルートを使用するかを決める必要はありません（ゲーム終了時の得点計算時に決めます）。

駅を建てることは強制ではありません。プレイヤーは、ゲーム終了時に自分の手元に残っている駅コマ1個につき4点の得点を獲得できます。



1人のプレイヤーの手元にある列車コマが2個以下になると、ゲームの最後の手番の合図です。

## ゲームの終了

手番を終えたプレイヤーの手元の列車コマが2個以下になったら、そのプレイヤーも含めた全員がもう1回ずつ手番を実行し、ゲームは終了となります。続いて、各自の総得点を計算します。

## 得点計算

各ルートをつないだ際に獲得した得点についてはゲーム進行中にすでに計算済みですが、間違いがないか確認するために、各プレイヤーのルートを再計算するのもよいでしょう。

次に、各プレイヤーは自分の手持ちの行き先チケットをすべて公開します。表示されているルートを完成させた行き先チケットは、そのチケットに表示されている点数を自分の得点に加えます。表示されているルートを完成させられなかった行き先チケットについては、そのチケットに表示されている点数を自分の総得点から差し引きます。

## 最終得点の計算



# 目次

内容物 .....	P.2	・フェリー .....	P.5
ゲームの準備.....	P.2	・トンネル .....	P.5
ゲームの目的.....	P.3	行き先チケットカードを引く .....	P.6
ゲームの進め方.....	P.3	駅を建てる.....	P.6
列車カードを引く .....	P.3	ゲームの終了.....	P.6
・SLカード .....	P.4	得点計算 .....	P.6
都市と都市を列車コマでつなぐ .....	P.4	デイズ・オブ・ワンダー・オンライン.....	P.8
・複線ルート .....	P.4		

## Days of Wonder Online

君のボードゲームを登録しよう



左の番号が、世界中のプレイヤーとのオンラインプレイが楽しめるオンラインのボードゲームコミュニティ「Days of Wonder Online」のあなたの乗車券です。

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)のサイトにアクセスして、ゲームのバリエーションや追加のマップを発見してください。

ホームページ上の **New Player Signup** のボタンをクリックし、その後はページの指示に従ってください。

(訳注: Days of Wonder OnlineのWebページは英語、フランス語、ドイツ語のみのサポートになります。)

[WWW.DAYSOFWONDER.COM](http://WWW.DAYSOFWONDER.COM)

## クレジット

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

A special thanks from Alan and DoW

to all those who helped play test the game:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

**地理的注意事項:** このゲームでは、1901年当時のヨーロッパの政治的国境線を使い、ゲームボードや行き先チケットに記載されている都市名は、当時のその地域の言語で表記しています。そのため、当時のヨーロッパを旅している雰囲気を楽しむことができます。また、ゲームプレイのため、都市の位置関係は実際の地図とは異なります。

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

e-mail: [cardgame@hobbyjapan.co.jp](mailto:cardgame@hobbyjapan.co.jp)

URL: [www.hobbyjapan.co.jp/](http://www.hobbyjapan.co.jp/)

無断転載、コピー等を禁じます。

