

## 構成

説明書　　本書

コースレイアウトシート

カード

・トランプをご用意ください。

ステージカード

→トランプの数字カード　～　を使います  
※内訳・枚数は『コースレイアウトシート』参照

イベントカード【休息日】

→トランプの任意の絵札　　を使います

イベントカード【キャンプ】

→トランプのジョーカーを使います

選手ダイス

・同色ダイス　個×プレイヤー数をご用意ください。  
※オススメは　　の『サイコロ8コセット』　　です

三賞ジャージマーカー　以下、三賞マーカー

・三色　黄・緑・赤　のマーカーを　つずつご用意ください。  
※オススメは　　の『強力マグネット』　　です

「黄」総合時間賞ジャージマーカー　以下、総合マーカー

「緑」スプリント賞ジャージマーカー　以下、スプリントマーカー

「赤」山岳賞ジャージマーカー　以下、山岳マーカー

ディレクターカーマーカー

・おはじき等のマーカーを　つご用意ください。

『　　グランツール　』とは、　週間に渡って  
開催される自転車ロードレースのことです。

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」と説明書のみの「フリー版」があります。これは  
フリー版の説明書です。

## お問い合わせ

お問い合わせは以下の　かメールにて。  
※日本語

メール

## カード説明

トランプの数字は【リードタイム】を表します。

トランプのマークは【ポイント】を表します。

ハート、ダイヤ →スプリントポイント

スペード、クラブ →山岳ポイント

プレイ人数：　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：　才以上

## 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、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。  
三賞マーカーを用意する。  
各プレイヤーは自分のチーム色を決め、その色のダイス 1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、そのプレイヤーのチームエリアに総合マーカーを置く。

## 暫定リーダーの決め方

総合マーカー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。  
ステータス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マーカーを獲得します。  
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マーカーを、山岳ポイントを一番多く獲得したプレイヤーは山岳マーカーを獲得します。  
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マーカー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 スタートプレイヤー のターン  
↓  
プレイヤー のターン  
↓  
プレイヤー ラストプレイヤー のターン  
※：プレイヤー人数

ラウンド

### 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」に従って処理を行います。

総合マーカーを持つプレイヤー =【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 1人プレイで、第 1ラウンドは「プレイヤー →「プレイヤー →「プレイヤー →「プレイヤー」」の順でプレイした。  
第 1ラウンドが終了し、プレイヤー が【リーダー】となった。  
第 1ラウンドは「プレイヤー →「プレイヤー →「プレイヤー →「プレイヤー」」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 からダイスを置きます。  
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 1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す。

【ロール】  
グルベット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エリアへ移動します。

【バス】  
ダイス 1個または同じ出目のダイス 1個をプロトンエリアからグルベット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【バス】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。  
フリー版にはアシストカードがないため、追加アクションはありません。

## 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い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 白チームが合計 1、青チームが合計 2 の場合、青チームがカードを獲得する。

例 白チームが合計 1、青チームが合計 2 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 保留となった以降のラウンドで【置換】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。

## 三賞マーカー移動判定

【総合マーカー】  
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。  
現在マーカー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、そのプレイヤーにマーカーが移ります。またそのプレイヤーが次の【リーダー】となります。

【スプリントマーカー 山岳マーカー】  
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。  
現在マーカー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マーカーが移ります。

## 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 1個のダイスを振ったら、出目が「1」「1」「1」「1」「1」「1」「1」だった。「1」個をグルベットエリアに移動し、「1」「1」「1」「1」「1」「1」「1」の 1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も実行可能できます。

【再調整】はリーダーから時計回りに、順番に 回だけ行います。  
例 1個のダイスを振ったら、出目が「1」「1」「1」「1」「1」「1」「1」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 1個のダイスを振った。結果は「1」「1」「1」「1」「1」「1」「1」だった。この出目を採用し、「1」「1」「1」「1」「1」「1」「1」の 1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「1」「1」「1」「1」が残った状態で 第 週が終わる。  
グルベットエリアから 1個+プロトンエリアの「1」、合計 1個のダイスを回収して振ったら、「1」「1」「1」「1」「1」「1」「1」が出た。正面振り直したかったがそれはできない。仕方なく、「1」「1」「1」「1」「1」「1」「1」の 1個で 第 週をスタートした。「1」「1」はグルベットエリアへ移動した。

## FAQ

### 置換について

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？

はい。例えば、「1」のダイスを 1個の「1」ダイスで【置換】した場合、つづつ相殺しあい、その結果 1個がグルベットエリアへ移動し、1個だけがカードに残ります。

### キャンプについて

【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

最後の 1個のダイスをグルベット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。

### 三賞マーカーの移動について

複数のプレイヤーが同時に、同リードタイム 1ポイントで三賞マーカーを獲得しました。三賞マーカーはどちらのものですか？

そのラウンドで番号が早かったほうのプレイヤーのものとなります。