



【プレイ人数/プレイ時間/対象年齢】本編に順ずる 【和訳】海長とオビ湾

チケット・トゥ・ライドの新しいエキスパンションへようこそ！このダイスによる拡張セットは初心者からベテランまで、全てのプレイヤーを勝利に導いてくれます。しかもチケット・トゥ・ライドの全てのマップに使用できるのです！

コンポーネント

ホワイトダイス 5個



(単線 2面、複線 2面、駅 1面、機関車 1面)

ブラックダイス 3個



(トンネル 3面、無印 3面)

単線トークン 15枚



複線トークン 15枚



ゲームの準備に関する変更

電車カードは使用しませんので箱の中に戻してください。目的地カードを含むその他のカードは全て使用します。

ボード上の線路の色は、この拡張ルールでは無視します。その線路が単線であるか、複線であるかだけを考慮に入れます。

各プレイヤーは電車駒を本編のルールと同様の数だけ手元に置きます。

単線トークンと複線トークンを表向きの山にしてボードの脇に置いておきます。

ゲームの進め方に関する変更

手番になったらホワイトダイスを 5 個全てふります。その後 1 回だけ、ホワイトダイスを好きな数だけふり直すことができます。何個でも良いです。全てでも、ゼロ個でも、

ふり直したら出目が確定します。

< 有効な出目 >

単線

単線のルート 1 マス分に相当します。

複線

複線のルート 1 マス分に相当します。

駅

出目 1 つにつき、目的地カードを 1 枚引くことができます。カードを見て、受け取るか、捨て札にするかは自由です。

機関車

ワイルドな出目です。 ~ のいずれか目の目として使用することができます。

< 出目を選んで実行する >

プレイヤーは 5 つの出目のうち可能であれば全て、もしくはいくつかを使用することになります。出目を使用する際は、下記の中から 1 つアクションを選んで実行します。

単線を引く

複線を引く

目的地カードを引く



またさらに、 ~ の方法で使用せずに残った出目 2 つにつき、好きなトークン(単線/複線)を 1 枚取ることができます。このトークンは


それぞれ対応する線路(単線/複線)をひく際に、1 マス分の価値として使用することができます。これらは手に入れた手番中にすぐに使用することもできますが、残しておいて後で使用することもできます。ただし、手元に残しておけるトークンは種類に限らず 3 枚までです。もし 3 枚持っている状態で手番が始まっている場合は、出目を利用してトークンを取ること自体できません。また、(後々他のトークンを手に入れるため)手番の最後に手元のトークンを好きなだけ捨てることができます。使用したトークンは捨てられます。


例: 

このプレイヤーは、振りなおした後上記の出目が確定しました。また、この時点で 2 枚の複線トークンを持っていました。

この状態では、次のような行動が可能です。


 の出目を使用して 3 マスの単線を引き、さらに残った出目 2 つで好きなトークンを 1 枚選んで取ります。 

 の出目と、2 枚の複線トークンを使用して 4 マスの複線を引きます。さらに残った出目 2 つで好きなトークンを 1 枚選んで取ります。

 の出目を使用して 2 枚の目的地カードを引き、さらに残った出目 2 つで好きなトークンを 1 枚選んで取ります。

マップごとの特殊ルール(上級者用)

フェリー(EU、ノルディック)

フェリーのルートに線路を引きたい場合、そのルートに書かれている機関車の数だけ、 の出目が必要です。

トンネル(EU、スイス、ノルディック)



ダイスの出目が確定した後、トンネルのルートに線路を引きたい場合は、ブラックダイスを 3 つ全てふります。これにより出たトンネルの出目の数だけ、余分に単線もしくは複線の出目が必要になります。(トークンを使用することもできます。)

もし出たトンネルの数だけ、余分な出目もしくはトークンを確保出来なかった場合は、線路を引くことに失敗したことになります。(トンネ


ルでない線路をひいたり、目的地カードを引いたりすることはできません。)これで即座に手番が終了します。

注意:もしホワイトダイスをふり直さない状態でブラックダイスをふった場合でも、後からホワイトダイスをふり直すことはできません。

駅舎(EU)

駅舎を建てる場合、それが 1 つ目であれば 1 個、2 つ目であれば 2 個、3 つ目であれば 3 個の  の出目 ( も可)が必要です。これは出目を利用したアクションになるので、同じ手番で線路を引いたり、目的地カードを引くことはできません。

乗客(メルクリン)

自分の乗客を、他のプレイヤーのルートに沿って移動させたい場合は、 の出目 1 つを使用しなければなりません。これは出目を利用したアクションになるので、同じ手番で線路を引いたり、目的地カードを引くことはできません。



Copyright (c) Days of Wonder, Inc

本ルールは Days of Wonder 社による正式な公開許可を得ていますが、訳文としての公式な承認を得ているものではありません。