

『房総 1894』説明書

1. イントロダクション

1894 年、総武鉄道株会社による市川-佐倉間開通をもって、房総半島（千葉県）の鉄道史は幕を開けました。『房総 1894』はフランシス・トレシャム作『1829』（1974 年）を端緒とする 18xx シリーズの 1 作品で、房総半島における鉄道開発競争の時代を背景とした、ロール&ライトのボードゲームです。

プレイヤーは投資家であり、鉄道会社の社長でもあります。ゲームの勝敗は投資家としての総資産のみで決まり、会社の業績は無関係です。プレイ人数は 2~6 人（多人数推奨）、プレイ時間は 1~2 時間を見込みます。

説明書内の[数字]は見出し番号を示し、当該項目に補足または関連の説明があることを示しています。

1.1 コンポーネント



ボード
1 枚

(形状不定)



手番駒
1 個



冊子
6 冊



サイコロ
1 個



筆記具
6 本

(形状不定)



カラー駒
6 色×13 個

2. あそびかた

ゲーム中の全ての情報は公開情報です。プレイヤーは投資家と社長を兼任し、全員共通の市場で株を売買し、各自の「冊子」で会社を運営します。投資家の初期資金は 500 金（預金 400 金、現金 100 金）です。

本作では「SR→OR→OR」を 5 回繰り返します（SRは[2.3]、ORは[2.4]で解説します）。最後に投資家の全保有資産を「決算」し、最も資産が多いプレイヤーが勝利します。

「ボード」を中央に、「手番駒」「会社駒」「サイコロ」「カラー駒」を周辺に置きます。「冊子」「筆記具」を各プレイヤーに配ります。適当な方法で決めたスタートプレイヤーに、「手番駒」を渡します。

2.1 運営会社の決定

各プレイヤーは担当色を選び、対応するカラー駒を受け取ります。

スタートプレイヤーから右回りに 1 人 1 社ずつメイン担当会社（プレイヤーが社長となり運営する会社）を選び、「株式市場」ボードの会社名の上にカラー駒を置いて選択を記録します。



メイン、サブ会社を選び終えた状態の例
(カラー駒回収前)

「最後にメイン担当会社を選んだプレイヤー」から左回りに 1 人 2 社ずつサブ担当会社（無償で線路の敷設のみ行う会社）を選び、株式市場ボードにカラー駒で記録します。

メイン、サブともに、2・3 人プレイでは会社番号が①~⑩の会社、4 人プレイでは①~⑮の会社、5・6 人プレイでは①~⑳の会社から選びます。既に選ばれている会社を重ねて選ぶことはできません。

全員が会社を選び終わったら、株式市場ボードのカラー駒を回収します。

各自、冊子の「路線図」に担当会社 3 社の初期路線と本拠地を記入します。また冊子の上側にカラー駒を 10 個置き、メイン担当会社の株とします。

『房総 1894』サマリー

SR	1a	2a	3a	4a	5a	決算
OR	1b	2b	3b	4b	5b	
	1c	2c	3c	4c	5c	
SR	1. 株の売却（まとめて） 2. 株の購入（1 株ずつ）					
OR	1. ダイスを振る					
	2. 線路の敷設					
	3. 列車の購入					
	4. 列車の運行					
	5. 収益の配当					
	6. 株価の変動					

2.2 社長株の購入

各社の初期株価は 50 金です。全プレイヤーは 50 金でメイン担当会社の社長株を購入し、1 株を冊子の上側から下側へ移します。投資家の資金を 50 金減らし、会社の資金を 50 金増やします。「収益と株価」ボードの 50 金の欄にカラー駒を置き、株価を記録します。

冊子の上側の株はメイン担当会社の保有株、下側の株は社長でもある投資家の保有株です。会社、投資家とも保有できる株の数に上限はありません[2.3.2]。

社長株は売却できず、社長が交代することはありません。



社長株購入後

2.3 SR(Stock Round:株ラウンド)

SR では「社長株の購入」「株の売却」「株の購入」を行います。

総武鉄道はゲーム開始時点で開業しており、初期線路は全プレイヤーの「路線図」に敷設されています。総武鉄道をメイン担当会社としたプレイヤーがいる場合、投資家は社長株のみ保有、残り 9 株は会社が保有、株価は 50 金、会社は 2,3 列車を保有、会社の資金はゼロの状態から始めます。

2.3.1 株の売却

株の売却は、手番駒を持つプレイヤーから順に 1 人 1 回だけ行います。プレイヤーは株の売却またはパスを選び、左隣のプレイヤーに手番駒を渡します。

売却を選んだ場合、投資家と会社が保有する、社長株を除く全ての株を、任意の種類と数をまとめて市場へ売却できます。パスした場合は次の SR まで株の売却はできません。

株は「収益と株価」にカラー駒で示された時価で売却し、「株式市場」の社名付近に置きます。会社の保有株の売却代金は会社に入り、投資家の保有株の売却代金は投資家に入ります。

全プレイヤーが株の売却またはパスを行った後、株式市場にある株（前回の SR で売却され、売れ残っていた株も含みます）は、株価が 1 段階下がります。ただし 40 金が最低価格となり、40 金より下がることはありません。



総武鉄道株が 5 株 売却された様子

2.3.2 株の購入

株の購入は、手番駒を持つプレイヤーから順に 1 人ずつ行います。プレイヤーは株の購入またはパスを選び、左隣のプレイヤーに手番駒を渡します。全プレイヤーが連続してパスを表明すると、SR は終わります。SR 終了時に手番駒を持つのは、最後に株を購入したプレイヤーの左隣のプレイヤーです。

購入の主体は投資家とメイン担当会社のいずれかで、1 手番に株を購入できるのは片方だけとなります。1 手番では、株式市場にある 1~2 株を、時価で購入できます。SR が終わるまで、手番は何度でも回ってきます。いったんパスをしても、SR が終わらず再び手番が回ってくれば、株を購入できます（ソフトパス）。

市場に株がない場合、株を購入できないため、強制パスとなります。

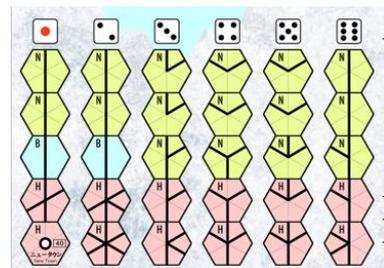
投資家の資金で会社が株を購入すること、会社の資金で投資家が株を購入することはできません。

売却した株の買い戻しは自由です。

2.4 OR(Operation Round:経営ラウンド)

2.4.1 ダイスを振る

手番駒を持つプレイヤーはダイスを振り、敷設できる線路の種類を決めます。以降、OR 終了まで全プレイヤー同時進行となります。



2.4.2 線路の敷設

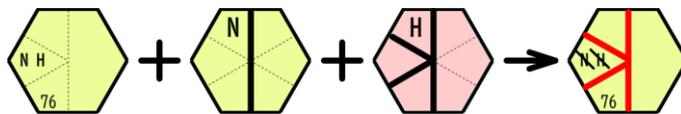
まずサブ担当会社 2 社で無償の線路の敷設を行った後、メイン担当会社で会社の資金により線路を敷設します。線路の敷設は 1 社毎に行います。ダイスの出目に従い、路線図の左下に記載のタイルを 0~3 枚選び、路線図の右下に記載のコストを支払って、各自の路線図のヘックス（=六角形のマス）に、選んだタイルに記載されている線路を敷設します（=ヘックスの破線を筆記具でなぞって実線にします）。

タイルには「N」「H」「B」の記載があります。「H」のタイルは、メイン担当会社のみ、6 列車購入後に選択できます。サブ担当会社、6 列車未購入のメイン担当会社は「N」「B」のタイルのみ選択できます。

線路は、ヘックスの破線の箇所にもみ敷設できます。タイルに記載の線路は全て敷設しなければならず、破線が不足するタイルは選べません。新設する線路は、既存の線路と重複して構いません。タイルの回転は自由です。新設する線路は全て本拠地とつながる必要があります（他社が敷設した線路を経由してよい）。

同一 OR 内の 1 社の線路敷設においてタイルとヘックスは 1 対 1 対応で、1 ヘックスに線路を敷設すると、対応する 1 タイルが消費されます。1 社の線路の敷設を終え、次の 1 社の線路の敷設になると、タイルの消費状況はリセットされます。タイルの消費状況を明確にするため、線路の敷設は 1 社毎に行います。

「N H」の記載があるヘックスは、まず「N」の線路を敷設した後、「H」の線路を敷設します。同一のヘックスに対し 1 手番で連続して「N」「H」の線路を敷設して構



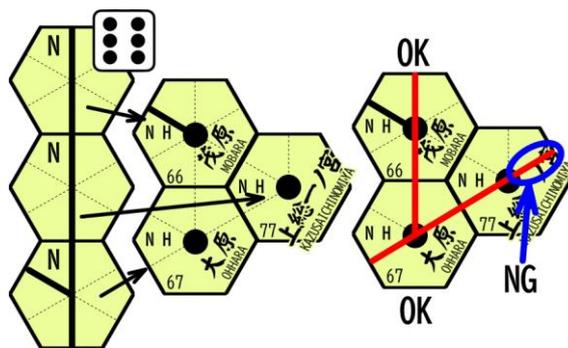
いませんが、2つのタイルを消費します。「B」の記載があるヘックスは、「B」の線路のみ敷設できます。

ヘックスの「N」「B」「H」のマークは、線路敷設時に、消費するタイルと対応するマークを斜線で消します。マークがないヘックス、全てのマークが消されたヘックスには、線路を敷設できません。各社の初期線路敷設はマークを消費しないため、初期線路とは別に通常通り線路を敷設できます。

「ニュータウン建設」のタイルは、駅がないヘックスにもみ適用できます。既存の駅である「○」「●」を置き換えることはできません。ニュータウン駅は 6 列車購入後に限り収益を発生させます。

6 列車購入後、サブ鉄道会社は線路を敷設しません。

南総鉄道（本拠地：茂原）が線路を敷設する例が右図です。ダイスの目が「6」の時、茂原とおおはらは大原は敷設 OK ですが、破線と合致するタイルがない上総一宮には線路を敷設できません。



2.4.3 列車の購入

列車は各 OR に 2 編成まで購入できます。

列車は「2」「3」「4」「6」「8」「12」の 6 種類があり、各 1 編成を、番号が小さい列車から順番に購入する必要があります。購入コストは「路線図」右下に記載されています。2 列車は 2 駅、3 列車は 3 駅、4 列車は 4 駅、6 列車は 6 駅、8 列車は 8 駅、12 列車は 12 駅をつなぐ路線を運行できます[2.4.4]。

6 列車	購入前	購入後
選べるタイル	「N」「B」	「N」「B」「H」
ニュータウン建設	不可	可能
サブ会社の線路敷設	する	しない
「○」の駅の収益	左の数字	右の数字

6~12 列車を買うと、時代遅れの列車が廃車になり、運行できなくなります。6 列車の購入で 2 列車が、8 列車の購入で 3 列車が、12 列車の購入で 4 列車が廃車になります。6 列車以降は廃車になりません。このため、各鉄道会社が同時に運用できる列車は、最大 3 編成となります。

列車	2	3	4	6	8	12
価格	50	100	150	200	250	300
廃車	-	-	-	2	3	4

列車の購入と廃車は路線図の右下に、右図のように記録します。

2.4.4 列車の運行

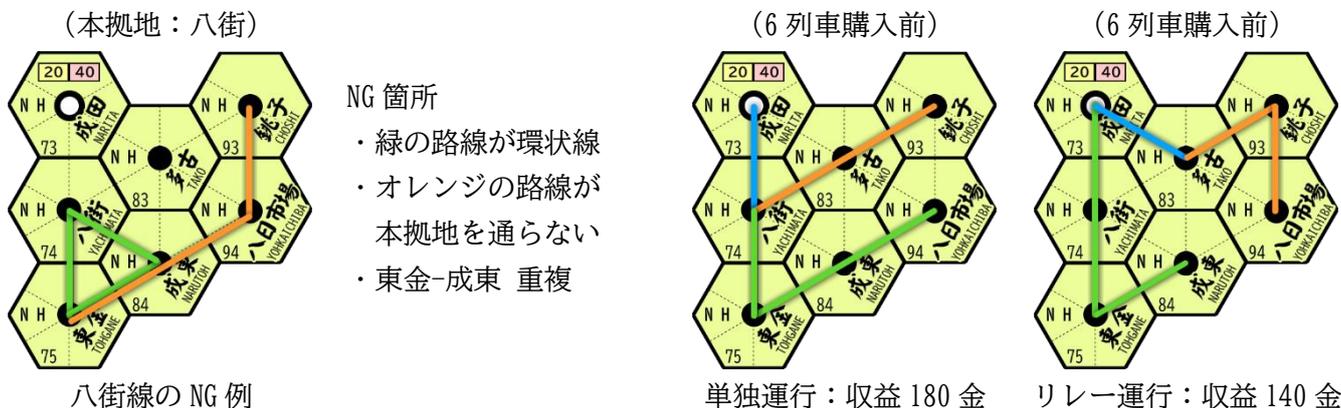
路線図の「○」「●」「橋の先の地名」は駅で、「鉄道会社の本拠地と初期路線」に各社の本拠地となる駅が記載されています。会社は、保有する列車を使用し、駅と駅を結ぶ「路線」を運行して、「収益」を得ます。運行経路は OR 毎に変更して構いません。

収益は、路線の発着駅、通過駅、橋から得られます。「●」の収益は常に 20 金です。「○」と「橋を渡った先にある駅」の収益は、当初はヘックス上部左側の数字、6 列車購入後はヘックス上部右側の数字となります。橋は駅ではなく、通過により 20 金の収益を生みます。収益の上限は各 OR 毎に 1,000 金です。

あえて低収益の路線を運行することは自由です。ただし保有する列車の運行能力は原則として使い切ることとし、運行能力を使い切る方が収益が下がる場合に限り、運行能力を余らせることができます。

各列車の運行距離は駅の数で規定されます[2.4.3]。各線路は同一 OR 内では 1 路線だけが使用できます。全ての路線は発着駅または途中駅に本拠地を含まねばなりません。環状線は禁止します。

複数の列車をリレーして路線を運行できます。リレー運行全体を 1 路線とみなし、中継駅の収益は 1 回分だけ数えます。2~4 列車でリレー運行すると、7 駅の路線を運行できます。本拠地はいずれかの列車が発着または通過すれば構いません。



2.4.5 収益の配当

収益は全て株主（投資家と会社）に配当されます。手番駒を保有しているプレイヤーから右回り順に一人ずつ、全体に向けて周知します。配当金額は保有株数に比例し、1 の位を四捨五入します。計算結果は冊子の「配当表」を参照します。

200	1株
40	2株
60	3株
80	4株
100	5株
120	6株
140	7株
160	8株
180	9株

10株 独占

2.4.6 株価の変動

「収益と株価」に記載のルール（右図）に従い株価を変動させ、株価を示すカラー駒を動かします。

列車の運行時に「会社」シートの「目標」にある運行を初めて達成した時、株価が 1 段階上がります。達成した目標は斜線で消して記録します。目標は記載の順番に駅を使えば達成でき、1 運行で複数の目標を達成する場合があります。目標を達成した場合は、収益に続けて発表し、株価の変動を記録します。

収益に応じて株価が上下	40 MIN	50 設立	60	株価
株価 3段階Up	>>>	120	150 180	
株価 2段階Up	>>	80	100 120	収益
株価 1段階Up	>	60	80 90	
株価 1段階Dn	<	—	50 未滿 60 未滿	

2.5 決算

通算 10 回目の OR を終了後、決算となります。投資家が保有する「金」と「株の時価」の総計が最高額のプレイヤーがゲームの勝者です。会社の資産はゲームの勝敗と無関係です。同点の場合は勝利を分かち合います。

全プレイヤーが同意した場合、協議で勝者を決定してゲームを早期に終了できます。

作：deztec
絵：イラスト AC



第 1 版 : 2024/03/24