

# 18West: サマリー (暫定版)

## 1 株式ラウンド (SR)

- Priority から時計回りに株の売買を行なう
- 一度パスしても再復帰できる
- 1手番で売却と購入を (この順で) できる

### 1.1 売却

- 1手番で何枚でも売却できる
- 株価チャートの価格で売却し Bankpool に置く
- 社長による売却時に株価 1 段後退 (株数不問)
- Bankpool に置ける株数には制限なし
- 社長を交代できない場合、社長株は売却不可
- 未運営の会社の株券は売却不可

### 1.2 購入

- 1手番で 1枚だけ Bankpool か金庫から購入できる
- 常に株価チャートの価格で購入する
- 同じ会社の株は 60% まで
- 一度売却した会社の株は同じ SR 内で購入不可
- 6 列車まで、5 枚の金庫株は社長以外購入不可

### 公共会社の設立

- 初期価格を選択し、×2 で社長株を購入
- Bankpool の社長株を購入し、その時点で設立
- 設立時に初期価格 ×2 の資金を獲得
- 以後、金庫株の購入ごとに資金を獲得
- 5 列車以降は 5 株会社は 10 株会社として設立
- 6 列車以降は設立時に資金全額を獲得

### 株価チャート

灰色 小会社のみ、株価 0、保有数に数えない、合併不可

青色 小会社の初期価格として選択可

赤株 5 株・10 株会社の初期価格として選択可

### 1.3 株式ラウンドの終了

- 全パスの最初のプレイヤーに Priority
- 未運営の DRG と GN は銀行から列車を購入可能

## 2 運営ラウンド (OR)

- 会社を株価の順に以下の手順で運営する

### 2.1 線路タイルの配置 (任意)

小会社 黄色タイルを 1 枚置くか緑タイルに置き換え

5 株会社 黄色タイルか緑を合計 3 枚 (同ヘクス可)

10 株会社 黄色タイル 2 枚か、置き換え 1 枚

- 置き換えは既存の線路を維持する
- 新しい線路に到達可能であること
- もしくは都市の価値が上昇すること
- 盤外、海上、進入不可ヘクスサイドに向けない

- 5 株会社は 1 ヘクス以上目的地に接近すること
- 5 株会社のレールヘッドは既存の線路の一部

### 2.2 10 株会社への転換

- 目的地に到達した 5 株会社を 10 株会社に変換
- 目的地に “x2” を置く (今回は他の駅は置けない)
- 5 列車以降、目的地を放棄できる (“B” を獲得)

### 2.3 金庫株の発行 (任意)

- 4 列車以降、既に運営済みの会社のみ
- 市場価格 × 売却数の資金を獲得、株価 1 段後退

### 2.4 駅トークンの配置 (任意)

- 駅トークンを 1 個置ける (\$100)
- 1 ヘクスには 1 社 1 個まで
- 自社の既存の駅から到達可能であること
- “B” は空マス不要 (Seattle 可)

### 2.5 列車を運行する

- 経路内に自社の駅トークンが最低 1 個は必要
- 列車タイプの都市数まで運行可能
- 街は都市数に数えない
- 同じ都市・線路を 2 回使用できない
- 盤外都市は始点か終点のみ (Seattle 除く)
- 他社のトークンで占められた都市は通過不能
- 経路内の都市と街の価値の合計分の収益を得る
- 4D は距離 ∞、街無視、4 都市 2 倍
- “x2” は都市の収益を 2 倍
- C2C (W 都市 東の盤外) は 1 都市の収益を 2 倍

### 複数の列車を運行するときの制限

- 同じ線路を 2 回使用できない
- 同じ都市をそれぞれの列車で使用できる

### 2.6 配当・内部留保

- 5 株会社は黄色タイルの政府補助を収入に加算
- 政府補助はマップに記載 (\$30+ 山\$10+ 街\$10)

配当 収益を分配、株価以上配当で株価 1 段前進

留保 収益を金庫に入れ、株価を 1 段後退

- 無収入なら内部留保扱い
- 金庫の株は会社の金庫に配当する
- Bankpool の株は誰にも配当しない
- 5 株会社の未公開の 5 株は誰にも配当しない

### 2.7 列車の購入 (任意)

銀行/Bankpool から: 定価

他社から: 任意の価格 (3 列車以降、\$1 以上)

- 銀行の列車は数字の順に購入する
- 1 両ずつ購入し、フェイズ更新を直ちに適用
- 保有制限数を越えて購入できない
- 保有制限数を越えた列車は Bankpool に置く

## フェイス表

列車	価格	枚数	タイル	廃車	OR 回数	列車制限	盤外都市	イベント
2	\$100	15	黄		2	4/2	低	
3	\$200	7	黄緑		2	4/2	低	会社間で列車売買可
4	\$300	5	黄緑	2 列車	2	3/2	低	M&A・金庫株売却可
5	\$500	3	黄緑茶		2	2	中	LG 放棄可
6	\$600	∞	黄緑茶	3 列車	2	2	中	4D 購入可
4D	\$1100	∞	黄緑茶灰	4 列車	2	2	高	

### 列車保有義務

- 10 株会社は最低 1 両の保有義務がある
- 銀行から任意の列車を購入可 (最安価でなくも)
- 資金が不足する場合は不足分を社長が負担する

### 緊急資金調達

- 社長が不足分を支払えない場合は株券を売却する
- その会社の社長が交代してはならない
- 全株式を売却しても不足するならプレイヤー破産

### 2.8 M&A

- 4 列車以降、1 手番に以下のいずれかを行なえる
- 順番は株式ラウンドと同じ、Priority は動かない

### 金庫株の発行

- 市場価格 × 売却数の資金を獲得、株価不変

### 自社株の償還

- 市場価格 × 償還数を金庫から支出、金庫株に戻る

### 小会社の買収

- 10 株会社が小会社を買収、路線の接続が必要
- 10 株の金庫株 (0~2 枚) と小の社長株を等価交換
- 差額は (10 株の金庫か小の社長個人の) 現金で補填
- 駅と小会社の資産を継承。列車を任意に破棄可
- 結果的に 10 株会社の株の 60% 超を所持してよい
- 未設立の小会社を買収できる (株価\$100 要 2 株)

## 3 終了と勝利条件

銀行破産: 2 回めの運営ラウンドの終了時

以下の総資産額の最も多いプレイヤーの勝利

- 所持金
- 株券の時価総額

## 4 ゲーム開始時

### 4.1 席順

- ランダムに順番カードを配る
- \$0~10 を秘密裏に入札
- 入札の高い順、同額なら順番カードの順

### 4.2 第 1 株式ラウンド

- 全会社の本社を配置
- UP の通常株のみ売却可

### 4.3 第 1 運営ラウンド

- 終了時に残りの 2 列車すべてを Bankpool に移す

### 4.4 UP

- ゲーム開始時に設立済み、\$70
- Bankpool に社長株と通常株 3 株
- 社長株が購入されるまで自動操縦
- 自動操縦時、可能なら以下を購入
  - 最初以外の 3 列車を 1 両
  - 最後の 3 列車と最初の 4 列車を 1 両ずつ
  - もしくは最初以外の 4 列車を 1 両
  - 廃車にならない列車
- 必要なら (銀行が) 緊急資金調達を行なう
- 緊急資金調達の前に金庫株を売却する
- それ以外では金庫株を売却しない
- 銀行が資金を出すときは 4D を買わない

## 5 初期資金と株券保有制限

銀行	\$12,000 (-\$1,500)				
プレイヤー	2	3	4	5	6
初期所持金	\$750	\$500	\$375	\$300	\$250
株券保有制限	28	20	16	13	11