

## 🌀 ゲームの概要

あなたは日帰り観光のために京都を訪れました。目的地は6箇所。

スタート地点となる京都駅から、他の誰よりも早く、全ての目的地に到達すると勝利となります。



## 🌀 ゲームの準備

### 1. コマの配布と配置

各プレイヤーは自分が使う色を決めてください。

自分の色のプレイヤーコマ（以下コマ）1個と到達マーカー6個を受け取り、コマをボード上の「京都駅」の上に置いてください。



### 2. 目的地の決定

名所カードから端っこカード（カードの裏面が緑色のものです）を分けてそれぞれをシャッフルします。

プレイヤーは**名所カードから5枚**、**端っこカードから1枚**カードを引きます。

この時引いた名所カード（端っこカードも含みます）がプレイヤーの目的地になります（余った名所カード、端っこカードは使わないので分けておいてください）。

名所カード、端っこカードは他のプレイヤーには見せないようにしてください（自分はいつでも確認できます）。



### 3. 道路タイルの用意

道路タイルを裏向きにして良くシャッフルして全員が取りやすい場所に置きます。

各プレイヤーは**道路タイルを2枚**引き取り、手札とします。他のプレイヤーには見せないようにしてください（自分はいつでも確認できます）。

※道路タイルの絵が違うことにゲーム的な意味はありません。

以上で準備は完了となります。

一番若い人をスタートプレイヤーにして、ゲームを始めてください。



## 🌀 ゲームの進行

このゲームはスタートプレイヤーから時計回りで順番にプレイを行います。

自分のターンでは下記のアクション（A～C）から任意のアクションを最大「3回」行えます。

アクションの種類、順番は好きのように組み合わせることができます。

（例）配置＞配置＞移動 や 回転＞移動＞回転 など。

※アクションを「3回」行うことは強制ではありません。

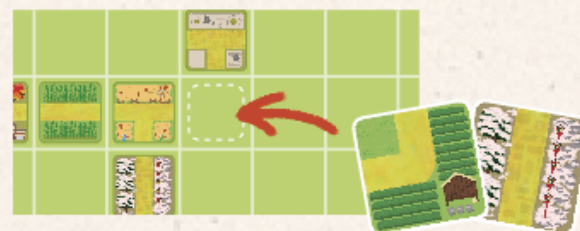
1～2回のアクションでターンを終えても構いません。

### A. 道路タイルの設置

自分の手札から道路タイル1枚をボード上の空いているマスに置くことができます。

設置する際に、道路タイルの向きは自由に決めことができます。

※タイルはマス目に合わせて配置します。斜めに配置することはできません。



### B. 道路タイルの回転

ボード上の道路タイル1枚を選び、向きを変更することができます（設置する時と同様で、斜めに向きを変更することはできません）。

向きを変更した結果、道路がつながらなくても構いません。自分または、他のプレイヤーのコマが置かれている道路タイルの向きも変更することができます。



### C. 移動（目的地への到達）

自分のコマを道路がつながっているほかのマスに、移動させることができます。

道路がつながっていれば、どれだけ離れている場所にも移動することが可能です（マスの数は関係ありません）。

名所マスは全ての道路とつながります（道路がつながっていないと移動することはできません）。

移動先は「名所マス」か「道路タイル」の上でなくてはなりません。

移動先が自分の目的の名所だった場合、その名所カードを手元に公開し、ボード上の名所マスに到達マーカーを置きます。

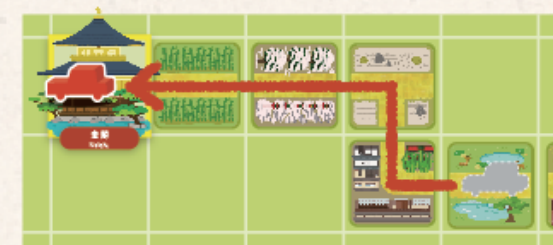
目的地6箇所全てに到達し、全ての名所カードを公開したら勝利となります。

※名所を通過して移動することもできます。ただし、名所を通過した場合、目的地に到達したことにはならず名所カードの公開はできません。

自分のターンを終えたら、手札を2枚にします。

不足している分の道路タイルを、タイル置き場からランダムに補充してください（ゲーム中に手札が3枚になることはありません）。

※タイル置き場に補充できるタイルがなくなった場合、ゲームは終了します。



## 🌀 ゲームの終了

目的地となっている名所カードを全て公開したプレイヤーが勝利となり、ゲームは終了します。

また、タイル置き場に補充できるタイルがない場合もゲームは終了します。その場合勝敗は一番到達している目的地が多い人の勝ちになります（到達してる目的地が同数の場合、同着とします）。