

世界はめまぐるしく変化している。世界中で鉄道は国境や大陸間をつなぎ、か つて数週間を要していた旅も数日で可能となった。海も今や障害ではなくなっ ている。巨大な蒸気船は何百もの乗客を大洋を横断して運んでいる。ロサンゼ ルスからシドニーへ、ムルマンスクからダルエスサラームへ、チケット・トゥ・ライド: レイル&セイルは、みんなを世界一周の鉄道アドベンチャーへとご案内します。 乗り物に乗り込んで、忘れられない旅へ出発しましょう。

内容物

以下の内容物を使用します。

- ◆ ゲームボード(世界地図の面)
- ◆ 港 15個(各色3個ずつ)
- ◆ 輸送カード 140枚

列車カード 80枚

紫、黄、緑、赤、黒、白 各11枚



ワイルドカード 14枚



船舶カード 60枚

船舶1隻カード 24枚(各色4枚ずつ)





● ゲームの準備

列車カードと船舶カードを別々にシャッフルします。各プレイヤーへ ゲーム開始時の手札として、列車カードを3枚ずつ、船舶カードを 7枚ずつ配ります2。それぞれの山札から3枚ずつのカードを表向 きに並べまする。

ゲーム開始時に各プレイヤーは行き先チケットを5枚ずつ受け取り、その中で3枚以上は手札に残さなければなりません 4。 捨て札にする行き先チケットは、常に行き先チケットカードの山札の下に戻します。

各プレイヤーは自分の色を選び、その色の列車コマ25個と船舶コマ50個を受け取ります。各プレイヤーは自分の選択し た行き先チケットを見て、自分がゲーム中に使用する列車と船舶のコマ合わせて60個を決めなければなりません。列車と

> 船舶のコマの組み合わせ方は自由です(例えば列車コマ25 個と船舶コマ35個など)。あまりの列車と船舶コマは、すべて 箱にしまいます。各自がどの組み合わせて列車と船舶のコマ を選択したかは秘密にしておき、全員が決定したら一斉に公 開してください。初めてゲームをするプレイヤーには、列車コ マ20個、船舶コマ40個の組合せをお勧めします。1人のプレ イヤーが26個以上の列車コマ、51個以上の船舶コマを使用 することはできません 5。

すでに五大湖編をプレイ済みで

あれば、右の「世界編」アイコン

のある箇所だけ読んでください。

他のルールは変更ありません。

各プレイヤーは自分の色の港コマ3個も受け取ります6。

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つの都市を乗り物コマでつなぐ。
- ◆ 自分の行き先チケットを完成させる。
- ◆ 自分の行き先チケット1枚に記載された2つの都市それ ぞれに港を建設する。

ゲーム終了時までに完成できなかった手持ちの行き先チケ ットは、総得点からマイナスされます。

ゲームの進め方

旅行経験が最も豊富なプレイヤーが先手プレイヤーとなり、 その後は時計回り順に手番を進めます。

プレイヤーは自分の手番に、以下の5つのアクションのうち1 つ(だけ)を実行しなければなりません:

輸送カードを引く – プレイヤーは輸送カード2枚(表向きのワイルドカードを引く場合は1枚だけ:ワイルドカードの特 別ルールを参照)を引くことができます。

ルートをつなぐ - プレイヤーは地図 トの2都市間のルートのスペースと同じ色と数の列車カードまたは船舶カードの セットを自分の手札から出すことで、そのルートをつなぐことができます。つないだプレイヤーは、そのルートのスペースそ れぞれに自分の色の列車コマ(または船舶コマ)を1個ずつ配置し、ルートの長さ別得点表にある、そのルートの長さに応 じた得点を獲得します。

行き先チケットを引く - プレイヤーは行き先チケットの山札の上から4枚を引きます。引いたカードのうち必ず1枚は 手元に残さなければなりません。

港を建設する - プレイヤーは、すでに自分がルートをつないでいる都市1つに港を建設することができます。

駒の交換 - プレイヤーは列車コマと船舶コマを交換することができます。



船舶2隻カード 36枚(各色6枚ずつ)

◆ 行き先チケットカード 65枚





- ◆列車コマ 125個(青、赤、緑、黄、黒 各25個)
- ◆ 船舶コマ 250個(各色50個ずつ)
- ◆ 得点マーカー 5個



輸送カード

輸送カードは、列車カードと船舶カードの2つの山札に分かれています。輸送カードの表面の色は、ゲームボード上の都市間のルートの色(紫、黄、緑、赤、黒、白)に対応しています。

プレイヤーが輸送カードを引くアクションを選択した場合、各手番に2枚引くことができます。その際、表向きの6枚から選んで引くことも、山札の一番上の裏向きのカードから引くこともできます。表向きのカードから引く場合は、引いた時点ですぐにどちらかの山札の一番上のカードを表向きに補充しなければなりません。したがって、ゲーム中に表向きの6枚すべてが列車カードや船舶カードになることも、3枚ずつになることも、2枚と4枚や1枚と5枚になることもあります。

表向きのカードにあるワイルドカードを引く場合は、この手番はその1枚しか引くことができません(ワイルドカードの項を参照)。

表向きの輸送カード6枚すべてがワイルドカードになった場合は、その時点で表向きの6枚すべてを捨て札にし、山札から6枚(各輸送カードの山札から3枚ずつ)を表向きに並べて補充します。



列車カード



船舶カード

不運にもそれぞれのプレイヤーが手札をたくさん持ってしまい、輸送カードの山札とシャッフルして新たな山札にする捨て札の両方のカードが無くなった場合、輸送カードを引くことはできません。この場合、手番プレイヤーは「ルートをつなぐ」、「行き先チケットを引く」、「港を建設する」、「コマを交換する」のいずれかのアクションを実行かをしなければなりません。プレイヤーが所持できる手札枚数に上限はありません。山札のカードが無くなったときは、捨て札をシャッフルして新たな山札にします。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、偏らないようによくシャッフルしてください。

ワイルドカード

ワイルドカードは、特別な列車カードです。ルートをつなぐ際に、船舶カードも含むあらゆる輸送カードの代わりに使用することができます。

輸送カードを引く際に、表向きのワイルドカードを引く場合は、この手番はその1枚しか引くことができません。1枚目に表向きのカードを引いた後に補充したカードがワイルドカードの場合、2枚目にそのワイルドカードを引くことはできません。しかし、山札の一番上の裏向きのカードを引き、幸運にもそのカードがワイルドカードだった場合は、通常の1枚として数え、この手番は合計で2枚になるように輸送カードを引くことができます。

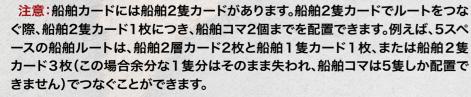


注意:ワイルドカードは、港の建設にも使用できます(港の項を参照)。

ルートをつなぐ

ルート上の長方形のスペースは列車のルートで、常に列車コマを配置しなければなりません。ルート上の楕円形のスペースは船舶のルートで、常に船舶コマを配置しなければなりません。同一のルートで列車コマと船舶コマの両方を使用することや、違う種類のコマを配置すること(例えば船舶ルート上に列車コマを置くことなど)はできません。

ルートをつなぐためには、プレイヤーはそのルートのスペース数と同じ枚数の、そのスペースと同じ種類(列車または船舶)で同じ色の輸送カードのセットを出さなければなりません。ほとんどのルートは特定の種類の身で構成されています。例えば、青の列車ルートは、青の列車カードでつながなければなりません。灰色のルートは、すべて同じ色であればどの色の必要とされる種類(列車ルートであれば列車カード、船舶ルートであれば船舶カード)の輸送カードでも使用できます。



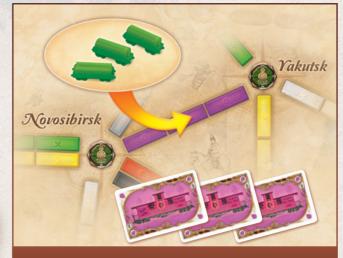


列車ルート

船舶ルート



ルートをつなぐとき、つないだプレイヤーは自分の列車コマ(または船舶コマ)を、そのルートのスペースそれぞれに1個ずつ配置します。ルートをつなぐ際に出したカードは、すべて捨て札にします。その後すぐにルートの長さ別得点表にある、そのルートの長さに応じた得点を獲得し、得点トラック上の自分の得点マーカーを獲得した得点分進めます。



長さ3スペースの紫の列車ルートをつなぐために、このプレイヤーは紫の列車カード3枚を使用する。必要であれば、これらのカードは何枚でもワイルドカードで代用できる。



長さ4スペースの船舶ルートをつなぐために、このプレイヤーは白の船舶2隻のカード2枚を使用する。このプレイヤーは、白の船舶1隻カード4枚や、白の船舶1隻カード2枚と白の船舶2隻カード1枚や、この種類と色と数が合っていればワイルドカードを含めたこの他の組合せを使用することもできる。

プレイヤーはゲームボード上の乗り物コマが置かれていないルートであれば、どのルートでもつなぐことを選択できます。 自分がすでにつないでいるルートにつなげ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ルートは1 つだけです。

ペアルート



列車ルートの中には、非常に厳しい地形のスペースを表す 左図の「ペアルート」シンボルが表示されたルートがあり ます。この「ペアルート」スペースに列車コマを置くために は、このシンボルのスペース1つにつき同じ色の列車カー ドが1枚ではなく2枚必要になります(同じ色であればど



の色でも使用でき、ルートのすべてのスペースが同じ色である必要はありません)。必要であればワイルドカードも2枚のうちの1枚として使用可能です。

複線ルート

いくつかの都市間は複線ルートになっています。同一のプレイヤーが複線の両方のルートをつなぐことはできません。



注意:2人または3人でゲームをする場合、複線ルートは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複線のどちらかをつないだら、このゲーム中はもう1つのルートを他のプレイヤーがつなぐことはできません。

行き先チケットを引く

プレイヤーは、追加の行き先チケットカード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4枚のカードを新たに引きます。山札の残り枚数が4枚未満の場合、あるだけ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、引いたカードのうち少なくとも1枚は自分の手札に保持しなければなりませんが、2枚保持することも3枚保持することも4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チケットは、ゲーム終了時まで手札に保持しなければならず、後で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に指示されているゲームボード上の都市間を自分の色の乗り物コマで一続きにつないでいれば、そのチケットに記載されている数値分のボーナス得点を獲得します。その都市間を自分のコマでつなげることができなかった場合、そのチケットに記載されている数値分の得点を自分の最終得点から差し引きます。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いでください。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の上限はありません。

注意事項: 世界地図マップの西の端は、東の端とつながっています。どのルートがどの都市につながっているかは、小さな矢印で表示してあります。

ジッアーチケット

8枚のツアーチケットがあります。3つ以上の都市が記載されているチケットが、ツアーチケットになります。記載されている順番どおりに正しいルートで都市間をつないでいた場合、カードの一番上に記載されている得点(最も高い得点)を獲得します。カードに記載されている順番通りでなくとも、記載されている都市間がつながっていれば、カードの中央に記載されている得点を獲得します。このチケットを完成できなかった場合、カードの一番下に記載されている得点が最終得点からマイナスされます。



港



港は青い都市にのみ建設可能です。ある都市に港を 建設したら、その都市にはそれ以上の港を建設できま せん。港を建設する際は、その都市に1つ以上自分の ルートがつながっていなければなりません(列車ルー トでも船舶ルートでも可)。

港を建設するためには、プレイヤーはそれぞれ港のシンボルのある同じ色の列車カード2枚と船舶カード2枚を使わなければなりません。ワイルドカードはどのカードとしても代用できます。

色ごとに、港のシンボルがある列車カードと船舶カード(すべて船舶1隻カード)は4枚ずつあります。

ゲーム終了時、各港は以下の得点になります:

- ◆ 20点:自分の港が、完成させた行き先チケット1枚の目的地の場合。
- ◆ 30点:自分の港が、完成させた2枚の行き先チケット目的地の場合。
- ◆40点:自分の港が、完成させた3枚以上の行き先チケットの目的地の場合。

1人のプレイヤーが同一のチケットに記載されている2都市以上の港を所有している場合、港ごとに得点を加算します。

港の建設は強制ではありませんが、ゲーム終了時に建設しなかった港1つにつき4点が最終得点からマイナスされます。



港のシンボルがある輸送カードは、列 車カードも船舶カード(船舶1隻カー ドのみ)も、各色4枚ずつあります。



アランさんは、ワイルドカード1枚と黄の 船舶カード1枚と黄の列車カード2枚を 使ってリマ/Limaに港を建設した。



赤は、Buenos Aires(ブエノスアイレス)とDar Es Salaam(ダルエスサラーム)に港を建設した。



彼女は「Buenos Aires - Tokyo(ブエノスアイレス-東京間)」と「Buenos Aires - Dar Es Salaam (ブエノスアイレス-ダルエスサラーム間)」と「Dar Es Salaam - Bombay(ダルエスサラーム-ボンベイ間)」のチケットを完成させた。

ブエノスアイレスの港は2 枚のチケットが完成して いるので30点獲得する。

ダルエスサラームの港も同 じ理由で30点を獲得する。

コマの交換

プレイヤーは、自分の手番を費やすことでコマを交換することができます。 列車コマと船舶コマ(またはその逆)を交換可能です。交換をする際は、欲 しい自分の色の乗り物コマ(複数可)を箱の中から取り、同じ個数の要ら なくなった乗り物コマを箱に戻します。交換したプレイヤーは、交換したコ マ1個につき1点が自分の得点からマイナスされます。コマの交換はゲーム 中好きな回数実行できますが、もちろん箱の中に残っている自分のコマと しか交換できません。

627、28 62 63 6 緑は自分の列車コマ2個を船舶コマ2個 と交換することにした。彼はこれにより 2点を失い、自分の手番を終了する。

ゲームの終了

手番を終えたプレイヤーの手元の乗り物コマ(列車と船舶の合計)が6個以下になったら、そのプレイヤーを含めた全員がもう2回ずつ手番を実行し、ゲームは終了となります。続いて、各自の最終得点を計算します。



最長ルートや最多完成チケットのボーナス得点はありません。



