

はじめに

このゲームは、関西の中心部を舞台とした高崎氏デザインの鉄道ゲーム「1890」の配布版です。関西の鉄道史の可能性をぜひ体験してみてください。

1890は、関西の鉄道開発ゲーム

1890は、18XXシリーズのシステムを利用した京阪神の鉄道ゲームです。プレイヤーは、JR、阪急、阪神、京阪、近鉄、南海、山陽、大阪地下鉄等の大手鉄道会社である公共会社と、いくつかの小さな鉄道会社を運営して勝利を目指します。このゲームは、京阪神の鉄道会社の立ち上げから、西暦2000年までをプレイします。但し、プレイの展開によっては、古い時代にゲームが終了することもあります。

1890は、資産を増やして競うゲーム

1890は株式投資と鉄道会社の運営を行ない、プレイヤーの資産を増やしていくゲームです。ゲーム終了時に資産の一番多いプレイヤーが勝者となります。プレイヤーの資産は、手持ちの現金と各権利書の価格を合わせたものとなります。

1890は、鉄道会社経営ゲーム

1890に登場する鉄道会社は、いくつかの種類があり、それぞれに色々な特徴を持っています。決まった収益を導き出す個人会社、後発会社。小規模ながら列車を持ち運行を行う小会社。運営の状態によって株価が変動し、より大きな利益を導くことの出来る公共会社。鉄道会社の社長となったら、自分の利益のために、よりよい経営を行いましょう。

1890は、株式売買ゲーム

業績の良い鉄道会社の権利書をたくさん持てれば、勝利する可能性が高いのは当然ですが、いつまでも、その会社が良い会社とは限りません。時代が進みたくさんあった列車の数が少なくなることもあります。性能のいい列車が他の会社に安価で買われてしまうこともあります。そして、業績不良となった（なる予定の）会社の株を売り払うことによって、他の株主にその会社を押しつけることも可能なのです。他のプレイヤーの会社運営状態と思感にご注意あれ！！

1890は、マルチプレイヤーズゲーム

さて、このゲーム、いざプレイしてみると、なかなかまなりません。最後に信じられる者は、自分自身だけかも知れません。しかし、これはマルチプレイヤーズゲームです。一人きりで勝利することは難しいでしょう。さあ、どう戦い抜くか。あなた自身の手で活路を見いだして下さい。1890は、最初の順番決定以外には、偶然の要素のない全て仕組まれたゲームなのです。

はじめに	01
1. 1890のプレイ	02
2. ゲームのエチケット	02
3. コンポーネント	03
4. ゲームの準備	05
5. ゲームフェイズ	06
6. 株式	07
7. 会社の設立	07
8. 株式ラウンド	08
9. 初期株式ラウンド	09
10. 運営ラウンド	10
11. 鉄道会社	13
12. 列車	14
13. ゲームの終了	15
14. 株券の強制売却	15

シナリオ

A. 阪神レールウェイ	16
B. 京阪神レールウェイ	18
C. 1890シナリオ	19
D. 1890簡易版シナリオ	25

デザイナーズノート

制作ノート

1890リプレイ (TTB富本B)	29
プロジェクト18XX (TTB富本B)	30

サポート

タイル表

1. 1890のプレイ

このゲームは、2人から7人でプレイが可能です。対象年齢は12歳以上ですが、18歳以上のプレイを推奨します。いくつかのシナリオとバリエーションを用意しています。

1.1 ゲームターン

1890は、ゲームターンを繰り返すことにより進行します。ゲームターンは、第1ゲームターンから始まり、第2、第3と続けていきます。各ゲームターンは、1回の株式ラウンドと1～3回の運営ラウンドから構成されています。ゲームターンは、株価シートのゲームターン表で管理します。1ターン終了したら、ゲームターンマーカーを次のマス目に動かして、ゲームターンを更新します。ゲームターンは、シナリオにより定められています。

1.2 株式ラウンドの概要

最初に株価シートのラウンド進行表の株式ラウンドにラウンドマーカーを配置します。各プレイヤーは、自分の手番に資産を増加させる唯一の道具であり手段である権利書の売却、購入、売却と購入の両方、あるいは売買しないかの選択を行うことができます。

全ての個人会社と小会社が購入されるまでは、通常の株式ラウンドと手順が異なる初期株式ラウンドがプレイされます。初期株式ラウンドが終了したら、引き続きそのまま通常の株式ラウンドを行います。

1.3 運営ラウンドの概要

ラウンド進行表の運営ラウンド1にラウンドマーカーを配置します。運営ラウンドは、各鉄道会社の社長がその会社を運営するラウンドです。最初に個人会社、後発会社、そして小会社、最後に公共会社が運営されます。小会社は、定められたNo順に、公共会社は株価の順に運営されます。各会社の社長が、その会社の手番に運営を行います。

複数回運営ラウンドがあるときは、その運営ラウンドの該当する位置にラウンドマーカーを移動させます。その運営ラウンドで、ゲームが終了したならば、次のゲームターンとなります。

1.4 ゲームフェイズの概要

1890は、時代の経過によって6つのフェイズで進行します。新しい種類の列車が購入されると、ゲームフェイズは、更新されます。新しいフェイズになると、ルールの一部が変化し、運営ラウンドの回数、線路タイルの置き換えできる種類、列車保有制限等が変更されます。

1.5 ゲームの終了

銀行が破産するか、いずれかのプレイヤーが破産するか、最終ゲームターンを終了すると、ゲームは終了します。

1.6 シナリオ [A1-]

1890には、短時間で終了する入門用の「阪神レールウェイ」、「京阪神レールウェイ」。3～5時間で終了する本シナリオの「1890」を用意しています。シナリオとバリエーションを決定してから、プレイして下さい。

2. ゲームのエチケット

各プレイヤーは、全員がゲームを楽しめるようにプレイしましょう。自分の手番までに、株券の売買予定や会社の運営について計画すると、プレイが手際よく行えます。

2.1 プレーヤーの現金と権利書の公開

各プレイヤーの所有する現金と権利書は、公開されているものとします。誰かから尋ねられたら、答えなくてはなりません。但し、ゲームの展開や時間に影響が出るほど何度も開く行為は、差し控えるようにしましょう。各プレイヤーは、自分の保有する権利書を誰からもよく見えるように、いつも整理して並べておきます。

2.2 会社シートの内容の非公開

各鉄道会社の社長は、鉄道会社の所有する列車、個人会社を、全員に見えるように会社シートの上に置き管理します。会社の資金も会社シートに置かれますが、その内容を公表する必要はありません。

2.3 資産の混同

このゲームをプレイするプレイヤーは、各鉄道会社が所有する運営資金や個人会社と、自分の資産を混同することなく処理しなくてはなりません。間違えて混同してしまうと、今までのプレイが水の泡となってしまいます。馴れないうちは、特に注意してプレイしましょう。

2.4 一人でも多くの18XXプレイヤーを

熟練プレイヤーに混ざって初心者プレイヤーがプレイする時、熟練プレイヤーは初心者プレイヤーもゲームが楽しめるよう考慮してゲームを進めるべきだと思います。あまりに誘導的なプレイヤー、排他的なプレイは、参加していても楽しくないことが多いです。お互い気をつけましょう。そして、1人でも多くの18XXプレイヤーを。



3. コンポーネント

1890は、キット形式の配布となっています。キット製作については、別紙の製作の手順に従って行って下さい。

3.1 マニュアル

1890のルールが書いてあるこの冊子です。

3.2 マップ

1890のマップは、大阪を中心とした構成となっており、六角形のヘクスで、仕切られています。各ヘクスの中には、線路タイルを配置出来るようになっており、各鉄道会社が運営フェイズに路線開発を行います。

緑の領域 緑色でヘクスに区切られていない場所は、線路タイルを置くことが出来ません。また、この方向に線路タイルを置くことも禁止されています。

海の領域 青色でヘクスに区切られていない場所は、海となります。ここには、線路タイルを置くことが出来ません。また、この方向に線路タイルを置くことも禁止されています。

赤色の領域 赤色の領域には線路タイルを置くことが出来ません。この領域は、列車の運営時に都市と同様に扱います。その時は、黒の三角に繋がるように線路タイルを置きます。

マップ部分 ヘクスで区切られた領域が、線路タイルを配置できる場所となります。

平地 白い部分は、平地のヘクスです。都市を含まない線路タイルを配置、置き換え出来ます。

大都市 大都市の線路タイルを配置、置き換え出来ます。一部の線路タイルの配置や置き換えには、経費が必要です。

小都市 黄色の小都市タイルのみ配置することが出来ます。

2つの小都市 大東と四条畷のヘクスのみが、2つの小都市となっています。ここに線路タイルを置くのは、経費が必要です。

河川 河川は、マップに青色で印刷されています。河川の一部は、ヘクス辺を流れています。このヘクス辺に向けて線路タイルを配置することは禁止されています。また、ヘクスの中を流れている河川の中には、線路を配置するのに経費を必要とするものが多くあります。

山岳 茶色の三角が、山岳ヘクスです。最初に線路タイルを配置するのに経費を必要とします。都市を含まない線路タイルを配置、置き換え出来ます。

黒い縁取りのヘクス このヘクスは、線路タイルの配置や置き換えを禁止します。

黄色の縁取りのヘクス このヘクスには、緑色の線路タイル

から配置することが出来ます。

黄色の線路タイルが印刷されているヘクス 緑色の線路タイルへの置き換えが可能です。特殊タイルの指定が多いので、線路の置き換えには注意して下さい。

3.4 権利書

個人会社、後発会社、小会社、公共会社の権利書があります。

3.5 公共会社シート・小会社シート

公共会社と小会社の運営時に用いるシートです。これらのシートは、その会社の社長が管理します。シートの上には、会社の資金と列車、未使用の駅トークン、購入された個人会社が置かれます。

3.6 線路タイル

線路タイルを配置、置き換えすることによって、マップは開発されていきます。黄色タイル、緑タイル、茶色タイルがあり、特定の場所にしかおけない特殊タイルもあります。[参照：線路タイル表（巻末）]

3.7 紙幣

¥1、¥4、¥5、¥10、¥20、¥35、¥50は、各24枚。¥100は、30枚。¥500は12枚。破産処理用の紙幣として、¥500、¥1000、各12枚）が用意されています。紙幣は、シナリオにより使用する上限が決められています。

3.8 優先売買カード

株式ラウンド中の手番を示すカードです。

3.9 列車カード

列車を示しています。

3.10 駅トークン

各公共会社の運営に使用するマーカーです。運営する列車は、必ず駅トークンの配置された都市を通らねばなりません。公共会社の使用されていない駅トークンは、会社シートの上に置いておきます。子会社の駅トークンは、順番トークンで代用します。

3.11 順番トークン

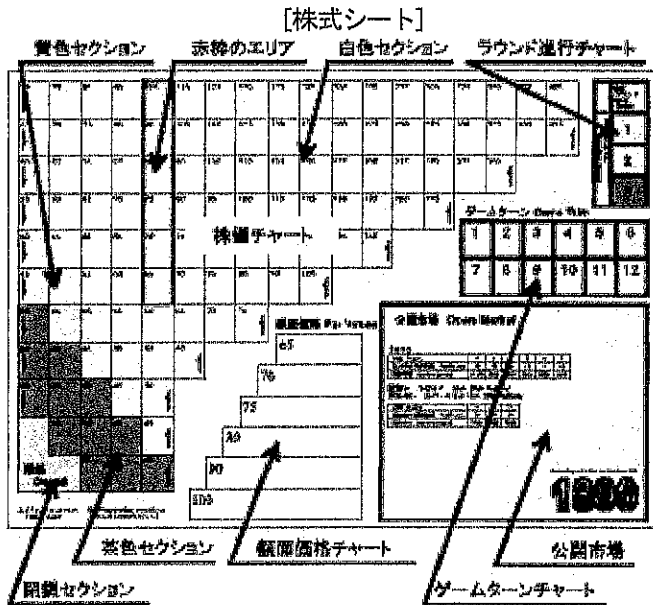
ゲームの最初に順番を決定するのに使用します。その後は、子会社や、後発会社（神戸高速鉄道）の駅トークンとして利用します。

3.12 株価トークン

会社名の入っている四角いトークンは、公共会社の株価を示すのに使用します。表裏（明暗）のあるものを株価表で使用します。片面だけのものは、額面価格表で使用します。

3.13 株式シート

株式シートは、ゲームターンや、ラウンド、公共会社の株価を管理するのに使用します。各マーカーや、トークンは、定められた枠の中に置き、不注意に位置をずらしたりしないように注意して下さい。



3.13.1 ゲームターン表

現在のゲームターンをゲームターンマーカーにより表します。ゲームターンが、変更される度にマーカーの位置を更新していきます。バリエーションによっては、定められたゲームターンになるとゲームは、終了します。

3.13.2 ラウンド進行表

現在、どのラウンドかをラウンドマーカーにより表します。株式ラウンドと各運営ラウンドが変更される度に更新していきます。

3.13.3 公開市場

公開市場には、売却された株券、廃棄された列車が置かれます。

3.13.4 額面価格表

額面価格表は、公共会社のまだ売却されていない株式の価格を決定します。この価格は変動しません。公共会社の社長株が購入されると、額面価格表のエリア内にその会社の額面価格トークンを配置します。

3.13.5 株価表

株価表は、公共会社の変動する株価の管理を行います。公共会社の株価は株価表上の株価トークンで示され、株の売買で上下、配当が無配かで左右に移動します。公共会社の株価がどのセクションであるかは、ゲームで重要な意味を持ちます。公共会社の株券を売却するときや、公開市場から株券を購入するときは、この価格で取り引きされます。また、ゲーム終了時にプレイヤーが保有する株券も、この株価表の価格に換算します。

3.13.5.1 赤枠のエリア

新しく設立された会社の株価トークンはこのエリア内のいずれかのマス目に置かれます。このエリアはプレイに何の影響もありません。

3.13.5.2 白色セクション

白いスペースは、株券の通常の状態を意味します。特別な制限はありません。

3.13.5.3 黄色セクション

このエリアに株価トークンのある会社の株券は権利書の枚数制限には数えません。

3.13.5.4 茶色セクション

このエリアに株価トークンのある会社の株券は権利書の枚数制限には数えません。また、このエリアに株価トークンのある会社の株券は60%の制限を超えて所有してもかまいません。

3.13.5.5 閉鎖セクション

株価トークンが閉鎖セクションに入った鉄道会社は、その時点で閉鎖されます。[参照7. 4 会社の閉鎖]

4. ゲームの準備

1890をプレイするには、3㎡以上のスペースが必要です。プレイヤーの資産等も見えるように配置するため、大きめのテーブル等でプレイすることを薦めます。シナリオにより、ゲームパーツの使用数は変化します。

4.1.1 ゲームのセットアップ

プレイするシナリオを決定し、以下の要領でゲームの準備をします。

- ・ マップと、株価シートをマップの中央に並べます。
- ・ 公共会社の株券は、社長株を一番上にし、マップに並べておきます。後発会社の権利書も、同様に並べます。
- ・ 各列車を、同じ種類ごとにマップの該当する場所に置いておきます。
- ・ 銀行家を決定し、銀行の現金を全プレイヤーに見えるように配置します。
- ・ 線路タイル、鉄道会社シート、駅トークン、額面価格トークン、株価トークンを、マップや株式市場ボードのそばに置きます。株価シートのゲームターン表の1の場所にゲームターンマーカーを、ラウンド進行表の株式ラウンドの位置にラウンドマーカーを置きます。
- ・ 各プレイヤーの前に、権利書や、会社シート、紙幣などを置くための場所を確保します。
- ・ 適当な場所に個人会社と小会社の権利書を、シナリオに指示されている順番に並べます。

4.2 銀行

1人のプレイヤーを銀行家に決定します。銀行家は、銀行の資金の入出を管理します。銀行家には、プレイ中に銀行の資金を自分や誰か、あるいは鉄道会社等の資産と混同しないように注意し、管理する能力が求められます。一般的に銀行家は、ゲームに馴れているプレイヤーが担当します。

4.2.1 スタート資金

ゲームを始める前に銀行家は、プレイするシナリオで必要な紙幣を準備します。そして、各プレイヤーに所持金を手渡します。

4.2.2 銀行の現金の入出

各鉄道会社の配当の支払いは、銀行から行います。新しい列車、公開市場にある列車、障害地形の費用、株券の購入による支払いは、すべて銀行に行います。

4.3 順番

各プレイヤーはカップ等に入れた順番トークンを1個ずつ引き、順番を決定します。銀行家は、資金を扱いやすい場所に座ります。他のプレイヤーは、銀行家を中心にして、順番トークンの順になるように時計回りに座席の位置を決定します。4番トークンは、2個ありますが、色の濃いものは7番トークンとして使用します。1番のプレイヤーは、優先売買カードを受け取ります。

5. ゲームフェイズ

ゲームフェイズは時代の移り変わりを示したもので、ゲームに大きな影響を与えます。ゲームフェイズが変化するたびに、鉄道開拓史の区切りが訪れるのです。

ゲームフェイズは、新型の列車が購入されると直ちに更新されます。2-2、3-3の列車が登場すると第1フェイズ下期、第2フェイズ下期となりますが、各上期とルール上同様で違いはありません。列車の購入できる種類が変化するだけです。

1890は、6つのゲームフェイズにより構成されています。1回の運営ラウンドで2回以上のフェイズの更新がされることもあります。また、第6フェイズを待たずにゲームが終了することもあります。以下は、それぞれのフェイズにおこるルールの変更等を説明したものです。

第1フェイズ(上期、下期)

ゲームの開始時から、最初の2-2列車が購入されるまでを第1フェイズ上期、それから最初の3列車が購入されるまでを第1フェイズ下期といい、両方を合わせて単に第1フェイズと呼びます。これらのフェイズの間、以下の制限が適用されます。

- ・ 黄色の線路タイルのみ配置できます。
- ・ JR西日本は、タイルを2ヶ所、配置もしくは置き換えることができます。
- ・ 小会社は2輛、公共会社は4輛、JRは6輛まで列車を所有できます。
- ・ 公共会社は個人会社を購入できません。
- ・ ゲームターンに運営ラウンドは1回です。
- ・ 赤い領域へ列車が運行する時、一番左の数字を使用します。

第2フェイズ(上期、下期)

最初の3列車が購入された時から、最初の3-3列車が購入されるまでを第2フェイズ上期、それから最初に4列車が購入されるまでを第2フェイズ下期といい、両方を合わせ単に第2フェイズといいます。これらのフェイズの間、以下の制限が適用されます。

- ・ 黄色と緑色の線路タイルが配置できます。
- ・ JR西日本は、タイルを2ヶ所、配置もしくは置き換えることができます。
- ・ 小会社は2輛、公共会社は4輛、JRは6輛まで列車を所有できます。
- ・ 公共会社は個人会社を購入できます。
- ・ 次のゲームターンからは、運営ラウンドは2回です。
- ・ 赤い領域へ列車が運行する時は一番左の数字を使用します。

第3フェイズ

最初の4列車が購入されたときから、最初の5列車が購入されるまでが第3フェイズです。このフェイズの間、以下の制限が適用されます。

- ・ 黄色と緑色の線路タイルが配置できます。
- ・ JR西日本は、タイルを2ヶ所に引くことができます。
- ・ 小会社は1輛、公共会社は3輛、JRは4輛まで列車を所有できます。
- ・ 公共会社は個人会社を購入できます。
- ・ ゲームターンに運営ラウンドは2回です。
- ・ 全ての2列車は廃止されます。
- ・ 赤い領域へ列車が運行するときは一番左の数字を使用します。

第4フェイズ

最初の5列車が購入された時から、最初の6列車が購入されるまでが第4フェイズです。このフェイズの間、以下の制限が適用されます。

- ・ 黄色と緑色と茶色の線路タイルが配置できます。
- ・ JR西日本は、このフェイズ以降タイルの配置を1枚だけしか行えません。
- ・ 小会社は1輛、公共会社は2輛、JRは3輛まで列車を所有できます。
- ・ 全ての個人会社は閉鎖されます。(例外：阪堺電気軌道)
- ・ 次のゲームターンからは、運営ラウンドは3回です。
- ・ 全ての2-2列車は廃止されます。
- ・ 赤い領域へ列車が運行するときは中央の数字を使用します。

第5フェイズ

最初の6列車が購入された時から、最初のD列車が購入されるまでが第5フェイズです。このフェイズの間、以下の制限が適用されます。

- ・ 全ての線路タイルが配置できます。
- ・ 小会社は1輛、公共会社は2輛、JRは3輛まで列車を所有できます。
- ・ D列車を購入することができます。
- ・ 全ての3列車、3-3列車は廃止されます。
- ・ ゲームターンの運営ラウンドは3回です。
- ・ 赤い領域へ列車が運行するときは中央の数字を使用します。

第6フェイズ

最初のD列車が購入された時から、ゲームの終了までが第6フェイズです。このフェイズの間、以下の制限が適用されます。

- ・ 全ての線路タイルが配置できます。
- ・ 小会社は1輛、公共会社は2輛、JRは3輛まで列車を所有できます。
- ・ 全ての4列車は廃止されます。
- ・ ゲームターンの運営ラウンドは3回です。
- ・ 赤い領域へ列車が運行するときは一番右の数字を使用します。

6. 株式

6.1 株券と権利書

1890では、各鉄道会社の所有権を表すために権利書を使用します。権利書とは、各会社の所有権を示す書類です。公共会社の権利書を特に株券と表記します。

個人会社、小会社、後発会社の1枚の権利書はその会社に対する100%の所有権を意味します。ある公共会社の1枚の株券は10%か20%の所有権を意味し、それぞれ、権利書の枚数制限において1枚の権利書として数えます。

各鉄道会社とも運営ラウンドに配当するときは、このパーセンテージに従い収益を各株主に分配します。

6.2 権利書の枚数制限

各プレイヤーの所有できる権利書(個人会社、小会社、後発会社、公共会社)の枚数には、制限があります。この権利書の枚数制限は、シナリオごとに明記されており、プレイヤーの人数によって決定されます。

6.2.1 権利書の枚数制限の例外

ある公共会社の株価が黄色セクションや茶色セクションにあると、権利書の枚数制限に含まなくなります。

6.3 権利書の保有制限

プレイヤーは、通常、同じ公共会社の株券を60%までしか所有できません。

6.3.1 権利書の保有制限の例外

ある公共会社の株価が、茶色セクションにあると、60%の株式の保有制限を無視して、その公共会社の株券を保有することができます。

6.4 権利書の枚数制限や保有制限を越えた時

運営ラウンド中、もしくは株式ラウンドの終了の処理を行うとき、株価トークンが、黄色や茶色のセクションから移動することによって、権利書の枚数制限や、保有制限違反になることがあります。この場合、次の株式ラウンドの、そのプレイヤーの最初の手番に、制限におさまるように売却可能な株券を売却しなくてはなりません。

6.5 社長の交代

社長の交代は、あるプレイヤーが株券を購入するか、社長が自社の株券を売却したときに起こります。

ある公共会社において、現在の社長よりその会社の株券をパーセンテージで多く所有するプレイヤーがいれば、そのプレイヤーは新しい社長となり、その鉄道会社の運営権と全ての責任を与えられます。複数のプレイヤーが同じ枚数を所有しているときには、退陣する社長から時計回りで最も近いプレイヤーが新しい社長になります。新社長は、社長株を持つように通常株券2枚と交換し、会社シート(列車、駅トークン、個人会社、資金)をそのままの状態を受け取ります。

7. 会社の設立と閉鎖

個人会社、小会社、後発会社は、プレイヤーに購入された時点で設立されます。公共会社は最初に置かれた位置から、定められた枚数、株券が購入されると設立されます。

7.1 個人会社、後発会社の設立

個人会社、後発会社は、権利書を購入された瞬間に設立されます。購入したプレイヤーが、社長となります。

7.2 小会社の設立

小会社は、その権利書が購入された時点で設立されます。権利書を購入したプレイヤーは、社長となります。小会社の権利書は、その小会社の会社シートとしても使用します。会社が設立されると、社長は、資本金を銀行から受け取り、会社シートに置きます。そして、順番トークンの該当するNoを駅トークンとして配置します。

7.3 公共会社の設立

最初に置かれた位置に株券が5株(50%)になるまで株券が購入されると、公共会社は設立されます。例外:1890シナリオでは、大阪電気軌道が近鉄の設立を宣言した時に、近鉄は設立されます。

7.3.1 公共会社の社長株購入

通常、ある公共会社の最初に購入される株券は社長株券です。社長株券を購入するプレイヤーは、その公共会社の額面価格を¥65、¥70、¥75、¥80、¥90、¥100の中から決定します。そして、額面価格表に額面価格トークンを、株価表の赤枠で囲まれたエリア内に株価トークンを配置します。すでにその場所に他のトークンがあるときは、一番下に株価トークンを置きます。社長株券の購入は、株価の2枚分を支払うことによって行います。

7.3.2 設立準備

設立された公共会社の社長は、会社シートと駅トークンを受け取り、会社シートの右上の地名が書かれている場所と、¥40、¥100と書かれた場所に駅トークンを置きます。そして、資本金として、額面価格の10倍の金額を銀行から受け取ります。それ以降、例えば株券の売買がおこっても、その会社の金庫に資金が入ることはありません。[例外:C8.4 近鉄]

7.4 会社の閉鎖

個人会社は、第4フェイズになると閉鎖します(例外:阪堺電気軌道、C8.4、D8.5:大阪市電)。

公共会社は、株価トークンが閉鎖セクションに入ると閉鎖します。閉鎖した会社の権利書は、強制廃棄となります。公共会社の資産は、銀行に返され、列車は公開市場に置かれます。マップ上に配置された駅トークンも全て取り去られ、空いている大都市となり、他の鉄道会社が駅トークンを配置することが可能になります。閉鎖された公共会社は、以後ゲーム中使用しません。

8. 株式ラウンド

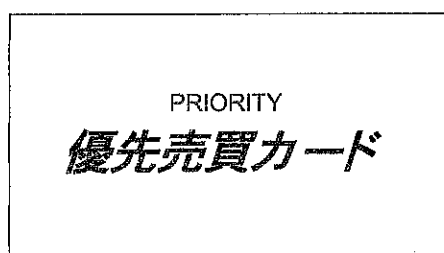
株式ラウンドでは、このゲームでプレイヤーの収入源となる鉄道会社の権利書の売買を行います。個人会社と小会社が全て購入されるまでは、通常の株式ラウンドでなく、初期株式ラウンドが行われます。

ある公共会社で、一番多く株式を保有しているプレイヤーが社長となるため、株の売買は、重要な意味を持ちます。

8.1 優先売買カード

株式ラウンドは、優先売買カードを持ったプレイヤーから時計回りの順番で始められ、各プレイヤーが手番を行うことにより進められます。

手番の終了したプレイヤーは自分の手番が終了したことを宣言し、次の手番のプレイヤーに優先売買カードを渡します。これは、通常の株式ラウンドも初期株式ラウンドについても同様です。



8.2 株式ラウンドの進行

株式ラウンドは、優先売買カードを持ったプレイヤーから時計回りに始まり、各プレイヤーが順番に手番を行うことにより進められます。各プレイヤーの手番には、以下の4つの行動のうち一つを行うことが出来ます。

- ・ 権利書の売却
- ・ 権利書の購入
- ・ 権利書の売却と購入
- ・ パス

自分の手番をプレイしたプレイヤーは、優先売買カードを次の手番のプレイヤーに渡します。

全プレイヤーが連続してパスを行うまで、株式ラウンドは続けてプレイされ、何度も手番がまわってきます。

前回の手番に権利書の売買を行ったかどうかにかかわらず、プレイヤーは新たな自分の手番に権利書の売買が可能となります。

8.3 権利書の売却

株式ラウンド中の各プレイヤーの各手番で、公共会社の株券のみを自発的に売却することが可能です。他プレイヤーの手番にそのプレイヤーから要求があれば、個人会社を売却することができます（参照：10.9）。

8.3.1 権利書売却による株価の下落

プレイヤーが株券を売却したとき、公開市場にその株券を置き、株価表の株価の金額を受け取ります。その後、その鉄

道会社の株価トークンを、売却された株券10%ごとに1ライン下に移動させます。株価トークンが、一番下のラインになると、何枚株券を売却しても、株価は変化しません。

8.3.2 権利書の売却制限

公開市場には、どの鉄道会社の株券も50%を超えて置くことはできません。この制限を超えるような株券の売却はできません。他のプレイヤーが少なくともその会社の株券を2枚持っていないければ、社長株券を売却することはできません。

第1ゲームターンの株式ラウンド中、全てのプレイヤーが権利書を売却することを禁止します。

8.4 権利書の購入

プレイヤーはまだ一度も購入されていない株券1枚か、公開市場にある株券1枚を購入できます。他のプレイヤーから個人会社を1つ購入することもできます。

まだ一度も購入されていない会社の株券は、最初に購入するプレイヤーの決定する額面価格で社長株券から順番に購入されていきます。公開市場の株券はそのときの株価表で示された株価で購入します。

近鉄（1890シナリオ参照）の社長株と一部の株券は、小会社が転換して登場します。地下鉄の社長株は、大阪市電に付加する形で購入者に渡されます。

8.4.1 権利書の購入の制限

あるプレイヤーが、株式ラウンド中に売却した銘柄は、その株式ラウンド中は、購入できなくなります。また、権利書の枚数制限や保有制限を超えるような購入はできません。（例外：6.21、6.31）

第1ゲームターン及び初期株式ラウンド中は、後発会社を購入できません。

他プレイヤーや、公共会社から、個人会社以外の権利書を購入することは、禁止されています（参照：10.9）。

8.5 権利書の売却と購入

プレイヤーは、売却と購入を行うとき、どちらを先に行ってもかまいませんが、すべての売却は一度で終えなくてはなりません。

額面価格より株価が高い会社の株券を購入し、その手番ですぐに売却して利益を得ることもできます。

8.6 株式ラウンドの終了

全てのプレイヤーが連続してパスを行ったときに、株式ラウンドは終了します。一度も株券の売買が行われなかったときは、何もおこらず、優先売買カードも移動しません。株式ラウンドが終了したら、ラウンドマーカーを株式から運営ラウンド1に移します。

8.6.1 株価の売り切れ上がり

株式ラウンド終了時、全ての株券が1人あるいは複数のプレイヤーによって所有されている公共会社の株価トークンは、1ライン上に移動します。株価トークンが一番上のラインにある時は、移動しません。

9. 初期株式ラウンド

シナリオに登場する全ての個人会社と小会社が、プレーヤーによって購入されるまでの株式ラウンドは、通常の株式ラウンドと異なる初期株式ラウンドをプレイします。

9.1 初期株式ラウンドの進行

各鉄道会社は、シナリオで示された順番に並べられ、売りに出されます。初期株式ラウンドは、優先売買カードを持ったプレーヤーから、時計回りに解決していきます。各プレーヤーは自分の手番に以下のいずれかを実行し、優先売買カードを次の手番（左隣）の人に渡します。

- ・ 購入可能な鉄道会社1社を購入する。
- ・ 競り可能な鉄道会社1社の競売に参加する。
- ・ パスをする。

9.1.1 購入可能な鉄道会社と競売可能な会社

プレーヤーが購入可能な鉄道会社は、並べられた鉄道会社の一番初めにある鉄道会社のみです。それ以降に並べられた鉄道会社は、競売可能な鉄道会社となります。

9.1.2 購入可能な鉄道会社の購入

手番プレーヤーが、購入可能な鉄道会社を購入するときは、額面価格で購入します。そして、優先売買カードを次のプレーヤーに手渡し、手番を終えます。

購入された鉄道会社の次の鉄道会社に競り値がついてなければ、その鉄道会社が並べられた一番初めの鉄道会社となり、新たな購入可能な鉄道会社となります。もし、その鉄道会社にいずれかのプレーヤーが競売をかけていれば、競売の処理を行います。

9.1.3 競り可能な鉄道会社の競売に参加する

手番プレーヤーは、購入可能な鉄道会社よりも、後の鉄道会社に競り値を付けることが出来ます。そして、優先売買カードを次のプレーヤーに手渡します。十分な資金があれば、複数の鉄道会社に競り値をつけることもできます（もちろん、複数の手番が必要です）。

9.1.3.1 競り値の付け方

ある鉄道会社の競売に参加するとき、最初の競り値はその鉄道会社の額面価格よりも¥5以上高く設定します。それ以降、競り値をつけるとき、最も高い競り値に対して¥5以上高く設定します。競り値を付けたプレーヤーは、競り値の分の資金を取り分けておきます。この資金は競売される会社が売却されるまで使用できず、凍結されたままとなります。競り値は上げる必要はありませんが、自分の手番に取り分けた資金に現金を追加することにより、新たな競り値を付けることは可能です。競り値を付けたら、優先売買カードを次のプレーヤーに手渡し、手番を終了します。

9.1.4 競売

購入可能な鉄道会社が購入された時、次に売りに出される鉄道会社に誰かが、競り値を付けていれば、競売が始まります。競売は、その鉄道会社に競り値をつけているプレーヤー

一だけが参加できます。ただし、競り値をつけたプレーヤーが1人だけなら、その権利書は、そのプレーヤーのつけた競り値の価格で売却されます。複数のプレーヤーが競り値をつけていれば、最も高い競り値を付けたプレーヤーの左のプレーヤーから時計回りに競売を始めます。この競売でも、新たにつける競り値は、最高額から¥5以上高くしなくてはなりません。競り値を更新せずにパスすれば、そのプレーヤーは、競売からはじまれます。最も高い競り値を付けたプレーヤーは、その価格で、その鉄道会社を購入します。

以後、同様に誰かが、鉄道会社に競り値を付けていれば競売を解決していきます。もし、競売されていない鉄道会社があれば、それが新たな購入可能な鉄道会社となり初期株式ラウンドを続けます。

競り値をつけられた会社が売却されても、優先売買カードと初期株式ラウンドの手番は、変化しません。競売の原因となった鉄道会社を購入したプレーヤーの次手番の人に優先売買カードが移るだけです。

9.2 初期株式ラウンドの終了

初期株式ラウンドは、全ての個人会社と小会社が、各プレーヤーに購入されると終了します。初期株式ラウンドが終了すると、そのまま通常の株式ラウンドがプレイされます。初期株式ラウンド中は、後発会社と公共会社の権利書は、購入することが出来ません。また、後発会社の権利書は、第1ゲームターンに購入することが出来ません。

9.3 複数ゲームターンにまたがる初期株式ラウンド

初期株式ラウンドは、2ゲームターン以上に渡ってプレイされることもあります。ある株式ラウンドに、シナリオで使用する全ての個人会社、小会社が購入されずに全員が連続してパスをすると、株式ラウンドは終了し、そのまま運営ラウンドをプレイします。個人会社と小会社で誰かに購入されているものがあれば、それらの会社は運営します。そして、ゲームターンが更新されます。第2ゲームターンの株式ラウンドは、前回から引き続き、初期株式ラウンドを行います。各鉄道会社につけられている競り値は、それらが売却されるまで有効となり、その分の資金は、取り分けておかなければなりません。

9.3.1 有馬電鉄の購入価格の低下

有馬電鉄が売却されずに1ゲームターンを終了するごとに、その購入価格が¥5下がります。これによって購入価格が¥0になれば、次の初期株式ラウンドで、優先売買カードを持つプレーヤーが無料で受け取ります。この受け取りは有馬電鉄を購入したものと扱われ、初期株式ラウンドが続けられます。購入価格の低下する鉄道会社は、有馬電鉄だけです。この購入により、有馬電鉄の額面価格は、変更されません。

9.4 株価の決定（1890シナリオ）

初期株式ラウンド中に購入されると公共会社の額面価格を決定するものもあります。（C8.1・D8.1:大阪市電、C8.2:大阪電気軌道）

10. 運営ラウンド

運営ラウンドでは、運営可能な全ての鉄道会社が順番に運営します。運営ラウンドは、1回のゲームターンに1～3回行われます。最初のゲームターンには、運営ラウンドは1回しか行われませんが、ゲームフェイズが更新されることにより、2回、3回と増えていきます。各運営ラウンドは、第1、第2、第3運営ラウンドと数えます。

10.1 運営ラウンドの進行

運営ラウンドは、以下の手順で進められます。

- 1、個人会社と後発会社を運営します。
- 2、小会社をNo（1～5）に従い運営します。
- 3、株価が高い公共会社から順番に運営します。

10.2 個人会社、後発会社の運営

個人会社と後発会社の運営は、同時に行います。権利書に書かれた配当金額をその権利書の持ち主に配当します。

10.3 小会社、公共会社の運営

最初に小会社がNo順に運営します。次に公共会社が株価の高い順番に運営します。公共会社が同じ株価の時は、株価トークンの位置が右の公共会社から運営します。会社の株価トークンが同じマス目にある場合は、上の会社から運営します。公共会社は運営中に、プレイヤーの保持する個人会社を購入することが出来ます。各小会社、公共会社は、自社の手番に、以下の手順で運営を行います。

- 1、線路タイトルの配置、置き換えを行います。（任意）
- 2、新しい駅トークンを置きます。（任意・公共会社）
- 3、列車を走らせ、収益を計算します。
- 4、公共会社は、配当を出すか、会社の資金に入れます。
小会社は、配当を行います。
- 5、株価表で株価トークンを移動させます。（公共会社）
- 6、列車を購入します。（任意）

10.3.1 線路タイトル

鉄道会社は、マップ上に線路タイトルを配置したり、置き換えることにより、線路の建設を行うことが出来ます。この行為は、都市間を列車が通れるように連絡させ、都市開発により都市の価値を上げることになります。

線路タイトルは、マップ上のいずれかのヘクスに収まるように配置されます。一度置かれた線路タイトルはマップの一部となり、他の線路タイトルに置き換えられる時のみ動かすことができます。線路タイトルの配置、置き換えは任意であり、強制されるものではありません。また、会社は、その線路タイトルを、運営するときに使用する必要はありません。

10.3.1.1 線路タイトルの配置と置き換え

各鉄道会社は、自社の駅トークンのあるヘクスから距離に関係なく列車の運行可能な状態につながっているヘクスに線路タイトルを1枚（JRは2枚可能）を配置するか置き換えることができます。

線路タイトルは、最初に黄色を配置し、緑色、そして茶色へと置き換えていきます。いきなり、茶色の線路タイトルを配置したり、黄色から茶色の線路タイトルに置き換えることは出来ません。線路タイトルの置き換えは、最初は禁止されていますが、ゲームフェイズが進むことにより、行えるようになります。

10.3.1.2 線路タイトルの配置制限

線路タイトルは、ヘクスでない場所、濃い緑色の領域、大阪湾、ヘクス辺を流れる川（淀川、武庫川の一部）、線路のつながらない赤色の領域、シナリオで禁止されているヘクスにつながるような線路タイトルの配置は行えません。

黒く太い枠で描かれているヘクス（谷上、宇治、木津）は、線路タイトルを配置、置き換えすることを禁止しています。一部のヘクスには、個人会社の線路が記入されたヘクスがあります。これらの個人会社が公共会社を購入されるか、第4フェイズになるか、配置制限の効力を失う（C8.1、D8.1：大阪市電）まで、どの鉄道会社も、そのヘクスには線路タイトルを配置することが出来ません。シナリオで使用しない個人会社の線路タイトルの配置制限は、ないものとします。

10.3.1.3 線路タイトルの配置

黄色の線路タイトルの配置は、マップ上の黄枠か黒枠のない空いているヘクスに行われます。大都市のある空ヘクスには、大都市のある黄色の線路タイトルだけを配置できます。小都市のある空きヘクスには、同じ数の小都市のある黄色の線路タイトルだけを置くことができます。小都市に配置した線路タイトルは、ゲーム終了までそのままとなり、置き換える事ができません。

10.3.1.4 線路タイトルの置き換え

線路タイトルの置き換えは、以前の線路がそのまま残るようになっていれば、どの方向を向いていてもかまいませんが、線路タイトルの配置制限（10.3.1.2.1）で禁止された場所につながる配置は行えません。置き換えられた線路タイトルはマップ上から取り除かれ、別の場所で再び使用することができます。

線路タイトルを置き換えるとき、すでに配置されている駅トークンは、新しい線路タイトルの同じ位置に置かなくてはなりません。

線路タイトルを配置もしくは置き換える時に経費がかかることがあります。この経費は、線路を引く鉄道会社の資金から払われます。社長が不足分を出すことはできません。マップ上の障害地形ヘクスや置き換え時に経費の必要な線路タイトルには、必要な費用が記されています。

10.3.1.5 特殊な線路タイル

マップ上に黄色の線路タイルが印刷された大都市ヘクス（大阪北、大阪東、大阪西、大阪南、神戸、京都、奈良、枚方、柏原）は、ゲーム開始時から黄色タイルを置かれているものとして扱います。

マップ上の黄色枠のあるヘクス（高槻、守口、堺）は、XX（210, 211）の緑色の線路タイル配置から行えます。茶色の線路タイルへの置き換えは、XX（217）を使用します。緑の線路タイルの時、別々だった大都市は、茶色の線路タイルになると、一つの大都市となります。

大阪北、大阪東、神戸、京都、尼崎、大阪南については、使用する線路タイルが決められており、線路タイルにその地名が記入されています。

西宮の黄色と緑色の線路タイルは通常の線路タイルを使用しますが、茶色の線路タイルには西宮と書かれた特殊タイルを使用します。

大阪西の緑色の線路タイルには、12番のタイルを使用しますが、茶色のタイルは大阪西と書かれた線路タイルを使用します。

10.4 駅トークンの配置

駅トークンは、鉄道会社が、列車の運営を行うために必要な鉄道会社の拠点と施設を示しています。一度配置された駅トークンは、その会社が閉鎖するか、転換（近鉄、神戸電鉄のみ）するまで、ゲーム終了まで取り除くことが出来ません。

10.4.1 スタート駅トークンの配置

鉄道会社が最初に運営された時、一番初めに、その鉄道会社のスタート地点に無料の駅トークンを配置します。スタート地点は、小会社はNで、公共会社は略号により、マップ上の大都市に印刷されています。（例外：C8.4 近鉄）

10.4.2 通常の駅トークンの配置

各公共会社は、自社の手番中、費用を払って一つだけ駅トークンを配置することができます。各駅トークンの費用は、会社シートに記載されており、最初の一つは¥40、それ以降は¥100の経費がかかります。この経費は、駅トークンを配置する鉄道会社の資金から払われます。

会社設立時だけ。スタート駅トークンと通常の駅トークンの複数を配置できます。駅トークンは、準備された数のみ使用することができます。

10.4.21 通常の駅トークンの配置位置

駅トークンを配置するには、現在マップ上にある駅トークンから、新しい駅トークンを置こうとする大都市にD列車の運行が可能となるように正しく線路がつながってはいけません。駅トークンから、いくら遠く離れている大都市でも、配置が可能です。また、配置しようとする都市に駅トークンの置けるスペースがなくてはなりません。駅トークンは重ねて置くことはできません。1つの会社が1枚の線路タイルに置ける駅トークンは1個だけです。

10.4.4 駅トークンの配置制限

まだ設立されていない会社のスタート都市には、その会社の駅トークンを置くスペースがなくなるような駅トークンの配置は行うことができません。

線路タイルを置き換えることによって、大都市の空きスペースが発生した場合、それ以後、公共会社は、そのスペースに駅トークンを配置することができます。

10.5 列車の運行

設立された鉄道会社は、運営ラウンドに、運行ルートを確認し、列車を運行します。そうして生み出された収益は、株主や会社の金庫に振り分けられます。

10.5.1 列車の運行ルートの決定権

会社の社長が列車の使用ルートを決定します。社長は、運行できるルートをその鉄道会社が持っていれば、最低でも1つの2都市間の運行ルートを設定しなくてはなりません。その鉄道会社の株主は、よりよい運行ルートを社長に指摘できますが、社長は必ずしもそれに従う必要はありません。

10.5.2 列車の運行ルート

列車の運行ルートは、以下のルールに従い、マップ上の線路のルートに沿ってはいけません。鉄道会社は、複数列車を保有しているのならば、複数の運行ルートを持つことも可能です。

- 列車のルートは、その会社の駅トークン1つのある都市と他の都市（大都市、小都市、赤色の領域）が少なくとも1つ含まれてはいけません。
- 列車が運行できる都市の数は、その列車のタイプと同じです。（参照：12.1 列車の種類）
- 列車は、直線かカーブとなっている線路の方向にのみ進むことが出来ます。線路タイル上で、交差して交わっている線路は、立体交差となっているので、途中で方向を変えることが出来ません。線路タイル上で逆行してはいけません。
- 列車のルートに赤色の領域が含まれるときは始点か終点として使用します。
- ある列車のルートで、同じ都市を2回使用することはできません。ある赤い領域も、1つの都市と考えます。一つの線路タイル上の異なる都市は使用できます。
- ある列車のルートで、一度使用された線路は、使用することはできません。しかし同じ線路タイルの使用されていない線路を使用することはできます。
- 鉄道会社の駅トークンで全てのスペースが占められている都市を使用することはできませんが、自社の駅トークンがなければ通過することはできません。[例外：1890 シナリオ 神戸高速鉄道]
- 列車のルート上にある全ての都市を数えます。
- ある列車のルートで、同じ鉄道会社の他の列車が使用した都市は使用できますが、線路は使用できません。

10.5.3 運行による収益

列車の運行ルート上にある都市（大都市／小都市／赤都市）の価値の合計が、その列車の収益になります。複数の列車があるときは、それぞれの収益を合計します。列車のない会社は、収益を上げることが出来ません。

10.6 配当か無配かの決定

列車を運行した公共会社は、配当か無配を決定します。ただし、列車の運行ができない会社は、無配となります。小会社は、配当のみ行えます。

10.6.1 小会社の配当

小会社は、配当のみ行えます。収益の半分を社長に残り半分会社の資金に加えます。無配はできません。

10.6.2 公共会社の配当

公共会社の社長が配当を出すことを選択すれば、運行によって生じた収益を株券のパーセンテージに従って配当を行います。その会社の株主は、各株券ごとに収益の10%を受け取ります（社長株券は20%）。公開市場にある株券への配当は、会社の資金へ追加することで解決されます。まだ最初の位置から売却されていない株券への配当は、銀行へ行われたものとし、実際に現金は移動しません。

（例外：A8.4・C8.4 JR）

10.6.2 公共会社の無配

公共会社の社長が配当を出さないことを選択すれば、運行によって生じた収益全てを会社の資金に追加します。

10.6.3 株価トークンの移動

配当か無配かによって、公共会社の株価は変動します。配当を行ったときは、株式市場の株価トークンを右に1つ動かし裏返します。配当を出さないときは、株価トークンを1つ左に動かし裏返します。

10.7 列車の購入

小会社と公共会社は、所有制限を超えない限り、いくつかの列車を購入することができます。列車の購入はフェイズ変更の原因となるため、列車は1輛購入するたびにフェイズの変更があるか確認します。

（参照：12.4 列車の購入）

10.8 運営ラウンドの終了

全ての運営可能な会社が運営を終えたときに、運営ラウンドは終了します。株価トークンを表に戻します。この時、同じマス目にある株価トークンは、先に移動してきたものが上にきます。未設立の会社の株価トークンは、常に一番上に来ます。

ラウンド進行表のラウンドマーカーを、次のマス目に動かします。現在の運営ラウンドが、最終の運営ラウンドならば、株式ラウンドのマス目へラウンドマーカーを移動させます。ゲームターンマーカーを1個進めます。

10.9 公共会社の個人会社購入

第2フェイズから第3フェイズの間に公共会社は、運営ラウンド中の自社の手番中にいずれかのプレーヤーから個人会社を購入することが出来ます。購入金額は、個人会社の権利書に示されている額面価格の半額から2倍の間で決定します。

例えば、¥20の有馬鉄道は¥10から¥40の間で売却されます。支払いは、その公共会社の資金から個人会社を保有していたプレーヤーに直接行われます。いくつかの個人会社はそれを所有する公共会社に特典を与えます。この特典は個人会社を購入したときからすぐに使用できます。個人会社を所有する公共会社は、個人会社の配当を受け取り、会社の資金に追加します。

個人会社、後発会社、小会社は、個人会社を購入できません。



11. 鉄道会社

1890には、6つの個人会社と、5つの小会社、4つの後発会社、8つの公共会社があります。これらの会社を運営することにより、プレイヤーが利益を得ることができます。シナリオにより、いくつかの会社は使用しなかったり、扱いが変化したりします。

11.1 個人会社

個人会社は、個人が運営する小規模な会社で、初期株式ラウンドでプレイヤーに購入されます。プレイヤーに所有されている各個人会社は、株式の所有制限においてそれぞれ1枚と数えます。全ての個人会社は、運営ラウンドの各ターンの始めに権利書に記載された額面の収益を計上して配当します。各個人会社の権利書を所有しているプレイヤーもしくは公共会社が、その配当を受け取ります。

11.1.1 個人会社の線路タイル配置制限

いくつかの個人会社の線路がマップ上のヘクスに記入されています。あるプレイヤーが、それらの個人会社を所有している間は、どのプレイヤーもその個人会社の線路のあるヘクスに線路タイルを配置することは禁止されます。個人会社が公共会社によって所有されるか第4フェイズになれば、どの鉄道会社も通常通り、そのヘクスに線路タイルを配置することができます。(例外：C8.1 大阪市電)

11.1.2 公共会社の個人会社購入

第2フェイズになると、公共会社は自分の運営ラウンド中にいつでも個人会社を購入できます。購入価格は、権利書の価格の半分から2倍のあいだの任意の金額で、売り手と買い手の交渉により決定されます。

11.1.3 プレーヤーの個人会社購入

プレイヤーは、株式ラウンド中の自分の手番に他のプレイヤーから、お互いに合意した任意の価格で、個人会社を購入することができます。個人会社を購入した鉄道会社は、ある種の特典を得ることがあります。

11.1.4 個人会社の閉鎖

個人会社は第4フェイズになった時点で閉鎖されます。個人会社が閉鎖されると、その個人会社の特典は放棄されます。

11.3 後発会社

後発会社はほとんどの場合、個人会社と同じように扱います。第2ゲームターン以降で、通常の株式ラウンド(初期株式ラウンドでない)であれば、後発会社を各プレイヤーは、購入できるようになります。プレイヤーに所有されている各後発会社は、権利書の所有制限において、それぞれ1枚と数えます。一度プレイヤーに購入された後発会社は、ゲーム中に売却することが出来ません。各後発会社の権利書を所有しているプレイヤーは、各運営ラウンドの始めに、その額面の収益を計上して配当を受け取ります。後発会社は、ゲーム中閉鎖されません。

11.4 小会社

小会社は、公共会社と同じように運営される特殊な個人会社です。小会社は、初期株式ラウンドにおいてプレイヤーに購入されます。一度プレイヤーに購入された小会社は、ゲーム中に売却することが出来ません。小会社の資本金は決定されており、購入価格がどれだけ高くても変更されることはありません。小会社は、公共会社やプレイヤー間で売買することはできません。

11.4.1 小会社の運営

小会社は、個人会社、後発会社の後に運営されます。小会社の権利書に記載されているNoが小会社の運営の順番となり、そのNoに対応する順番トークンをその小会社の駅トークンとして利用します。

小会社は、個人会社、後発会社よりも規模の大きな会社で、近鉄への転換合併、もしくは後発会社への転換が起こるまでは、公共会社のように運営を行います。

小会社は列車の運行を行うと必ず配当を実施しなくてはなりません。小会社の配当は、収益の半分をその会社の社長に残りを会社に支払うことで行います。小会社の株価は、額面価格から変化することはありません。

11.5 公共会社

1890には、JR、大阪地下鉄、阪急、阪神、京阪、近鉄、南海、山陽の8つの公共会社があります。このゲームで大きな利益を導き出す大手の鉄道会社です。公共会社は、株式ラウンドに株券を購入されることで、複数のプレイヤーに所有されます。公共会社の社長は、社長株を持つプレイヤーが担当し、その公共会社の運営を行います。株券の売買によって社長が交代することもあります。

シナリオに記されている一部の会社は、特別な手順によって設立したり、特別な運営を行なうことがあります。

11.5.1 公共会社の運営

運営フェイズのある公共会社の手番に、その会社の社長は、線路タイルの配置、駅トークンの配置、収益を得るための列車の運行、配当/無配の決定、列車の購入、等の決断と行動を行います。

11.5.2 公共会社の設立

ある公共会社の株券が、全プレイヤーの保有しているものと公開市場にあるものを合わせて50%になる場合、その公共会社が設立されます。(例外：D8.4 近鉄)

公共会社は一度設立されると閉鎖されない限り、ゲーム終了まで運営され続けます。一度閉鎖された公共会社は、そのゲーム中に登場しません。

12. 列車

列車は小会社と公共会社のみ所有することができます。列車は、運営ラウンド中に都市間を走行することにより、収益をあげます。社長は会社の所有している列車を自分から、廃止したり、捨てたりすることはできません。

12.1 列車の種類

列車の種類は、その列車が運行できる都市（大都市、小都市、マップ外の赤色領域）の数を表します。例えば、4列車は4つの都市の間を運行できます。例外として、2-2は大都市2つと小都市2つを運行でき、3-3列車は大都市3つと小都市3つを運行できます。D列車が運行できる都市の数に制限はありません。

各列車は、以下の表の数だけ用意されており、都市間を多く運行できる列車ほど高価になっています。列車は、シナリオによって指定されている種類と数を使用します。

列車	本数	価格	年代
2	9	¥80	1910
2-2	3	¥120	1920
3	5	¥180	1930
3-3	2	¥230	1940
4	4	¥300	1950
5	3	¥450	1960
6	2	¥630	1970
D	6	¥1100(800)	1980

12.2 列車所有制限

鉄道会社が、所有することが出来る列車の最大数は、ゲームフェイズごとに決まっています。この列車所有制限を越えて鉄道会社は、列車を所有することも、購入することもできません。

ある鉄道会社が新しい列車を購入し、ゲームフェイズが更新され、列車保有制限数が少なくなったら、全ての鉄道会社の社長は、余分な列車を廃棄します。廃棄された列車で運営可能なものは、公開市場に置かれます。

12.3 列車保有義務

鉄道会社は、駅トークンから列車が運行可能なように線路タイルが引かれているならば、列車保有義務が生じます。列車保有義務が生じた鉄道会社は、運営ラウンドの自社の手番で、必ず列車を購入しなければなりません。列車が購入できない時は、列車の強制購入を行います。

使用可能なルートが存在しない鉄道会社（本拠地都市以外の都市に線路が繋がっていない）と、銀行や公開市場から購入できる列車が存在しない場合（5列車、6列車およびD列車がすべて無くなってしまった場合）は、列車保有義務を免除されます。

ただし、これらの場合、その鉄道会社は配当することができませんから、各運営ラウンドの手番がまわってくる度に株価はどんどん下がって行く事になります。

12.4 列車の購入

全ての列車は、始めは銀行から購入されます。銀行から購入される列車は、順番に売られていきます。例えば、全ての2列車が銀行から購入されてなければ2-2列車を購入することはできませんし、全ての4列車が銀行から購入されてなければ5列車を購入することはできません。ただし、最初の6列車が購入されたら、D列車を購入することができるようになります。新型列車の購入は、新たなフェイズへの更新のきっかけとなります。この経費は、列車を購入する鉄道会社の資金から払われます。（例外：12.5 列車の強制購入）

12.4.1 D列車の下取りによる購入

列車の価格は列車カードに記載されています。D列車は、¥1,100で購入するか、4列車か5列車か6列車を下取りすることより、¥800で交換することができます。D列車が購入されると4列車が廃車となるため、4列車によるD列車の下取り購入は、最初のD列車でしか行えません。下取られた列車は、公開市場に置かれます。

12.4.2 銀行以外からの列車購入

列車は、銀行以外に公開市場と鉄道会社から購入できます。鉄道会社から購入できる列車は、お互いの社長が交渉して¥1以上の価格で取引が行われます。公開市場の列車は、列車に記入されている価格で取り引きされます。

12.5 列車の強制購入

列車保有義務により、列車を購入しなくてはならない会社があるが、十分な資金を持っていないため、銀行、公開市場、他の会社から、列車の購入が行えないとき、その会社の社長が不足分を支払って、銀行または公開市場から、列車を購入しなくてはなりません。他の会社から列車を購入する場合は、強制購入ルールは適応されません。

列車の購入のために寄付を強制される社長は、以下の特別ルールに従わなくてはなりません。

- 列車を1輛しか購入できません。
- 公開市場もしくは銀行から、一番価格の安い列車を購入しなくてはなりません。他の会社からは、購入できません。
- 会社の資金で可能な限り支払い、残りの不足分だけ、社長が支払います。

社長が不足分を支払うのに十分な手持ちの資金を持たないときは、必要な資金をつくるため株券を売却しなくてはなりません。（株券の強制売却の項、参照）

12.6 列車の廃車

2列車から4列車までの列車は、ゲームフェイズが更新する瞬間に廃車となり、無条件でゲームから取り除かれます。各列車の廃車の時期は、ゲームフェイズにより決められています。（参照：ゲームフェイズ）

13. ゲームの終了

ゲーム終了時に資産を一番多く所有しているプレーヤーが勝者となります。

13.1 ゲームの終了

ゲームは基本的に3通りの方法で終了します。プレーヤーの破産か、銀行の破産、ゲームターン終了(シナリオによる)によるものです。バリエーションによって、異なる終わり方の時もあります。

ゲームが終了した時、資産の一番大きいプレーヤーが勝者になります。破産したプレーヤーが勝利することもあります。以下の合計を、個人の資産として扱います。

- ・ プレーヤーの保有する手持ちの資金。
- ・ 市場価格(株価表上の金額)に換算した株券。
- ・ 個人会社、小会社、後発会社の額面価格。

13.1.1 ゲームの終了処理

ゲームの終了処理をより、誤りのないようにするため、以下の手順を薦めます。

- 1、各会社に残っている現金を全て銀行へ返却します。
- 2、全ての手持ちの株券を現金に交換します。株価の低いものから、全プレーヤー同時に交換していきます。
- 3、個人会社、小会社後発会社を額面価格にて、交換します。
- 4、お互いの手元の現金を比べます。

15.2 プレーヤーの破産

支払いに必要な資金をプレーヤーが用意できないとき、そのプレーヤーは破産します。どのプレーヤーも会社も、その時点からどのような行動も行えません。

何かしら方法があるにもかかわらず自発的に破産を宣言することはできません。

小会社、公共会社において、列車購入義務が発生し、手持ち資金を全て出し、株券の強制売却を行なっても、列車を購入できなければ、その社長プレーヤーは破産します。破産したプレーヤーの列車に支払う為に準備した全ての現金は、銀行に没収され、残りの支払いは免除されます。その後、直ちにゲーム終了の処理を行います。

13.3 銀行の破産

銀行の資金がなくなると銀行の破産となります。銀行が破産したときは、そのゲームターン終了まで実行してゲーム終了となります。

ゲームを継続するために破産時に使用する「ゲーム終了用紙幣」を用意しています。それを使用しても足りない場合、パーカーチップ等を¥1,000として使用するとよいでしょう。

13.4 ゲームターンの終了

シナリオのゲームの終了で示されたゲームターンを終えると、ゲーム終了となり、終了処理を行います。

14. 株券の強制売却

会社の社長が株券を強制的に売却しなくてはならない状況が2つあります。

- ・ 権利書の保有制限を越えて権利書を持っていた時、次の株式ラウンドに保有制限を満たすように株を売却します。
- ・ 列車を保持していない小会社か公共会社が、列車を購入するための現金が足りない時、社長が足りない分を支払います。社長の所有する現金を追加しても足りなければ、社長の所有する株券を売却して必要な現金をつくりだします。全ての売却できる株券を売却しても、支払いに必要な資金ができなければ、その社長のプレーヤーは破産し、ゲームはただちに終了します。

株券の強制売却の全てに以下のルールが適用されます。

- ・ 強制売却の原因になった鉄道会社の社長の交代が起こる売却はできません。他の会社の社長交代が起こる売却は行えます。
- ・ どの会社の株券を、どういう順番で、何枚売却するかは、社長が決定します。
- ・ 株券が売却されることによって、公共会社が閉鎖しても構いません。この場合は、ここで作られた全ての現金は銀行に没収されます。
- ・ 売却される全ての株券は、まとめて売却されなくてはなりません。
- ・ 株式市場、株券、権利書の保有制限、全てのルールが適用されます。
- ・ 社長は支払いに必要な分だけしか株券を売却できません。

強制売却により、その列車購入の原因となった公共会社が閉鎖されても、列車の支払いに準備した現金は全て銀行に没収されます。この時、列車が購入されていれば、その列車は、公開市場に置かれます。

シナリオ

1890は、比較的、短時間終了可能な導入用シナリオと本シナリオからなります。プレイヤーの技量によって、どのシナリオをプレイするのか決定して下さい。各シナリオに、いくつかのオプションも用意していますので、プレイに変化をつけるためにもお試し下さい。以下のシナリオを準備しています。

- | | |
|-------------|-------|
| A 阪神レールウェイ | 2～3時間 |
| B 京阪神レールウェイ | 2～3時間 |
| C 1890 | 3～5時間 |
| D 1890簡易版 | 3～5時間 |

シナリオ A

阪神レールウェイ

Ver1.4.1

このシナリオは、18XXの導入ゲームとしてプレイすることを考え作成されました。フェイズの概念をほとんどそのまま、少人数で早くゲームが終了するように設計されています。慣れれば、1ゲームを、2～3時間で終了することができます。

阪神電鉄と阪急電鉄、そしてJRの三つ巴の戦いを経て阪神間が開発されていく様を体験してみてください。

このシナリオでは、6列車、D列車が非常に登場しにくくなっています。慣れてきたら、次の「京阪神レールウェイ・シナリオ」をプレイしてみてください。

A1 プレイ人数

2～4名（2～3名を推奨）

2人プレイは、シビアなゲーム展開となります。3人プレイは、楽しめる展開。4人プレイは、ままならない展開となるでしょう。

A2 マップ

京都B、大阪北を含む淀川（ヘクス辺を流れる川）より西（神戸方向）の全地域を使用します。従来のルールどおり淀川に向けて線路タイルを延ばすことは出来ません。

A3 線路タイル

全て使用可能（特殊地形で使用域以外のものを除く）。

A4 列車

- | | |
|-------|--------|
| 2列車 | 5輛 |
| 2－2列車 | 使用しません |
| 3列車 | 4輛 |
| 3－3列車 | 使用しません |
| 4列車 | 3輛 |
| 5列車 | 2輛 |
| 6列車 | 1輛 |
| D列車 | 5輛 |

A5 資金

銀行の資金は、合計¥6,000-のみを使用します。全ての¥500-、¥1,000-が、破産処理用紙幣となります。

銀行家が、ゲーム開始時の所持金をプレイヤーに配ります。所持金は、¥1,500-を人数分で割った金額となります。

人数	2	3	4
所持金	750	500	375

A6 フェイズ

第1フェイズ～第6フェイズまで、通常どおりプレイされます。但し、上期下期の概念は無くなります。

A7 権利書の枚数制限

以下の枚数をプレイヤーの権利書の枚数制限とします。

人数	2	3	4
権利書	16	12	10

A8 会社

マップの範囲が限定されるため、使用される会社の数が少なくなっています。個人会社は5社、小会社は1社、公共会社は4社を使用します。なお、このシナリオでは、神戸電鉄から後発会社へ転換するものを除き、後発会社を使用しません。また、ゲーム開始時に、以下の会社の順番で初期株式ラウンドを開始します。京津鉄道と、大阪市電は、額面価格と配当金額を下記のように変更して使用します。

- | | |
|------------------|---------|
| A 有馬鉄道（20／5） | 個人会社 |
| B 神戸市電（40／10） | 個人会社 |
| C 京津鉄道（60／15） | 個人会社 変更 |
| D 阪神国道軌道（110／20） | 個人会社 |
| E 大阪市電（120／30） | 個人会社 変更 |
| F 神戸電鉄（100） | 小会社 |

A8.1 個人会社

このシナリオでは、全ての個人会社は、公共会社が購入することができます。これらの個人会社の線路のあるヘクスは、その個人会社が公共会社に購入されるか、閉鎖するまで、線路タイルを配置することが出来ません。各個人会社の特典や特別ルールは、以下のとおりです。

有馬鉄道 ¥20 / ¥5

公共会社が購入すると、通常の線路タイルの配置に加え、有馬に追加のタイルを配置出来ます。線路タイルが繋がっている必要はありません。有馬鉄道が閉鎖するとこの得点は消滅します。

神戸市電 ¥40 / ¥10

特に特典はありません。

京津鉄道 ¥60 / ¥15

特に特典はありません。

阪神国道軌道 ¥110 / ¥20

阪神電鉄の株券1株が付属します。

A8.2 後発会社

子会社から後発会社へ転換する神戸電鉄を除き、後発会社を使用しません。

A 8.3 小会社

神戸電鉄 本拠地：谷上 ¥100 資本金¥200

神戸電鉄は、運営ラウンドのいつでも、後発会社化を宣言することができます。後発会社化すると、駅トークンは除去され、全ての資産は、銀行に戻されます。神戸電鉄の後発会社化した権利書は、持ち株制限に含まれなくなります。額面価格は¥0 となります。これ以後、神戸電鉄の駅トークンの配置してあった都市（谷上）に、一般の会社が駅トークンを配置しても構いません。

A 8.4 公共会社

ゲームの展開を決定すると言ってもいい公共会社です。ゲームの進行をスムーズにするため、ほとんどの特別ルールは、使用しません。

阪神（阪神電気鉄道）

本拠地：西宮 駅：3

阪神国道軌道購入時に阪神の株が1株付加しているため、4株購入されると会社が設立されます。

阪神の社長株が購入されるまでは、阪神国道軌道に付加した阪神株は、売却することができません。

阪急（阪急電鉄）

本拠地：豊中 駅：4

特典はありません。

J R (旧：日本国有鉄道)

本拠地：大阪北、京都、奈良、神戸 駅：6

J Rは、下記のルールを除き、通常の公共会社として扱います。

- ・ 設立時の株価は¥100 でなければいけません。
- ・ 持ち列車制限が他の公共会社より多くなっています。
第1フェイズ 6輛
第2～3フェイズ 4輛
第4～6フェイズ 3輛
- ・ 列車の運行による収益を配当するときは、必ず半配当となります。まず収益の半分は内部留保として会社の金庫へ納められ、残りの半分の資金のみを配当します（¥20未満の端数は会社へ）。無配を実施する場合には、収益の全てを会社の資金に追加します。
- ・ 第1～3フェイズに2ヶ所のヘクスに線路タイル2枚を、配置か置き換えすることができます。同一ヘクスでのタイルの配置や変更は、禁止します。

山陽（山陽電鉄）

本拠地：明石 駅：2

特典はありません。

A 9.0 ゲームの終了

次の条件のいずれかを満たせば、ゲームを終了します。

- 1、銀行が破産したとき
- 2、プレイヤーが破産したとき
- 3、10ゲームターンが終了したとき

A 10 バリエント

いくつかのバリエントを提供します。お試しください。また、慣れれば1890シナリオのバリエントも、使用してみてください。

A 10.1 公共会社の特殊化

1890シナリオにある各鉄道会社の特別ルールを取り入れてプレイします。どのルールを用いるのかは、各プレイヤー間で決定して下さい。

A 10.2 所持金の変更

最初のプレイヤーの所持金を減額します。金額については、プレイヤー間で決定して下さい。

A 10.3 J Rのルール変更

通常の鉄道会社のように自分の運営手番に1回だけしか、線路タイルの配置か置き換えは行えないものとします。プレイヤーの合意によって他のJ Rの各種特別ルールを廃止してみるのもおもしろいかと思います。

A 10.4 ゲームターン終了の変更

8ゲームターンで、ゲーム終了とします。

シナリオ B

京阪神レールウェイ

Ver1.2

このシナリオは、阪神レールウェイの拡張ゲームです。誰も6列車を購入しないという状況は、そうそう出てこないかと思えます。

B1 プレイ人数

2～4名

B2 マップ

京都Bから大阪北を含む淀川（ヘクス辺を流れる川）の隣接するヘクス（淀川の東側のヘクスも含む）より西（神戸方向）の全地域を使用します。大阪市内は、大阪北と大阪東を使用します。京都Bの東隣（右）のヘクスも使用します。

B3 線路タイル

全て使用可能（特殊地形で使用域以外のものを除く）。

B4 列車

2列車	5輛
2－2列車	使用しません
3列車	4輛
3－3列車	使用しません
4列車	3輛
5列車	2輛
6列車	1輛
D列車	6輛

B5 資金

銀行の資金は、合計¥6,000-のみを使用します。全ての¥500-、¥1,000-が、破産処理用紙幣となります。

銀行家が、ゲーム開始時の所持金をプレイヤーに配ります。所持金は、¥1,500-を人数分で割った金額となります。

人数	2	3	4
所持金	750	500	375

B6 フェイズ

第1フェイズ～第6フェイズまで、通常どおりプレイされます。但し、上期下期の概念は無くなります。

B7 権利書の枚数制限

以下の枚数をプレイヤーの権利書の枚数制限とします。

人数	2	3	4
権利書	16	12	10

B8 会社

マップの範囲が限定されるため、使用される会社の数が少なくなっています。個人会社は5社、小会社は1社、公共会社は5社を使用します。なお、このシナリオでは、神戸電鉄から後発会社へ転換するものを除き、後発会社を使用しません。また、ゲーム開始時に、以下の会社の順番で初期株式ラウンドを開始します。大阪市電は、額面価格と配当金額を下記のように変更して使用します。

- A 有馬鉄道（20／5） 個人会社
- B 神戸市電（40／10） 個人会社
- C 阪神国道軌道（110／20） 個人会社
- D 大阪市電（120／30） 個人会社 変更
- E 京津鉄道（160／25） 個人会社
- F 神戸電鉄（100） 小会社

B8.1 個人会社

阪神レールウェイ・シナリオと同様。但し以下のように京津鉄道に変更を加えます。

京津鉄道 ¥60 / ¥15
特に特典はありません。

B8.2 小会社

阪神レールウェイ・シナリオと同様。

B8.3 後発会社

阪神レールウェイ・シナリオと同様。

B8.4 公共会社

阪神レールウェイ・シナリオと同様。但し、京阪を追加します。

京阪（京阪急行鉄道）

本拠地：枚方 駅：3

京津鉄道購入時に京阪の株が1株付加しているため、最初の位置から4株購入されると会社が設立されます。

京阪の社長株が購入されるまでは、京津鉄道に付加した株券は、売却することができません。

B9 ゲームの終了

以下の条件のいずれかを満たせば、ゲームを終了します。

- 1、銀行が破産したとき
- 2、プレイヤーが破産したとき
- 3、8ゲームターンが終了したとき

B10 バリエント

阪神レールウェイ・シナリオと同様。

シナリオ

1890

Ver3.1

このシナリオは、1890の本シナリオとなります。
初めてこのゲームをプレイされる方は、まず、阪神レールウェイや、京阪神レールウェイのプレイをおすすめします。また、簡易ゲームもあとで紹介しします。

C1 プレイ人数

1890シナリオは、2～7人でプレイするように考え作成されています。2人プレイは、非常に難しく2回連続してミスをしたプレイヤーが勝利することは難しいでしょう。3人プレイ、そして4人プレイは、ルールを熟知したプレイヤーなら、色々な駆け引きを楽しめます。マルチ・ゲームとして楽しむのなら、5～6人プレイを薦めます。一番、スタンダードなプレイとなります。

C2 マップ

全ての範囲を使用します。

C3 線路タイル

全て使用可能です。

C4 列車

2列車	9輛
2-2列車	3輛
3列車	5輛
3-3列車	2輛
4列車	4輛
5列車	3輛
6列車	2輛
D列車	6輛

C5 資金

全ての資金を使用します。12枚の¥500-、12枚の¥1,000-が、破産処理用紙幣となります。

銀行家が、ゲーム開始時の所持金をプレイヤーに配ります。所持金は、¥2,520-を人数分で割った金額となります。

人数	2	3	4	5	6	7
所持金	1260	840	630	504	420	360

C6 フェイズ

第1フェイズ～第6フェイズまで、通常どおりプレイされます。

C7 権利書の枚数制限

プレイヤーは、以下の枚数を権利書の枚数制限とします。

人数	2	3	4	5	6	7
権利書	26	18	15	13	11	10

C8 会社

1890シナリオでは、6つの個人会社と、5つの小会社、4つの後発会社、8つの公共会社の全てを使用します。ゲーム開始時に、以下の会社の順番で初期株式ラウンドを開始します。

個人会社

A	有馬鉄道	¥20
B	神戸市電	¥40
C	阪堺電鉄	¥70
D	阪神国道軌道	¥110
E	京津鉄道	¥160
F	大阪市電	¥220

小会社

G	河南鉄道	¥100
H	大阪電気軌道	¥200
I	大阪鉄道	¥100
J	奈良電鉄	¥160
K	神戸電鉄	¥100

C8.1 個人会社

個人会社の線路がマップ上のヘクスに記入されており、線路タイルの配置に制限を加えます。各個人会社の特典は以下のとおりです。

有馬鉄道 ¥20 / ¥5

公共会社が購入すると、通常の線路タイルの配置に加え、有馬に追加のタイルを配置出来ます。線路タイルが繋がっている必要はありません。

神戸市電 ¥40 / ¥10

特に特典はありません。

阪堺電鉄 ¥70 / ¥15(5)

第4フェイズ以降に閉鎖しません。但し、収益が¥5に減少します。第4フェイズ以降は、公共会社による購入も禁止され、権利書の枚数制限の1枚としても数えます。

阪神国道軌道 ¥110 / ¥20

阪神電鉄の株券1株が付属します。

京津鉄道 ¥160 / ¥25

京阪電鉄の株券1株が付属します。

大阪市電 ¥220 / ¥40

大阪市電が購入された時点で、購入プレイヤーが大阪地下鉄の株価を設定し、社長株を受け取ります。

大阪地下鉄が設立されても、列車を購入しなければ、大阪市電は閉鎖されず、大阪地下鉄は、配当を受け続けることができます。しかし、大阪地下鉄は、運営ラウンドの自社の手番で無配を繰り返すため、株価は下がります。大阪地下鉄の最初の手番がくれば、大阪市内の3ヘクスへのタイルの置き換えは、自由になるものとします。

大阪地下鉄が列車を購入すると大阪市電は閉鎖されます。この個人会社は、公共会社が購入することが出来ません。大阪市電は、プレイヤーに購入された時点で、額面価格が¥0に変更されます。

C8.2 後発会社

このシナリオでは、4社の後発会社が登場します。各後発会社の特典は以下のとおりです。

京福電鉄 ¥200 ¥40

京阪が京都に駅トークンを置いたとき、京阪の金庫にも毎運営時に¥40入ります。

神戸高速鉄道 ¥240 ?

神戸高速鉄道は、列車を持たない特殊な鉄道会社です。神戸高速鉄道は、自社運営時に収益を得ることができません。また、決まった収入也没有ありません。神戸に駅トークンを配置しますが、列車の運行をすることもありませんし、列車保有義務も生じません。

神戸高速鉄道は、誰かに購入された瞬間に設立されます。神戸のJR以外の駅トークンは、各公共会社に戻し、神戸に6の順番トークンを神戸高速鉄道の駅トークンとして配置します。この駅トークンは、通常の駅トークンと同様に都市のスペースを奪い、列車の運行に影響します。これ以降、神戸に空きスペースができれば、各鉄道会社は、通常どおり駅トークンを配置し、運営することもできます。

各公共会社は、神戸高速の駅トークンに対して、通常の駅トークン購入のように駅トークン代金を支払うことにより、その駅トークンの存在を収益の路線確認の時に無視して運行できるようになります。この支払い行為は、駅トークンの配置と見なされますが、駅トークンを消費することはありません（通過のみとして使える¥100-の駅トークンが一つ増えるようなものと思ってください）。大阪地下鉄は、この特典を行使することができません。JRは、設立時から、神戸に駅トークンが存在するため、このルールに適応外となります。

先に神戸に駅トークンを置いてあった公共会社は、この特典を得ているものとします。各公共会社に戻された神戸の駅トークンは、¥100-の駅トークンとして再利用できます。

神戸高速鉄道は、神戸に駅トークンを配置していない鉄道会社が神戸の収入を計上する度に（上記特典を得た公共会社も含む）、神戸による収入の半額を収益として受け取ります。この時、神戸を使用する各鉄道会社の収入には何の変化も起こりません。

北大阪急行 ¥280 ¥60

最初の6列車が買われた次の運営ラウンドに一回だけ、大阪万国博覧会で特別収入として通常の配当に¥40を加算し（¥100）受け取ります。

泉北高速鉄道 ¥320 ¥70

堺に駅トークンを配置している公共会社の金庫に、毎運営時に¥40入ります。

C8.3 小会社

このシナリオでは、小会社は5社登場します。小会社の権利書に記載されているNoが小会社の運営の順番となり、そのNoに対応する順番トークンをその小会社の駅トークンとして利用します。3番の大阪鉄道は、2番の大阪電気軌道の駅トークンを併用します。

小会社のうち、1～4の4つの会社は、近鉄の前身となり時期が来れば近鉄に転換、あるいは吸収合併されます。設立、合併のタイミングは、運営ラウンド中の各鉄道会社の運営中でなければ、いつでも宣言できます。

プレイヤーに所有されている各小会社は、プレイヤーの株式の所有制限において1枚と数えます。各小会社の特典は以下のとおりです。

1 河南鉄道 本拠地：柏原 ¥100 資本金¥100

第2フェイズから、近鉄への合併が可能になります。

第3フェイズになると、近鉄に強制合併されます。

近鉄の10%株に引き替えて閉鎖します。

閉鎖時に現金の半分（端数切り上げ）と列車を近鉄が引き取ります。残りの現金を社長に払い戻します。

2 大阪電気軌道 本拠地：大阪東 ¥200 資本金¥200

大阪電気軌道は、近鉄の前身となった会社です。初期株式ラウンドで購入されたとき、近鉄の株価を決定します。

近鉄の社長株（20%）に引き替えて閉鎖します。

近鉄はこの2株で設立されます。

全資産を近鉄が引き継ぎます。

第2フェイズから、近鉄への転換が可能になります。

第2フェイズ下期になると、近鉄に強制転換されます。

3 大阪鉄道 本拠地：大阪東 ¥100 資本金¥100

近鉄の株1株に引き替えて閉鎖します。

閉鎖時に全資産を近鉄は引き継ぎます。

近鉄が設立されたら、強制実行されます。

4 奈良電鉄 本拠地：京都、奈良 ¥160 資本金¥320

近鉄の株2株に引き替えて閉鎖します。

閉鎖時に全資産を近鉄が引き継ぎます。

第4フェイズから、近鉄への合併が可能になります。

第5フェイズになると、近鉄に強制合併されます。

近鉄へ合併時、4の奈良電鉄のトークンが配置されているところに近鉄のトークンが既に配置されていれば、奈良電鉄の駅トークンを取り除きます。配置されていなければ、近鉄のトークンに変更します。

5 神戸電鉄 本拠地：谷上 ¥100 資本金¥200

神戸電鉄は、運営ラウンドのいつでも、後発会社化を宣言することができます。後発会社化すると、駅トークンは除去され、全ての資産は、銀行に戻されます。神戸電鉄の後発会社化した権利書は、持ち株制限に含まれなくなりますが、額面価格は¥0となります。これ以後、神戸電鉄の駅トークンの配置してあった都市（谷上）に、一般の会社が駅トークンを配置しても構いません。

C8.4 公共会社

1890には、8つの公共会社があります。一部の会社は、特別な手順によって設立されたり、特別な運営を行ないます。

JR(旧:日本国有鉄道)

本拠地：大阪北、京都、奈良、神戸 駅：6

この会社は第6フェイズになるまでは、国営鉄道であり、国の意向によって運営を左右されていました。このゲーム中では、JR西日本をJRとして扱っています。JRは、下記のルールを除き、通常の公共会社として扱います。

- ・ 設立時の株価は¥100 でなければいけません。
- ・ 持ち列車制限が他の公共会社より多く設定されています。

第1フェイズ	6 輛
第2～3フェイズ	4 輛
第4～フェイズ	3 輛
- ・ 列車の運行による収益を配当するときは、必ず半配当となります。まず収益の半分は内部留保として会社の金庫へ納められ、残りの半分の資金のみを配当します(¥20 未満の端数は会社へ)。無配を実施する場合には、収益の全てを会社の資金に追加します。
- ・ 第1～3フェイズに2ヶ所のヘクスに線路タイル2枚を、配置か置き換えすることができます。同一ヘクスでの置き換えは禁止します。

大阪地下鉄(大阪市交通局)

本拠地：大阪西 駅：1

地下鉄の株券の額面価格は、初期株式フェイズで大阪市電を購入したプレイヤーが、その場で決定します。

地下鉄の相互乗り入れ：

第4フェイズ以降、大阪地下鉄は、大阪市(大阪北、大阪東、大阪西、大阪南)のヘクスにおいて、たとえ他社のトークンによって止められていても、そのタイルが茶色タイルならば、そのタイルの駅トークンを見捨てて列車の運行をすることが出来ます。

特別タイル配置：

地下鉄は、最初の運営ターンのタイル配置において、大阪市内のタイルを1枚だけ無料で配置できます。

京阪 (京阪急行鉄道)

本拠地：枚方 駅：3

京津鉄道購入時に京阪の株が1株付加しているため、最初の位置から4株購入されると会社設立されます。

京阪の社長株が購入されるまでは、京津鉄道に付加した株券は、売却することができません。

南海 (南海電気鉄道)

本拠地：大阪南 駅：3

特典はありません。

近鉄 (近畿日本鉄道)

本拠地：大阪東(柏原、京都、奈良) 駅：6

近畿日本鉄道は、非常に多くの鉄道会社が吸収合併を繰り返して現在の形となりました。このシナリオでは、小会社の大阪電気軌道、大阪鉄道、河内鉄道、奈良電鉄の4社が近鉄となります。

近鉄の株券の額面価格は、初期株式フェイズで大阪電気軌道を購入したプレイヤーが、その場で決定します。

各小会社は近鉄に転換合併するさい、1～2株の近鉄の株券に引き替えられます。また、近鉄の社長株は大阪電気軌道に予約されています。これらの変換する分の株券はその小会社が転換合併するまでは、必ず銀行に確保されなければならず、設立合併されるまでは、売買することはできません。つまり最初の状態から購入できる近鉄の株券は、4枚だけということになります。この4枚の株券は、通常どおり最初の株式ラウンドから売買することができますが、近鉄が運営を開始するまで、収入を得ることはありません。

各小会社が、近鉄への転換や合併を宣言すると近鉄設立や、合併が行われます。この宣言は、運営ラウンド中の各鉄道会社の運営中でなければ、いつでも宣言できます。近鉄は、1枚も株券が売れなくても、近鉄への転換の宣言があった時点で、設立されます。

大阪電気軌道が、近鉄の設立を宣言すると、運営の順番を無視して近鉄の特別運営を処理します。大阪電気軌道の全ての資産を近鉄の会社シートに移し、小会社シートを近鉄の社長株と交換します。大阪鉄道は吸収合併され、全ての資産を近鉄に移行させます。小会社シートを近鉄の1株と交換します。河内鉄道については、合併条件を満たしていれば、合併の処理を行っても構いません。

合併の処理が終わり、近鉄社長が決定したら、近鉄の会社シートと、駅トークンと、合併時の資産(列車と資金)、そして、近鉄の株券の額面価格×4の金額を追加の設立資金として受け取り会社の金庫に入れます。

近鉄は設立した時に会社の運営手番を無視して、特別運営を行います。この運営ラウンドのターンでは、特別運営のみの運営が行えます。順番に関係なく運営できるだけで、2回近鉄が運営できるわけではありません。

この特別運営に限り、近鉄は配当しなくても、近鉄の株価トークンは左に移動しません。配当すれば、通常のルールどおり株価トークンは、右に移動します。

近鉄の株価の売り切れ上がりは、奈良電鉄が吸収合併されるまで、すべての株券が登場しないため、おこりません。

近鉄が閉鎖された後、近鉄に転換する各小会社は、合併を行えなくなります。強制合併時期がくると自動的に閉鎖されます。

山陽 (山陽電鉄)

本拠地：明石 駅：2
特典はありません。

阪神 (阪神電気鉄道)

本拠地：西宮 駅：3
阪神国道軌道購入時に阪神の株が1株付加しているため、4株購入されると会社が設立されます。
阪神の社長株が購入されるまでは、阪神国道軌道に付加した阪神株は、売却することができません。

阪神タイガース：

西宮のタイルが茶色になると、阪神タイガースの活躍が阪神電気鉄道に影響を与えます。各運営ラウンドごとに、阪神が西宮タイルの都市を使用すると収益に¥10 加算され、会社の金庫に¥10 入ります。この特典は、その運営ラウンド中に西宮を何度使っても、1回しか利用できません。

阪急 (阪急電鉄)

本拠地：豊中 駅：4
宝塚歌劇団：

阪急電鉄は、宝塚に駅トークンを配置すると、宝塚歌劇が結成され、宝塚ファミリーパークが活動を開始します。宝塚に駅トークンが配置されると、公演活動等により、各運営ラウンドごとに¥40 の収入が会社の金庫に入ります。

阪急の土地商法：

阪急電鉄が、黄色の線路タイルを置く度に¥10 が会社の金庫に入ります。

C9 ゲームの終了

以下の条件のいずれかを満たせば、ゲームを終了します。

- 1、銀行が破産したとき
- 2、プレイヤーが破産したとき
- 3、10ゲームターンが終了したとき

**C10 バリエント**

これらのバリエントは、ゲームの展開に変化を付けるために使用することができます。一部のバリエントは、ゲーム・バランスを崩し展開を大きく変化させるため、使用に関しては、ご注意ください。

C10.1 個人資金の隠蔽 (お勧め)

ゲームをより上級者向けにするためのバリエントです。個人の資金については、非公開とします。尋ねられても、答える必要はありません。但し、全資金はまとめて見えるところに置いておかなくてはなりません。ポケット等他のプレイヤーから、見えないところに隠すことは禁止します。

C10.2 列車購入価格の隠蔽

会社間の列車の売買行為は他のプレイヤーに公表されなくてはいいませんが、その価格を公表する必要はありません。

C10.3 列車の変更

D列車の代わりに8列車を使用します。4列車、5列車6列車からの下取りも行えます。価格は、D列車と同様で、¥1,100 (¥800) です。列車カードは、D列車のものを使用します。

C10.4 小会社の強制閉鎖

6列車が登場すると、直ちに小会社は強制閉鎖されます。神戸電鉄は後発会社化し、奈良電鉄は近鉄へ強制合併されます。このルールは、神戸電鉄にD列車等を持たせることが出来た場合 (ほとんどおこりませんが)、あまりに収益を上げすぎる場合があるため、それを防止するためのバリエントです。

C10.5 株価による終了 (00/4/17 改)

ある公共会社の株価が¥400 となった時点でゲームは終了し、その会社の運営が終了した時点で勝者を決定します。まだ運営されていない会社は運営されず終了します。

株式ラウンドでトークンが¥400 に到達した場合は、どの会社も運営を行えません。

C10.6 神戸高速の収益コントロール (200/5/10 改)

神戸高速の収益を減少します。神戸の線路タイルが、黄色の時は¥10、緑色の時は¥15、茶色の時は、¥20 と変更します。

C10.7 後発会社の特典の無効化

各後発会社の特典を無効化します。このルールでは、神戸高速は、配当を¥50 固定とします。

C10.8 線路タイルの配置制限

茶色の78番タイル (K型の都市タイル) は、奈良、もしくは海か淀川に接した都市にしか配置できません。

C10.9 会社設立方式の変更 (00/04/17 改)

会社の設立方式を変更します。このオプションを取り入れることにより、会社設立が容易になるため、ゲームがより過激に展開されるようになります。

ルールに以下の変更を加えます。

- ・ 公共会社設立の確認時期を変更します。運営ラウンド中のその会社の手番(株価表上の株価)に設立の確認をします。その会社の最初の位置から売られた株数(個人会社に付加したものも含む)の合計が、最初の位置から購入できる列車の数値以上の時のみ、公共会社は設立されます。例えば、3列車を購入しなければならないとき、プレイヤーに社長株(2株)しか購入されていないと、会社は設立されません。
- ・ 会社の資本金は、株を最初の位置から購入する度に会社の金庫に入れていきます。個人会社に付加されている阪神、京阪、及び大阪地下鉄の株は、すでに最初の位置から購入されたものと扱い、その資金も会社の金庫に、銀行から入れるものとします。
- ・ 第5ラウンド以降に設立された公共会社は、通常の設立ルールを使用します。
- ・ JRは、最初の位置から5株購入されないと、設立されません。
- ・ 近鉄設立のルールは、通常のままです。大阪電気軌道が、近鉄設立を宣言するまで設立されません。但し、設立資金(株券×4の資金)は、株券が購入されるたびに近鉄の金庫に入ることとなります。近鉄がまだ設立されていないときは銀行が預かり、近鉄設立時に近鉄の追加資金として渡されます。

C10.10 国鉄からJRへの転換における変更

JRは、旧国鉄から民営化し、JR各社に分割されました。第6フェイズ以降になると、配当時に金庫に収益の半分を入れません。全額を配当するものとします。

C10.11 近鉄の一般会社化

1890の近鉄の処理は、歴史の変化を感じる面白いものになっているのですが、手順が多くなり、いくつもの特殊ルールを持った小会社をプレイしないといけないという問題もあります。

近鉄の駅トークンは、自動的に配置される4個の駅トークンと、2個の通常の駅トークンからなるものとします。自動配置される複数の駅トークンは、スタートトークンと同じように扱い、コストはかかりません。自動的に配置される駅トークンは、各運営ラウンドの一番最初に必ず配置することとし、可能であれば、一度に何個でも配置を行えます。自由に配置できる駅トークンは、通常の駅トークンと同じように扱い、通常のルールに従って使用します。

ゲームフェイズと駅トークンの関係は、下のとおりです。

- 第1フェイズ ① 大阪東
第2フェイズ ③ 柏原
第3フェイズ ④ 奈良
第4フェイズ ④ 京都

このルールを使用するとき、3つの2列車と全ての3-3列車を使用しません。

C10.12 阪神タイガース

このルールを使用する場合、ダイスがひとつ必要になります。第4フェイズ以降に西宮に茶色の線路タイルが置かれると、阪神電鉄が使用する西宮の価値は毎回変化するようになります。運営ラウンドで阪神電鉄が、列車のルートを決めた後、ダイスを1個振り、阪神タイガース(球団)の順位を決定します。ダイスの目を順位として以下の表により、西宮での収益を決定します。このルールを使用する場合、従来ルールの西宮を利用する特典を放棄することになります。

順位	1	2	3	4	5	6
所持金	100	60	50	40	40	40

C10.13 阪神大震災

1995年1月、阪神大震災により、阪神地域の都市は大きな被害を受けました。特に西宮、芦屋、神戸の被害は大きく、都市機能が中枢から破壊されました。この震災では、住宅の崩壊や火災等のため、死傷者もかなりの数にのぼり、家を投げ出された為に現在も被災者用の住宅に住んでいる方もおおぜいおられます。また、金融不安や不景気等も重なって、震災前の状態に戻れない産業等も多くあり社会的に問題となっています。この震災の復興に費やした時間とお金はかなりのものになっていますが、元の状態に戻ることは決してありません。(’98/04/01)

D列車の1枚には、裏面に「地震」と記入します。裏面に地震の印刷が入ったD列車が買われた時に、阪神大震災が発生します。この時既に銀行が破産していたら、震災は起こらないものとします。

次の株式ラウンド終了時まで、阪神電鉄の収入は0となり、阪急、JR、山陽の収入は半減します。但し、その間の株価は凍結され、動かないものとします。

神戸高速鉄道は閉鎖され、神戸、芦屋のタイルは除去され、各鉄道会社の元に戻ります。西宮のタイルは1ランク下のレベルのものに取り替えられます。伊丹に置いてあるトークンは裏返され、次の株式ラウンド以降に会社から¥100支払うことにより、表に返し機能回復します。

義援金：各プレイヤーは、以下の金額を義援金として銀行に支払います。この義援金は、次の株式ラウンドの終わりまでに支払うようにして下さい。もし、手持ちの現金で支払うことが出来なかった場合、株券の強制売却ルールの対象になります。

- ・ 既に売れているD列車の数 * ¥100
- ・ 震災の起こった時点で持っている株数 * ¥200
 - * 社長株は2株として扱います。
 - * 株数には、公共会社以外のものも含む。

C10.14 2次大戦の恐怖爆撃

第2次世界大戦の終局、アメリカ軍は日本の4大工業地帯の大都市を中心に恐怖爆撃を繰り返しました。これらの爆撃により、多くの民間人の死傷者を生み出し、日本の基幹産業の多くが崩壊し、戦後により大きな混沌期を作ったと言っても過言ではないかと思います。この時期の阪神地域は、日本の工業生産の中でも特に大きな部分を担っていましたから、その影響は甚大でした。京阪神地区は、大阪、神戸、尼崎が恐怖爆撃の目標とされました。この他の京阪神地域でも、爆撃は行われています。

3-3列車が全て購入された時、第2次大戦終局となり、恐怖爆撃が行われます。神戸、芦屋、西宮、尼崎、大阪北、大阪西、大阪東、大阪南、とそのまわりのヘクスに配置されている全ての緑色の線路タイルは、廃棄されます。黄色タイルは配置されたままとします。

緑の線路タイルを取り除いた後、駅トークンの再配置を行います。再配置は、その駅トークンの配置されていたヘクスでしか行えません。スタート地点の印刷されている場所には、その会社の駅トークンを配置します。まだ設立されていない会社の駅トークンが印刷されている場所には誰も再配置できません。残った都市に駅トークンが配置できるのであれば配置します。複数の会社の駅トークンが残り、都市の数がそれより少ない場合は、現在の運営手順に従い3-3列車を購入した次の鉄道会社から、駅トークンを再配置していきます。1個の駅トークンを再配置すると、次の会社へと手番が移ります。再配置可能な都市に全ての駅トークンが配置されるまで、この手順は繰り返されます。駅トークンを配置する都市が存在しなくなった場合は、配置できるようになるまでそのヘクスの隅に置き、予約された駅トークンとなります。

予約された駅トークンは、そのヘクスの線路タイルの配置や置き換えのみを行える駅トークンとして扱います。予約された駅トークンは、そのヘクスが置き換えられ、都市が拡張されるとそのスペースに自動的に再配置され、通常の駅トークンとなります。予約された駅トークンは、そのヘクスから取り去ることにより、再び通常の¥100 トークンとしても使用できます。

この恐怖爆撃により、撤去された線路タイルは、最初から線路タイルを置き直さなければなりません。空いたヘクスに再び線路タイルを配置する時は、障害地形ヘクスのコストを再び支払わなければなりません。

シナリオ

1890簡易版

Ver 1.12

このシナリオは、1890シナリオの簡易版となります。会社ごとの特殊ルールを省いたものとなるので、ゲームに慣れるに従って、ルールを追加していくのがよいと思います。

D1 プレイ人数

2～7人。

D2 マップ

全ての範囲を使用します。

D3 線路タイル

全て使用可能です。

D4 列車

2列車	6輛
2-2列車	3輛
3列車	5輛
3-3列車	使用しません
4列車	4輛
5列車	3輛
6列車	2輛
D列車	6輛

D5 資金

全ての資金を使用します。12枚の¥500-、12枚の¥1,000-は、破産処理用紙幣となります。

銀行家が、ゲーム開始時の所持金をプレイヤーに配ります。所持金は、¥2,520-を人数分で割った金額となります。

人数	2	3	4	5	6	7
所持金	1260	840	630	504	420	360

D6 フェイズ

第1フェイズ～第6フェイズまで、通常どおりプレイされます。

D7 権利書の枚数制限

プレイヤーは、以下の枚数を権利書の枚数制限とします。

人数	2	3	4	5	6	7
権利書	26	18	15	13	11	10

D8 会社

このシナリオでは、6つの個人会社と、1つの小会社、8つの公共会社を使用します。ゲーム開始時に、以下の会社の順番で初期株式ラウンドを開始します。

個人会社

A	有馬鉄道	¥20
B	神戸市電	¥40
C	阪堺電鉄	¥70
D	阪神国道軌道	¥110

E 京津鉄道 ¥160

F 大阪市電 ¥220

小会社

K 神戸電鉄 ¥100

D8.1 個人会社

1890シナリオと同様。

D8.2 後発会社

使用しません。

D8.3 小会社

K 神戸電鉄 (本拠地：谷上 ¥100 資本金¥200)

神戸電鉄は、運営ラウンドのいつでも、後発会社化を宣言することができます。後発会社化すると、駅トークンは除去され、全ての資産は、銀行に戻されます。神戸電鉄の後発会社化した権利書は、持ち株制限に含まれなくなりますが、額面価格は¥0となります。これ以後、神戸電鉄の駅トークンの配置してあった都市(谷上)に、一般の会社が駅トークンを配置しても構いません。

D8.4 公共会社

1890には、8つの公共会社があります。一部の会社は、特別な手順によって設立したり、特別な運営を行ないます。

1890シナリオと同様ですが、

近鉄 (近畿日本鉄道)

本拠地：大阪東(柏原、京都、奈良) 駅：6
バリエーション「近鉄の一般会社化」のルールを使用します。

J R (旧：日本国有鉄道)

本拠地：大阪北、京都、奈良、神戸 駅：6
この会社は第6フェイズになるまでは、国営鉄道であり、国の意向によって運営を左右されていました。このゲーム中では、J R西日本をJ Rとして扱っています。J Rは、下記のルールを除き、通常の公共会社として扱います。

- ・ 設立時の株価は¥100 でなければいけません。
- ・ 持ち列車制限が他の公共会社より多く設定されています。

第1フェイズ	6輛
第2～3フェイズ	4輛
第4～フェイズ	3輛
- ・ 列車の運行による収益を配当するときは、必ず半配当となります。まず収益の半分は内部留保として会社の金庫へ納められ、残りの半分の資金のみを配当します(¥20 未満の端数は会社へ)。無配を実施する場合には、収益の全てを会社の資金に追加します。
- ・ 第1～3フェイズに2ヶ所のヘクスに線路タイル2枚を、配置か置き換えすることができます。同一ヘクスでの置き換えは禁止します。

大阪地下鉄(大阪市交通局)

本拠地：大阪西 駅：1
地下鉄の株券の額面価格は、初期株式フェイズで大阪市電を購入したプレイヤーが、その場で決定します。

地下鉄の相互乗り入れ：

第4フェイズ以降、大阪地下鉄は、大阪市(大阪北、大阪東、大阪西、大阪南)のヘクスにおいて、たとえ他社のトークンによって止められていても、そのタイルが茶色タイルならば、そのタイルの駅トークンを無視して列車の運行をすることが出来ます。

特別タイル配置：

地下鉄は、最初の運営ターンのタイル配置において、大阪市内のタイルを1枚だけ無料で配置できます。

京阪 (京阪急行鉄道)

本拠地：枚方 駅：3

京津鉄道購入時に京阪の株が1株付加しているため、最初の位置から4株購入されると会社設立されます。

京阪の社長株が購入されるまでは、京津鉄道に付加した株券は、売却することができません。

南海 (南海電気鉄道)

本拠地：大阪南 駅：3

特典はありません。

山陽 (山陽電鉄)

本拠地：明石 駅：2

特典はありません。

阪神 (阪神電気鉄道)

本拠地：西宮 駅：3

阪神国道軌道購入時に阪神の株が1株付加しているため、4株購入されると会社が設立されます。特典はありません。阪神の社長株が購入されるまでは、阪神国道軌道に付加した株券は、売却することができません。

阪急 (阪急電鉄)

本拠地：豊中 駅：4

特典はありません。

D9 ゲームの終了

以下の条件のいずれかを満たせば、ゲームを終了します。

- 1、銀行が破産したとき
- 2、プレイヤーが破産したとき
- 3、10ゲームターンが終了したとき

1830タイプのゲームを、身近な日本、それも近畿地方の鉄道をテーマにしたものを作ろうと思い立って、製作を開始したのは1996年の初夏の頃でした。

最初にゲームボードのスケールを決めました。

近畿地方の鉄道網は、大阪を中心にして京都、神戸、奈良、和歌山を含み、さらに外側の滋賀県や、姫路方面にも私鉄があります。また、JRは、そのどれもに路線を持っています。そこで、まず大手私鉄5社(阪神・阪急・京阪・近鉄・南海)は含めたいと考えました。しかし、近鉄と他の4社には、その規模にかなりの差があります。最終的に京都一大阪間、神戸一大阪間、和歌山一大阪間が無理なく表現できるようなスケールにしたいということから、京都一大阪間(約34km)を、5ヘックスに決定しました。すなわちヘックス間約7kmとなります。

盤の問題で、次に考えたのは、大阪をどのように表現するかです。一つのヘックスで表現するには大阪は巨大すぎます。また、大阪の価値をどのようにするのかも問題があります。京都や神戸の2倍の人口を抱える大阪は、各鉄道の収益源にならなければなりません。この問題には、大阪を4つのヘックスで表現することで、解決しました。そしてまた大阪が4つのヘックスであるからこそ、大阪環状線が表現できるようになりました。

会社をどのようにするのか。大阪近辺には多くの私鉄があり、それらをどのよう

に取捨選択して行くのか。まず大手5社は問題がないとして、あと3社増やして、8社にしたいと思いました。

JRを入れることには異存はないとして、その規模の違いをどのように表現するのが問題です。JRも、元を正せば、いろいろな私鉄が国鉄(当時省線列車といった。)に併合されたという経緯があります。1856の様に途中で大同団結するという方法も考えたのですが、買収された時期や理由がバラバラであるために、うまく表現することができませんでした。結局最初のトークンを複数にして、タイルも複数枚引けるようにすることで、いろいろな場所の線路が同時並行的に発展していった状況を表すことにしました。

7社目に考えたのは大阪地下鉄です。大阪地下鉄はかなりの規模の路線長を持っていますが、郊外への発展性はあまりありません。トークンを本拠地の1つのみにすることで、これを表現しました。

8社目に山陽電鉄を考えました。これを入れることによって、盤を神戸以西に広げる必要が出てきました。結局西に2ヘックス広げ、姫路を盤外エリアにすることで

解決しました。

近鉄の処遇にも頭を悩ませました。他の私鉄各社に比べて、規模が大きすぎるのと、歴史的にいくつもの会社が合併して生まれた経緯を表現したかったからです。

名古屋付近の路線は無視するとしても、大阪近郊の路線をとってみても、大軌、大鉄、参宮急行、奈良電等、めばしいところを拾って行くだけで、5指に余るほどです。そこで1835や2038の様に途中で形成されていく事にしました。参加するタイミングを変えることによって、例えば奈良電のように19

60年代になってやっと近鉄に参加したようなものも表現できるようにしました。結果として、近鉄をどのように形成するのかが、このゲームの一つの重要なテーマになっているのです。

プライベート企業をどこにするかも、悩みの種です。最初は1830タイプにする事を念頭に、20, 40, 70, 110, 160, 220の価値の鉄道を当てはめていけばよいと思ったのですが、これと決まったものがありません。(大体、関西には私鉄が多すぎるのです。だてに、私鉄王国と言われているわけではありません。)

かつては有名なものであったのが、時代の波に取り残されて、消えていった・・・

そのようなものの一つに、路面電車が 있습니다。大阪、京都、神戸の市電、2国電鉄(阪神電鉄国道線:旧阪神国道軌道)、京津電鉄・・・勿論、今なお元気に働いている阪堺電鉄、嵐電、叡電もあります。

まず、代わりに地下鉄が動いている、大阪市電は、B&Oに匹敵するものと考えてよいでしょう。ついで、つい最近京都市電の乗り入れによって無くなった、京津電鉄が価値の高いところ。(実際、デザインを始めた1996年には京阪の支配下ではありましたが、まだ元気に稼働中でした。)

2国電鉄は、今を去る23年前に実際に乗ったことがあります。阪神間の動脈の一つとして、重要な働きをしていました。

阪堺電鉄は、庶民の足として現在も親しまれています。しかし、大阪と堺を結ぶ動脈としての働きでは、その地位はかつてより低くなっています。

戦争中に線路を供出させられて、結局そのままになっている鉄道もあります。

有馬鉄道のほかに、愛宕山の登山電車もその仲間です。

取り上げたい鉄道は、多々あるのですが、地図盤が京阪神の中央部をクローズアップしている関係上、割愛せざるを得ないのが残念です。なかでも、能勢電を入れようと言う意見があり、私も入れたかったのですが割愛しました。

新しく建設されている鉄道も取り上げたいと思いました。北大阪急行、泉北高速、神戸高速等です。これらは、メインとなる会社を設立した後から、建設するようにしたいと思いました。1829にはこのようなシステムがあり、それを踏襲しました。ただ1829では汽船の会社であり、港町にトークンを置いた会社が毎ターン\$40を受け取ることになっています。この考え方を取り入れて、泉北高速のルールができあがりました。

神戸高速は、最もユニークな鉄道で、自分自身は車両を持たずに、他社間の連絡路線に徹しているのが見事です。阪神・阪急・山陽の相互乗り入れは、今年、遂に梅田・姫路間直通特急が実現しました。そこで、ゲーム上では、私鉄各社が共通して使えるトークンという形にしました。

北大阪急行も、地下鉄御堂筋線の延長路線として活躍しています。この鉄道は、現在、全国で一番運賃の安い路線として有名です。また、1970年の万博に際しては、専用の駅を設けて大量の客を輸送したことも、記憶に残っています。

関西らしいフレーバーを、最後に付け加えました。勿論、今までに述べた、近鉄の形成や、高速神戸鉄道などでも関西らしい雰囲気は出ていると思いますが、阪神ファンの私としては、

是非タイガースを入れたいと思いました。確かにタイガースが優勝でもすれば、その経済効果は大きなものがあります。(まあ、今では滅多なことでは優勝しませんが、1960年代までは結構優勝していました。経済効果がどの程度あったのかは疑問ですが・・・)

阪急の宝塚と、土地商法の効果も入れたいアイテムです。これにより、阪急は素晴らしい会社になりました。

阪神大震災も記憶に新しく、生の現実をよく知っている立場から、是非ルール化したいと思いました。(たぶん、関西人以外の人間がこのルールを作ろうものなら、きっと響盤を買うでしょう。関西人だからこそ、そして記憶に新しい今こそ入れたいルールだったのです。)

テストプレイ中に変化していったルールもあります。

まず、阪神大震災のルールがオプション化されました。というのは、阪神間の会社を持った者だけが一方的に不利益を被ることになるからです。これではバランスが悪い。でも一度は行ってみたいルールではあります。

次に2国電鉄は、阪神の株と交換する(1830におけるM&Hのように)のが、1株付いてくることに変更しました。どうしても阪急の有利さが目について、阪神の設立が遅れ、大阪北部のバランスが悪かったのです。史実では、阪神は阪急より15年も早く設立され、沿線の人口も多かったため阪急よりも発展していました。

また、阪急で有名になりましたが、何も無いところに線路を引いて宅地開発をし、沿線を発展させる、いわゆる土地商法も、始めたのは実は阪神でした。阪急の本拠地を、梅田(大阪北)から豊中に変更したのもその一環です。

大阪市内の線路のつながり方も変更しました。黄色の時代に梅田(大阪北)から、大阪東にJRのみ行ける様にしてあったのが、JRが未設立のときに、(大抵そうなる)JRのトークンを素通りして、大阪東に行けてしまい、阪急や阪神のトークンを大阪東に置くというプレイがあったからです。逆に京阪や近鉄が大阪北にトークンを置く機会を狙う事にもなり、プレイが殺伐としてくるので、緑タイルになるまでは、相互に行き来できないようにしました。この意味は大きく、地下鉄が設立されるまで(大阪市電が動いている間)は、緑タイルは置けないので、平和なプレイになりました。

大阪市電の支配下のタイルから大阪南を除外したのは、大阪南は既に阪堺電鉄の支配下になっており、障害が2重になっているためです。この制限があるばかりに、どうしても南海の設立が遅くなり、開発が遅れます。また、大阪西を通って大阪南に至るルートは緑タイルからにしました。これで、未設立の地下鉄本拠地(大阪西)を素通りして、大阪北と南が行き来する(そしてトークンを置く)ことが、防止できます。

大東・四条畷のタイルを張る際に、80掛かるようにしたのも、テストプレイの結果からです。これがないと大軌は決して生駒トンネルを掘ろうとはせず、北西の大東から、守口を通して大阪東に戻るルートを形成しようとしています。私としては、生駒トンネルは是非掘って欲しかったので、大東にタイルを置きにくいようにしました。

現在問題が指摘され未解決であるのは、プライベート会社です。私は、宇治電が宇治にあったものとばかり思いこんでい

ましたが、実は山陽電鉄の前身となった会社なのです。神戸にあったのに「宇治電」とはどういうことかという、宇治の発電会社が経営していたからなんです。こんな事も知らないで、デザインを開始したなんて、今から思えば無謀なことをしたものです。実はテストプレイの傍ら、関西の鉄道の歴史について勉強していったので、こんな所で、馬脚を現す結果となりました。なにか、良い案ありませんか？

最後にテストプレイに最初から参加し、貴重な意見をしてくれた、泉氏ほかさくら会の皆様に感謝する次第でございます。

――補足――

このデザイナーズノート執筆後（98/8M）、宇治電の変わりに神戸市電を取り入れることとなりました。そして、ゲームにも色々と細かい修正が入っているため、それらを含めた改訂版ノートを機会があれば作成して貰おうと思います。

（泉）

制作者ノート

1890との付き合いは、もう3年になります。高崎さんが、サクラ会に1890を持ってきたのが、1998年の夏。「こんなものがあるんだけど...。」と持ってきたものは、関西のマップが描かれ、ヘックスで区切られマップ。何を、持ってきたのかと思いきや、1890なる18XXシリーズのルールを使ったゲームだそうで...。その時は、また、プレイしようということで、後日プレイすることになります。

当時、18XXのなんたるかもよく知らなかった私は、ソルジャー（京都のゲームサークル）の中尾氏に1856なるゲームを教わり、「なんて、酷いゲームなのだ。」と心に胸ときめくものを感じてしまいました。いやあ、あんなことも、こんなことも、そんなことも...。できるではないか。そんなこんなで、我がサクラ会にも、鉄道普及委員会（泉／神戸）が設立。1856を猿的にプレイしました。そして、思い出したように、「1890は、どうなったのかも」という声が上がリ、高崎氏に持ってきてもらい初プレイに至ったわけです。

1890は、1856と異なり、小会社や、後発会社があり、「なんて、すっきりしないゲームなんだ（笑）。」と最初に思いました。後発会社の意味というものは、何度もプレイしていると資産価値の落ちないメリットにあると気づき、自己破産プレイ時の大いなる保険になることに気づきました。また、小会社の形にしないと、大阪の東から南にかけてなかなか開発されないという背景も理解しました。

何度かプレイし、ルールや、マップ、タイルの枚数などを変更していくうちに、「これは、世の中に公開しなくては、もったいない。」と思うようになりました。じゃ、なんとか、配布版を作って公開しようということになりました。

1998年8月前日までかかって、初配布版を製作。ムリして製作したのだから、あちらこちらに不具合があるのは、わかっていたのですが、試験的に取り敢えず配布してみました。その時、改正部分は無償配布しました。

その後、コンピュータのトラブルなどもあり、次期版の開発中断、1999年に入り、コンピュータの環境を再構築。3月に第3版を作成。8月夏コミに、夏コミ版を作成。そして、2000年4月に3.2版を作成。これは、マニュアルを全面改定（細かなバグ取りも含めて）したのですが、かなりいじったので、新たな間違いが発生してしまいました。今回の版は、英語対応（マニュアル以外）を行った第4版となります。基本的には、この版で、バグ取りをおこなったら、1890は完了となりますが、マニュアルの方は、定期的に色々さわってほしいと思います。

1890の開発の裏側には、私の就職したオリエン特測器コンピュータ株式会社との1年に渡る就労闘争がありました。私は、この会社で、度重なる重度の不当労働行為を受けました。労働組合をつくらないことを記した誓約書の提出強要され、それを拒否。門他姓解決のため、地域労働組合に加入したら、即刻解雇されました。一度は裁判によって和解、会社復帰するも、職場替え、職場隔離、社長の面前での袋詰めの軽作業を続けて行わすなど、ありとあらゆる嫌がらせを受け、2度目の解雇を受けました。これも、裁判を行い職場復帰の裁判をおこないましたが、復帰はならず、解決金による解決となりましたが、結果には満足しています。

私は、2001年4年から、鍼灸専門学校に行き、東洋医学の道に入ることを決断しました。また、忙しい日々になると思いますが、18XX等のゲームもプレイして行きたいと思っています。

京阪神列車戦争（1890リプレイ）。東大阪電撃戦の巻。

協力者（犠牲者ともいう）偉大なる前90チャンプ首領様、神谷氏、近藤氏、後藤氏

1.プロローグ

こんにちは、3代目1890日本選手権者のTTBです。(〇〇) みなさまお元気でしょうか。(〇〇) 毎号1890通信に掲載しているため「もういい加減しろ」と悪評の高いリプレイです。(〇〇) A まあ、読むのが面倒くさい方は読み飛ばしてやってください。この日は久しぶりにE J F（名古屋のゲームサークルさん）の後藤氏がいらしてくれたこともありまして、鉄道ゲーム以外のやつをプレイしてしまおうと思っていました。これに載せるリプレイ用には前のやつがありましたので『1890』をする予定ではなかったのですが…。知らないうちにこれになってました。みんな好きなんですわね。(〇〇)

2.順番決め今昔

例によって、まずはお馴染みの順番決めから始まります。(〇〇) このシリーズでよくあるのが、数字の書いてあるトークンを伏せて混ぜ、各人1枚引いてもらうやり方です。しかし、今回は世代の違う列車カードを伏せて使いました。なぜ、そんなことをしたのか、そしてそれをわざわざここに書いているのか、と申しますと、今回のセット（神谷氏のセットを使わせてもらっています）の数字トークンは、最早、順番を決めるには傷みすぎている。ということを書いたがためです。(〇〇) 数字トークンが使えないほど傷んでいる。といった、このセットで何ゲーム稼動したのでしょうか。こんなにプレイされるゲームは果報者だなあ、なんて思うわけですね。(〇〇) さて順番は、神谷、偉大なる前90チャンプ首領様、近藤、TTB、後藤となりました。

3.平和への祈りをこめて（イニシャルビッド）

昨年の米国同時多発テロ以来、平和の尊さが見直されていますね。(〇〇) ← この前振りは何なんだ。さて、最初の競りです。所持金は5人プレイなので504円ですね。プレイヤの眼前に個人会社と小会社が順番に並べられました。今回は後藤氏がいるので、1ターン目から何も買わずにJRを設立というのも私は想定していたのですが、そういう殺伐とした展開にはなりません。みんな肅々とほしいものにビッドしていきます。神谷氏（奈良）、偉大なる前90チャンプ首領様（河南）、近藤氏（二国）、TTB（京津）、後藤（大軌）…てな具合です。この後も競合はまったくなく、淡々とイニシャルビッドは終了しました。某2chでやっている掲示板プレイなんかとはえらい違いです。プレイヤが違うとゲーム展開も違うものなんですね。(〇〇) 結果は、神谷（神戸市電、大鉄、奈良）、偉大なる前90チャンプ首領様（有馬、河南）、近藤（阪堺、二国）、TTB（京津、神戸電鉄）、後藤（大阪市電、大軌）となりました。まあ、そんなに良形でしょ。(〇〇)

4.星野監督効果

さて、ここから株式ラウンドです。まずは、プライオリティを持っている偉大なる前90チャンプ首領様ですが…。あ、もう長いので略します。谷氏（仮名）にしときましょう。(〇〇) で、プライオリティを持っている谷氏ですが勇闘阪神を設立しました。ここで近藤氏から私にオファーが来ます。京阪を設立するのですが株価を100円にするので協力してほしい、と。これは、私にとって悪い条件ではありません。なぜなら、まず、私は京阪株（京津に付属）を既に1株持っているとその価値が高い方がいい、そしてさらに自分の所有している京津を京阪に売ることができるかもしれないからです。(〇〇) しかし、あろうことか私はこの好条件を一蹴してしまいます。(〇〇) A 近藤氏に二国や阪堺がなければのっていたかなあ。ま、いいです。過ぎたこと、過ぎたこと。というわけで、近藤氏は独力で設立可能な額に減額して京阪を設立します。逸機だったかなあ。(〇〇) 私は序盤なら、さすがに阪神の方が配当が多いだろうと考えて阪神株を買いました。他のメンバーも考えは同じようなものだったのか、とりあえず阪神株を買いました。これにより阪神と京阪が第1ターンに設立されました。やっぱ、星野監督になったからかなあ。あれ、谷社長が頭を抱えている。阪神売り切れあがりしたのに…。(〇〇) あ。谷氏の持ち分が40%しかないぞ。(〇〇)

運営ラウンド始まりました。各社とも、線路敷き、駅（トークン）設置、列車運行、運行収益処分、列車購入を順番に行なっていく。といっても最初は各社とも列車がないので、線路を敷いたあとは、駅作って、列車を買うだけなのですけれどね。(〇〇) 運営手番が最初の河南鉄道から。徐々に2列車の数が減っていきます。ここで、注目の阪神は3両買いました。京阪も2-2列車まで買って充分な体勢です。さて、株式ラウンドに戻りますが、この2度目の株式ラウンドはプレイヤにお金が多いことが多い、かつ今株を売っても損することが多いので、あまり売買は活発になりません。引き続き運営ラウンドが始まります。お、またもや、阪神売り切れあがり。こうなると社長の人徳ですかね。(〇〇) 今回からは各社とも収益があがってきます。河南は阪神から2列車をもう1つ買って、2両体勢にします。3列車が出れば柏原拠点に2両運行可能です。続いて大軌が2-2列車を買います。これも重要な一着でして、近鉄設立後に手持ちが2列車ばかりで自動的に無配当になるのを防ぐためです。ここいら辺りみなさんさすがにしっかり運営していますね。(〇〇) 阪神も2列車しかないの、2-2列車を買ってリスクを回避します。京阪は、伏見に関して奈良電とまったく交渉していなかったのですが、京都に見向きもせず南下を始めます。大東四条線（線路敷設に80円かかります）を通して東大阪に乗り込みそこにトークンを設置して収入の増加を図ります。（京阪電撃戦：命名TTB）結果としてこのターンの収入は京阪の方が多くなりました。阪神株を買った株主達に失望の色が広がります。早くも社長への怨嗟の声も。(〇〇) 京阪はしっかり3列車を買って、二国と阪堺を吸込み、現金を手に入れます。次のストックラウンドのプライオリティは近藤京阪社長、早くも形勢が傾きはじめます。

6.盤石の国鉄

株式ラウンド（いわゆる魔の第3ストック）です。このターンは、みなそこそこお金を持っています。まずは京阪の金庫からお金を持ち出した近藤氏が満を持してJR（国鉄）設立を宣言します。京阪電撃戦の結果、収益は上がるものの金庫からは余計な出費をしているので会社維持は苦しい。列車を買うお金を確保するためにJRという選択は極めて合理的です。次は私なのですが…。「地下鉄を買ってくるものだと思ってました」（後藤大阪市電社長談）、当初私も地下鉄を買うつもりだったのですが、ちょっと気が変わって、そちらには触れず単軌に南海を設立します。ちょっとした趣向を思いついたのですが、こういう趣向はえてして命取りになるものです。(〇〇) 他の近鉄系小会社をもっているメンバーはおそらく次には設立されるであろう近鉄株を購入します。近鉄は優良株になることが多く、早く手に入れとかなないと無くなってしまいますからね。(〇〇) 結果として、JRと南海が新たな設立会社となり、株式ラウンドは終わりました。あ、そういえば阪神株はたくさん売られてましたね。(〇〇) 運営ラウンドに入ると先ず河南です。ここで、生来親切な私は15番タイトルを谷氏に手渡しあげます。できるだけゲームはスピーディにやらないとね。(〇〇) 大軌も15番を使って収益をあげ、大鉄も右にならえ。奈良電が狙っていた3列車を無事に手に入れました。つぎはいよいよJRです。豊富な資金にものを言わせて残っていた3列車を全部買い占めてしまいました。次に南海に手番がまわってきたときには3-3列車しか残っていませんでした。(ぐっすん)

7.河南叛ス

やけになった南海は15番タイトルがおいてある柏原を素通りして東大阪にトークンを設置します。（南海東大阪電撃戦：命名TTB）そして泣く泣く、3-3列車2両購入（悪形）、手番を終わります。3-3列車が出たので次は近鉄の強銷盤立なのですが…。合併処理の中で谷河南鉄道社長が合流しないと宣言します。2両体勢にしたから走らせたかったのかなあ。(〇〇) 大軌社長であった後藤氏は近鉄社長として運営しようとしています。しかし、しかしです。大阪東から延びる線路は次の東大阪でストップしています。大阪市電はまだ運行しているので大阪東は変えられません。東大阪には京阪と南海のトークンがあります。線路敷けません。トークン置けません。2列車1両しか運行できません。「大阪東と東大阪で70円。特別運行だけで1株あたり7円で無配当はないよなあ。配当、後藤氏苦渋の決断です。当然、他の近鉄系プレイヤからもブーイングが。(〇〇) 河南、ちっとは考えてプレイしろ」（神谷元大鉄社長）、近鉄の兄弟会社に文句言われるのもまた辛いものがありますなあ。やむを得ず近鉄は手番の終りに4列車を購入して、めでたく河南も近鉄に合流。叛乱は鎮圧され、近鉄は柏原にやっと拠点できました。

8. テロリストの跳梁

4列車が出ましたので、2列車はもうありません。早期に設立された阪神や京阪の経営は胸突き八丁をむかえます。また『1890』では公共会社の社長をしないで勝つのは至難です。私は公共会社の社長無しで勝ったのは1回だけ見たことがあります。さて、残っている公共会社は阪急と山陽です。結局、阪急は神谷氏、山陽は後藤氏がとりました。遅れていた地下鉄もやっと運行を始め、これですべての公共会社が立ち上がりました。(〇) 後藤氏はうまくいっていない近鉄の経営に見切りをつけ、谷氏に放り投げます。そして、谷氏も立ち上がりました。(;) 握った小銭をつかって無差別テロを決行します。阪急、地下鉄、南海、JR、そして安値でたてた山陽まで「タニバン」の無差別テロの前に暴落していきます。「相対距離を詰めているんですよ」(谷阪神近鉄社長談) まあ、これは泉さんもよく言うセリフなんですが。「相対距離を詰める相手を間違ってますか」(後藤地下鉄山陽社長談) テロに遭った国のやり場の無い国民感情がわかるような気がします。で、しまいには「あー、間違えた」ですからね。2002年の初車庫入り。(於: 研修室) (;) 「最早、これまで」と悟った谷氏「タニバン」は現金をかき集めて、近藤氏から京阪をのっとり3社経営状態にします。

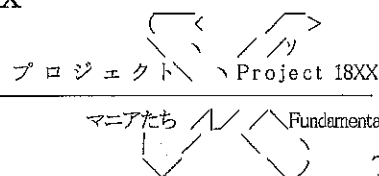
9. You may say I'm a dreamer.

運営に入ります。3列車3両のJRですが、「そこそこ収益は出るんですが配当がねえ…」(近藤JR社長談) まあでもずっと配当できるのは強みですよ。阪急は資本金が1000円あるので、4列車に続いて5列車も買いました。山陽も5列車を手に入れます。南海は趣向に走ってしまったため会社金庫にお金がありません。結局、京津の吸い込みができず、これがやはり敗着でした。奈良電の人すみません。() 4列車しかないのでは無配当することも考えたんですが、近藤氏が「配当しておいた方がいいですよ」と向かいの谷氏を見やりながらいうので配当しました。(;) どうもゲームはこの辺で終りらしい。地下鉄は無事運営しましたが、谷氏は自爆準備を始めます。収益を過少申告して配当します。バンクプールには阪神、近鉄、京阪と谷氏の経営する3社の株があふれかえています。うーん。阪神、京阪はともかく近鉄株にこんなに人気が無いのは珍しいですね。そして京阪の手番が来ます。列車がありません。谷氏は会社の金庫を数えます。190円あまりしかありません。谷氏が破産の処理をしようと手元のお金と一緒にしようとした矢先、神谷氏からコーション入ります。「列車買えるやん」、そうバンクプールにはあふれかえる株券に混じって、保有列車制限で神谷氏からファンブルしていた3列車が残っていたのです。私財を投入するまでもなく買ってしまうのでした。(;) ルールですね。谷氏がつくり。「腹も自分で切れんのか」(近鉄の株主であり更に奈良電の保有者でもある神谷氏談) でまあ、そのあとはもう1ラウンド淡々と続いて(奈良電が株に変わったりしましたが) 終わりましたけど。 (タニバン壊滅) かつてチャンプと呼ばれた男にしてはどうも締まりの無い終盤戦でした。(〇)

10. エピローグ

大体誰が勝っているかわかっていましたが一応得点計算をしました。ルールですね。(;) 高い株はありませんが株数とJRの資産効果で近藤氏の勝利でした。おめでとうございます。(〇) 近鉄に関係していなかったのも幸いでしたね。近鉄関係者が軒並み順位を落としていることからしても、そういつたことがいえると思います。ね、谷氏。(;) 日本選手権ではこの屈辱を雪いでください。(〇) プレイヤ各位の協力のもとで今回は何とか鎮圧できましたが、テロ組織「タニバン」は根絶されていません。もしかしら今日もあなたの隣にいるかもしれません。(;) 「京阪電撃戦」の尻馬に乗る「南海電撃戦」はいまひとつだった、というのを最後にお伝えして今回の自戦記を締めくくろうと思います。「世界に平和を。関西に明るい未来を。ラブ&ピース」では、みなさん、選手権でお会いしましょう。さようなら。(〇) /

プロジェクト18XX



マニアたち Fundamentalists

TTB

(エーックス…)

(トモロの語り&オープニング)

『1890』そこには、関西の鉄道会社が存在していた。しかし、普及は困難を極め、反マルチの声も高まった。これは、危機に瀕したサクラ会を救うため、『1890』のマジヤー化に立ち上がった男たちの物語である。

(♪風の中のすばる 砂の中の銀河)

『国産の18XXをつくれ』

<映像: 1830をはじめとした他の18XXシリーズのボックス多数>

『ダイスを使う18XX?』

<映像: 嬉々としてダイスを振る某NKKさん>

(♪みんな何処へ行った 見送られることもなく)

『デザイナー Vs デベロッパ』

<映像: 二国鉄道を手に誇示する某TTBさん>

『謎の三木市市(みきいちし)』

<映像: 三木市ヘクス(初版)のアップ>

(♪草原のペガサス 街角のヴィーナス)

『過酷なテストプレイ』

<映像: 連続3度目のプレイに疲れきったプレイヤ達>

『紛糾する解釈』

<映像: 神戸高速のルールを巡って激論するプレイヤ>

(♪みんな何処へ行った 見守られることもなく)

『困窮する会社金庫』

<映像: 1円札と2列車しかのっていない地下鉄シート>

『相次ぐ株価破産』

<映像: 南海マーカー5段落ち>

(♪地上にある星を誰も覚えていない 人は空ばかり見てる)

『目前に迫るブラウンゾーン』

<映像: イエローゾーンを左に動く京阪マーカー>

『宙を舞う4列車』

<映像: 4列車を集めて伏せるプレイヤ達>

(♪つばめよ高い空から教えてよ 地上の星を)

『トークン妨害』

<映像: 大阪北に置かれる山陽トークン>

『相次ぐ倒産』

<映像: CLOSEDに動かされる阪神マーカー>

(♪つばめよ地上の星は今 何処にあるのだろう)

『捨て身の作戦』

<映像: 研修室の床の某前チャンプ>

『見えた、近鉄65円』

<映像: 65円ゾーンに置かれる近鉄マーカー>

(タイトルバック)

『奇跡の逆転劇、近鉄65円に挑んだ男達』

～サクラ会よ永遠に～

(クボジュン)

今夜のプロジェクト18XXは、サクラ会隆盛のため、そして偉大なる首領様のため『1890』メジャー化に尽くした秘密工作員たちの物語です。

それでは当時の様子を振り返ってみましょう。

(トモロの語り)

平成14年2月23日、サクラ会へ、行った。
大勢のプレイヤーで混雑していた。マニアックで怖かった。
よく見ると、垂れ幕が下がっていた。
「第4回1890日本選手権」と、書いてあった。

「アホか」「馬鹿か」、そんな言葉が頭をよぎった。
そして、お前達、たかが『1890』如きでサクラ会に来るな、と思った。

遠方から来ている者が、いた
「新幹線に乗って、丘蒸気ゲームかい」、思わず口から漏れそうになった。

子持ちも、いた。
家庭を犠牲にサクラ会、おめでたかった。
父親が「奈良電165」といった。甘い。もう、見ていられなかった。
思わず、「5円やるから奈良電よこせ」、叫びそうになった。

サクラ会は、もっと殺伐としているべきであるという、信念が、あった。
向かいに座った奴といつ喧嘩が始まってもおかしくない、
刺すか刺されるか、そんなサクラ会の雰囲気よかった。
和気藹々ゲーマーは、すっこんでろ、偽らざる本心だった。

そして、ようやく、奈良電が買えた。205円だった。(滅)

そのとき、隣のプレイヤーが、京阪65円で、と言った。
キレた。もう、限界だった。

京阪なんてきょうび流行らない、得意げな顔で何が65円だ、
怒りが込み上げた。

本当に京阪の社長をやりたいのか、聞いたかった。
問い詰めたかった。小一時間、問い詰めたかった。
ただウケがほしいだけではないかと、ただ魚雷がほしいだけではないのか、と。

『1890』通の間での最新流行は、近鉄65円、だった。
通の建て方、近鉄65円。

近鉄65円を、やるやつがいるとは聞いていた。
そのかわり、資本金は少な目だった。

そして、生駒に背を向け東大阪78番。これが、最強だった。

しかし、これをやると次から奈良電プレイヤーに警戒されるという危険も伴った。
まさに、諸刃の剣、だった。

とても素人に薦められるものでは、なかった。

「素人は大阪市電で40円もらってろ」、65円近鉄を率いた男の、最後の言葉だった。

(クボジュン)
ゲストをお招きします。某前チャンプさんです。

(クニイアナ)
近鉄65円！と言われた時、どんなお気持ちでした？

(某前チャンプ)
自分は、まだまだ...だと思いましたね。だけど、そういう言葉を無駄にせず
「最強の1890プレイヤー」に1歩でも近づかねば、
もっと研修室の床を転げまわらなければ、と痛切に感じました。
<テロップ:個人のプライバシー保護の為音声は変えて放送しています>

(クボジュン)
それでは、その後のプロジェクトです

(トモロの語り)

失冠による失意のもとにサクラ会を去った、某TTBさん。
ネットにはいつも、『1890』ができるサークルと面子を捜す
某TTBさんの姿とカキコがあった。
<映像:家庭用ビデオカメラで撮影されたサクラ会プレイ風景>
そんなある日、突然事故に遭い、帰らぬ人となった。
踏み切り事故だった。

某TTBさんの訃報を知った、某前チャンプさん。
感銘を受けた。
『1890』の奥深さに、魅せられた。
自分のつけていた前のハンドル名が、急に色あせて見えた。
関西JAGAのスタッフを辞め、毎回、サクラ会に通うようになった。

近鉄65円をやってみた、お父さん。
投げきれず、残った。悔しかった。
自分が信じられなくなった。
酒を飲み、荒れた。
家族の幸せを願って、家を出た。
西成区の公園で新しい生活を始めた。
今も、あの時の興奮を覚えている。

最後に神戸電鉄を倒したばかりに、勝てなかった某伸えもんさん。
いまや18XXメーリングリストにも一目置かれる、最強の常連となった。
出先のコミケの順番待ちで、某TTBさんの訃報を聞いた。
遺志を継いでみせます。目隠しプレイ中に、そう、誓った。
今日も、某TTBさんの残した仕事を継いでいる。

「大阪市電で40円でももらってろ」と言われた某初心者さん。
病に伏せるまで全国のサークルを渡り歩き、100を超える現場で
『1890』自戦記をノートと2chに書き綴った。その数、12冊と15スレッド。
家族に看取られながら最期に吐いた言葉
「河内鉄道105円、(♂)ウマー。という言葉は、広辞苑に載っているか？」

近鉄65円の、お父さん。
反駁してきた息子、成人式のアンケートの「尊敬する人」という設問に
父の名を、挙げた。
「65円でたてたおとうさんは、つよい」
家の床の間には、今でも当時の作文が掲げられている。

(♪語り継ぐ人もなく 吹きすさぶ風の中へ)
(♪紛れ散らばる星の名は忘れられても)

某初心者さんには、肌身離さず大切にしていたお守りが、あった。
その中には、あの日、押しつけられる様に渡された二枚のサクラ会紙幣、
40円(35円札と5円札)が入っている。

(某初心者さんの台詞)
あの人の『1890』に賭ける意気込み全てを、私にくれた。って思ってますから
一生、お金、どうのじゃなく、宝物としてずっと使わず持っていたいですね。
<テロップ:備品を持って帰ってはいけません>

(トモロの語り&エンディング)
「大軌社長、近鉄株価65円でいいですね！」
今でも、サクラ会では、この展開を想定した訓練が月に二度行なわれている。

(♪ヘッドライト・テールライト 旅はまだ終わらない)

今日も日本の街で、黄色、緑色そして茶色の明かりはマニアを包みこんでいる。

(♪ヘッドライト・テールライト 旅はまだ終わらない)

(タイトルバック)

『奇跡の逆転劇、近鉄65円に挑んだ男達』
～サクラ会よ永遠に～

TTB
mailto:tt-b@geocities.co.jp
<http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Namiki/2715/index>

サポート

1890は、「サクラ会」の泉がサポートします。サポートの方法は、以下のとおりです。

- サクラ会例会でのサポート

大阪のボードゲーム・サークル「サクラ会」のメンバーを中心に1890はテストプレイを行なわれました。つまり、ゲームのルールについての直接問い合わせや、プレイの仕方等は、ここにくればまず問題なしというわけです。もちろん、前もって連絡など貰っているのいいと思います。

サクラ会：<http://www.sakurakai.net/>

サポート先：

〒538-0051

大阪府大阪市鶴見区諸口3-2-3-305

泉 暢宏(いずみ のぶひろ)

電話 06-66912-5193

mail:nom@sakurakai.net

製作環境

自作WIN機+Winxp+Wordxp+Designer9他+PXUS860i

1890 / 高崎工房 With サクラ会鉄道普及委員会

ゲーム製作 高崎真一(NIK)

配布版製作 泉暢宏(のむ)

テストプレイ サクラ会

甚大なる協力 TTB

神えもん

近藤

馬鹿王

鮎川

線路タイル表 1890 高崎工房/サクラ会

黄タイル	枚数	特徴	変化
57	4	直線20都市	14, 15, 205, 206
6	2	120度20都市	12, 14, 15, 205, 206
202	1	120度30Y都市	Y 特: 尼崎大阪南
1	1	小都市2つ	
2	1	小都市2つ	
56	1	小都市2つ	
69	1	小都市2つ	
3	2	小都市1つ	
4	3	小都市1つ	
58	3	小都市1つ	
7	4	60度線路	18, 26, 27, 28, 29
8	8	120度線路	16, 19, 23, 24, 25, 28, 29
9	7	直線線路	18, 19, 20, 23, 24, 26, 27
緑タイル	枚数	特徴	変化
特	1	50大阪東	特: 大阪東
特	1	50大阪北	特: 大阪北
特	1	50神戸	特: 神戸
特	1	40京都	特: 京都
210	1	2つ30XX	XX 217
211	1	2つ30XX	XX 217
208	1	Y 40	Y 特: 尼崎大阪南
特	1	Y 40	Y 特: 尼崎大阪南
14	2	30都市	63, 74
15	2	30都市	63, 74, 78, 特: 西宮
12	2	30都市1つ	63, 74, 78, 特: 大阪西
205	1	30都市1つ	63, 74, 78, 特: 西宮
206	1	30都市1つ	63, 74, 78, 特: 西宮
16	2	線路	43, 70
18	1	線路	43
19	2	線路	45, 46
20	2	線路	44, 47
23	3	線路	41, 43, 45, 47
24	3	線路	42, 43, 46, 47
25	3	線路	40, 45, 46
26	2	線路	42, 44, 45
27	2	線路	41, 44, 46
28	2	線路	29, 46, 70
29	2	線路	29, 45, 70
茶タイル	枚数	特徴	変化
特	1	80大阪東	
特	1	80大阪北	
特	1	50大阪西	
特	1	60神戸	
特	1	60京都	
217	2	40XX	
特	2	50Y	
63	3	40都市	
74	1	40都市	
78	3	40都市	
39	1	線路	
40	1	線路	
41	2	線路	
42	2	線路	
43	1	線路	
44	2	線路	
45	2	線路	
46	2	線路	
47	2	線路	

25	250	275	300	325	350	375	400
00	225	250	275	300	325	350	375
75	200	225	250	275	300		
50	175	200	225				
25	150						

	株式 ラウンド Stock Round
運営 ラウンド Operation Round	1
	2
	3

ゲームターン Game Turn

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

Values

公開市場 Open Market

1890

人数 Players	2	3	4	5	6	7
権利書の保有制限 Certificates	26	18	15	13	11	10
開始資金 Stsrting Capital	¥1260	¥840	¥630	¥504	¥420	¥360

阪神レールウェイ Han-Shin Railway 京阪神レールウェイ Kei-Han-Shin Railway

人数 Players	2	3	4
権利書の保有制限 Certificates	16	12	10
開始資金 Stsrting Capital	¥750	¥500	¥375

Railroading In KeiHan-Na-Shin From 1890

1890

1890 Ver4.02

高崎工房/サクラ会 2005/04/16
TakasakiKobo/SakuraKai

70 ↓	75	80	90	100	110	125	150	175	200	225
65 ↓	70	75	80	90	100	110	125	150	175	200
60 ↓	65	70	75	80	90	100	110	125	150	175
55 ↓	60	65	70	75	80	90	100	110	125	150
50 ↓	55	60	65	70	75	80	90	100	110	125
45 ↓	50	55	60	65	70	75	80	90	100	110

40 ↓	45	50	55	60	65	70	75
35 ↓	40	45	50	55	60		
30 ↓	35	40	45	50			
	30	35	40	45			
		30	35	40			
			30	35			
				30			

額面価格 Par

65

70

75

80

90

100

閉鎖

Closed

株式表 Stock Chart