



Welcome to Kamakura !

kamakura collection

カマクラコレクション ボードゲーム

観光案内

kamakura collection



ストーリー

鎌倉は、大仏や神社、桜やあじさい、海水浴や紅葉狩りなど、四季折々の風景が散策できる観光地です。街全体が山や海に囲まれてコンパクトにまとまっているため、歩いて名所を巡ることができます。とても人気がある観光地なので、ハイシーズンになると、どの名所も沢山の人で込み合います。

あなたはそんな鎌倉にグループで旅行に来ました。

どの名所も魅力的で、全てを回っていてはとても時間が足りそうにありません。

相談の結果、2組に分かれて散策を楽しむことになりました。

名物を食べ歩きたり、花火や座禅を体験したり、季節の花を写真に収めたり。

タイミング良く、すいている名所を巡りながら、友達との思い出を共有しましょう。

内容物の紹介



メインボード



得点計算用コマ [x4]



旅行者コマ [x8]



ねこコマ [x4]



散策ボード

タクシーチケット [x11]



モデルプランカード [x13]



観光地コイン [x36]



食べ歩きコイン [x15]

ゲームの準備



- ① メインボードをテーブルの中央に広げ、マスに書かれているアルファベットを確認しておきます。
- ② 観光地コインを、アルファベットを参考に種類別に分け、**コインの絵柄が表になるように2枚ずつ重ねて**メインボードの同じアルファベット上に置きます。
- ③ 全ての食べ歩きコインを裏向きにしてよく混ぜ、メインボードのアルファベットの書かれていない、ちいさなマスに**ランダムに1枚ずつ表向き**にして並べます。
- ④ 丸い散策ボードを、各プレイヤーの手が届く位置に置きます。
- ⑤ タクシーチケットを裏向きでよく混ぜ、**各プレイヤーに1枚ずつ配り**、残りは山にしておきます。
- ⑥ 思い出ボードを各プレイヤーに1枚ずつ配ります。受け取った色が、各プレイヤーの担当色となります。
- ⑦ 各プレイヤーに担当色の旅行者コマを2個ずつ配り、メインボードの「A」と「N」コインの上に1つずつ配置します。続いて、ねこコマを散策ボードの近くにまとめて置いておきます。
- ⑧ モデルプランカードを裏向きにしてよく混ぜたら、**プレイヤー人数と同じ枚数**を、全員が見える位置に表向きに並べ、残りのカードは箱へ戻します。
(例：プレイ人数が3人の場合は、3枚並べる)
* 初めてこのゲームをプレイする場合は、LとMを抜いた組合せがオススメです。
- ⑨ 最近鎌倉へ旅行したプレイヤーをスタートプレイヤーとします。もし該当プレイヤーがいない場合は、適当な方法でスタートプレイヤーを決定します。
- ⑩ スタートプレイヤーは得点計算用コマをメインボード左上の「0」の位置へ配置します。そこから時計回りに、他のプレイヤーも自分のコマを「1」「2」「3」の位置へ順に配置していきます。

※ 2人で遊ぶ時は準備方法が異なります。(P.10を参照してください)

ゲームの概要

カマクラコレクションは、2 つあるコマのうち、どちらか 1 つを、スゴロクのように移動させながら、止まったマスのコインを獲得して、旅行の思い出を集めるボードゲームです。

鎌倉は、有名なお寺や神社が数多くあり、とても人気のある観光地です。

時には混雑で入れないこともあるので、すいているタイミングを狙って上手に観光を楽しみましょう。

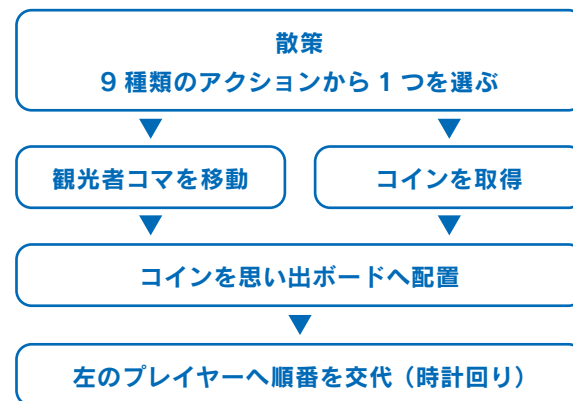
最終的に、最も多くの人気名所を訪れたプレイヤーがゲームの勝者となります。

ゲームの流れと終了

1. 自分の順番になったら、9 種類の散策の中から 1 つを選び実行します。(次ページ参照)
2. 観光コインや食べ歩きコインを取得した場合、即座に自分の思い出ボードに配置します。
3. 時計回りに次のプレイヤーへ順番を移します。
4. ここまでの手順を繰り返し行い、だれか一人が観光コインを 8 枚集めたら、残りのプレイヤーは 1 回ずつ散策を行い、得点計算を行います。

散策の実行方法 (アクションの選択)

- 自分の順番になったら、担当色のねこコマを散策ボードの空いている箇所へ移動して、アクションを実行します。
- すでに別プレイヤーの、ねこコマが置いてある場合や、アクション内容を実行できない場合は、ねこコマを置くことはできません。
- 自分の順番では必ずねこコマを移動させます。**連続して同じアクションの実行はできません。**
- * どのアクションも行えない場合や、戦略上必要であれば、ねこコマを散策ボードの外へ置き、何もせずに自分の順番を終了します。



誰かが8枚のコインを集めたら1回ずつ手番を行って終了



自分の番になったら
空いているアクションへ
ねこコマを必ず移動させる

散策の種類 (9 つのアクション)



123 徒歩で移動 (1 マス移動)

- 2 つある自分の観光者コマのうち、どちらか 1 つを 1 マス移動させます。
- このアクションは 3 色あり、移動したいマスの色と同じ色を選択する必要があります。
- アルファベットの書かれていない、ちいさなマスへ移動する時には、どの色を選択してもかまいません。



4 人力車で移動 (2 マス移動)

- 2 つある自分の観光者コマのうち、どちらか 1 つを 2 マス移動させます。
 - どの色のマスにでも、移動することができます。
 - このアクションは、必ず 2 マス移動しなければなりません。
- ※ 1 マスで移動を止めたり、行き止まりのマスへ進めてから、元の場所へ戻ってくるような移動はできません。



567 観光 (コインを 1 枚獲得)

- 自分の観光者コマが置いてあるマスの観光地コインを 1 枚獲得します。
- このアクションは 3 色あり、獲得したい観光地コインと同じ色を選択する必要があります。
- 観光地コインが無い場合は、このアクションを選択できません。



8 休憩 (得点を 1 点獲得)

- 得点を 1 点獲得します。
- メインボードの外周にある、自分の得点計算用コマを 1 マス進めます。



9 タクシーを呼ぶ (チケット獲得)

- タクシーチケットをチケットの山から 1 枚取得します。
- 取得したチケットは、自分だけが確認することができます。
- チケットが山に残っていない場合はこのアクションを選択することはできません。

2つの旅行者コマの移動方法（どちらか1つを動かす）

- ・プレイヤーは2つある旅行者コマのうち、**どちらか好きなほう1つ**を動かすことができます。
- ・アルファベットの書いてある、大きなマスへ移動するためには、マスと同じ色の「散策：徒歩で移動」を選択する必要があります。
- ・小さなマスへは、どの色の「散策：徒歩で移動」でも移動することができます。
- ・**1つのマスには1つのコマしか入ることはできません。** ただし「A」と「N」マスだけは複数のコマが入ることができます。
- ・A-N、N-G 間は線路で繋がっており、1回で移動することができます。

追い越し（特殊なコマの移動方法）

- ・移動したいマスに、すでに別のコマが置いてある場合、追い越して先のマスへ移動することができます。
- ・追い越しは、**最後に止まるマスと同じ色の「散策：徒歩で移動」**を選択する必要があります。(例1)
- * コマが並んで置いてある場合は、何回でも連続して追い越しを行います。
- * 自分のコマも追い越すことができます。
- * 「散策：人力車で移動」を使って追い越しを行う場合は、自分のコマから2マス先に別のコマが置いてある必要があります。(例2)



コインの取得方法

- ・観光地コイン(アルファベットの書いてある大きなコイン)は、コインの置いてあるマスに移動して、次の自分の番で「散策：観光」を選択することで取得することができます。
- ・一度取得した観光地コインと、同じ種類のコインは取得することはできません。
- ・食べ歩きコイン(小さなコイン)は、置いてあるマスに止まったら即座に取得します。
- * 「散策：人力車で移動」を使って、飛び越えたマスに置いてあったコインは取得できません。

思い出ボードの使い方とコインの獲得ボーナス



- ・観光地コインや食べ歩きコインを取得したら、即座に自分の思い出ボードへ配置します。
- ・コインは決められた箇所へ、順番通りに配置を行います。順番を変えて配置することはできません。
- ・食べ歩きコインは7枚以上獲得することができます。ボードに配置できない分は近くに置いておきます。

コイン獲得ボーナス

- ・観光地コインを5枚以上配置した時に、縦の色が同じだった場合はボーナス得点を得ることができます。例えば2と7枚目が同じ色ならば2点のボーナスを獲得できます。
- ・食べ歩きコインを5枚集めると1点のボーナスを獲得できます。6枚目も1点、7枚目以降は1枚につき2点のボーナスを獲得できます。

例) Cさんは8枚の食べ歩きコインを集めました。このとき6点のボーナスを獲得できます。
(5枚目1点 + 6枚目1点 + 7枚目2点 + 8枚目2点)

タクシーチケットの使い方

- ・タクシーチケットは、自分の観光者コマ 1 つを、カードに書いてある目的地へ瞬時に移動させることができるカードです。
- ・自分の番がきたら、タクシーチケットの利用を宣言し、ねこコマを散策ボードの外へ置きます。次に観光者コマを目的地へ移動し、利用したタクシーチケットをゲームから除外して自分の順番を終了します。
- ・移動させたい目的地に、他の観光者コマが置いてある場合は、タクシーチケットの利用はできません。（ただし「A」、「N」は除きます）
- *すでにコインが無くなってしまった目的地へ移動することも可能です。
- ・ゲーム終了時に、自分が獲得したコインと、同じデザインの未使用タクシーチケットを持っていた場合はカードの下に書いてあるボーナス得点を獲得することができます。

ゲームの終了

- ・プレイヤーの誰かが**観光地コインを 8 枚集めたら**、残ったプレイヤーが 1 回ずつ散策を行い、得点計算を行います。

得点計算と勝敗の決定

- ・ゲーム中に獲得した得点と以下の 5 つの得点を合算し、一番多く得点を獲得したプレイヤーがゲームの勝利者となります。
- ・得点が同点の場合は、勝利を分かち合ってください。



モデルプランカードの種類



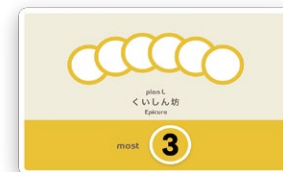
コレクションボーナス (A - H : 8 種類)

カードに書かれているコインを全て集めたプレイヤーは、ゲーム終了時にボーナスを得ることができます。



ジャンルボーナス (I - K : 3 種類)

カードに書かれている色のコインを 4 つ以上集めたプレイヤーは、ゲーム終了時にボーナスを得ることができます。



くいしん坊ボーナス (L : 1 種類)

ゲーム終了時に、全員の食べ歩きコインの数を比べ、一番多くコインを集めたプレイヤーだけが、ボーナスを得ることができます。コインの枚数が同数だった場合は、両者がボーナスを得ます。



駅で待ち合わせボーナス (M : 1 種類)

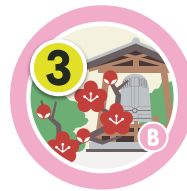
ゲーム終了時に、自分の旅行者コマ 2 つを「A」か「N」のどちらかのマス 1 つに集めたプレイヤーはボーナスを得ることができます。

得点トラックの使い方

- ・メインボードの外周にある、数字の書いてあるマスは得点の計算に使用します。
- ・自分の担当色コマを進めながら得点の計算を行ってください。
- ・最後の得点計算時に、順番に項目を読み上げながら計算すると、結果発表が盛り上がります。



観光コイン一覧



円覚寺・梵鐘と梅
見頃: 2月～3月上旬



若宮大路・桜
見頃: 4月



安養院・つつじ
見頃: 5月上旬



妙本寺・苔
見頃: 年中



長谷寺・あじさい
見頃: 6月



報国寺・竹林
見頃: 年中



JR 鎌倉駅



建長寺・座禅



銭洗弁財天



長谷駅・江ノ電



由比ガ浜・水中花火



天園ハイキングコース



JR 北鎌倉駅



明月院・悟りの窓



鎌倉宮・獅子頭



稲村ヶ崎・夕日



光明寺・富士山



高德院・大仏

鎌倉へ、いざ。

鎌倉は、多くの神社仏閣などの歴史的遺産や貴重な文化財、海や山などの美しい自然環境に囲まれた街です。一年を通じて様々な花や行事を楽しむことができます。ふと、裏路地に入れば、手入れがされた生垣があり、季節や日本文化を身近に感じることができます。カマクラコレクションは、そんな鎌倉の魅力をギュッと集めたボードゲームです。ボードゲームで遊んだら、ぜひ実際の鎌倉にも足を運んでみてください。

2 人用変更ルール

2 人で遊ぶ時はルールを以下のように変更します。

- ・ 準備時に、メインボードへ配置する観光地コインの枚数を 1 枚ずつに減らします。(通常は 2 枚)
- ・ 下の上級者ルールを適用します。

上級者ルール (バリエーションルール)

ボーナスの獲得方法を変更した上級ルールをご紹介します。

このルールを採用することで、より白熱したゲーム展開が楽しめます。

ゲームに慣れてきたら採用してみてください。

- ・ 準備時に、モデルプランカードの枚数をプレイヤー人数 + 1 枚に増やします。
- ・ ゲーム中、モデルプランを達成したプレイヤーは、即座に達成したカードを受け取ります。
- ・ 以後、他のプレイヤーは達成されたモデルプランのボーナスを獲得することはできません。ボーナスを獲得できるプレイヤーは一人だけとなります。
- ・ L の「くいしん坊ボーナス」と M の「駅で待ち合わせボーナス」は、通常通りゲーム終了時のボーナスとして処理します。



<https://www.jugame.info>



@JUGAME_STUDIO
#kamakuragame



<https://www.jugame.info>

商品に不具合があった場合や、最新の情報は上記 WEB ページよりご確認をお願いいたします。

このゲームはフィクションです。登場する人物・団体・名称等は架空であり、実在のものとは関係ありません。

Game Design, Illustration : Hiroshi Kawamura Idea, Planning : Yukiko & Takumi

Special Thanks! : Yu Maruno, Takayuki Mizuki, Takao, Takashi Alimura, Kazuhiro Ikeuchi, Rune Miyamoto, Pokkuri, Yosuke Uchida, Takayuki Fukatsu, Keiichi Hikichi(woof curry), Sosuke Eguchi (gappacker.com), Kamakura City, Sobany.jp, M.M.M

ver. 1.0 (1st Edition) / 2018.5 © JUGAME STUDIO, 2018. All rights reserved.

▲ ご注意 (必ずお読みください)

誤飲の危険性がありますので、3 歳未満のお子様には絶対に与えないでください。高温多湿の場所に放置しないでください。変質のおそれがあります。火に近づけないで下さい。変形・火災の原因になります。