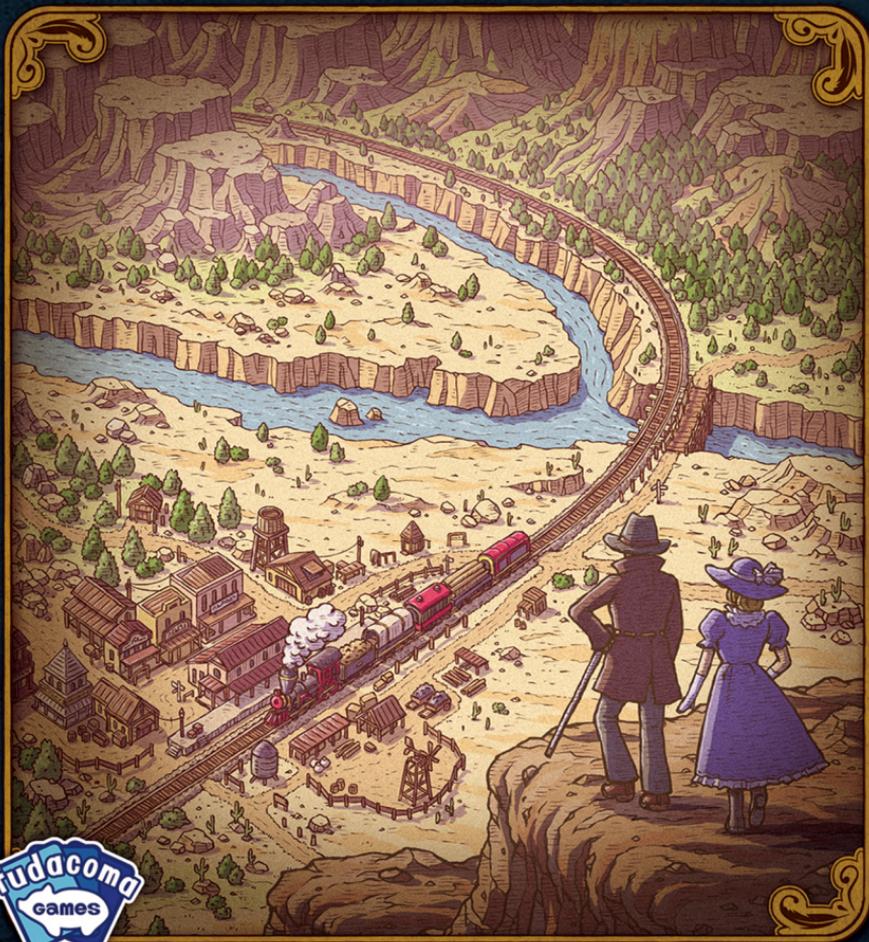


RAILAGE

レールエイジ



RAILAGE

レールエイジ

1~4人・8歳以上・30分

～開拓が進む新大陸、あなたは鉄道会社の社長となり、事業の拡大を図ります。用地を買収して駅を建設し、数多の都市を結ぶ大鉄道網を築きましょう。～

ゲームの概要

《レールエイジ》は、ペンでマップに図形等を描き込む紙ペンゲームです。

ゲーム中、各プレイヤーは、マップ上の都市に○(駅)を描きます(①)。○が描かれたエリア(②)には、線路を描けるようになります(③)。

多くの○をルールに従って線路で繋げることで高得点が得られます。ゲーム終了時に最も得点が高いプレイヤーが勝者です。

NAME

7+7

7 5 10 7

2 8 6 3

6 8 8

11 6 12

7 4 9 7

3 5 6

14

5

4 9 16 25

C 4 A 16

8 + 70 + 20 = 98

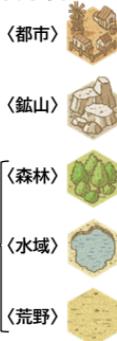
内容物

シート 4枚

表面(※裏面は省略)

マップ

※マップには以下のマスがあります。



エリア

※マップは複数のエリアからなります。

※シートの表面には、基本の(河マップ)が描かれています。
※シートの裏面には、上級の(湖マップ)が描かれています。

〈表面:河マップ〉

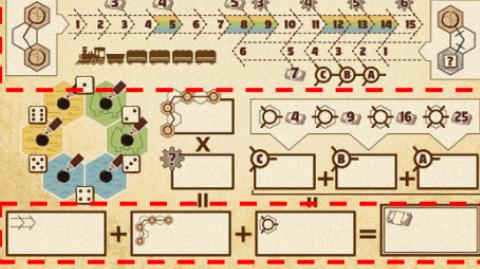


〈裏面:湖マップ〉



トラック

※トラックは、上側と下側の2列あります。
※各トラックは、複数のスペースからなります。



得点記入欄

サイコロ 3つ

筆記具 4本

ルールブック 1部

ゲームの準備

- ①各プレイヤーは、シートと筆記具を1つずつ受け取ります。
- ②全員同じマップを選び、それが表になるようシートをテーブルに置きます。
(※初回プレイでは、シート表面の河マップを選ぶことを推奨します)
- ③各プレイヤーは、サイコロを1つずつ振ります。
- ④サイコロと出目と同じ鉱山マスを選び、隣接する都市マスに○を描きます。
(※サイコロの出目と同じ数字の都市マスを選ばないよう、注意してください)
(※このゲームにおいて、○は駅を表しています)



ゲームの進行

ゲームは複数のラウンドにわたって進行します。

各ラウンドにおいて、プレイヤーは、【①:用地の買収】、【②:路盤の工事】、【③:線路の敷設】の3フェイズに沿って**全員同時に**手順を進めます。

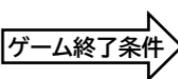
ゲーム中、各プレイヤーは他プレイヤーのシートを見てはいけません。

全てのプレイヤーが【③:線路の敷設】を終了したら、次のラウンドに移行します。

いずれかのプレイヤーがゲーム終了条件を満たすと、最終ラウンドに移行し、最終の得点計算を行います。

(※後述する1人用ゲームでは、ゲーム終了条件が追加されます)

- ①:用地の買収
- ②:路盤の工事
- ③:線路の敷設



最終ラウンド
&
最終得点計算

① 用地の買収

1人のプレイヤーがサイコロを3つ振り、出目を決めます。全てのプレイヤーが、この出目を共通で使います。

(※後述する特殊線路をマップに描くことで、出目を1つだけ変えることができます)

各プレイヤーは、3つの出目のうち2つを選び、その合計と同じ値の都市マス1つに○を描きます。

(※同じ値の都市マスが複数ある場合、その中から好きに1つだけ選んでください)

シート表面の河マップ中央には、⊗が書かれた都市マスがあります。このマスには、どのような出目の合計であっても○を描くことができます。

○を描いたエリア(実線で囲まれた領域)内には、これ以降、点や線路を描くことができます。



○を描かなかった場合、上側トラックのスペースを右端から1つ×で潰します。



② 路盤の工事

各プレイヤーは、【①:用地の買収】で選ばなかった残りの出目を確認します。
(※後述する特殊線路をマップに描くことで、出目を1つだけ変えることができます)
下記のように、出目に対応した2つの土地マスに点(・)を描きます。



(※出目とマスとの関係はシート左下のチャートにも記されています)



点を描くのは必須ではなく、描かなくても構いません。
(※このゲームにおいて、点は路盤を表しています)

③ 線路の敷設

各プレイヤーは、点を辿りながら○を描いた都市マス同士を繋ぐように、線路を1本のみ描きます。
線路を描いたら、上側トラックを左端から1つスペースを縁取って進めます。



各プレイヤーは、線路を環状に繋げてはいけません。また、都市マス以外で分岐や交差をさせてもいけません。



《トラックからの得点》

得点が記されたスペースに最も早く進んだプレイヤーは、その得点を○で囲んで手に入れます。

(※上側トラックの⚙️で示した3～6の数字は得点ではないので注意してください)

そして、このラウンドの最後にその得点が入ったことを宣言します。

他プレイヤーは、その得点を斜線で潰します。これ以降、その得点を手に入れることはできません。

同じ得点が記されたスペースに複数のプレイヤーが同時に進んだ場合、進んだ全員がその同じ得点を手に入れます。



《追加アクション》

上側トラックの特別なスペース  に進むと、ボーナスとして追加アクションを得られます。

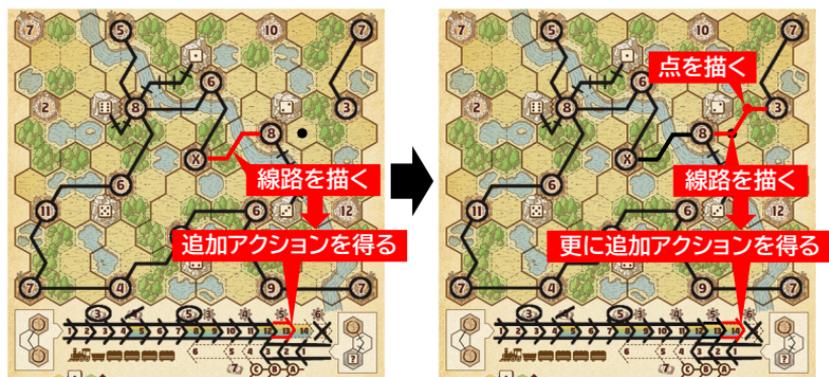
追加アクションとして、点を1つ描いた後に、線路を1本描けます。

(※追加アクションで描いた点を辿って線路を描くこともできます)

点と線路は、それぞれ【②:路盤の工事】と【③:線路の敷設】に記載のルールに従って描いてください。

追加アクションで線路を描いた場合も、上側トラックを進めます。

(※トラックを進めた結果として、更なる追加アクションを得られることがあります)



特殊線路の敷設（出目の変更）

プレイヤーは、【①：用地の買収】または【②：路盤の工事】のどちらかにおいて、サイコロの出目を1つだけ変えられます。

出目を変えるために、○が描かれた都市マスと鉱山マスを繋ぐように線をひいて、特殊線路を描きます。

特殊線路は、【③：線路の敷設】のルールに従って描いてください。

特殊線路を描いたら、3つの出目のうち1つだけを鉱山マスに描かれた出目に（頭の中で）変えて、【①：用地の買収】または【②：路盤の工事】で使います。

（※実際にサイコロを触って出目を変えないよう、注意してください）

特殊線路は、各ラウンドで最大1本描けます。また、各鉱山マスに対して、ゲーム中それぞれ1本のみ描けます。

特殊線路を描いたら、下側トラックを右端から1つスペースを縁取って進めます。



シート裏面の湖マップ中央には、ⓧの文字が書かれた鉱山マスがあります。このマスに特殊線路を繋げたプレイヤーは、3つの出目のうち1つだけを1～6のうち好きな出目に変えられます。



〈注意：間違えやすいルール〉

特殊線路を描くにも点が必要です。都市マスと鉱山マスを直接繋げないように注意してください。



ゲームの終了

【③:線路の敷設】の終わりに、以下の条件のどちらかを達成したプレイヤーは、達成したことを宣言します。

- 上下のトラックで進行済みのスペースが縦に重なった
- 上側トラックの×で潰れていないスペースが全て進行済みとなった



条件が達成されたラウンドの次のラウンドが、全てのプレイヤーにとっての最終ラウンドとなります。

最終ラウンドが終わったらゲームの終了となり、最終得点の計算に移ります。

最終得点の計算

各プレイヤーは、鉄道網(線路と駅の連なり)を1つだけ選び、そこから得られる以下の得点を計算します。

《幹線からの得点》

一筆書きで最も長い線路となる幹線を確認します。

次に、上側トラックにて到達した係数を確認します。

(※で示した3~6の数字が係数となります)

[幹線(最長線路)上にある○の数]×[到達した係数]の得点が入ります。



○の数は[14]

×

係数[5]まで到達



得点は[70]

《支線からの得点》

下側トラックにて、○が描かれたスペースで到達した個数を確認します。
その個数だけマップに描いた○を自由に選びます。
選んだ○から延びる線路と特殊線路の本数により以下の得点が入ります。
(※線路と特殊線路の両方を合わせてください)

3本…4点 4本…9点 5本…16点 6本…25点



以上の得点とトラックからの得点の合計である最終得点が一番高いプレイヤーがゲームに勝利します。

同点であれば、その中で進行済みのスペースがより多く重なったプレイヤーが勝利します。それも同じなら勝利を分かち合しましょう。

1人プレイ用の追加ルール

1人で遊ぶ場合、できるだけ高い最終得点を目指します。

追加ルールとして、【①:用地の買収】にて○を描かなかった場合、次のラウンドが最終ラウンドとなります。

ゲーム終了後に、最終得点に応じて以下の称号が得られます。

0～59点	鉄道員	90～99点	鉄道侯爵
60～69点	鉄道男爵	100～109点	鉄道公爵
70～79点	鉄道子爵	110点～	鉄道王
80～89点	鉄道伯爵		

ルールの細則

【①:用地の買収】

- ・各ラウンドでは、都市マス1つにのみ○を描けます。
(複数の都市マスに○を描いてはいけません)
- ・各都市マスには、それぞれ一度だけ○を描けます。
- ・上側トラックのスペースが全て進行済みでも、マップに○を描けます。
- ・上側トラックで進行済みのスペースは×で潰されません。
- ・(表面の河マップ中央にある)⊗が書かれた都市マスのエリアには土地マスが無い
ため、○を描いても点や線路を描けるマスは増えません。

【②:路盤の工事】

- ・各土地マスには、それぞれ一度だけ点を描けます。
- ・点を描く2つの土地マスは、同じエリア内にあっても構いません。
- ・点を描く2つの土地マスは、それぞれ異なるエリア内にあっても構いません。

【③:線路の敷設】

- ・各土地マスには、それぞれ一度だけ線路を描けます。
- ・上下のトラックで進行済みのスペースが縦に重なった後も、それぞれのトラックを更に進めることができます。

【特殊線路の敷設】

- ・(点が描かれてないので、)最初のラウンドで特殊線路を描くことはできません。

【最終得点の計算】

- ・支線からの得点を計算する際に選ぶ○は、(同じ鉄道網から選ぶので)その全てが線路で繋がっている必要があります。

【1人プレイ用の追加ルール】

- ・1人プレイにおいても、ゲーム中、トラックからの得点が入ります。

ゲームに関するご質問やご感想は、info@fudacoma.jp までお願いいたします。

ゲームデザイン: 沢口游祐 アートワーク: たかみまこと

テストプレイヤー: ゆきこ、ヒロシ、みやもと、Kotone、ぴよら、mor!、かも、イリュージョン、あかさたな、いっしー、はるのすけ、なおき@あそびば、名古屋テストプレイ会の皆さん、岡崎ボードゲーム会の皆さん