Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL

北方への鉄道

ルールブック

テキサスからカンザスシティまで牛の群れを連れて行くルートは、≪グレート・ウエスタン・トレイル：北方への鉄道≫で北に続いています。
また、工業化の本格化に伴い、牛の搬入先もモントリオールやオレゴンシティなど、国内のさらに北や西の都市へと変化していきました。しかし、この地域はビジネスがより難しくなっています。鉄道が開通し、新たな選択肢が増えたことで、北へ北へとビジネスを広げていくことができるようになったのです。

内 容 物

ソロモード用内容物

サム用カード１５

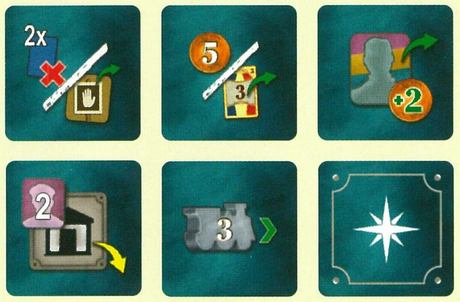
拡張カード９

納品用カード３

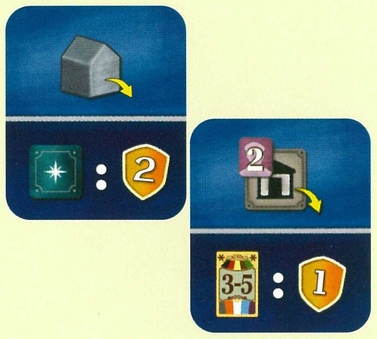
ソロモードの変更点は、付録の巻末に記載されています。

拡張ボード　１

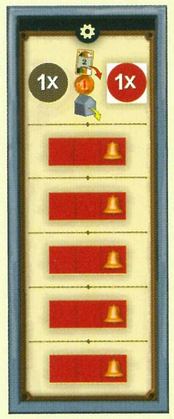
中都市タイル　１０
各２枚



駅長タイル　２



追加補助アクションボード　４
プレーヤーごと１



ブラマン種牛カード　８

新たな目的カード　８

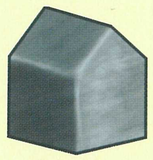
新たな初期目的カード　２

個人建物タイル　４
プレーヤーごと１両面仕様

a 面　　b 面

交換トークン　８

出張所駒　６０
プレーヤーごと１５



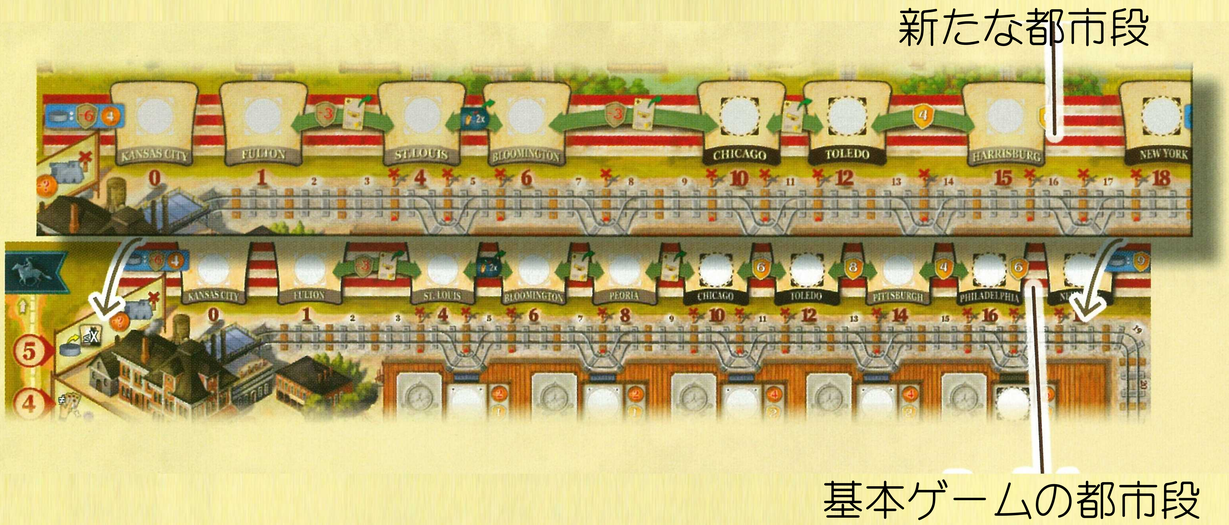
ディスク　４
プレーヤーごと１

拡張機能のセットアップ

まず、基本のゲームのセットアップの内ステップ２、１０、１６を完全にスキップして始めます（つまり、駅長タイルをボードに置いたり、目的カードを並べたり、初期の目的カードを配ったりしないことです）。

また、ボードの上部に十分なスペースを必ず空けてください。基本のゲームのセットアップが完了したら、以下の拡張機能のセットアップ手順に進みます。

１８．拡張ボードを基本ゲームボードの上に置き、上端を覆うようにスライドさせると、ベースゲームの都市を示す段が新しい段と入れ替わります。



１９．中都市タイル10枚を裏向きにしてよく混ぜます。そのあとこれらのタイルのうち６枚を引き、拡張ボード上にある６つの中都市スペースに、表向きで１枚ずつランダムに置きます残りのタイル４枚は箱に戻します。

２０．新たな駅長タイル２枚を基本ゲームの駅長タイルに加えよく混ぜます。
そのあと、基本ゲームボード上にある５つの駅長スペースに、表向きで１枚ずつランダムに置きます。
そのあと、拡張ボード上にある２つの駅長スペースに、表向きで１枚ずつランダムに置きます
残りの４枚のタイルは箱に戻します。

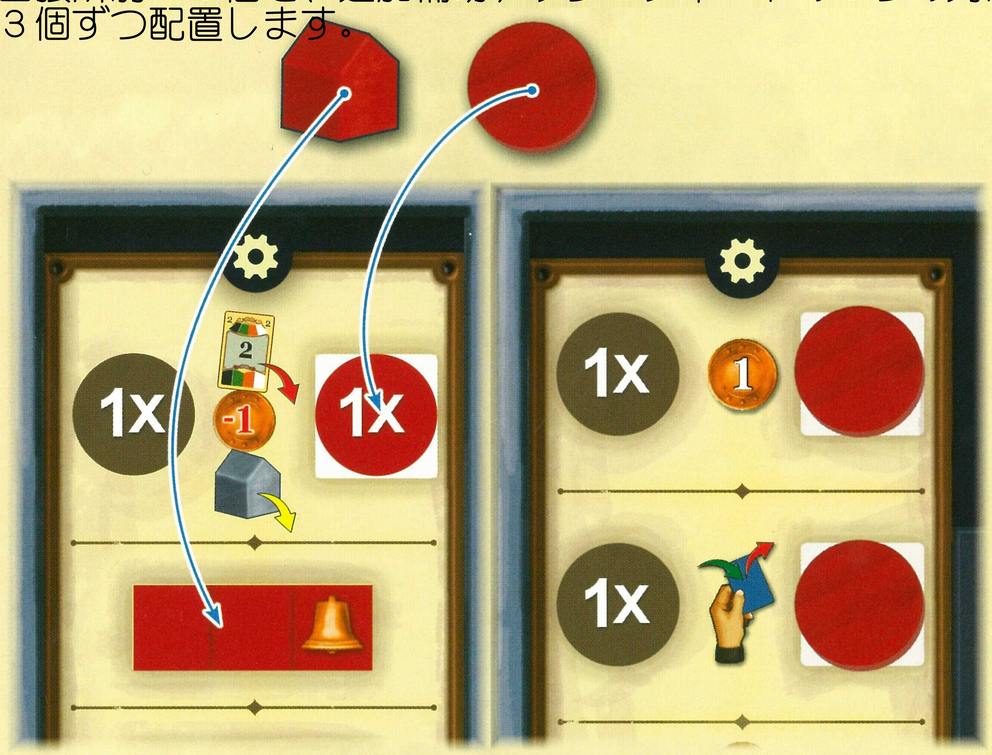
２１．自分の色の素材を取ります

自分の色の個人用建物タイル１３枚を自分の他の建物タイルに追加します。（基本ゲームと同様に、すべてのプレーヤーは、それぞれの建物タイルに同じ面を使用しなければなりません）。

自分のプレイヤーボードの左側に置く、追加補助アクションボードを取ります。

追加のプレイヤーボードのカラースペースに置く、追加ディスクを取ります。

出張所駒１５個を、追加補助アクションボードの５つの列に、３個ずつ配置します。



２２．基本ゲームの２４枚の目的カードに、拡張アイコンのついた新しい目的カード４枚を追加します。この２８枚の目的カードを表向きにシャッフルして山札とし、ゲームボードの右側に配置します。

この山札から最初の４枚を公開し、ボードに沿って表向きに列をなして並べます。これが共通目的カードディスプレイです。
基本ゲームにある４枚の初期目標カドに、拡張 ✶ アイコンのついた新しい目標カードを追加します。
この５枚の初期目標カードをシャッフルして、各プレイヤーにランダムに１枚ずつ配り、プレイヤーボードの下の目的エリアに表向きで置きます。
残った初期目標カードは箱に戻します。

シンメンタールまたはブラマン拡張をプレイしている場合、橙牛のアイコンが付いた4 枚の新しい目的カードと、新しい初期目的カードを同じように追加することができます。

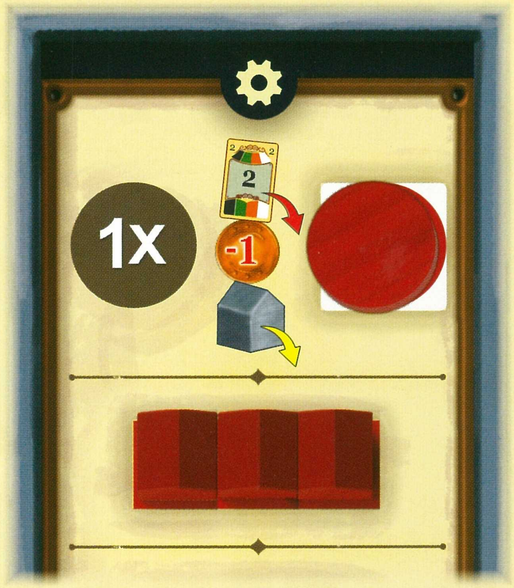
備考：拡張版なし、またはオレンジ色の牛の亜種なしでプレイする場合は、新しい目的カードと新しい開始目的カードをセットアップから取り除くことを忘れないでください。

ゲームの進め方

大部分において、プレイヤーは基本ゲームルールで説明されているようにゲームをプレイします。この拡張の主な追加機能は、≪出張所の配置≫アクションです。
このアクションは通常、シングルまたはダブルの補助アクションの一部として実行されます（この第６の補助アクションは、付録で説明しています）。
この新しい補助アクションの左のスロットは、ゲーム開始時にすでに開放されています。右のスロットは通常通りに開放できます。

シングル補助アクション
１ドル支払い、品種値２の牛カードを１枚捨て札にし、出張所駒１個の配置アクション（下記参照）を１回実行する。

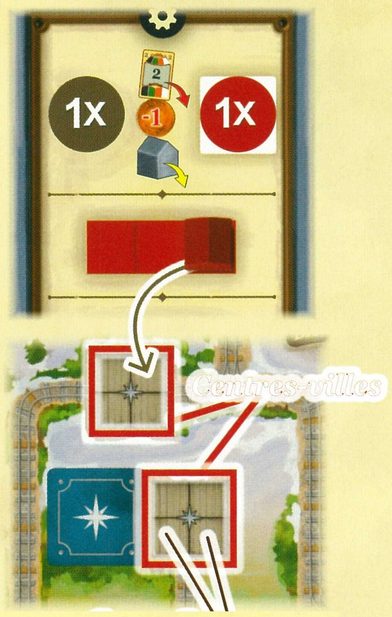
ダブル補助アクション
２ドル支払い、品種値２の牛カードを２枚捨て札にし、出張所駒１個の配置アクション（下記参照）を２回実行する。



出張所駒１個の配置

このアクションを行う場合、補助アクションボード上で出張所駒がある最上段の左端のスペースから、出張所駒を取ります。
そして、この駒を、あなたがアクセスできる任意の都市スクウェアの空いている出張所スペースに置きます。

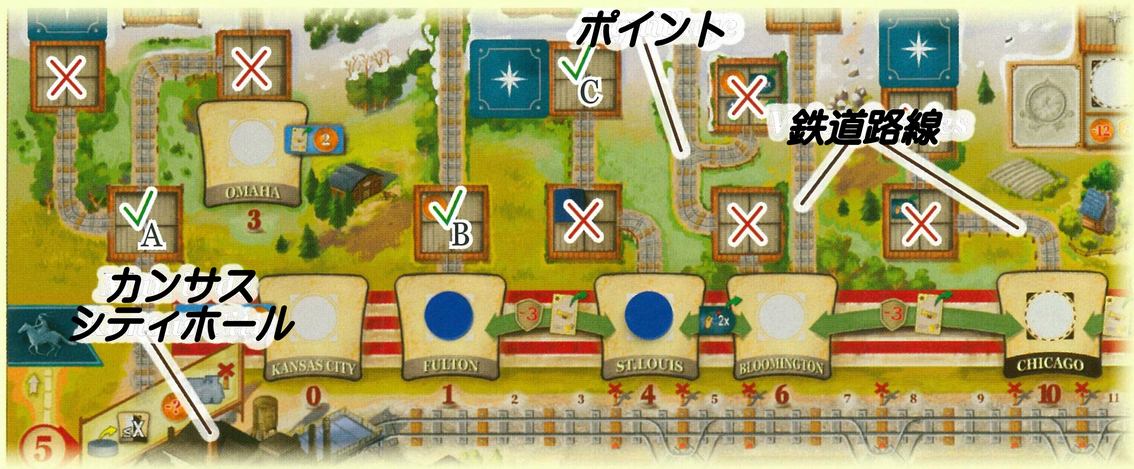
ある都市スクウェアにつながっている線路のうち最低１本が、以下のうち最低１つに直接つながっている場合、プレイヤーはその都市スクウェアに到達可能だと見なされます。
・カンザスシティーの事務所
　または
・自分のディスクがある都市の紋章
　または
・自分の出張所駒がある他の都市スクウェア



補足：ポイントを経由しても、直接接続とみなされます。
出張所は都市スペースにに置かれると、ゲーム終了までそのままです。補助アクションボードに出張所駒がなくなった場合、出張所の配置アクションを行うことができなくなります。

注意：すでに自分の出張所がある都市スペースに出張所を配置することはできません（つまり、各プレイヤーは都市スペースごとに最大１個までしか出張所を配置できません）。

例：次の出張所を置くために、マリーには３つの選択肢がある。



都市クスエアＡ：カンザスシティ・ホールから鉄道で直結しているからです。
都市クスエアＢ：ディスクの１つがあるフルトンから鉄道で直結しているからです。
都市クスエアＣ：すでに別の出張所がある別の都市スクエアに鉄道が直結しているからです。

他の都市スクエアは、すべてアクセスできない。

選んだ出張所スペースにコストが示されている場合、プレイヤーはそこに出張所駒を置くために、即座にそのコストを銀行に支払わなければなりません。

ドルボーナスが示されている場合、プレイヤーはその額のお金を即座に得ます。

即時アクションが示されている場合、そのアクションを即座に実行するか、放棄します。

出張所を配置したら、この都心スクエアが属する都市のタイプを特定します。そのタイプに応じて、追加のアクションが発生することがあります。

・小都市の場合、アクションは発生しません。

・都市の駅のスクエアに置いた場合は、通常どおりすぐにその駅を改良できます（機関車駒ではなく出張所駒の配置によって改良が発生するという点だけが基本ゲームルールとは異なります）。この改良をこの時点で実行しなかった場合、あとで改良することはできません。

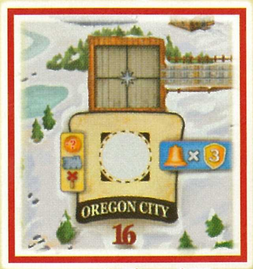
・中都市の都市スクウェアに置いた場合、横に置かれている中都市タイルの即時アクションが発生します（これらの即時アクションについては付録参照）。プレイヤーはこのアクションを即座に実行するか、放棄します。

・大都市の場合、アクションは発生しません。ただし、各大都市には紋章があります。出張所の１個が大都市スクエアにある場合は、後でそこに牛を配達することができます。次のページをご覧ください。

小都市

都市の駅

中都市



大都市

⑤ カンザスシティー到達時の（配送）の変更

牛飼い駒がカンザスシティーに到達したとき、プレイヤーは通常通りに５つのカンザスシティー・サブフェイズを実行します。これにはサブフェイズ５（都市の紋章１つへの配送）も含まれますが、配送先の都市の紋章は都市段上にある必要はありません。プレイヤーは、対応する町スクウェアに自分の出張所駒がある大都市の紋章に配送することもできます。

大都市の紋章への配送に関するルールは、基本的には都市段にある都市の紋章に配送するときと同じです。

- プレイヤーは都市値以上の総品種値を持っていなければなりません。
- プレイヤーはその都市スペースの角が白いか黒いかに注意しなければなりません。
- 配送アクションが発生した場合、プレイヤーはそれを即座に実行しなければなりません（付録の解説参照）。

通常通り、機関車駒の位置によっては輸送コストを支払わなければならないこともあります。大都市の紋章に配送したときの輸送コストを確認するため、プレイヤーは輸送先の大都市の都市値と同じ値の鉄道トラックスペースを探します。自分の機関車駒が、鉄道トラック上でそのスペース（またはそれ以降のスペース）にある場合、輸送コストはかかりません。機関車駒がそれより後ろのスペースにある場合、通常通りに輸送コストを支払わなければなりません（機関車駒の前面から、都市値と同じ値の鉄道トラックスペースのあいだにある×印１つごとに１ドルを銀行に支払います）。

例：マリーはバッファロー（都市値１４）に配送しました。マリーの機関車駒は鉄道トラックのスペース１０にあります。

機関車駒の前面と、鉄道トラックのスペース１４のあいだには×印が３つあるので、マリーは３ドルを支払わなければなりません。

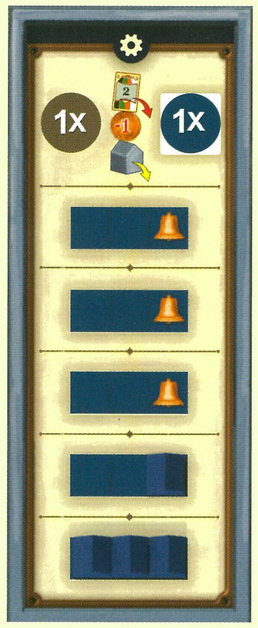
忘れないで：同じ都市への複数の配達はできません。唯一の例外はカンザスシティとニューヨークです。

ゲームの終了

ゲームの終了と最後の得点計算は、基本ゲームと全く同じように行われます。

しかし、最終得点計算のステップ３では、特に次の点に注意してください。オレゴンシティに配達した場合、追加補助アクションボードのベルスペース（各列の一番右のスペース）を空けた数を確認して、空けたベルスペース１つにつき３勝利点を獲得します。

例：マリーは追加補助アクションボード上に出張所駒を４個残しており、ベルスペースを３つ開放しているので、オレゴンシティにあるディスクは９勝利点（開放されているベルスペース３つ×３勝利点）の価値を持ちます。



CRÉDITS

Conception :
Alexander Pfister

Production :
Sophie Gravel

Développement :
Martin Bouchard
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
André Bierth

Direction artistique :
Sophie Gravel

Illustrations :
Chris Quilliams

Design Graphique :
Émeline D'Aoust
Tarek Saoudi

Modélisation 3D :
Tarek Saoudi

Édition :
Moritz Thiele
André Bierth

Développement par :

www.planbgames.com
info@planbgames.com

© 2022 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Allemagne

EGGERTSPIELE est une marque de
Plan B Games Europe GmbH.

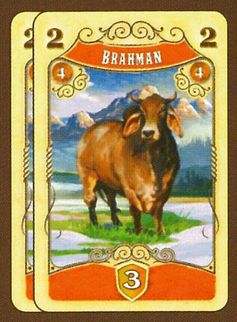
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans permission spécifique.

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine

ヴァリアント：ブラマン種

ブラマン種カード



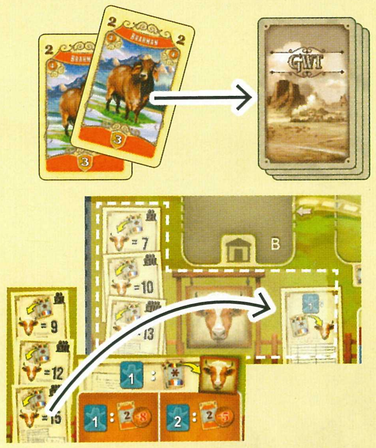
オレンジ色のバラモンカードは、Great Western Trailの新バリエーションの一部で、基本ゲームのオレンジ色のシメンタールカードの代わりに追加することができます。

シンメンタール市場タイル

この品種にも同じコストと制約が適用されるため、シンメンタール市場タイルを使用してください。

編集後記：シメンタールとブラーマンを同時に加えることは可能ですが、牛市場のバランスに影響を与えるため、お勧めできません。
そこで、この異なる２種の牛カードを同じ色で表現することにしました。

セットアップの変更点：



A）セットアップのステップ９で、ブラマン家畜カード８枚を36枚の市場用家畜カードに加え、シャッフルし、ゲームボード左下に表向きの家畜市場の山を作ります

B）シンメンタール市場タイルを、家畜市場の対応するエリアを覆うようにゲームボードに置きます。

C）次に、プレイ人数に応じて、この家畜の山からカードを何枚か引きます：
- 2人プレイの場合、9枚引きます。
- 3人プレイの場合、12枚引きます。
- 4人プレイの場合、15枚引きます。

他は通常通り行いますが、オレンジの家畜カードがある場合、一番左に置きます。

アクションで、牛カードを捨てる必要がある場合、《シンメンタール》カードに適用されるルールが《ブラマン》カードにも適用されます。

例：

ここでは、ブラマンかシメンタールのカードを１枚捨てることができます

ここでは、ブラマンやシメンタールカードを捨てることはできません。

ここでは、ブラフマンカードかちょうど２の値を持つシメンタールカードを捨てることができます

家畜市場における変更点：

「家畜市場から家畜カードを購入する」アクションを実行すると、以下の追加の選択肢があります：

1. カウボーイ1人を使用することで、ブラマン家畜カード１枚を、８ドルで購入できます。
2. カウボーイ２人を使用することで、ブラマン家畜カード１枚を、５ドルで購入できます。

カンザスシティの変更点：

ステップ４の最後に、売却による収入を得たとき、手札を離す前に次の操作を追加します。

手札のブラフマンカード１枚につき、さらに４ドルを受け取ります。
なお、この追加分は繁殖価値を高めるものではありません。

例：マリーの繁殖価値は４です。今、手札にブラマンカードが３枚あるので１枚あたり４＄で合計１２＄を追加で受け取ります。合計１６＄受け取ります。