

Carson City

カーソンシティ 日本語ルールブック

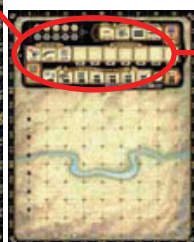
1858 年、ネバダ州カーソンシティ。君は勇敢なカウボーイの一段を率い、この新しい町の有力な地所を購入し、そこに金を生み出す牧場や採掘坑や酒場を建てようとしている。財産を得るためなら、他人を脅し、決闘を挑むことも辞さない構えだ。そのためには、このカーソンシティの有力者たちの力を借りることも重要になる。カーソンシティの勝者は最も優秀な市民に与えられ、これはゲーム中やゲームの最後に稼ぐことのできる勝利ポイントで決まる。ゲームの終了時、プレイヤーの所有物(所持金、建物、地所、山、家)も勝利ポイントとなる。



ゲーム用具

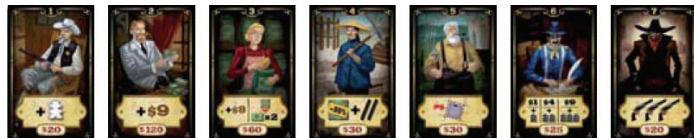


ゲームボードは後にカーソンシティとして栄える場所で、地図は64の区画に分割されている。



地図の上には、ゲームで実行できる様々なアクションが表記されている。ボードの裏面はカーソン川が含まれた地図になっている。最初のゲームでは、川の無い方を推奨する。

最初のゲームでは、川の無い方を推奨する。



有力者カード×7: カードの赤い数値は、各有力者の(ラウンド終了時の)所持金上限を意味する。各有力者は特殊な機能を持つ。有力者の能力は、黄色の枠に描かれたものと赤の枠に描かれたものの2種類がある。最初のゲームでは、黄色の側を推奨する。



カウボーイ×51: 各色×10、保安官用カウボーイ(白)×1。アクションの選択に使用する。



マーカー×10: 各色×2。進行順トラックと勝利ポイントトラックで使用する。



家×20



建物×30: 牧場×6、採掘坑×6、薬局×4、銀行×4、酒場×3、宿×3、教会×2、監獄×2



山×9



道路×25



袋×1



地所タイル×60: 各色×12。プレイヤーが獲得した区画の所有者を示すために使用する。



リボルバーチップ×25



特殊「リボルバー×3」チップ×1



決闘チップ×30



現金: \$1 硬貨×30、\$5 硬貨×20、\$10 硬貨×22、\$20 紙幣×6



ラウンドマーカー×1



ダイス×2

8 ゲームの準備

以下の図は、3人ゲーム用のゲームの準備の例である。



各プレイヤーは、現金\$15、道路1本、自分の色の地所タイル12個、自分の色のカウボーイ3個を受け取る。この道路とカウボーイは、各プレイヤーの個人リザーブになる。



残った現金はボードの近くにまとめて置く。これが中央銀行になる。家、リボルバー、残った道路とカウボーイもボードの近くに置く。これは全体リザーブになる。



1 牧場を、「\$3」の建設スクエアに1個、「\$10」の建設スクエアに1個置く。



2 採掘坑を、「\$4」の建設スクエアに1個、「\$12」の建設スクエアに1個置く。



3 その他の建物を袋にいれ、その中からランダムに3枚の建物を引き、それぞれを「\$5」「\$6」「\$8」の建設スクエアに置く。



4 カーソンシティの中央を、ダイスをふって決める。(白ダイスで横位置を、黒ダイスで縦位置を決める。)



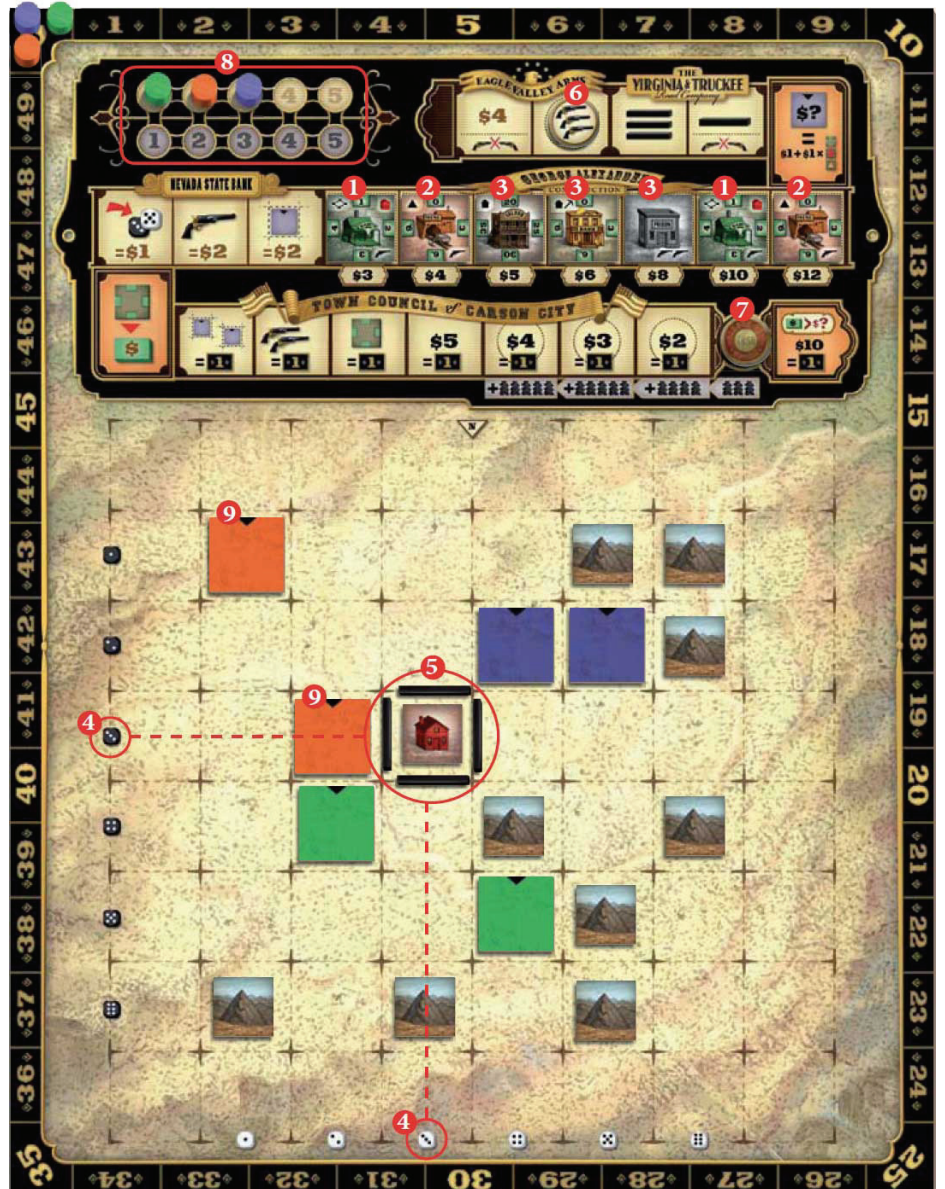
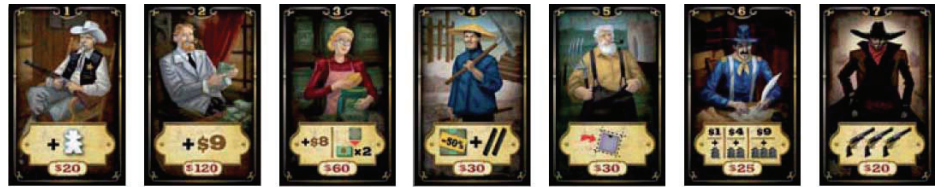
5 家を1つその区画に置き、その各辺に道路を1本ずつ、合計4本置く。この道路は、後に町中に延びる道路の始点となる。



山を9つ、ボード上に(上記の家と同様にダイスを使って)ランダムに置く。指定された区画がすでに埋まっている場合、ダイスをふりなおす。



6 「リボルバー×3」チップを指定のスクエアに置く。



7 ラウンドマーカーを開始位置に置く。

最初のラウンドは、ランダムに進行順を決める。



8 それぞれのマーカーを、決まった順番に従って進行順トラックに並べる。



9 1番目のプレイヤーから進行順に、各プレイヤーは区画を1つ選び、そこに自分の地所タイルを置く。次に、最後のプレイヤーから進行順の逆順に、各プレイヤーは2つ目の区画を選ぶ。山やカーソンシティの中央の区画を選ぶこともできる。上図は3人ゲームにおけるゲームの準備の例である。

8の ゲームの進行 8

ゲームは全4ラウンドで、各ラウンドは4つのフェイズに分かれている。

★ 1 有力者の選択

- ★ **すべての有力者カードをボードの近くに並べる。その後、現在の進行順に従い、各プレイヤーはそのうち1人を選ぶ。**有力者の中には、選択後にただちに何らかの行動を実行するものもある(P7 参照)。
- ★ **すべてのプレイヤーが有力者を選んだら、進行順を調整する。**マーカーを進行順トラックの上の段に、それぞれが選んだ有力者の一番上に示された番号が小さい順に並べる。

★ 2 カウボーイの配置

進行順に従い、各プレイヤーは以下の選択肢から1つ選んで実行する。

- ★ **アクションを1つ選ぶ。**自分の個人リザーブのカウボーイを1個、マップの上にあるアクションスクエアのうち1つに置く(このアクションの詳細は P4-5 を参照)。
- ★ **区画を1つ選ぶ。**自分の個人リザーブのカウボーイを1個、所有者のいないいずれかの区画に置く。
- ★ **建物を攻撃する/守る。**自分の個人リザーブのカウボーイを1個、攻撃する他人の建物(あるいは守る自分の建物)の上に置く。
- ★ **パス。**自分のマーカーを、進行順トラックの下段の、空いている最も小さい数字の欄に移動する。これ以降、あなたはこのラウンドの間、カウボーイを置くことはできない。

各行動を行う義務は無い。ただし、自分の手番には、このうち1つを選ぶかパスする義務がある。各手番で、プレイヤーは(パスしないかぎり)カウボーイを1個どこかに置かなければならない。1ラウンドの間にプレイヤーは複数のスクエアや区画にカウボーイを置くことができる。他のプレイヤーがカウボーイを置いたスクエアや区画に自分のカウボーイを置くこともできる。一部のスクエアには、1人のプレイヤーが複数のカウボーイを置くこともできる。

★ 3 アクションの実行と決闘

- ★ **すべてのプレイヤーがパスしたら、ボードの手順に従いアクションが実行される(P4-5 のアクションの詳細を参照)。**アクションが終了したら、そのカウボーイは全体リザーブに置かれる。
- ★ **複数のプレイヤーが同じスクエアにカウボーイを置いている場合、決闘が発生する。**参加している各プレイヤーはダイスを1個ふり、その数に自分のレボルバーの数と個人リザーブのカウボーイの数を足す。合計数の最も大きいプレイヤーが勝者である。勝者はそのアクションを行う権利を得る。勝者のカウボーイは全体リザーブに置かれる。敗者はそのアクションを実行しない。敗者は自分のカウボーイを自分の個人リザーブに戻す。3人以上のプレイヤーが決闘に参加している場合、すべての敗者は自分のカウボーイを取戻す。数値が同点の場合、(決闘に参加している)プレイヤーの中で、進行順トラックの数値が最も低いプレイヤーが勝者になる。

★ ラウンド終了

全アクションの実行後、以下の処理を行う。

- ★ **ラウンドマーカーを1スクエア手前(左)に移動する。**これにより、そのスクエア以降の「勝利ポイント購入」が残りのゲームの間使用できなくなる。
- ★ **各プレイヤーは自分の色のカウボーイを受け取る。**これは全体リザーブから各自の個人リザーブに移す。第1ラウンドの終了時はカウボーイ4個、第2~3ラウンドはカウボーイ5個を受け取る。カウボーイは最大 10 個まで。
- ★ **各自の所持金上限(自分の有力者に赤の数字で書かれている)を超える分を失う。**失った\$10 ごとに勝利ポイントを1点受け取る。望むならそれ以上の所持金を失ってもよいが、勝利ポイントはあくまで\$10につき1点である。
- ★ **未購入の建物を低い価格のスクエアに順にずらす。**空いた各スクエアに、袋からランダムに建物を引いて配置する。
- ★ **有力者カードをボード脇に戻す。**白のカウボーイを全体リザーブに戻す。

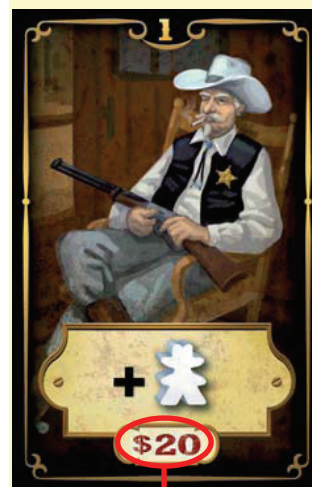


各プレイヤーが有力者を選んだ後、進行順を調整する。上記の例では、緑は保安官を、オレンジは食料品店主を紫は用心棒を選んだ。



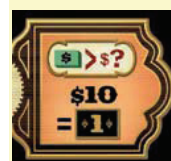
プレイヤーがパスした場合、そのプレイヤーのマーカーを進行順トラックの下段の空いている一番小さい数字に移動する。上記の例では、オレンジが最初にパスを選んだ。

カウボーイの決闘での強さ=



所持金上限: 有力者カードに赤字で書かれた金額は、ラウンド終了時に自分のリザーブに残しておける最大所持金の額である。多すぎる現金は手元に残らないのだ(盗難、ギャンブル、賄賂、税金、危険な投資……)。この値を超える所持金は失われる。

所持金上限を超えた現金



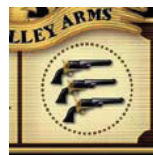
の アクション

プレイヤーは望むなら、選んだアクションを実行しないことを選べる(例えば、全部を実行するには所持金が足りないことが発覚した等)。これは決闘に勝利した場合でも可能である。ただし、その場合でもそのプレイヤーのカウボーイは全体リザーブに置かれる。各アクションは、常にボード上に示された順番に実行される。



賃金

このスクエアでは決闘は発生しない。各プレイヤーは、このスクエアの自分のカウボーイ1人につき\$4 得る。このスクエアには1人プレイヤーが複数のカウボーイを置いてよい。



弾薬

このアクションに勝利したプレイヤーは、このラウンドの残りの間「レボルバー×3」チップを得る。このラウンドの終了時、このチップをボード上の元の場所に戻す。



道路×3

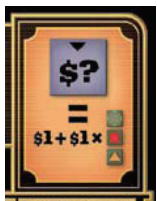
このアクションに勝利したプレイヤーは、自分の個人リザーブに道路を3本受け取る。個人リザーブの道路は建設のために使用でき、ゲーム中の望む時点でボードに配置できる。



道路×1

このスクエアでは決闘は発生しない。各プレイヤーは、このスクエアの自分のカウボーイ1人につき道路を1本得る。このスクエアには1人プレイヤーが複数のカウボーイを置いてよい。

重要: 新たに建設する道路はこれまでに置かれている道路の延長でなければならない。



区画の購入

所有者のいない区画を購入するには、プレイヤーはカウボーイの配置フェイズにそこに自分のカウボーイを置く必要がある。この時点でそこを購入できる。複数のプレイヤーが同じ区画を購入しようとしている場合、決闘で勝者を決める。その区画にすでに家や山があってもよい。

区画の価格は\$1 で、さらにその区画やその区画に隣接する区画(斜めを含む)にある建物や山や家1つにつき価格が\$1 増える。プレイヤーはその金額を中央銀行に支払い、自分の色の地所タイルをその区画に置く(カウボーイは全体リザーブに置かれる)。複数の区画で決闘が発生している場合、関係しているプレイヤーの中で進行順トラックの数値が最も小さいプレイヤーが決闘の解決順を決める。



オレンジが区画を購入する価格は\$6 になる(基本\$1+家\$1×2+酒場\$1×2+山\$1)



建物の建設

「建物の建設」スクエアは7つあり、それぞれそこにある建物をスクエアの下部にある金額で建設することができる。その建物はそのプレイヤーの空いている地所タイルの上に建設されるが、以下の2つの条件を満たす必要がある。

1 - その区画に道路が届いていなければならない。少なくとも1本の道路が、その区画の四隅のいずれかに触れている必要がある。その区画に道路が届いていない場合、そのプレイヤーは自分の個人リザーブの道路を望むだけボード上に置くことができる。

例外: 牧場と採掘坑は、建設の際に道路が隣接していなくてもよい。

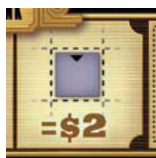
2 - 薬局、宿、銀行、酒場、教会、監獄のいずれかを建設する場合、そのプレイヤーはその新たな建物に引かれてこの地に移り住んだ住人の家を1個配置しなければならない。この家はコストを必要とせず、道路の届いている任意の空き区画(建物も山も無い区画)に置かれる。その区画は誰の地所も置かれていない区画でもよいし、自分の地所タイルのある区画でもよい。他人の地所に置くこともできるが、その場合はそのプレイヤーの許可が必要である。空き区画に家を置いた場合、後にその区画をプレイヤーが購入することができる。

注: プレイヤーはただちに家を建設する代わりに、その建物を購入し、それを自分の個人リザーブに置いて、後に建設することもできる(例えば、置きたい区画に道路が届いていない、必要な家を置く場所が無い等)。それをボード上に建設するには、以降の「建物の建設」アクションが終わるのを待たなければならない。複数のプレイヤーが同時に個人リザーブの建物を建てることを希望している場合、進行順に解決する。すべてのプレイヤーは、自分のリザーブ建物を一度に複数建設することができる。



ゲームの開始時は、道路が届いている区画は9箇所だけである。町の中央の区画と、そこに隣接する8つの区画がそれに該当する。

重要: 建物や家を山に建設することはできない。



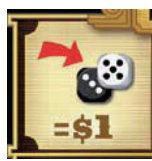
区画の収入

このアクションに勝利したプレイヤーは、自分が所有する区画1つにつき\$2 受け取る。



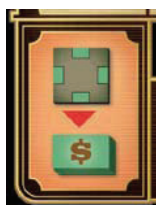
カウボーイの収入

このアクションに勝利したプレイヤーは、自分の火力1点につき\$2 受け取る。プレイヤーの火力は、そのプレイヤーの個人リザーブのカウボーイとリボルバーの数の合計である。これには「リボルバー×3」チップや用心棒の分が含まれる。



ギャンブルでの収入

このアクションに勝利したプレイヤーは、ダイスを2個ふってその合計分の現金を受け取る。出た数が3と5なら\$8 である。



不動産の収入

各建物の所有者は、その建物や近隣の家の数に従って、現金による収入を得る(P6 の建物の詳細を参照)。このアクションは自動的に実行される。この収入を得るためにどこかにカウボーイを置く必要はない。

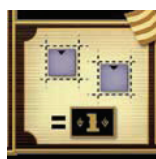
ある建物の所有者以外のプレイヤーが、そこにカウボーイを置いて攻撃してくることがある。あるいは、ある建物を攻撃から守るために、自分のカウボーイをそこに置いて、決闘によって相手を排除することもありえる。攻撃は、その建物を守るカウボーイがいないか、攻撃側が決闘に勝った場合に成功する。攻撃が成功したら、攻撃したプレイヤーはその建物の収入の半分(端数切捨て)を、その建物の所有者から得る。

重要: ある家の所有者がいない(その家が所有者のいない区画に置かれた)場合、それは

隣接するすべての建物の収入を、その建物の所有者に関係なく増やす。しかし、ある家がいずれかのプレイヤーの地所タイルの上にある場合、その家はそのプレイヤーの建物にのみ恩恵を与える(右図参照)。同様に、ある山がいずれかのプレイヤーの地所タイルの上にある場合、その山はそのプレイヤーの採掘坑にのみ恩恵を与える。



オレンジの酒場(隣接する家が3つ)は、紫の酒場(1つの家がオレンジの所有物のため、隣接する家が2つ)よりも収入が高い。



区画による勝利ポイント

このアクションに勝利したプレイヤーは、自分が所有する区画2つにつき勝利ポイント1点を受け取る(端数切捨て)。2つの区画同士が隣接している必要はない。建物が置かれている区画も数に入れる。



カウボーイによる勝利ポイント

このアクションに勝利したプレイヤーは、自分の火力2点につき勝利ポイント1点を受け取る(端数切捨て)。プレイヤーの火力は、そのプレイヤーの個人リザーブのカウボーイとリボルバーの数の合計である。これには「リボルバー×3」チップや用心棒の分が含まれる。



不動産による勝利ポイント

このアクションに勝利したプレイヤーは、自分が所有する建物1つ(山と家は含まない)につき勝利ポイント1点を受け取る。



勝利ポイントの購入

このアクションに勝利したプレイヤーは、1点あたり、そのスクエアに書かれた金額(\$2、\$3、\$4、\$5)で、望む点数の勝利ポイントを購入する。

∞ ゲームの終了 ∞

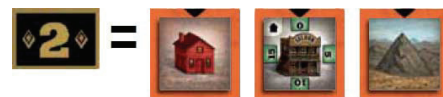
ゲームは4ラウンドの終了時に、各プレイヤーがそのラウンドの自分の有力者による所持金上限を超える現金を失った後に終了する。ゲーム中に獲得した勝利ポイントに、以下が加算される。

建物、家、山の所有者は、それぞれ1つにつき勝利ポイントを2点得る。

残った所持金で、さらに勝利ポイントを購入できる(1点につき\$6)。

建物の無い地所や、プレイヤーの個人リザーブにある建物は勝利ポイントにならない。

最も勝利ポイントの高いプレイヤーが勝者である。同点の場合、(そのプレイヤーの中で)進行順トラックの数値が最も小さいプレイヤーが勝利する。



の 建物 の

現在のこの建物の収入
(8方向)

収入源を示すアイコン



この建物は家とみなす

この建物の配置時にリボルバー+1

それぞれの建物には、8方向に収入が書かれている(最小から最大まで)



各建物は地所タイルの上に建て、黒い矢印がその建物の現在の収入を指すように置く。



家

建設条件: 家を建設する区画に道路が届いていること。

収入: なし。

特殊ルール: 家は購入しない。家は他の建物が建設されたときにボード上に置かれる。



牧場

建設条件: なし。

収入: 隣接する空き区画1つにつき\$1(最低\$1)。その区画の所有者は誰でもよい。複数の

牧場が同じ空き区画から収入を得てもよい。

特殊ルール: 牧場は薬局や銀行や酒場の収入の計算時には家1つとして数える。牧場を置くことで火力(リボルバー)が1増える。牧場を建設したプレイヤーは、その牧場が区画に置かれた時点でリボルバーチップ1個を全体リザーブから取り、自分の個人リザーブに加える。



薬局

建設条件: 薬局を建設する区画に道路が届いていること。家を1つ建設すること。

収入: 隣接する家(所有者がいなか自分が所有するもの)1つ、または牧場(自分が所有するもの)1つにつき\$3。牧場は薬局に隣接していなくてもよい。

例: あるプレイヤーの所有する薬局が、そのプレイヤーの牧場1つと家3つに隣接している場合、収入は\$15になる(牧場は、隣接する家と牧場の2回分数えられる)。



採掘坑

建設条件: なし。

収入: 隣接する山1つにつき\$3。複数の採掘坑が同じ山から収入を得てもよい。その山を

所有したら、それは他のプレイヤーに収入を与えなくなる。

特殊ルール: 採掘坑を置くことで火力(リボルバー)が1増える。採掘坑を建設したプレイヤーは、その採掘坑が区画に置かれた時点でリボルバーチップ1個を全体リザーブから取り、自分の個人リザーブに加える。



銀行

建設条件: 銀行を建設する区画に道路が届いていること。家を1つ建設すること。

収入: 隣接する家(所有者がいなか自分が所有するもの)1つ、または採掘坑(自分が所有するもの)1つにつき\$3。採掘坑は薬局に隣接していなくてもよい。

例: あるプレイヤーが銀行と採掘坑を所有していて、その銀行に隣接する家と宿がある。この銀行の収入は\$12になる。



酒場

建設条件: 酒場を建設する区画に道路が届いていること。家を1つ建設すること。

収入: 隣接する家(所有者がいなか自分が所有するもの)1つにつき\$5。



宿

建設条件: 宿を建設する区画に道路が届いていること。家を1つ建設すること。

収入: \$6

特殊ルール: 宿は薬局や銀行や酒場の収入の計算時には家2つとして数える。



教会

建設条件: 教会を建設する区画に道路が届いていること。家を1つ建設すること。

収入: なし。

特殊ルール: 教会は薬局や銀行や酒場の収入の計算時には家1つとして数える。教会がある場合、その周囲がプレイヤーの攻撃から守られる。あなたの教会に隣接するすべてのあなたの建物は攻撃されない。攻撃されているあなたの建物に隣接する区画にあなたが教会を建設した場合、その攻撃はキャンセルされる。攻撃していたカウボーイはそのプレイヤーの個人リザーブに戻される。教会は攻撃できない。



監獄

建設条件: 監獄を建設する区画に道路が届いていること。家を1つ建設すること。

収入: なし。

特殊ルール: 監獄を置くことで火力(リボルバー)が2増える。監獄を建設したプレイヤーは、その監獄が区画に置かれた時点でリボルバーチップ2個を全体リザーブから取り、自分の個人リザーブに加える。

有力者

各有力者カードには2種類の能力がある(一般的なものは黄色の面、選択ルールは赤の面)。最初のゲームでは黄色の面を使用することを推奨する。慣れてきたら、プレイヤーはゲームの開始前にどちらの面を使うかを定める。すべて同じ色の面を使ってもいいし、それぞれのカードごとにどの面を使うかを選んでもよい。一旦決定したら、ゲーム中に有力者カードを裏返すことはない。



保安官

保安官を選んだら、全体リザーブから特別な「保安官」カウボーイ(白)を1個受け取る。あなたは攻撃されることの無いアクションを1つ選べる(保安官には決闘を挑めない)。したがって、白のカウボーイは他の建物を攻撃できないし、誰かに決闘を挑むこともできない(他のカウボーイが置かれて

いない場所に置かなければいけない)。

所持金上限: \$20。

選択ルール: あなたは他の建物を攻撃したり自分から決闘を挑んだりできない(自身の建物を守る場合を除く)。決闘に1回負けるたびに、勝利ポイントを3点得る。所持金上限: \$20。



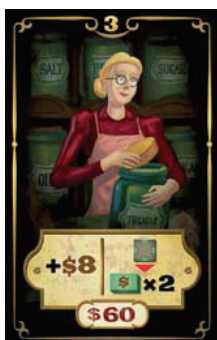
銀行家

銀行家を選んだら、ただちに\$9 得る。

所持金上限は非常に高い: \$120。



選択ルール: ラウンド終了時、あなたは勝利ポイントを、\$3 で3点か、\$12 で5点か、\$25 で7点かのいずれかで購入することができる。所持金上限: \$60。



食料品店主

以下の2つのうち1つを行う。

▶ 建物を1種類指定する(「銀行」等)。あなたのその種類の建物の収入は2倍になる。収入が2倍になった建物が攻撃されたら、あなたと攻撃プレイヤーの両方が通常の収入を得る。収入を2倍にする建物の種類は、いずれかの建物への攻撃が解決される前に選ばなければならない。

▶ ただちに\$8 得る。

持金上限: \$60。

選択ルール: ただちに\$8 得るか、ラウンド終了時にあなたが所有している家1つにつき勝利ポイントを1点得る(牧場、宿、教会は数えない)。所持金上限: \$60。



苦力(クーリー)

苦力を選んだら、ただちに道路を2本受け取る。さらに、あなたが購入する建物の価格は半分になる(端数切り上げ)。



所持金上限: \$30。

選択ルール: ただちに\$5 得て、購入可能な建物を1つ取る。それをただちに建設してもいいし、後の建設のために保持し

てよい。残った建物はただちに安い価格の方にずらされ、空いたところに新たな建物を袋から引いて置く。所持金上限: \$30。



開拓民

開拓民を選んだら、ただちに区画1つに自分の地所タイルを置く(所有者のいない区画に限る)。



所持金上限: \$30。

選択ルール: ただちに\$8 得るか、ラウンド終了時にあなたが所有している山1つにつき勝利ポイントを1点得る。所持金

上限: \$20。



長官

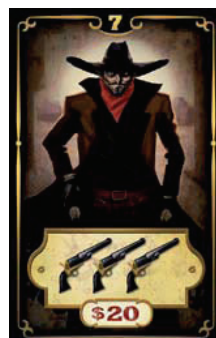
長官を選んだら、ただちに追加のカウボーイを、\$1 で1つか、\$4 で2つか、\$9 で3つかのいずれかで購入できる。



所持金上限: \$25。

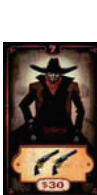
選択ルール: リボルバーチップを、\$3 で1つか、\$9 で2つかのいずれかで購入できる。このリボルバーチップは、ゲーム終

了まで保持できる。所持金上限: \$20。



用心棒

用心棒を選んだら、このラウンドの間は火力が3増える。



所持金上限: \$20。

選択ルール: このラウンドの間は火力が2増える。所持金上限: \$30。

選 択 ル ル

「力は正義」選択ルール



この選択ルールでは、決闘タイルを使用することで決闘のランダム性を下げている。このバリエーションを使用する場合、以下のようにルールを修正する。



ゲームの準備:

2人ゲーム: 各プレイヤーは、0~5までの6枚の決闘タイルと\$15を受け取る。



3~5人ゲーム: 0~5までの6枚の決闘タイルのセットを人数分用意し、すべてを混ぜる。各プレイヤーはそこからランダムに6枚の決闘タイルを引く。他のプレイヤーには見せない。

各プレイヤーは自分の決闘タイルの合計値を宣言する。この合計値の総計が、3人ゲームなら 45、4人ゲームなら 60、5人ゲームなら 75 なのを確認すること。ゲーム開始時の所持金として、各プレイヤーは\$30 から自分の決闘タイルの合計値を引いた値の現金を受け取る。

決闘の解決: 各プレイヤーは決闘でダイスをふる代わりに、自分の決闘タイルを秘密裏に1枚選び、全員で同時に公開して、自分のタイルの値を火力に加える。自分の決闘タイルは、使用後に自分の残っているタイルと別な場所に詰んで置く。決闘タイルが無くなったら、自分の使用済みタイルからランダムに3枚の決闘タイルを引いて新たな手持ちタイルとする。

「カーソン川」選択ルール

この選択ルールでは、ボードの裏面の川のある側を使用する。さらに、以下のようにルールを修正する。

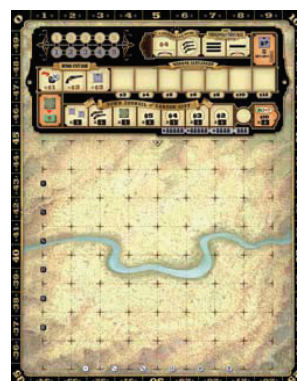
ゲームの準備:

- 川の間画は空ける(山や町の中央を置かない)。
- 山は(9つではなく)6つ置く。

川の間画を購入したり、川の間画に家や建物を建設したりすることはできない。川の間画は、牧場の収入を計算する際は空き間画であるのみ(したがって、川の間画1つにつき収入に+\$1 する)。採掘坑が川の間画に隣接している場合(斜めも可)、採掘坑の収入は\$3 増えるが、これは川の間画がいく

つ隣接していても\$3 だけである。川を越える道路を引くためには、道路が2本必要である。川を越える2本並びの道路は「橋」と呼ばれる。

ゲームの終了時、プレイヤーが所有する(山か建物か家のある)間画が橋に接している場合、その勝利ポイントは(2点ではなく)3点になる。



「早撃ちカーソン」選択ルール



この選択ルールは初心者には推奨しない。このルールでは、カウボーイを同時に配置することを認めることで、ゲーム時間が短縮される。

P3 のカウボーイの配置フェイズを以下のように変更する:

進行順が1番のプレイヤーが1人目のカウボーイをボード上に置いたら、すべてのプレイヤーは自分のカウボーイをボード上の望むアクションに置くことができるようになる。一度置いたカウボーイを移動して他のアクションに置くこともできるし、これを繰り返してもよい。あるプレイヤーがこれ以上カウボーイの配置や移動をしないことにしたら、そのプレイヤーは自分のマーカーを進行順トラックの下段の、空いている最も小さい数字の

欄に移動する。この瞬間から、そのプレイヤーはこのラウンド中はカウボーイを置いたり移動したりできない。

フェアプレイのためのルール:

- カウボーイの配置や移動は片手のみで行う。
- 移動は大人しくかつ的確に行う。他の駒を倒したりボードを揺らしたりしてはいけない。
- カウボーイを持ったまま置き場所を決めずにボード上に手を出し、他のプレイヤーを妨害してはいけない。

ゲームがすべて終了した時点: 各プレイヤーは、進行順トラックでの順番が自分より後のプレイヤー1人につき勝利ポイントを1点得る。

Author: **Xavier Georges**

Illustrations and graphic design: **Alexandre Roche**
www.alexandre-roche.com

Editor: **Arno Quispel**
www.qwggames.nl

ACKNOWLEDGMENTS

QWG wishes to thank: Ryan Laukat - Frank Quispel - Jeroen Hollander - Luk Van Lokeren - Albert Gho - Leonie Caljouw - Anke Hahn - Carsten Neumann - Julia Hammes and play-testers.

The author is thankful to all play-testers, particularly Vincent Barbiaux, Alice Blahova, Michel Detienne, Miguel Sebastian Santamaria, Fanny Cayron, Frédéric Gilles, Etienne Goetyneck, Jean-François Lemire, Alexis Keyaerts, Nicolas Seinlet, Thierry Simon, Emmanuel Simonis, Aude Tefnin, Jean-Vincent Valkenberg, Frédéric Verollemans, Thierry Zamparutti, and all members of the boardgame club «In Ludo Veritas». Special thanks to: Laurent d'Aries, Pascal Cadot, Marc Dave, Patrick Fautré, Philippe Keyaerts and Arnaud Pétain for their precious help and constructive criticisms.

The author wishes to dedicate this game to Jean-François Wustefeld who was an exceptional player.

English translation: Arnaud Péteïn and Pascal Cadot. Edited by: Jeff Tabian, Keith Blume, and Rick Soued

翻訳: 進藤・「みらこ」・欣也

この翻訳文書は、ゲーム同梱のルールブックを元に、進藤が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は進藤が負うものであり、Eagle Games 社および他の団体には一切の責任がありません。