

# 1880 サマリー

## I 初期株式ラウンド

- ・プライベート会社の競り→外国人投資家（FI）の選択
- ・席順を仮に決定（競りの後、残金で正式な席順決定）
- ・P0~7 まで順に競りを行う
  - 最低価格は額面、\$5 単位
- ・競りの開始者の左隣が次の競りの開始者になる
- ・全ての競りが終了したら、残金が少ない順に席順を決める
  - 一番少ないプレイヤーがPD、同点は前の席順を引き継ぐ
- ・PD から時計回りに外国人投資家（FI）を選択する
- ・FI の選択後、PD から会社設立/設立済み会社の株を購入/パス
- ・初期株式ラウンドでは**売却不可**
- ・全員がパスしたら株式ラウンドを終了
- ・PD を最後に行動したプレイヤーの左隣のプレイヤーに渡す

## II 株式ラウンド

- ・売却、購入の順（常に市場価格で取引）
  - 売却株 10%ごとに株価を1段階下落させる
  - 売却株 10%ごとに\$5を銀行に支払う必要がある**
  - 売却株は株式置き場に返却する（バンクプールなし）
  - \* フェイズ B1 までは 50%までしか利用可能でないことに注意
  - \* 共産主義下（B3~C1）では自身が社長の株は売却不可
  - \* 社長株売却は社長交代できるときだけ
  - \* 1社を 100%まで保有可能
  - \* **フェイズ B1 以降：5株目が売れた際に**再度5倍の資金を受け取る
- ・会社設立
  - 設立時株価を選択する（スロットに空きが必要）
  - 20/30/40%の社長株を選択（×2/3/4の金額を支払う）
  - \* 100%になるように他の株式を調整して取り除く
  - \* **プレイヤーの最初の株式会社なら株式1枚を外国人投資家に置く**
  - 社長株に応じて、建設許可証をもらう（20%なら、ABC/BCD）
- ・会社の成立：株式ラウンドの終わりにチェックする
  - 社長が**以下の株以上を保持する場合/全ての株が売却済みなら
  - 設立時株価の5倍の資金を受け取り、会社が成立する。
  - 開始時：20%、3列車：30%、4列車：40%、6列車：60%
- ・株式ラウンドの終了：全プレイヤーが連続してパスをしたら終了
- 利用可能な株が全て売れている会社は1段階株価を上げる
- （購入不可の株やFIの株は利用可能な株ではない）

#	3	4	5	6	7
株式数制限	20	16	14	12	11

## III 運営ラウンド

### 0 ゲームの構造

常に、**プライベート→FI→BCR→成立済みの会社（設立時株価順）**

**株式ラウンド：各列車の最後の1枚が取り除かれたときに行う**

バンクからの列車購入が全ての会社で行われなかったとき、購入可能な列車を全て取り除く(株式ラウンド後は**列車購入フェイズから続行**)

### 1 プライベートカンパニー

固定の収入を所有者に支払う（4列車購入後に停止する）

会社を購入されることはない

### 2 外国人投資家（FI）

- ・線路敷設（**1枚のみ**、アップグレード可能）
- ・利用可能な列車の山の一番上を持っているものとして収益計算
- ・収益は全て留保する
- （上記3つの行動は4列車購入されたら停止、その後も合併は可能）
- ・所有者の最初の株式会社と接続されたら合併処理（トークン無視）
- FIの資産を全て会社へ移動/20%を所有者に残りは銀行へ返却
- FIに置いてある株式と銀行から\$50を受け取る
- FIの本拠地を会社の駅トークンと無料で置き換え可能

### 3 株式会社

#### a 線路敷設（\*許可書があるフェイズでのみ可能）

- ・アップグレードはいずれかの線路に到達可能なら可能（非制限的）
- ・1枚アップグレード or 1~2枚黄色タイル（2枚はフェイズ B1）
- BCR は最初から 2枚黄色タイル敷設可能（P6）
- ・◎の都市は黄色タイルを置くときに町・都市を決める
- ・Beijing の周辺にある線路につなげるようにタイルを置く
- ・海上の点線は接続済みと見なす
- ・茶色へのアップグレードには出口の多い方を優先して使う

#### b 駅トークンの設置

- ・各社3つ（本拠地、\$40、\$100）
- ・灰色フェイズからコストが倍（\$80、\$200）
- ・建設許可証は駅トークンの設置には関係がない
- ・本拠地は予約されている（予約以外空きがなければ設置不可）
- ”OO”にある本拠地は両方置くことができない（どちらも予約）

#### c 列車運行

##### 概要

- ・N+n 列車は 2N まで収益箇所を訪れることができるが、最大 N 箇所しか都市・盤外を含められない
- ・青盤外（港）はドットと見なす

- ・NE 列車は最大 N 箇所を訪れることができ、都市・ドットをスキップ可能（自社以外で埋まった都市を通過はできない）
- ・同じヘクスの別の都市等を1つの列車で訪れてよい
- ・Russia から Vladivostok に1つの列車で運行すれば\$50 ボーナス
- ・海上の点線は通過できるが、収益\$10 減
- ・6列車購入後 2R 列車が購入可能になる（\$250; 保有義務満たさない）

##### 収益・配当

- ・収益は列車運行と株式チャートのボーナス合計
- ・全配当か無配当（無配当以外では会社資産にならない）
- ・無配当すれば左、配当すれば右

##### d 列車購入

- ・列車を購入しなかった場合に列車を取り除く処理が発生する可能性あり、**株式ラウンドが始まり**、その後**列車を買う機会がある**
- ・他社からの購入可（フェイズ B1 から、**同社長間のみ**）
- 列車の価格は\$1以上の任意価格
- ・フェイズ B1 移行時にすぐに5株売れているかのチェックを行う
- 売れていれば、すぐに各会社は資金を得る
- ・**列車を銀行から購入したら**、列車マーカーを移動する
- ・列車保有義務あり（手番の終わりに 2R 列車以外が必要）
- \*最後の8列車購入・除去が終了フラグ（8E までは除去あり）

##### 列車の強制購入

- ・社長の手差し→株式の売却（任意）→借金（即 50%利子）
- ・株式ラウンドに（一部・満額）返済するか、50%利子払う

## IV ゲームの終了

最後の8列車が購入・取り除かれるとフラグ

手番の会社のところにコマを置いて、SRをする各会社が3回運営ラウンドを行うと終了する（つまり、最後はコマの置かれた会社が手番）

※共産主義者の台頭 フェイズ B3 から開始 永続と一時的効果

##### 永続的な効果

- ・プライベートが収益を停止する、効果はゲーム終了時まで続く
- ・FI が運営されなくなる、条件満たせば合併処理は発生する

一時的な効果 フェイズ C2 まで市場が閉鎖、フェイズ C2 から再開

市場閉鎖の間は

- ・株式市場の株価が変動しなくなる
- ・自身が社長である株式が売却できなくなる

# 1880 サマリー

準備

プレイヤー数	3	4	5	6	7
開始金	600	480	400	340	300

## プライベートカンパニーの概要

番号	額面（収入）	効果（ゲーム終了時まで有効）
0	5(0)	序盤に一度だけ臨時収入
1	10(5)	特になし
2	25(10)	保持会社全てがフェリー無料
3	45(15)	保持会社全て TAIWAN の収益増加
4	70(20)	保持会社全て川の敷設コスト無料
5	100(25)	保持会社どれか1つにDフェイズ敷設権利
6	160(0)	BCR の社長株(初期から2タイル敷設可) 設立時株価は\$100 固定
7	50(0)	現在購入可能な列車に交換可能 4列車で強制交換（できなくても）

\* 収入は4列車購入後に停止

フェイズ		価格(数)	廃棄	列車 制限	
A1 20%設立	2	100(10)		4	他社からの列車購入不可 株の購入制限 タイル1枚（BCR 例外2枚）
A2	2+2	180(5)			
B1 30%設立	3	180(5)			タイル敷設2枚 株の購入制限解除 追加資本チェック 他社からの列車購入可能
B2	3+3	300(5)		3	
B3 40%設立	4	300(5)	2		共産主義の台頭 市場閉鎖
C1	4+4	450(5)	2+ 2		
C2 60%設立	6	600(5)	3		市場再開 2R 購入可能（\$250）
C3	6E	700(5)	3+ 3	2	
D1	8	800(2)	4		駅トークンの値段倍 2台目：最終株式ラウンド
D2	8E	900(2)	4+ 4		
D3	10	1000(*)			列車の除外がなくなる