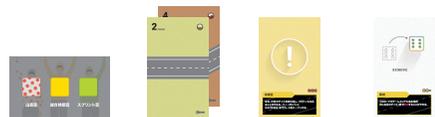


Grands Tours

構成

- 説明書 (= 本書) ×1
- コースレイアウトシート ×1
- カード ×33



- 三賞ジャージカード 1枚
- ステージカード 23枚
- イベントカード 3枚
- アシストカード 6枚

ダイス

- 選手ダイス ×57
- 54個 (6色 x 9個)



三賞ジャージダイス (以下、三章ダイス)

- 総合時間賞ジャージダイス 1個
「1」の目を「7」に置き換えた特殊ダイス (以下、総合ダイス)
- スプリント賞ジャージダイス 1個
「1」の目を「4」に置き換えた特殊ダイス (以下、スプリントダイス)
- 山岳賞ジャージダイス 1個
「1」の目を「4」に置き換えた特殊ダイス (以下、山岳ダイス)

- ディレクターカーマーカー ×1



カード説明

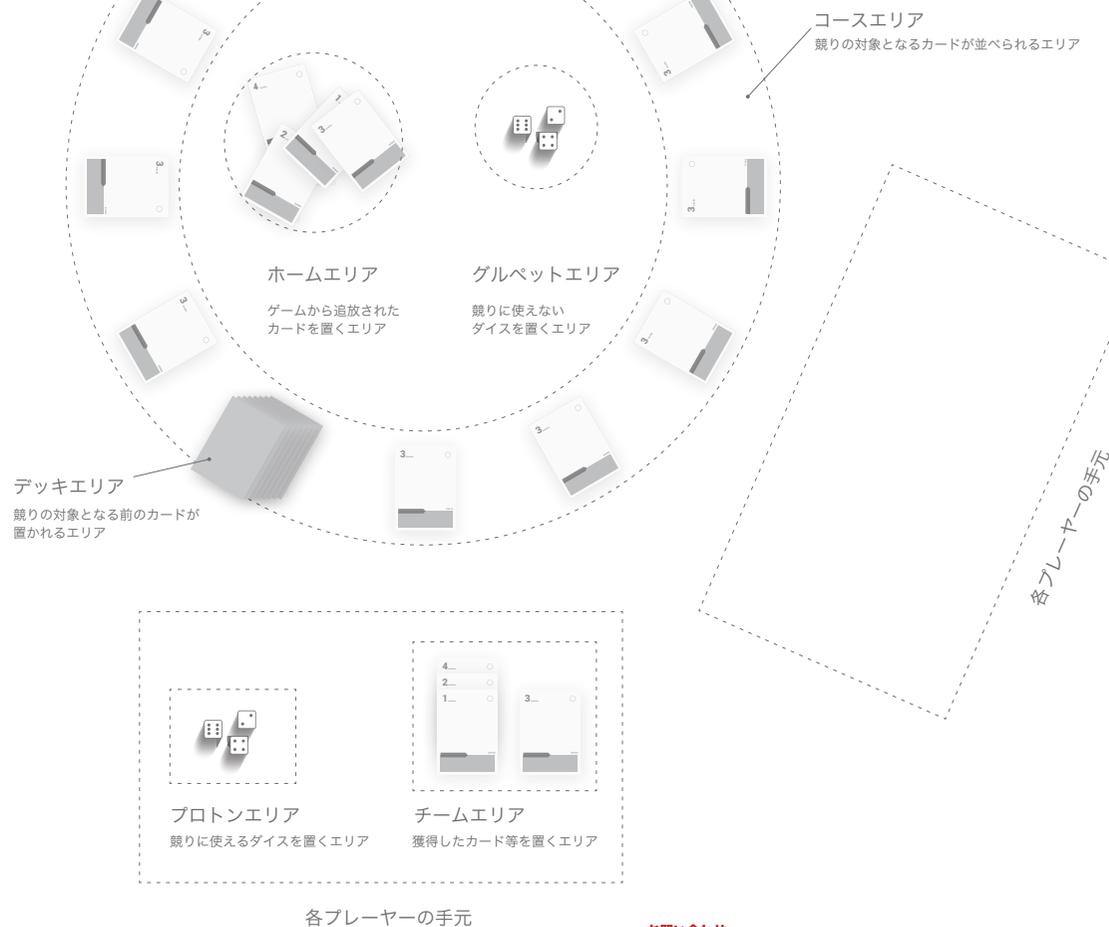
- リードタイム
- ポイントアイコン
 - スプリントポイント
 - 山岳ポイント
- 週アイコン
 - 1週目
 - 2週目
 - 3週目

『Grands Tours(グランツール)』とは、3週間に渡って開催される自転車ロードレースのことで、プレイヤーは自転車チームの監督となり、選手をうまくやりくりして、栄誉ある**三賞ジャージ**の獲得を目指してください。

このゲームには、コンポーネント付きの「プロダクト版」と説明書のみ「フリー版」があります。これはプロダクト版の説明書です。

プレイ人数：4-6人
プレイ時間：別紙『コースレイアウトシート』参照
対象年齢：10才以上

カード説明



お問い合わせ

お問い合わせは以下のTwitterかメールにて。
※日本語 or English Only

Twitter
<https://twitter.com/fullkawa>

メール
fullkawa@gmail.com



ゲームデザイン：fullkawa(Open Design Games)
ハンサムで、身軽く、**イル・ピラータ**のように光り輝く… fullkawa はゲームデザイナーにふさわしい、神のような肉体の持ち主です。(しまった！ Twitter アイコンでは私の姿を確認できない。何か代わりを探さねば…) すべてのゲームはそれ以外の他のゲームを参考にデザインされていると私は考えています。それらへの敬意とともに、私もこのゲームをその末席に加えさせていただきます。

ゲームの準備

- 別紙『コースレイアウトシート』に記載されている任意のレイアウトでデッキを作成し、デッキエリアにセットする。
- デッキから1枚ずつカードをめくり、コースエリアに並べる。『休息日』カードに当たるまで続ける。
- 『キャンプ』カードの側にディレクターカーマーカーを置く。
- 三賞ジャージカードにそれぞれ三賞ダイスをセットする。
- 各プレイヤーは自分のチーム色を決め、その色のダイス 9 個を自分のチームエリアに置く。
- 次項「暫定リーダーの決め方」に従って【リーダー】を決め、そのプレイヤーのダイス 1 個と総合ダイスを交換する。

暫定リーダーの決め方

総合ダイスを持つプレイヤーを【リーダー】と呼びます。以前このゲームを遊んだプレイヤーがいれば、そのプレイヤーを暫定リーダーとしてゲームを開始します。該当者が複数いる場合は、「最近遊んだ方」獲得したリードタイムが大きかった方」を優先してください。上記で決められない場合は、ダイス等で決定してください。

ゲームの終了条件と勝利条件

このゲームではラウンドごとに、カードの競りを行います。競り落としたプレイヤーはカードを獲得します。ステージカードを獲得したプレイヤーは、リードタイムおよびスプリント / 山岳ポイントを獲得します。獲得したリードタイムが一番多いプレイヤーは総合ダイスを獲得します。スプリントポイントを一番多く獲得したプレイヤーはスプリントダイスを、山岳ポイントを一番多く獲得したプレイヤーは山岳ダイスを獲得します。

ディレクターカーマーカーが全てのカードを通過するとゲーム終了です。ゲーム終了時に三賞ダイスのいずれかを所有するプレイヤーがこのゲームの勝者です。最大 3 名の勝者が生まれることもあります。

ゲームの流れ

デッキにセットされたカードの枚数と同じ回数、ラウンドを実行します。各ラウンドの流れは以下の通りです。

- ①アクションフェイズ
プレイヤー 1(スタートプレイヤー) のターン
↓
プレイヤー 2 のターン
↓
プレイヤー n(ラストプレイヤー) のターン
※ n：プレイヤー数
- ②判定フェイズ
ラウンド勝利判定
↓
三賞ダイス移動判定
- ③終了フェイズ

①アクションフェイズ

ディレクターカーマーカーがイベントカードにある場合は、「イベントカードの処理」に従って処理します。それ以外の場合は以下の処理を行います。

総合ダイスを持つプレイヤー（=【リーダー】）をスタートプレイヤーとします。スタートプレイヤーから時計回り（左回り）で、各々のターンが巡ってきます。

例）4 人プレイで、第 1 ラウンドは「プレイヤー 1」→「プレイヤー 2」→「プレイヤー 3」→「プレイヤー 4」の順でプレイした。第 1 ラウンドが終了し、プレイヤー 2 が【リーダー】となった。第 2 ラウンドは「プレイヤー 2」→「プレイヤー 3」→「プレイヤー 4」→「プレイヤー 1」の順でプレイした。

各プレイヤーは自分のターンに以下のアクションのうち一つを実行することができます。

基本アクション

【配置】
コースエリアの任意のカードに、プロトンエリア（自分の手元）からダイス 1 個を置きます。
1 枚のカードには、ダイスの色には関わらず同じ目のダイスを 1 個しか【配置】できません。

【置換】
任意のカード上のダイス 1 個を、自分のプロトンエリアにある同じ目のダイスで置き換えます。このときプロトンエリアには同じ目のダイスが 2 個必要です。
元々カード上にあったダイスと、プロトンエリアからもってきたダイスをセットでグルベットのエリアへ移動し、もう一つのダイスをカード上に置きます。

【トレイン】
プロトンエリアから連番である 3 個のダイスを任意のカード 1 枚に【配置】します。すでに置かれているダイスと同じ目を含む場合は置くことができません。

【ロール】
グルベットのエリアにある自分のダイス全てを振り直し、プロトンエリアへ戻します。このとき「1」の目が出たダイスはグルベットのエリアへ移動します。

【パス】
ダイス 1 個または同じ出目のダイス 2 個をプロトンエリアからグルベットのエリアへ移動します。
また、すべてのダイスがカード上にあり、実行できるアクションがない場合はダイスを移動することなく【パス】となります。

追加アクション

アシストカードを獲得したプレイヤーはカードに記載されたアクションを選択することができます。

【除去】
任意のカード上のダイス 1 個を、グルベットのエリアへ移動します。このとき自分のプロトンエリアにある同じ目のダイス 1 個をグルベットのエリアへ移動する必要があります。

【入れ替え】
任意のカード A 上のダイス 1 個をカード B へ移動し、代わりにカード B に載っている同じ出目の自分のダイスをカード A へ移動します。

- ②判定フェイズ
ラウンド勝利判定
「ディレクターカーマーカーが付いているカード」→「判定が保留されたカード」の順にラウンド勝利判定を行い、各カードの勝者はそのカードを得ます。勝者確定後、そのカードに載っていたダイスはすべてグルベットのエリアへ移動します。勝利判定時に 1 つもダイスが載っていなかったカードはホームエリアへ移動します。以後、そのカードを獲得することは不可能となります。

【勝利判定条件】
判定条件が記載されたカードの場合：
・カードに記載された条件に従う

判定条件が記載されていないカードの場合：
・判定するカード上のダイスの合計値が最も大きいプレイヤーを勝者とする

※ただし「合計値が最も大きいプレイヤー」が複数名いる場合は保留。判定は次のラウンドに持ち越し

- 例 1）白チームが合計 6、青チームが合計 7 の場合、青チームがカードを獲得する。
- 例 2）白チームが合計 6、青チームが合計 6 の場合、保留となり判定は次のラウンドに持ち越される。
- 例 3）保留となった以降のラウンドで【相殺】等により合計値が変化したら、そのラウンドの終了ステップで勝利判定を行う。

三賞ダイス移動判定

【総合ダイス】
各プレイヤーのチームエリアにあるカードのリードタイムを合計します。

現在ダイスを持つプレイヤーの合計獲得リードタイムを「超える」プレイヤーが現れた場合、そのプレイヤーにダイスが移ります。またそのプレイヤーが次の【リーダー】となります。

【スプリントダイス / 山岳ダイス】
各プレイヤーのチームエリアにあるカードのスプリントポイント、山岳ポイントの数を合計します。
現在ダイスを持っているプレイヤーの合計獲得ポイント数を「超える」プレイヤーが現れた場合、その最多ポイントプレイヤーにダイスが移ります。

三賞ダイスの移動が発生した場合は、ダイスの出目、場所がなるべく変わらないように入れ替えます。
まず、三賞ダイスを失ったプレイヤーが三賞ジャージカードに預けていたダイスを同じ出目にして三賞ダイスと入れ替えます。そして、三賞ダイスを獲得したプレイヤーは任意のダイス 1 個を三賞ダイスと出目が変わらないように入れ替えます。入れ替えたダイスは三賞ジャージカードに載せずす。

- ③終了フェイズ

ディレクターカーマーカーを次のカードへ移動させます。

イベントカードの処理

【キャンプ】
グルベットのエリアにある自分のダイス全てを振り直します。その出目を見て、【再調整】することも可能です。
【再調整】を含めてダイスの振り直しを終えたあと、「1」の目のダイス全てをグルベットのエリアへ、残りのダイス全てをプロトンエリアへと移動します。

例）9 個のダイスを振ったら、出目が「1」「2」「2」「3」「4」「4」「5」「6」「6」だった。「1」1 個をグルベットのエリアに移動し、「2」「2」「3」「4」「4」「5」「6」「6」の 8 個でゲームをスタートした。

【再調整】
【キャンプ】時にはダイスの振り直しをすることができます。ただし、その際プレイヤーは振り直し対象のダイス 1 個をグルベットのエリアへ移動させる必要があります。【再調整】は振り直すダイスがなくなるまで何度でも実行可能です。
【再調整】はリーダーから時計回りに、順番に 1 回だけ行います。

例）9 個のダイスを振ったら、出目が「1」「1」「1」「2」「3」「4」「5」「6」「6」だった。出目が気に入らなかったので「再調整します」と宣言して 8 個のダイスを振った。結果は「1」「2」「2」「3」「4」「4」「5」「6」だった。この出目を採用し、「2」「2」「3」「4」「4」「5」「6」の 7 個でゲームをスタートした。それ以外のダイスはグルベットのエリアに置いた。

【休息日】
任意のダイスをまとめて振ります。グルベットのエリアだけでなく、プロトンエリアに残っているダイスも対象にできます。【再調整】はできません。その後、「1」が出たダイス全てをグルベットのエリアへ移動します。残りのダイス全てをプロトンエリアに加えます。

例）プロトンエリアに「3」「5」「6」「6」が残った状態で第 1 週が終わった。グルベットのエリアから 5 個+プロトンエリアの「3」、合計 6 個のダイスを回収して振ったら、「1」「1」「2」「2」「3」「6」が出た。正直振り直したかったがそれはできない。仕方なく、「2」「2」「3」「5」「5」「6」「6」の 7 個で第 2 週をスタートした。「1」「1」はグルベットのエリアへ移動した。

- 交渉

このゲームではプレイヤー間の交渉を推奨しています。例えば、プレイヤー 1 と山岳賞を争っているプレイヤー 2 が山岳ステージに「4・5・6」を置いている場合、プレイヤー 1 が総合時間賞狙いのプレイヤー 3 に「あなたが 6 を置換してくれるなら、私は 5 を置換しますよ」等もちかけることが可能です。これにより、プレイヤー 1 はプレイヤー 2 に山岳ポイントを渡すことなく、プレイヤー 3 はリードタイムを稼ぐことができます。

それぞれの目的のために異なるチームの選手が協力しあうのは、自転車ロードレースにおいてとでも一般的な戦術です。

ただし、これらは単なる口約束にすぎません。約束を破ったからといってルール上のペナルティはありません。

FAQ

置換について

Q. すでにカード上に置かれている自分のダイスを【置換】することはできますか？
A. はい。例えば、「2」のダイスを 2 個の「2」ダイスで【置換】した場合、1 つずつ相殺しあい、その結果 2 個がグルベットのエリアへ移動し、1 個だけがカードに残ります。

アシストカード『ダイス重複可』について

Q. アシストカード『ダイス重複可』の効果により、カード上に「3」のダイスが 2 つ載っています。これを「3」のダイス 2 個でまとめて【置換】できますか？
A. いいえ。【置換】の対象に出来るのは 1 個だけです(1:2 交換)。なお【置換】の結果アシストカード『ダイス重複可』の持ち主でないプレイヤーのダイスが同じ出目 2 つになってしまうような【置換】も実行できませんのでご注意ください。

Q. アシストカード『ダイス重複可』を持っている場合、すでにカード上に「4」が載っていても「4」を含むトレインを置けますか？
A. はい。もし、「3」-「4」-「5」のトレインを置いた場合、カード上には「3」,(トレインの)「4」,(先に置かれていた)「4」,「5」のダイスが残ります。

キャンプについて

Q. 【再調整】を繰り返した結果ダイスが 1 個になり、それで「1」が出たらどうしますか？
A. 最後の 1 個のダイスをグルベットのエリアに置いて終了です。それ以上の【再調整】はできません。そのプレイヤーは最初のアクションで【ロール】をすることになるでしょう。

三賞ダイスの移動について

Q. 保留されていたカードがあったため、三賞ダイスが「プレイヤー 1 → プレイヤー 2 → プレイヤー 3」と移動しました。移動処理はそれぞれで必要ですか？

A. いいえ。「プレイヤー 1 → プレイヤー 3」と移動したのとして処理してください。

Q. 複数のプレイヤーが同時に、同リードタイム / ポイントで三賞ダイスを獲得しました。三賞ダイスはどちらのものですか？

A. そのラウンドで手番が早かったほうのプレイヤーのものとなります。

出目「7」の処理

Q. 出目が「7」の状態で総合ダイスを失った場合、同じ出目に入れ替えることができません。どうしたらいいですか？

A. 任意の目（1 ～ 6）に変更して構いません。ただし、「1 枚のカードの上に同じ出目のダイスを 2 個以上置くことはできない」という制限は生きますので、まだ置かれていない出目を選ぶ必要があります。すでに 1 ～ 6 まで全て置かれている場合はグルベットのエリアへ移動させます。

Q. 上記で「1」に変更した場合、それはグルベットのエリアに移動させますか？

A. いいえ、移動させる必要はありません。