

## 1 資金の交付

プレイヤー	2人	3人	4人	5人	6人	7人
資 金	1, 200円	800円	600円	480円	400円	350円

## 2 順番の決定

順番カードにより決定する。(時計回り)

## 3 初期株式ラウンド(個人会社のオークション)

「優先売買」カードを持っているプレイヤーから順番に個人会社をオーダー順に購入、又はオーダーを無視して入札、又はパスする。そして、次順のプレイヤーに「優先売買」カードを渡す。

**入札は最低でも表示価格プラス5円(5円単位)**、既に入札されている場合は5円単位で増額する。

オーダー順に購入を解決する。入札されている個人会社については、入札しているプレイヤー間でオークションを行う。**岐北軽便鉄道**が購入される前に全員がパスした場合、個人会社の収入を解決した後、再び初期株式ラウンドを解決する。

すべてのプレイヤーがパスするか、個人会社が全て売却されれば、初期株式ラウンドは終了し、通常の株式ラウンドを行う。

2度目以降の初期株式ラウンドに「岐北軽便鉄道」が残っていると、5円ずつ安くなる。(0円になってもよい)

**初期株式ラウンドでは、株式を売却できない。**

## 4 個人会社の能力(株式会社が所有した後に使用できる能力)

1	岐北軽便鉄道	価格	収入
	経営ラウンドに、通常の配置とは別に、黒野に無料で駅マーカー及び/又は線路タイルを配置できる。この能力を使用すると、個人会社は閉鎖される。	20円	5円
2	尾西鉄道	価格	収入
	経営ラウンドに、通常の配置とは別に、津島に無料で駅マーカー及び/又は線路タイルを配置できる。この能力を使用すると、個人会社は閉鎖される。	40円	10円
3	各務ヶ原鉄道	価格	収入
	経営ラウンドに、通常の配置とは別に、犬山に無料で駅マーカー及び/又は線路タイルを配置できる。または、(売却前)美濃電気軌道の公開株(市場またはストックにあるものに限り)と交換できる。これらの能力のいずれかを使用すると、個人会社は閉鎖される。	70円	15円
4	西三軌道	価格	収入
	経営ラウンドに、通常の配置とは別に、岡崎に無料で駅マーカー及び/又は線路タイルを配置できる。または、(売却前)愛知電気鉄道または三河鉄道の公開株(市場またはストックにあるものに限り)と交換できる。これらの能力のいずれかを使用すると、個人会社は閉鎖される。	110円	20円
4.5	官営鉄道(7人プレイ時のみ)	価格	収入
	官営鉄道の総裁株。直ちに株価を決定すること。(決定株価の2倍の資金を得る。) <b>官営鉄道はただちに2列車を1台所有する。</b>	130円	0円
5	参宮鉄道	価格	収入
	関西鉄道の株がついてくる。この株は公開されるまで売却できない。経営ラウンドに、通常の配置とは別に、津の西に無料の線路タイルを配置できる。この能力を使用すると、個人会社は閉鎖される。	160円	25円
6	愛知馬車鉄道	価格	収入
	名古屋電気鉄道の社長株がついてくる。直ちに株価を決定すること。 名古屋電気鉄道が駅マーカーを配置するか、あるいは名古屋に線路タイルが配置されると個人会社は閉鎖される。	220円	30円

収入は、経営ラウンドの最初に個人会社の所有者(プレイヤー又は株式会社)に配当される。

※公開株・・・社長株が購入された株(ストック・市場にあるもの)

## 5 情報

個人の資産、会社の資産は公開される。

**個人の資金と会社の資金は明確に区別すること。**

## 6 ゲームの終了

**個人の破産(ただちに)⇒現金は全て、銀行に渡すがルール上売却できなかった株式は残す。**

**銀行の運営資金の枯渇(経営ラウンドを最後まで行う)※銀行総資本12, 000円**

**フェイズ6の2度目の株式ラウンド開始時。**(太平洋戦争に伴う経済統制のため)

## 7 勝利条件

個人資産の多寡による。(現金・株・個人会社)⇒破産者も株式は残る場合がある。

## 8 株式会社の設立

- 最初の株式は社長株を購入しなければならない。  
社長株は2株分であるが、株式所有制限上は1枚と数える。  
会社の経営は、社長株の所有者が行う。  
常に最大株主が社長株を持つように株券を調整する。
- 基準株価は、最初に購入するプレイヤーが決定する。
- 経営可能状態になった最初の経営ラウンドの最初に駅マーカーを置く。
- 官営鉄道を除く株式会社の資本  
6株売却された時点で売却された株数×基準株価の資金を得、会社は経営可能状態になる(マーカーを株価チャート(基準株価と同額)に置く)。残りの株がストックから売れる(または、個人会社がストックの株式と交換される)ごとに基準株価に等しい資金を得る。

## 9 官営鉄道

- 株式がストックから購入されるごとに、資金を得る。社長株が購入されていれば常に経営可能である。
- 株式ラウンド終了時、官営鉄道の駅マーカーが1つも配置されていなければ「武豊」と「浜松、中津川、下呂」のいずれかに駅マーカーを置く(計2個)。その株式ラウンドにおいてストックから購入された株数と等しい枚数の線路タイルを配置できる。(交換は不可、1ゲーム最高10枚)
- 官営鉄道は、東海道本線、中央本線及び高山本線の全てが開通するまで、無配か半配当しか選択できない。全線開通後は全配当も選択できるようになる。
- 官営鉄道は倒産しない。(倒産マスに株価マーカーが入らない。)
- 官営鉄道は吸収されず、合併の相手とすることはできないが、吸収はできる。
- 官営鉄道は、線路タイル敷設時に黄タイルのみならば2枚配置できる。
- 官営鉄道は、定価でのみ列車の売買ができる。
- 官営鉄道のタイルの敷設コストは 1/2

## 10 株式強制売却

売却を強制される場合

- 列車の強制的購入

売却の制限

- 経営実行手順中の会社の経営権が変更になるような売却はできない。
- どの株を売るかは本人が決めるが、必要最低限の株しか売却できない。
- 通常の株式売却の制限は常に適用される。
- 強制売却後、現金が不足したプレイヤーは破産する。(売却できなかった株は財産として残す。)  
⇒現金は全て銀行に渡す。

## 11 株式所有制限(株式ラウンドの各自の手番終了時に所有制限は満たされなければならない。)

経営可能会社数	2人	3人	4人	5人	6人	7人
11	37	28	22	18	15	12
10	34	25	20	16	14	11
9	31	22	18	15	12	10
8	28	20	16	13	11	9
7	25	18	14	11	10	8
6	22	15	12	10	8	7
5	20	13	10	8	7	6
4以下	18	10	8	7	6	6

株券の枚数である。同一会社の株式は、6株までしか保有できない。個人会社、経営可能状態でない会社も株式の枚数に含む。

## 12 会社の合併と吸収(合併、吸収は経営ラウンドに行う。3社以上が関係する場合も必ず1対1で処理する)

- 会社の合併はそれぞれの会社の株主の60%(1株10%)の賛成が必要となる。市場の株は賛成、ストックの株は反対とみなす。吸収は、社長の権限で行うが、吸収される会社の株主の60%(1株10%)の賛成が必要となる。(経営可能でない会社及び官営鉄道は合併、吸収の対象にならない。)
- 合併、吸収を行った場合、会社の資産(列車、資金、個人会社、使用されていない駅マーカー)は継承される。盤上の駅マーカーは、必要なものを残し、取り除く。(以後自社の駅マーカーとして扱う。株価マーカーも駅マーカーとして使用できる。基準株価マーカーを株式会社シートに移し、会社を合併吸収したことを示す。)
- 合併、併合を行った株式会社は、半配当が選択可能になる。また、列車の所有制限が緩和される。
- 吸収は、吸収される会社の株式を現在の株価の1/2~2倍の価格(売却の賛否時に決定する。)で現金に交換する。資金は吸収をする会社のものを使用する。市場及びストックの株の対価は銀行に支払う。資金が不足する場合は吸収できない。(プレイヤーが補填することはできない。)
- 合併は、まず後継会社の株価を決定する。株価は二社の株価の合計(ただし、株価チャートにあるもっとも左の直近の株価)となる。株主は合併会社の株を使用して自分の所有する株式の株式変換(合併する会社の株式2株につき合併会社の株1株と交換)を行う。変換できなかった株は、市場に置き、株の持ち主は、後継会社の株価の1/2(端数切捨て)を銀行から得る。ストックの株式は、市場に置く。市場の株式の株式変換を行う。その後、合併会社の株を後継会社(その経営ラウンドの会社)の株式と交換する。
- 合併(吸収ではない)の対象となる会社は、その経営ラウンドで経営を実施していない会社である。

## 時代の進行 フェイズ1

黄タイル使用可

株式会社の列車所有制限**4**

官営鉄道の列車所有制限**4**

個人会社購入不可

**1 経営ラウンド**

盤外駅収入最上段

## フェイズ2 (タイプ3列車購入による)

黄・緑タイル使用可

株式会社の列車所有制限**4**

官営鉄道の列車所有制限**4**

個人会社購入可

**2 経営ラウンド**(直ちに)

盤外駅収入最上段

## フェイズ3 (タイプ4列車購入による)

**タイプ2列車廃止** ⇒タイプD列車カードとして再利用する。

黄・緑タイル使用可

株式会社の列車所有制限**3**

官営鉄道の列車所有制限**4**

個人会社購入、**株式会社の合併、吸収可**

**2 経営ラウンド**

盤外駅収入最上段

## フェイズ4 (タイプ5列車購入による)

黄・緑・茶タイル使用可

株式会社の列車所有制限**3**

官営鉄道の列車所有制限**3**

個人会社閉鎖

株式会社の合併、吸収可

**3 経営ラウンド**(直ちに)

盤外駅収入5の段

## フェイズ5 (タイプ6列車購入による)

**タイプ3列車廃止**

黄・緑・茶・灰タイル使用可

株式会社の列車所有制限**2**

官営鉄道の列車所有制限**3**

**タイプD列車購入、アップグレード可**(6列車がストックに残っていても)

株式会社の合併、吸収可

**1 経営ラウンド**(実行中の経営ラウンド終了までにD列車が購入されなければ、株式ラウンドに移行する。)

盤外駅収入5の段

小都市(2ドット都市)のアップグレード可

**昭和恐慌**

・株式売却による株価の低下、1株につき2行(通常の倍)、最下段の場合は左上に株価マーカーを移動する。

・株式終了時、市場に残っている株式会社の株価は、1行下がる。最下段の場合は左上に株価マーカーを移動する。(株式所有制限は、**フェイズ5**に限り経営されている会社の数による。)

## フェイズ6 (タイプD列車購入による)

**タイプ4列車廃止**

全タイル使用可

株式会社の列車所有制限**2**

官営鉄道の列車所有制限**3**

株式会社の合併、吸収可

**3 経営ラウンド**(直ちに)

盤外駅収入最下段

小都市(2ドット都市)のアップグレード可

※合併は株価の高い会社が、低い会社に対して行う。(後継会社は株価の高い会社になる。)

※合併、吸収をした会社は、列車の所有制限が、合併、吸収した会社の数だけ増加する。

※合併、吸収をした会社の駅マーカーの配置のコストは、**後継会社の本拠に置く場合を除き100円**である。

※**本線開通**(東海道本線～浜松⇒米原、中央本線～中津川⇒名古屋、高山本線～下呂⇒岐阜)は、他社の駅マーカーを無視し、起点から目的地まで路線が接続していれば良い。

※倒産した会社及び合併、吸収された会社はゲームに再登場しない。



## I 株式ラウンド(「優先売買」カードを持っているプレイヤーから時計回りに)

### A 株券の売却(最初の株式ラウンドでは、株は売却できない。)

- 株券を株式市場に売却する。  
社長株(以下総裁株を含む)は同社の株を2株以上持っているプレイヤーがいなければ売却できない。  
(普通株と交換後売却、社長株自体は市場に置かれることはない)  
市場にその株が5株より多くなるようには売却できない。  
この手番(ラウンドではない)に購入した株券(会社が同じでも株券が違えば良い。)は売却できない。  
プレイヤーが対価(市場株価×株数)を銀行から得た後、株式1株ごとに1行(昭和恐慌時は2行)株価を下げる。昭和恐慌時以外は最下段を超えて株価が低下することはない。  
経営可能でない会社の株は、基準株価で売却できる。これによる株価の低下はない。

### B 株式の購入(株式所有制限を超えるようには購入できない)

- 株券1枚の購入または「緑」ゾーンの株券一銘柄を任意の枚数購入  
株式市場(市場株価(なければ基準株価)を銀行に支払う)  
ストックから購入(経営可能状態ならば基準株価を株式会社に、そうでなければ銀行に支払う)  
同一株を6株を超えて所有できない。  
または、  
個人会社1社をプレイヤーから購入(価格は1円以上、合意の価格。)

A又はB、又はA及びB(順不同)、又はパスを行い、「優先売買」カードを次のプレイヤーに渡す。

全員が連続でパスした場合、最初にパスしたプレイヤー(最後に売買したプレイヤーの次のプレイヤー)が「優先売買」カードを所持したまま、経営ラウンドに移行する。

ストック及び市場に株券のない会社の市場価格を1行上げる。最上段に株価マーカーがある場合は、右下に移動する。株価マーカーはその株価欄に置かれた順に上から重ねて置く。上にあるほど株価が高いものとみなす。

### 株式市場

「倒産」・・・株式会社の株式、駅マーカーをゲームから取り除き、資金を銀行に列車を株式市場に出す。

「緑」・・・その株券は株式の所有制限に含まれない。その株券は60%の制限が解除される。

「黄」・・・その株券は株式の所有制限に含まれない。

### C この株式ラウンドにストックから購入された官営鉄道株数に等しい枚数の線路タイル配置する。

## II 経営ラウンド(個人会社の配当解決後、市場株価順に社長が行う)

### 0) 本社駅マーカー配置

#### 1) 線路タイル1枚の敷設、またはアップグレード(任意)※メイフェア置き

線路タイルはいずれかの線路がその会社の駅マーカーから一筆書きで連絡できるようにのみ配置できる。  
いずれかの株式会社に所有されていない個人会社のヘックスには配置できない。  
アップグレードする場合、元の線路を維持し、かつ、増設した路線が一筆書きで連絡できるように配置する。  
黄タイルは黄、赤、灰、海ヘックス以外のタイルの置かれていないヘックスに、緑タイルは黄タイルと交換、または黄ヘックスに配置する。茶タイルは緑タイル、灰タイルは茶タイルと交換できる。  
交換(アップグレード)されたタイルはブルーに戻す。都市○が減るような交換(アップグレード)は不可。  
数字ヘックス(山地、大河、名古屋等)に初めて配置する場合は、その費用を支払う。(官営鉄道は1/2)

#### 2) 駅マーカーの配置(任意)

駅マーカーにつながる(他社の駅マーカーは通過できない)都市○に配置できる。  
同一ヘックスに同じ株式会社の駅マーカーは配置できない。  
ひとつの都市○にはひとつの駅マーカーしか配置できない。  
まだ発生していない株式会社の本社都市には配置できない。

#### 3) 列車の運行と収入の決定(株主は、収入がより多くなるような運行を要求できる。)

駅マーカーを含む最低2都市をカウントする。赤ヘックスは始点、又は終点になる。  
同一の駅を1つの列車は複数カウントできず、同一の線路を複数の列車が使用することはできない。  
タイプと同じ数(タイプDは無制限)の都市を一筆書きで通過し、都市の収入を合計する。

#### 4) 配当の分配又は、無配の実行

株式の%にしたがい、このラウンドの収入(半配当の場合は収入の1/2)を分配する。(端数切捨て)  
株式市場及びストックにある株の配当は株式会社が得る(合算、計算方法はプレイヤーに同じ)。  
半配当 会社1/2(1円未満端数切捨て)、プレイヤー1株5%計算(銭単位まで)、配當時各自自分合計後円未満切捨て

#### 5) 市場株価の変動

配当を行った場合は市場株価右に1列、無配は左に1列移動する。(両端は矢印に従う)  
半配当は株価変動なし。

#### 6) 列車の購入(任意、ただし列車の保有義務あり。詳細は以下のとおり) ⇒タイプD列車に数の制限はない

路線を持っている株式会社は少なくとも1つの列車を所有しなければならない。  
古いタイプの列車が全て購入されなければ、新しいタイプの列車は購入できない。(例外あり)  
列車は、ストック、株式市場、他社(1円以上)から購入できる。  
列車は、勝手に廃止したり、株式市場に出したりできない。

タイプ4、5、6列車は(フェイズ5以降)タイプD列車にアップグレード(750円)できる。

最低限必要な列車は株式会社が購入できなければ、社長の個人資産を売却してでも購入する。

⇒社長が買う場合、もっとも安価なものを定価で買う。

以下は経営ラウンドのいつでも行える。

※個人会社をプレイヤーから購入(価格の1/2から2倍をプレイヤーに支払う)

※株式会社の合併、吸収(ただし、合併前に3)を実行した場合は5)の終了まで合併できない。)