DOOMTOWN™
RULES O' PLAY

ようこそ、ドゥームタウンへ！

年は西暦一八七八年。ただし、俺たちの歴史はまだ半ばだ。

二十年近くにわたる悲惨な戦いの後、南北戦争は手詰まり状態になった。南部連合国は主権を保持したままだ。カリフォルニアの大部分は太平洋に落っこちちまった。幽岩（ゴーストロック）と呼ばれる超燃料は、技術を予想もしないところまで跳ね上げ、中には危険な領域に届いちまうのもあった。スー族はダコタを取り返し、コヨーテ連合はハイプレインズでゴーストダンスを踊っている。砂漠や新興都市の暗い裏道にゃ化け物が潜みうろついている。中にゃ死体が歩くのを見たって奴もいる。

だが、化け物のいる場所にゃ、英雄――魔術を振り回すペテン師、聖書でぶん殴る宣教師、危険なガンマン、恐れ知らずの野郎共、干からびたシャーマン、イカレた蒸気機関の装置を背負ったマッドサイエンティスト等々――だっているもんだ。英雄的、向こう見ず、夢想家、あるいは異形ですら怖がってもらえない単純な頑固者等、開拓地は恐怖の群勢に立ち向かう英雄達で形作られていくのさ。

世間じゃ“ドゥームタウン”と呼ばれるゴモラも、そんな英雄が必要な場所だ。そこの“迷路”と呼ばれる場所には幽岩の巨大な鉱脈があり、おかげでここが新興都市になった。その鉱脈もほとんど掘り尽くされた風だが、山師の中にはまだ大規模な鉱床を見つける奴もいる。山師が掘り続ければ、その他は待ち続ける。バーテンに淫売、ならず者に司法の犬、さらには政治家や会計士といった手強い輩が、みんなパイの切れっ端にありつこうとしている。

だが、ゴモラにはその分け前以上の惨状があるようだ。町の英雄はかなりの労力を費やして、魔物のニックネヴィンを倒したところだ。だが一方で、謎の化け物だらけの嵐は谷間を荒らし、そこの住民のほとんどを殺しちまった。

今はデイブ・モントリオールが保安官で、町の立て直しの最中に必死で法を維持している。一方で、この地域の難民がゴモラを目指しているって話もある。モーガン畜産もこの地を訪れ、ゴモラを自分向きの牧場の町にしようとしている。ならず者の一団は赤いバンダナを身に纏い、近隣の町の廃墟に根城を構えて、すぐにこの場を離れるつもりは無さそうだ。サーカスもこの地を訪れて天幕を広げつつあるが、そもそも奴らがいつからいるか、なぜこの場所を選んだかは謎に包まれたままだ。

ゴモラはそこでの出来事以上に厳しい場所になりつつある。いい一日だったと言える日があるとすれば、松の木の箱の中で寝る羽目にならなかった日がそうなんだろう。

だからここは“破滅の町（ドゥームタウン）”って呼ばれるのさ。

目次

ようこそ、ドゥームタウンへ！ 2
お前らのやるべき事 3
箱の中身 3
　組織カード 4
　辞書カード 5
　人物カード 6
　物品カード 7
　呪文カード 8
　アクションカード 8
　ジョーカーカード 9
　カウンター 9
コツを覚える 10
　カードは常に正しい……問題が出るまでは 10
　デックと捨て札と墓標 10
　カードのランクとハンドとイカサマ 11
　カードのブート 12
　場所と隣接 12
　所有者と支配者 13
　ユニーク 14
　プレイと対応 14
準備 14
ゲームの進め方 15
　ギャンブルフェイズ 15
　維持フェイズ 16
　白昼フェイズ 17
　日没フェイズ 17
白昼に行えること 17
　アクション 17
　挑戦 18
　移動 18
　購入 19
　受け渡し ....し 20
銃撃戦 21
　集団の形成 21
　押し入り 22
　抜き手勝負 22
その他のルール 25
　カードテキスト 25
　エース 25
　厄介な人物 26
　補助テキスト 26
　いつまで？ どれだけ？ 26
　仕事 27
　プル 29
　スキルレート 29
　手配中の人物 30
糞ゲームの勝ち方 30
付録 30
　デックの積み込み 30
　寄せ集めの仲間 31
Credits 32
Copyright & Contact. 32
早見表 32
　ハンドの強さ 32

お前らのやるべき事

お前のやるべき事は、ゴモラの町の支配を得ることだ。その理由はお前ら次第だ。良き隣人が安全で幸福な人生を送れるようにってのでもいいし、無垢な魂を永遠のウィスキーの悪魔の神殿に捧げるってのでもいい。お前を妨害する奴らにとっちゃ、何だって違いは無い。

ドゥームタウンは 2 人以上で行うゲームで、各自はこの町の支配を争います。日没フェイズの最後に、他の各プレイヤーの**影響力**よりも多くの**支配**をあなたが持っている場合、あなたは町の支配を得てゲームに勝利します。

一般的に、あなたは自分が抑えている地所（銀行、協会、役場等）や、あなたが達成した重要な使命（銀行を襲う、銀行強盗を撃ち倒す、悪魔を召喚する等）により支配を得ます。

あなたは場に人物を出しておくことで影響力を得ます。町に出歩いている人物の重要度が増せば、民衆にその人物の影響力を見せつけることになります。誰かが銀行を支配しているとしても、あなたまでは支配できていないということです。

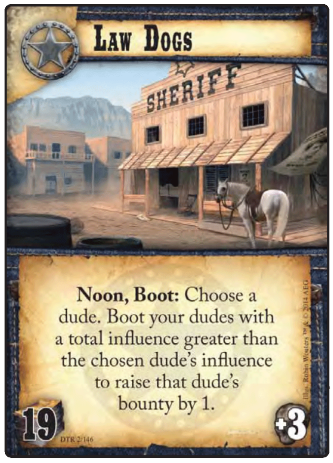
合計 3 支配

合計 5 影響力

箱の中身

このゲームは大部分カードで行うもんだが、手助け用のカウンターやらなんやらも若干ある。

ボックスの中には、セロハン包みのカードがいくつか入っています。そのうち 2 つのパックは、「ゴモラ案内」のブックレットでゲームを学ぶために使用する、構築済みのデックです。そのパックは、以下に示した 2 枚の組織カードが入っていることで判別できるようになっています。これは、ゲーム入門ガイドのために順番まで決まっています。順番を変える前に、一度ゲーム入門ガイドに従ってゲームを進めてみることをお勧めします。ルールの確認中は、他のパックを開けてカードを確認するといいでしょう。



組織カード

誰かが町を乗っ取るよりも前に、まずは誰が誰なのかをわかってなくちゃいけない。それが自分の側だとしてもだ。それが組織カードという奴さ。このカードは、この美味しい――あ、いや、盛況な町ゴモラの支配を争うために、お前がどういった連中を率いているかを示すものだ。

組織カードは、あなたのギャングのホームの役割を担います。あなたが雇った人物が置かれる場所であり、その人物にとって（通常は）他のプレイヤーの人物から安全でいられる場所です。

1. 組織の名前。あなたが誰であるかを示す物です。ゴモラの支配を狙う主な組織は 4 つあります。

法と秩序を守る
「**ロードッグズ**」。

近隣に陣営を張るならず者
「**スローンギャング**」。

この分野で最大のビジネスを誇る
「**モーガン畜産**」。

最近ここに来たサーカスとホラーショー
「**フォースリング**」。

2. 組織のシンボル。君の組織のすべての人物には、これと同じシンボルが描かれています。異なるシンボルが描かれている人物は、異なる組織からの人物です。人物にシンボルがまったくない場合、その人物は流れ者で、どの組織とも真の忠誠関係にありません。
3. 各組織カードの縁には独自の背景が描かれています（例えばこのロードッグズの場合、青のデニムっぽい物です）。同じ組織の人物は、すべて同じ背景を持ちます。これは分類の役に立つでしょう。
4. カードのこの部分には、この組織の特殊能力や特性が書かれています。これは、あなたがこの組織を選んだことで獲得した力なのです。
5. 各組織には初期資産があり、この位置に札束と一緒に書かれています。各組織は、君のギャングの中核となる何人かの人物を場に出した状態でゲームを開始します。ここに示された数値は、その初期人物のために消費できる幽岩（ドゥームタウンの金銭として使われる用語）の数を示しています。
6. 組織の生産力。数字の脇の＋印は、これが自分にとっての収入であることをわかりやすくするための物です。このカードは、各維持フェイズにおいてこの数の幽岩をあなたに与えてくれます。これに関しては後に改めて解説します。

地所カード

町を支配しようとするなら、そのためには支配すべき町が必要だ。地所カードの意味合いはそう言うことだ。各所諸カードはゴモラの特定の建物を表し、それぞれが特別な目的を持っている。お前が地所をプレイしたら、その恩恵と収入が得られる。こいつは大事なことだ。町全部をひざまずかせようとするなら、デカいバケツに山盛りの幽岩がいるだろうからな。

地所は建物や不動産で、特殊能力やゲームに対する効果を持ち、一度場に出たら動かせません。あなたが地所を場に出した場合、それは町のあなたの側の通りに出ます。

1. 各地所カードには、特定のスート（ダイヤ）とランクが書かれています。このランクは銃撃戦の解決時やスキルチェックに使用されます。詳しくは後ほど解説します。
2. 地所の多くには支配ポイントがあり、青のチップで示されています。地所の支配ポイントが大きければ、それだけゴモラの善良な市民にとっては重要な場所です。支配ポイントの最も重要な点は、これがゲームの勝利に関係するところです。そのためには、他のプレイヤーの影響力よりも多くの支配が必要な点に注意してください。
3. カードのこの部分には、この地所が何をするかがゲーム用語で書かれています。一番上には太字で、この地所のキーワードが書かれています（酒場、私有等）。これは他のカードやルールによって参照されることがあります。その下は、通常の書体で、カードの能力や特性が書かれています。これらの能力の使い方は、このルールの後の方で解説します。
4. 各地所にはコストがあり、コインのアイコンで示されています。これは、この地所を場に出すために支払う必要のある幽岩の数です。
5. 地所には組織カードと同様に生産力があります。これは、毎ターンこの地所があなたの金庫に追加で生み出してくれる幽岩の数です。

通りの例

人物カード

町には人だっている。お前だってそうだ。この街を支配したいんなら、お前のやることに権力を利かせてくれる奴だの、少なくとも金を払えば汚れ仕事をやってくれる輩だのが入り用だろうさ。

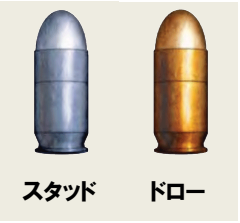
町の住人は人物カードで表されます。人物はあなたに忠誠を誓った人々で、その影響力や能力やレボルバーの技術であなたの目的を後押ししてくれます。

闘志

人物には**闘志**があり、これはその人物がどれだけタフかを示す目安です。これは人物カードには書かれていませんが、必要に応じて計算されます。**人物の闘志は、その人物のランク＋弾丸＋影響力です。**例図のハリー・ソマーセットの闘志は 6 です。

1. 各人物カードには、特定のスート（スペード）とランクが書かれています。人物のランクは、他のカードの効果によって参照されることが多々あります。人物のランクが高ければ、その人物に悪い事態（ショットガンで撃たれる、呪文を唱えられる等）を起こすことが難しくなります。

2. 弾丸は人物が銃撃戦で勝利するための手腕の目安です。この数字が高いほど、相手側を打ち落とす腕に長けています。さらに、薬莢の色はこの人物がスタッドかドローかを表しています。銀の薬莢はこの人物がスタッドである（より強い）ことを意味し、真鍮の薬莢はこの人物がドローである（それほどでもないが使える）ことを意味しています。



3. 影響力はこの人物が町でどれだけ名高い人物であるかを意味する物です。有名だったりカリスマがあったりする人物は影響力が高くなります。危険で悪名高い殺し屋もそうです。影響力のメインとなる使い方は、他のプレイヤーの勝利を阻むことです。あるプレイヤーが勝利するには、他のプレイヤーの影響力よりも多くの支配を持っている必要があります。また、影響力は他のプレイヤーの地所の支配を奪い、勝利の手助けをするためにも使用します。

4. 組織はこの人物が主にどこのギャングのために働いているかを示します。

5. カードのこの部分には、人物がゲーム中に使用できる特殊な技能が書かれています。一番上には太字で、その人物が持つキーワードが書かれています（保安代理、ペテン師等）。これは他のカードによって参照されることがあります。その下は、通常の書体で、カードの能力や特性が書かれています。これらの能力の使い方は、このルールの後の方で解説します。

6. 各人物にはコストがあり、コインのアイコンで示されています。これは、この人物を場に出すために支払う必要のある幽岩の数です。

7. 維持には、この人物を自分の側に留めておくために必要なコストが示されています。他の組織に属する影響力のある人物は、毎ターンの維持のためにさらに多くのコストを必要とします。

物品カード

口で「お願いだから」なんて言うよりも、笑ってソードオフのショットガンを突きつける方がたくさんのブツを得られるって話だ。この辺の奴らがみんな武装してる理由がそれなんだろう……お前の東部式の銃じゃまともな話もできないってことさ。

物品カードは人物が所有する道具を表したもので、新品の帽子から馬まであらゆる物が含まれます。物品カードは単独では使用できず、すでに自分が場に出している他のカード（通常は人物）に付ける必要があります。

1. 各物品カードには、特定のスート（ハート）とランクが書かれています。このランクは銃撃戦の解決時やスキルチェックに使用されます。詳しくは後ほど解説します。
2. 弾丸ボーナス（一部のみ）は、この物品カードがそれを持っている人物の拳銃さばきをどの程度向上させるかを示します。物品の弾丸の色は通常は真鍮です。これによりそれを持ち運んでいる人物がスタッドからドローに変わることはありません。物品の弾丸の色が銀であるのは、その物品を持ち運んでいる人物がドローからスタッドに変わるときのみです。その場合でも、これはあくまで目印に過ぎません。
3. カードのこの部分には、物品がそれを持ち運んでいる人物に与える特殊な技能が書かれています。一番上には太字で、その物品が持つキーワードが書かれています（装置、馬等）。これは他のカードによって参照されることがあります。その下は、通常の書体で、カードの能力や特性が書かれています。これらの能力の使い方は、このルールの後の方で解説します。
4. 各物品カードにはコストがあり、コインのアイコンで示されています。これは、この物品を場に出すために支払う必要のある幽岩の数です。

呪文カード

俺がまだ半人前だった頃にもいくつかカードのトリックは見てきたが、ここ最近にいろんな輩が使うのとじゃ全然比べものにならない。カードのトリックの中には酒場の女のウィンクより強力になのもあるしな。

呪文カードは、魔法に関わりのある人物が使うことのできる特殊な才能を現した物です。呪文カードは、すでにいる人物につける必要があります。魔術はペテン師のキーワードのある人物にのみつけられ、同様に奇跡は聖者の人物にのみ、精霊はシャーマンにのみつけられます。

1. 各呪文カードには、特定のスート（ハート）とランクが書かれています。このランクは銃撃戦の解決時やスキルチェックに使用されます。詳しくは後ほど解説します。
2. この場所にはカードのゲーム上での効果が示されます。一番上には太字でこの呪文が持つキーワードが書かれます。これには常にこの呪文のタイプ（魔術、奇跡等）が含まれます。これは他のカードによって参照されることがあります。その下には、通常の書体で、この呪文がつけられている人物に対して与える特殊能力が解説されています。これらの能力の使い方は、このルールの後の方で解説します。
3. 各呪文カードにはコストがあり、コインのアイコンで示されています。これは、この呪文を場に出すために支払う必要のある幽岩の数です。

アクションカード

この町は俺らが“奇妙な西部（ウィアード・ウェスト）”と呼んでるところの中部にあるんだが、そこじゃ驚くような事態が山ほどある。お前がここでなんとかやっていくつもりなら、そんな事態を自分でも準備しとかなきゃダメだ。

アクションカードは、特殊な出来事や計画、君の人物やギャングが最高の状況を確保するための戦術などを表します。ゲームの他のカードと異なり、アクションカードは手札から直接プレイされ、その後捨てられます。人物や地所のように場に出す必要は無く、効果が終了したらただちに捨てられます。

1. 各アクションカードには、特定のスート（クラブ）とランクが書かれています。このランクは銃撃戦の解決時やスキルチェックに使用されます。詳しくは後ほど解説します。
2. ここにはこのアクションカードがプレイされたときの効果が解説されています。
3. 各アクションカードにはコストがあり、コインのアイコンで示されています。その多くは 0 です。これは、このアクションをプレイするために支払う必要のある幽岩の数です。

ジョーカーカード

本物の道化ってのがいるとすれば、この神も見放した荒野に住んで、幽岩を使って忌々しい装置やらなんやらを造ってる変人どもがそうんなんだろう。まあそいつを別にすれば――あるいはそいつも数に入れて――俺たちがポーカーをやるときにゃジョーカーも使うのさ。

ジョーカーはプルや（ローボールを含む）ドローハンドでのみ有効なカードです。プレイハンドからプレイすることはできません。プルやドローハンドにジョーカーがある場合、そのスートとランクを選びます。ジョーカーがあることによりハンドが不適正になることはありません。あなたがフォーカードとジョーカーを持っているなら、それは正当なファイブカードです。

カードに書かれている通り、上記のいずれかでジョーカーを使用した場合、それを消します（ゲームから取り除く。P10「デックと捨て札と墓標」参照）。

カウンター

ボックスの中には、プレイヤーが自分の金庫に蓄えている幽岩を記録するための幽岩カウンターが入っています。これらは手配中の人物の賞金を記録するためにも使います。

それ以外のチップ型のカウンターは、ゲームの効果を記録するのに使用します。これはいくつかの色に別れています。

青のカウンターは支配の記録に使用します。これは、永続的な支配ポイントを得たカードの上に配置します（各種のカードの効果により発生しえる）。

赤のカウンターは影響力です。カードが永続的な影響力ボーナスを得た場合、そのカードの上にこれを置きます。プレイヤーは、現在の自分のギャングの影響力の合計がどのぐらいであるかを、影響力カウンターを自分の資産に並べて記録してもかまいません。

緑と黒のカウンターは、必要に応じて自由に使用できます。カードの所有の確認、使用済みの能力を隠す、人物の弾丸の一時的変更の記録などに使ってください。自分の便利に使っていただいてかまいません。

コツを覚える

ゲームのルールを覚える前に、まずは基本を抑えなきゃいけない。世間知らずと呼ばれたくないんならな。

カードは常に正しい……問題が出るまでは

多くのカードはルールと矛盾します。この場合、カードが常に正しい物とします。ただし、あるカードが何かをできると言い、別なカードがそれができないと言う場合、できない側が優先されます。例えば、クレメンタイン・レップには、彼女は君が所有する酒場にいる間は挑戦されないと書かれています。これはつまり、彼女がそこにいる間は、誰も彼女に挑戦できないことを意味します。これは手配中のサンフォード・テイラーによってもです。

白昼、ブート：この地所にいる人物に挑戦する。サンフォードが手配中である場合、その挑戦は拒否できない。

君が所有する酒場にいる間、クレメンティンは影響力+1 を得て、挑戦されない。

デックと捨て札と墓標

すべてのプレイヤーは自分のデックを持っていて、ゲーム中にはそこからカードを引きます。ゲームの開始前や何らかの能力によりデックからカードを探した場合は、デックをシャッフルします。シャッフル後は他のプレイヤーにカットしてもらうのを忘れないようにしてください。単にデックの「一番上（から〇枚の）のカード」を見た場合には、それはシャッフルしません（デック内のカードがその枚数しかなかったとしてもです）。

デック

捨て札パイル

墓標

ハンド

また、各プレイヤーには捨て札パイルがあります。ここには使用済みで、後にゲームでまた使う可能性のあるカードが置かれます。アクションカードの使用後、ドローやプル、ローボールやドローハンドを捨てる等の場合、それらのカードはあなたの捨て札パイルに表向きで置かれます。プレイヤーはどのプレイヤーの捨て札パイルでも、中身をいつでも見ることができます。ただし、捨て札パイルのカードの順番を変えてはいけません。

さらに、各プレイヤーには墓標があります。これはデックに戻ることのない捨て札です。カードはゲーム中に（殺されたり破壊されたり等で）消される事があります。あなたのカードが消されたら、それをあなたの墓標に起きます。このカードは永遠にゲーム外になります。各プレイヤーは個別の墓標を持ちます。どのプレイヤーの墓標でも、中身をいつでも見ることができまが、墓標のカードの順番を変えてはいけません。

何らかの理由であなたのデックからカードを得ようとした場合に、あなたのデックにカードがなかった場合、あなたの捨て札パイルをシャッフルして新たにデックを作ります。

何らかの能力によりあなたが相手のカードの支配が奪い、そのカードが場を離れた場合、それをそのプレイヤーの捨て札パイルなり母業なりに戻すのを忘れないでください。

また、これらとは別に、各プレイヤーには金庫があります。これはあなたの幽岩カウンターを置く場所です（幽岩はドゥームタウンにおいて現金として使う物です）。

イカサマのハンド

カードのランクとハンドとイカサマ

このゲームじゃお前もデックを使うわけだが、これは世間が思っているところのまともなポーカーデックと完璧に同じとは限らない。だが、心配は無用だ。

あなたのデックの各カードには、スート（クラブ、ダイヤ、ハート、スペード）と数値によるランクがあります。このメインの用途は銃撃戦の解決のためのドローハンドの作成ですが、それ以外にも参照されます。同じ種類のカードは、同じスートになっています。

カードのランクは 1 から 13 です。A は 1、J は 11、Q は 12、K は 13 としてそれぞれ扱います。また、ジョーカーも存在します。あなたがジョーカーを引いた場合、そのスートとランクはあなたが決めます。

ゲーム中、あなたは様々に使用するためのプレイハンドを持っています。それに加え、銃撃戦やギャンブルフェイズ等、様々な時点であなたはドローハンドを持つことがあります。ドローハンドはポーカーの強さの比較としてのみ使用します。そこからカードをプレイすることはできません。プレイハンドとドローハンドが混ざらないように気をつけてください。

ゲームに慣れたら、あなたはドローハンドで欲しいカードを把握するための独自のデックを組みたくなるでしょう。各自のデックには、同じスートでランクのカードを複数入れることができます——例えば、ダイヤの 4 が 3 枚ある等です。その結果、ドローハンドやローボールハンドで同一カードが複数来ることがありえます。この様なハンドはイカサマのハンドと呼ばれ、不適正なドローハンドです。それにより、相手がそこにつけ込む隙ができます。これについては後に解説します。スートとランクが完全に重複しているカードの無いハンドは、正当なハンドと呼ばれます。

ドローハンドを作る際に、あなたのデックと捨て札パイルを合わせてもカードが 4 枚以下しかない場合、それらを全て引いた上で、あなたのカードはそれらのカードで作り得る最弱のハンドであるものとみなされます。

カードのブート

ブート状態のカード

カードの能力を使う多くの場面で、カードのブートを要求されることがあります。カードをブートする場合、それを横向きにします。ブート状態のカードを再びブートすることはできません。そのためにはカードをアンブートする（縦向きにする）必要があります。カードはアンブート状態で場に出ます。

ブート状態のカードは、ほとんどの場面でアンブート状態のカードと同様に――銃撃戦に参加できる等――扱いますが、例外が 3 つあります。

- 1 つ目は、そのカードはブートをコストとする能力を使用できません。言い換えると、カードの能力に「白昼、ブート：何かすごいことをやる」や「カードをブートすることで、何かすごいことをやる」等と書かれている場合、そのカードがすでにブート状態なら、そのすごいことは行えません。
- 2 つ目は、そのカードには物品や呪文を付けることができません。
- 3 つ目は、ブート状態のカードは自力で移動するには疲れすぎています。それはカードの公開外では移動できません。ただし、銃撃戦のラウンドの最後にブート状態でホームに移動することはできます。

場のカードのみがブートできます。ブート状態のカードが場を離れた（手札や捨て札パイルや墓標に移動した）場合、それはブート状態ではありません。

場所と隣接

どこかの支那人が言ってたっけな。「お前がどこへ行こうが、たぶん誰かがお前を撃つ」ってな。

ドゥームタウンをプレイしていくと、テーブルにはプレイヤーが建てた町の地図のようなものができあがります。あなたの通りは、一列に並んだカード――あなたのホームと地所――で、あなたが所有する町の一部です。

町の中の場所には 3 つの種類があります。各地所は自身が場所です。各組織のホームは場所です（若干の特殊ルールあり）。そしてテーブル中央のエリアが、町広場と呼ばれる場所になります。

ゲーム中、あなたが地所を場に出す場合、それを自分の通りのどちらかの端に並べて配置します。したがって、ゲームの開始時にあなたが地所をプレイする場合、それはあなたのホームの左か右に置かれます（あなたが選ぶ）。あなたがその次にプレイする地所は、あなたのホームの隣か最初にプレイした地所の隣のどちらかに行きます。その 2 枚の間には置けません。

隣接

隣接はドゥームタウンのキーとなる要素です。これにより、どの人物が銃撃戦に参加できるかや仕事を行えるか等が決まります。仕事や銃撃戦の集団を組む際は十分な注意が必要です。その相手に隣接する全員を敵に回す可能性があるからです。

2つの町の中の場所が互いに隣り合っている場合、それは隣接しています。したがって、町の中の地所は、その右や左の地所と隣接しています（ホームも同様です）。さらに、町の中の各地所は町広場に隣接し、町広場はすべての町の中の地所と隣接しています。あなたの通りの場所は、他のプレイヤーの通りの場所とは隣接していません。

最後に、一部の地所は郊外にあり（カードのキーワードで表記）、これはそれ自身が場所になります。郊外の地所は他とは隣接していません。郊外の地所通しも隣接していません。

ときに地所が（捨てられたり消されたり等で）場を離れることがあります。それが発生した場合、その地所にいるすべての人物はブート状態でホームに移動します。その地所に隣接していた地所カードは互いに隣接します。カードをずらして地所が場を離れたことで開いた空間を埋めてください。

支配

地所の支配はドゥームタウンにおける基本的戦略です。ある地所が誰かの所有だとしても、そのプレイヤーの支配とは限りません。そこにあなたがより多くの影響力を持っているなら、あなたがそこを支配します。

あなたが他のプレイヤーの地所を支配したとき、そこからの収入を得られるわけではありませんが、その能力を使うことができます。さらに、それにより所有者の収入を封じることができます。最後に、最も重要な点として、あなたの人物を他のプレイヤーの地所に送り込むことはその地所の支配ポイントを得ることであり、相手に対し対抗してあなたの地所を奪いに来させるなり、そのプレイヤーの地所を奪い返すためにあなたの人物に立ち向かうなりを強制することなのです。

所有者と支配者

水利権、鉱業権、女性の権利……権利にも色々あるかもしれないが、俺にだって誰かの頭の上半分を吹き飛ばす権利がある。

カードの所有者とは、そのカードが入っているデックを持ってきた人物です。カードの所有者が変わることはありません。

カードの支配者とは、そのカードが行うことに関するすべての決定を行う人物です。カードが“君”を参照する場合、それはそのカードの支配者を参照します。ほとんどの場合において、支配者は所有者でもあります。ただし、それ以外が支配者となる場合が2つあります。

その一つが、誰かが「支配を奪う」と書かれている能力をプレイした場合です。これは、他の誰かがあなたのカードの支配を奪い取ることを意味しています。

「ポニー・エクスプレス」における影響力はスローンギャングの方が多いため、スローンギャングがこの地所を支配する。

そしてもう一つが、地所に関するもっと一般的な状況です：ある地所に最も多くの影響力を持っているプレイヤーは、その地所を支配します。地所の支配者は、1日の間に何回も代わり得ます。これにより地所が移動したりブートしたり、その他の影響を受けることはありません。最大の影響力が同点の場合（誰もいないことによる0影響力同点を含む）、所有者が支配します。その同点の中に所有者が含まれていなくてもかまいません。

あなたが人物や地所を支配する場合、その人物や地所につけられているすべてのカードも支配します（そのカードの所有者が誰かは関係がありません）。

町広場を誰かが支配したり所有したりすることはありません。プレイヤーは自分のホームを常に所有し支配します（影響力ルールは適用されません。組織は地所ではないからです）。

ユニーク

奴とはもう二度と会わないだろう……墓地から起き上がってこないかぎりは。

ドゥームタウンの人物や地所はユニークです。その例外のカードには「非ユニーク」のキーワードがあります。あなたのデックには同一のカードを複数入れることができますが、あなたが所有するあるユニークのカードが場かあなたの墓標にある場合、あなたの同名のカードを場に出すことはできません。

あなたがあるユニークのカードを場に出している場合でも、他の誰かが同じユニークのカードを場に出すことは妨げません。ゴモラとは奇妙な場所なのです。

それ以外のカードは、カードに「ユニーク」と太字で書かれていない限りはユニークとはみなしません。ユニークでない物品や呪文を場に出す枚数には制限はありませんが、あなたのデックに入れることのできる同一カードの最大枚数は 4 枚です（P30「デックの積み込み」参照）。アクションもユニークではありませんが、これが場に残ることはないので、あまり関係はありません。

プレイと対応

ドゥームタウンのフェイズの進行はテーブルを手番順に回るシステムで、ポーカーのベットやコールやレイズに似ています。

あるゲームのフェイズには、ウィナーから開始して、各プレイヤーが順番に何らかの行動（いわゆる”プレイ”）を行うかパスをする機会を得ます。あるのプレイヤーがプレイなりパスなりをしたら、そのプレイヤーの左隣のプレイヤーが次にプレイなりパスなりをする機会を得ます。

この様にテーブル上で手番を進め、これを全プレイヤーが連続してパスをするまで実行します。

この手番の進め方はゲームのほとんどの場面で使用し、その手万事にどういった行動を行えるかは、現在のフェイズやプレイヤーによって様々です。

特殊なケースが対応能力です。プレイヤーが対応能力を使いたい場合、すべての対応能力が整理されるまでは通常のプレイの流れは中断されます。ウィナーが最初に対応する機会を得て、以降テーブルの並び順に他のプレイヤーが（全員がパスするまで）続きます。仕事や銃撃戦では、誰が最初に対応する機会を得るかがルールに示されています。

準備

あなたの組織カードを表向きにテーブルに置きます。これがあなたのホームであり、あなたの通りの最初の場所です。バンクからあなたの組織の初期資産に等しい幽岩を確保します。

各プレイヤーが自分の組織を公開したら、プレイヤーは自分のデックから 5 人までの人物――自身の組織の者か流れ者に限ります――を選びます。その合計コストは、自身の初期資産以下である必要があります。ゲームの開始時には、他の組織の人物を場に出すことはできません。最初のギャングには、詐欺師のキーワードを持つ人物は 1 人までしか選べません。すべてのプレイヤーは選んだ人物を同時に場に出し、すべてのコストを支払います。

あなたのデックをシャッフルし、プレイハンドとしてカードを 5 枚引きます。

必要であれば、詐欺師能力を（最初のギャングにいる場合）解決します。

ゲームの進め方

俺が今何をしたか分かってるか？　俺は利口だから、“進め方”なんて単語は使わねえ。とにかく、ここじゃ物事がどうなってくのかを把握することだ。覚えていきゃわかるだろうが、毎日は同じことの繰り返しさ。牛の乳を搾る、流れ者から金を巻き上げる、町をぶらつく、他のとこの野郎共と撃ち合う、そして一日の終わりにゃ毛布に這いずりこんで、一休みして、良き神様に悪魔が俺の魂を悪夢で引き裂くことのないようにって祈るんだ。

ドゥームタウンは 1 日の繰り返しで行われます。ドゥームタウンの 1 日は、ギャンブル、維持、白昼、日没の 4 つのフェイズに別れています。

ギャンブルフェイズでは、慣れ親しんだローボールポーカーを使って誰からゲームを進めるかを決めます。

維持フェイズは、あなたが地所から幽岩を集め、人物を場に残すために支払いを行います。

白昼フェイズでは、新たな人物や物品を場に出したり、町を移動したり、白昼能力を使用したり、銃撃戦を行ったりと、アクションのほとんどがここで行われます。

最後が日没フェイズで、ここで勝者が決まります。誰も勝利していない場合、全員が新たなカードを引き、人物をアンブートし、次の日に進む準備をします。

ギャンブルフェイズ

各 1 日の開始時に、各プレイヤーは自分の資産から幽岩 1 個を場代に出します（これは町広場にポットとして集められます）。幽岩を持っていない場合はバンクから借り、維持フェイズ中に生産力から幽岩を集めた後、維持を支払う前にそれを返してください。

全プレイヤーはプレイハンドを脇に置き、自分のデックの一番上から 5 枚のカードを引いてローボールのドローハンドとします。このローボールのハンドからはカードはプレイできません。ポーカーの強さのみを見ます。すべてのプレイヤーは同時にローボールのハンドを公開します。

各プレイヤーのデッキの準備の都合上、誰かがイカサマのハンド、すなわちスートもランクも同じカードが複数あることがあります。誰かがそうである場合、前の日のウィナー（ゲームの最初の日の場合、プルを行って一番ランクの低いプレイヤー）から時計回りに、各プレイヤーはイカサマ-決着能力を使用する機会を得ます。これは、そのプレイヤーのプレイハンドからでも、場のカードが持つカードのものでもかまいません。各プレイヤーは、ドローハンド 1 つにつき、1 つのイカサマ能力しか使用できません。自身のイカサマに対してはプレイは行えません。

ハンドはローボールで判定します。ドゥームタウンの他のドローハンドとは異なり、最も強さの低いハンドが勝ちます。まったく同一のハンド——A235K 対 A235K 等——の場合は、そのプレイヤーが新たに 5 枚のローボールハンドを引いて決定します。

最も低いハンドのプレイヤーはウィナーと呼ばれ、次のギャンブルフェイズまではウィナーのままです。ウィナーはポットの幽岩を全て確保し、自分の資産に加えます。ウィナーはその日の各フェイズにおいて最初に行動し、何かを同時に行う場合は優先されます。

すべてが終わったら、各プレイヤーはローボールハンドを捨てて、プレイハンドを手元に持ちます。

維持フェイズ

こいつは、お前がお洒落な数字だの算数だのの帳簿絡みのくそったれな時間を過ごすとこだ。地所から幽岩を収入として受け取り(ちっこいプラスのついてる奴だ)、そいつをウィスキー――じゃなくて、お前がすでに雇ってる輩の継続的サービスを受けるために使うのさ。

すべてのプレイヤーは自分の地所と組織カードから幽岩を集め、その分の幽岩をバンクから受け取ってあなたの資産に加えます。ただしこれには例外があります。あなたが所有しているが支配していない地所(P19 参照)からは、あなたもその支配者も生産力分を受け取れません。

その後、賃金を支払います。ギャンブルフェイズ中にバンクから幽岩を借りた場合、その分を返します。次に、場のあなたの人物を残すために、その人物の維持コストに等しい数の幽岩をバンクに支払います。

残したくない人物の維持コストを支払う必要はありませんが、誰かの維持コストを支払わなかったり支払えなかったりした場合、その人物とそこにつけられているカードを捨てます。

あなたのギャングに他の組織の人物(あなたのホームのと異なる組織シンボルを持つ人物)がいる場合、。その人物の影響力に等しい追加維持コストを支払う必要があります。

通常、プレイヤーは維持フェイズを同時に実行しても問題はありません。何らかの事情がある場合は、ウィナーから時計回りに実行します。

フォースリングは、幽岩 7 つの収入があり、アヴィーとボーボーの維持に 5 つを支払うため、この日の収入は幽岩 2 つとなり、資産に加えられる。

白昼フェイズ

ごたごたのほとんどは日のあるうちの中程で起こる。人差し指をむずむずさせ肩口に藁屑を乗せた気短な輩が、町をうろついて住人を脅かす時間だ。ついでに、この時間はあらゆる類の納得いかない関係の間の納得いかない事態を解決するために、銃撃戦が繰り広げられる時間でもある。こいつが混沌だって奴もいるが、実際は殿方共の頭は氷並に冷静で、全部の動作が計算済みの計画の内側なんだ。

ウィナーから時計回りに、各プレイヤーは順番に 1 つのプレイを行います。あなたがプレイを行う段階になったら、あなたはルールブックにある 5 つの基本行動（アクション、挑戦、移動、購入、受け渡し——P17-20 でそれぞれ解説）を実行するか、パスができます。これらのプレイは、任意の順番で任意の回数行えます。

その後のプレイは左隣へと続けられ、これを全員が連続してパスを行うまで続けます。全員がパスした場合、白昼フェイズは終わります。

日没フェイズ

白昼フェイズが終わったら、誰かが勝利しているかをチェックします（P30）。誰も勝利していない場合、各プレイヤーは望むなら自分のプレイハンドからカードを 1 枚捨てることができます。その後、各プレイヤーは自分の手札枚数の上限（カードの効果が特にない場合はカード 5 枚）になるまで、カードを引くなり捨てるなりを行います。

最後に、各自は自分のカードを全てアンブートし、次の日のギャンブルフェイズに戻ります。

白昼に行えること

ここは自由の国、というか、世間じゃそう言ってるが、それでもルールはある。なんで、ここじゃまっとうな物事の進め方って奴を教えてやろう。

白昼フェイズにあなたが手番を行う時点で、あなたは以下からどんなプレイを行うかを 1 つ選びます。どのプレイも行いたくない（あるいは行えない）場合、パスもできます。パスした場合でも、このフェイズの後の時点でプレイを行うことは可能です。全員が連続してパスをした場合、白昼フェイズはただちに終了し、日没フェイズに進みます。

アクション

行えることの一つが、あなたのプレイハンドにあるアクションカードや場のあなたのカード（地所、人物、物品、呪文等）に書かれている白昼能力を使用することです。その場合、その能力を宣言し、コストを支払い、効果を解決します。

ブート状態のカードの能力を使用することもできますが、その能力がそのカードのブートを必要とする場合を除きます（コロンの前に「ブート」と書かれていればそれはコストですし、カードに「このカードをブートすることで何々を行う」と書かれている場合も同様です）。カードの能力を使用すること自体は、そのカードのブートとは関係がありません。

場のカードに書かれている各能力は、1 日につき 1 回しか使用できません。ある呪文カードに書かれている能力は、その呪文カードがいくつの能力を持っていたとしても、1 日にそのうち 1 つしか使用できません。ただし、カードの能力の先頭に「反復」の語がある場合、それは制限無しに 1 日何回でも使用できます。

ほとんどの地所の能力は、その地所の支配者のみが使用できます。その支配者が所有者と同じであるかどうかは関係がありません。これは地所の能力の先頭に「支配者」と書かれていることで示されます。

特に指定がないかぎり、白昼能力の効果は日没フェイズ一杯まで続きます。

挑戦

お前んとこの酒場によその輩がたむろして出て行かないような、そいつらを少々手荒に掃除する時間だ。

白昼のプレイとして、あなたのアンブート状態の人物1人は同じ場所にいる他のプレイヤーが支配する人物1人を選び、その人物に挑戦する（その人物に対して銃撃戦を挑む）ことができます。これによりあなたの人物はブート状態にはならず、その人物がアンブート状態のままであるかぎり、あなたが手番を行うたびに敵対する人物に対して挑戦を行えます。

挑戦された人物がアンブート状態なら、挑戦を拒否してブート状態でホームに移動することができます。ブート状態の人物は挑戦を受ける義務があります。

相手の人物がその人物のホームにいる場合、その人物にはこの白昼のプレイによる挑戦はできません。

ただし、カードの能力の効果の一部として、ある人物に対して挑戦を行うことができる物もあります。この様な能力を使う場合、それによりあなたの人物がブート状態であっても誰かに挑戦できますし、さらに重要なこととして、相手のホームにいる人物に挑戦することができるようになります。カードの効果により禁止されていないかぎり、その人物はすでにホームにいるとしても、ブート状態で自分のホームに移動することで挑戦を拒否できます（二階にでも逃げたのでしょう）。もちろん、この場合でも拒否したことでその人物はブートされます。

目標が挑戦を受けた場合、互いの人物は目標の場所で銃撃戦を開始し（P21参照）、両者は集団を形成することができます。

移動

お前が雇った輩も、お家で座ってるだけじゃ大して役には立ちゃしない。遅かれ早かれ、そいつらをドアから叩き出して、他のどこかへ颯爽と、さもなきゃのんびりと、とぼとぼと、ひょっとすると駆け足で出かけてもらうことになるだろう。

白昼のプレイとして、あなたは自分のアンブート状態の人物1人を、場の他の場所（地所、ホーム、町広場）に移動させることができます。通常はその人物はブートされますが、以下の2つの特別な移動を除きます：

1. 自分のホームから隣接する場所（町広場から隣接する地所）に移動する場合、その人物はブートしません。
2. 町広場から町の中の地所へ、あるいは他のプレイヤーのホームへ（自身のホームへの移動は含みません）へ移動する場合、その人物はブートしません。

このどちらの場合も移動により人物はブートしませんが、移動のためにはそもそもその人物がアンブート状態である必要があります。

カードの効果の中には人物を移動させる物があります。これは通常は白昼能力ですが、銃撃戦能力や対応能力の中にも若干あります。この様な能力を使用した場合、それによりブート状態の人物を移動できますし、移動によりその人物がブートすることもありません。

購入

お前は幽岩を掘ってブツを買い、そのブツでさらに幽岩を掘る。意味が無いことに気付いて代わりに幽岩でテキーラを買おうとか思わないことだ。でなきゃ、素っ裸でてめえのよだれまみれで目覚めることになる。

このプレイにより、あなたは自分のプレイハンドの人物や地所や呪文や物品を場に出します。そのコスト分の幽岩をバンクに支払い、そのカードをアンブート状態でテーブルに出します。次の手番が回ってきたら、あなたはただちにその能力でプレイを行うことができます。カードを場に出すやり方は、カードの種類によって変わります。

あるカードの効果で他のカードを場に出す場合、とくにそのカードの効果に指定がないかぎり、出たカードは上記と同様にプレイしたものとして扱います。

人物：人物はあなたのホームに出ます。ここがあなたの面々の契約場所なのです。

地所：特に指定がないかぎり、すべての地所は町の中です。町の中の地所は、あなたの通りのいずれかの端に、その通りの端にある町の中の場所に隣接して配置します。すでに場にある地所と地所の間、あるいはホームと地所の間には配置できません。郊外の地所は通りから離して脇に置きます。

物品：あなたが支配する場所にいるアンブート状態のあなたの人物 1 人にそのカードをつけます（その人物にそのカードをつけることができる必要があります）。カードはその人物に重ねられます。通常、1 人の人物はいくつでも物品を持つことができますが、馬と武器はそれぞれ同時に 1 つずつしか持てません。すでに武器（あるいは馬）を持っている人物に新たな武器（ありは馬）をつけたい場合、古い方を捨てます。

人物につけられた物品

装置を場に出すには、その装置を発明するマッドサイエンティストが必要です。詳細は P29「スキルレート」を参照してください。マッドサイエンティストが装置を発明したら、受け渡しのプレイを使って他の誰かにそれを渡すことができます。

呪文：すべての呪文は、誰にそれをつけることができるかの制限があります。魔術をつけることができるのはペテン師だけです。奇跡をつけることができるのは聖者だけで、精霊をつけることができるのはシャーマンだけです。あなたが支配する場所にいるアンブート状態のあなたの人物 1 人にそのカードをつけます（その人物にそのカードをつけることができる必要があります）。カードはその人物に重ねられます。通常、1 人の人物はいくつでも呪文カードを持つことができます。

ペテン師は魔術をつけられる。

受け渡し

開拓民は必要に応じた物の貸し借りを喜んでやってくれる。もちろん、ここで言う借りるってことをもっとまともに言うなら、盗むってことになるんだがな。

あなたが支配する複数の人物があなたが支配する場所にいる場合（ああたが所有しているかどうかは問わない）、あなたはその人物間で任意の数の物品を受け渡しできます。受け取る方の人物はアンブート状態でなければならず、自分が持ち運べないものを受け取ることはできません。ブート状態の人物も物品を渡すことができますが、受け取ることはできません。ある人物がある受け渡しにより物品を受け取ったら、それを同じ日に他に渡すことはできません。

武器や馬を持つ人物はそれらを受け渡してかまいませんが、その受け渡しの終わりに、ある人物がどちらかを複数持っている場合、それらはすべて捨てる必要があります。

人物は呪文を受け渡しできません。

カードの効果の中には、ある人物から他へ物品を移すものがあります。他のカードの効果による場合、人物はブート状態でものを受け取れ、あなたが支配していない場所にいてもかまいません。ただしこの場合でも、人物は自分が持ち運べないものを得られません。

ある人物が他のプレイヤーの物品を持ち運んでいる状態で、その人物や物品が場を離れた場合、その物品は所有者の墓標なり捨て札パイルなりに置かれます。

銃撃戦

“奇妙な西部（ウィアード・ウェスト）”じゃ喧嘩はしょっちゅうで、そこに理由なんかは必要じゃない。ここで説明するのは、世間と違う、ドゥームタウン式のやり方だ。

通常、銃撃戦はある人物が挑戦を受けることで始まります。挑戦を行ったプレイヤーと人物はリーダーと呼ばれ、挑戦された側のプレイヤーと人物はマークと呼ばれます。

集団の形成

銃撃戦が始まるとなりゃ、仲間は友人を一人で危険に向かわせたりはしないもんだ。奴らは協力し、手助けし、援護を担当し、ひょっとすると弾よけになってくれるだろう。

銃撃戦の両プレイヤーは、集団と呼ばれる銃撃戦に参加する人物のグループを形成します。リーダーが先に集団全体を宣言します。集団に加えられた人物は、元のリーダーやマークも含め（それぞれの集団にいる義務があります）、その集団に参加したとみなされます。

銃撃戦の場所かそこに隣接する場所にいる人物のみが集団に参加できます。同じ場所にいる人物はブート状態でも参加できますが、隣接する場所からはアンブート状態の人物のみが参加できます。

両プレイヤーが集団を宣言したら、集団に参加した人物の内、銃撃戦の場所にいない人物は、その場所に移動します。この移動により、その人物は自動的にブートされます。集団に参加する人物は同時に移動します。

プレイヤーは、自分が支配する人物が両方の集団にいることがあってはいけません。したがって、カードにどう書いていようが、その状況ではプレイヤーは選択肢はありません。

町広場にいるアリーは隣接しているため参加できる。

アーヴィングとパンチョの間で銃撃戦が起こった。オリヴィアは集団に参加できないが、レーンは参加できる。

押し入り

町広場だの酒場だのの公共の場所で鉛弾が飛ぶようなら、世間はどっちかが死ななきゃならないとわかるだろう。だが、お前が誰かの私有地で起こった銃撃戦にいるようなら、法の下にお前は一言もの申されることになるだろうな。家ってのは男にとっちゃ城だ。そこが下見板張りの掘っ立て小屋で、その男が真面じゃない、虱たかりの、犬野郎の、イカサマ使いだとしてもだ。

銃撃戦が私有の場所で行われた場合、その銃撃戦にいる、その場所を所有しているのでないプレイヤーが支配しているすべての人物は、自身の賞金が 1 増えます（0 の場合 1 になる）。これは、どちらが銃撃戦を始めたかに関係がありません。またこれは、銃撃戦の後の時点で人物が集団に参加した場合にも発生します。

地所が公共か私有かは、地所のキーワードに書かれています。プレイヤーのホームは常に私有で、町広場は常に公共です。

抜き手勝負

それぞれの銃撃戦は、一連のラウンドを行うことで実行します。1 回のラウンドを何回か繰り返し、これをどちらかの集団のすべての人物が撃たれて死ぬか逃げ出すかするまで続けます。以下は銃撃戦の 1 ラウンドの進行です。

ステップ 1. プレイを行う

バンバンバンの前の計画を抱えてる奴は、たいていは勝つ側だ。

ウィナー（またはウィナーの人物が銃撃戦にいない場合は、時計回りに一番最初の集団に人物がいるプレイヤー）から時計回りに、銃撃戦に人物のいる各プレイヤーは銃撃戦のプレイが行えます。銃撃戦のプレイには、銃撃戦能力の使用、パス、銃撃戦のプレイを参照する他のテキストの使用が含まれます。

隣接：再掲

改めて隣接というものを確認しておきましょう。あるプレイヤーの通りにある隣どうしのカードは隣接しています。あるギャングの通りの地所やホームは、他のプレイヤーのものとは隣接していません。町広場は地所ではなく、町の中のすべてと隣接しています。郊外の地所は、郊外どうしを含め、どれとも隣接していません。

あなたが使用する銃撃戦能力は、あなたのプレイハンドのアクションカード（プレイ後は捨てる）か、集団にいるあなたのカードに書かれているものに限ります。集団にいないカードの銃撃戦能力も使用できますが、それにより人物が集団に参加する能力に限ります。銃撃戦能力は、その能力により人物を集団に入れるものでないかぎり、集団内にいる人物にのみ適用されます。

プレイヤーはこの用に銃撃戦プレイを行い、これを全プレイヤーが連続してパスするまで続けます。

特に指定がないかぎり、銃撃戦能力の効果はその銃撃戦が終わるまで続きます。能力により人物がブート状態でホームに送られた場合、その人物は銃撃戦を離れます。それがホームで行われている場合を含みます。

銃撃戦能力を使用したことにより、いずれか 1 つの集団のみが銃撃戦に残っている状態になった場合、銃撃戦はただちに終了します。ステップ 7 に進んでください。

ステップ 2. 撃ち手の選択

リーダーとマークはこの順番に、自分の集団の人物 1 人を撃ち手として選んで宣言します。この選択は、銃撃戦のこのラウンドでのみ残ります。集団内のブート状態の人物も撃ち手に選べます。

ステップ 3. 抜け！

撃った弾数が問題じゃない。相手が食らった鉛弾の数が問題なんだ。

この時点で、あなたの集団がこのラウンドの銃撃戦をいかに戦ったかが判定されます。そのためには、あなたのデックからドローハンドを配り、それによりできるだけ強いポーカーハンドを作ります。

プレイハンドを脇に置き、あなたのデッキの一番上から 5 枚＋あなたの集団のスタッドボーナスに等しい枚数のカードを引きます。あなたは集団内のスタッドの弾丸レート（銀色の薬莢）を持つすべての人物からスタッドボーナスを得ます。あなたのスタッドボーナスは、あなたの撃ち手のスタッドレート（あるなら）に、あなたの集団内の他のスタッド 1 人につき 1 を加えた値です（スタッドの弾丸レートが 0 であるものも含む）。

このカードを引き終わったら、次にドローボーナスによる処理をします。あなたは集団内のドローの弾丸レート（真鍮の薬莢）を持つすべての人物からドローボーナスを得ます。あなたのドローボーナスは、あなたの撃ち手のドローレート（あるなら）に、あなたの集団内の他のドロー1 人につき 1 を加えた値です（その強さは問わない）。ドローボーナスの値が決まったら、あなたのドローハンドのカードを見て、その中から（最大で自分のドローボーナスに等しい枚数までの）カードを選んで捨て、それに等しい枚数のカードをあなたのデックの一番上から引きます。ドローボーナスの分のカードはまとめて引きます。1 枚ずつ確認することはできません。

その後、カードを 5 枚残してすべて捨てます。これがあなたの最終的なドローハンドです。スートとランクがまったく同一のカードが複数――クラブのキングが 2 枚等――あってもかまいませんが、そのようなハンドはイカサマのハンドと呼ばれ、イカサマ-決着能力によりあなたが損をする可能性があります。

ステップ 4. 公開と解決

この段階で、両方のプレイヤーはドローハンドを公開し、ドローハンドが公開されたことを参照する場のカードの効果を解決します（例：「デイブ・モントリオール保安官」のテキストには「デイブの銃撃戦の相手がイカサマのハンドを公開して君がそうでなかった場合、このラウンド、君の人物は被害を受けない。」と書かれている）。

これはすべてただちに効果を発揮します。“公開時”の効果をすべて適用した後は、プレイヤーが新たなハンドを引いて公開したとしても、それらの効果が再び適用されることはありません。

次に、銃撃戦に人物のいる各プレイヤーは、決着のプレイを行うことができます（この時点で行うことができるのは、決着能力かパスのみ）。プレイヤーはプレイハンドのアクションカードの決着能力をプレイできます（ドローハンドからは不可）。また、プレイヤーは銃撃戦に関係している人物や物品や呪文に書かれている能力を使用することもできます。ウィナー（またはウィナーの人物が銃撃戦にいない場合は、時計回りに一番最初の集団に人物がいるプレイヤー）から時計回りに、銃撃戦に人物のいる各プレイヤーはパスをするか決着能力をプレイし、これをすべてのプレイヤーが連続してパスするまで続けます。

特殊な決着能力に、イカサマ-決着能力があります。各プレイヤーはこのステップでは、場のカードやアクションカードを含め、イカサマ-決着能力を 1 つのみ解決できます。これは、あるプレイヤーのドローハンドにスートとランクが完全に一致しているカードが複数ある場合に行えます（ジョーカーがある場合、それがどのスートとランクを選んだとしても、ジョーカーによりイカサマのハンドになることはない）。自身のイカサマに対してはイカサマ能力は使えません。

プレイヤーは、銃撃戦に関係していなくても、イカサマ-決着のアクションカードをプレイできますが、一部のイカサマカードは、自分が集団を持っている場合にのみ効果を発揮します（「攪乱魔法」等）。

銃撃戦で使用された決着能力は、その能力により人物を集団に入れるものでないかぎり、集団内にいる人物にのみ適用されます。

決着能力の使用により、いずれかのプレイヤーが自分の集団内のすべての人物を失った（消されたか捨てられた）場合、その銃撃戦はただちに終了します。ステップ 7 に進んでください。各プレイヤーは、ドローハンド 1 つにつき、1 つのイカサマカードしかプレイできないことに注意してください。

ステップ 5. 報いを受ける

決着のプレイを行った後、それぞれの集団に人物がいるなら、プレイヤーのドローハンドの強さ（作ったポーカーハンドの強さ）を比べます。ハンドの強さの高いプレイヤーが勝者です。ハンドの強さのリストについては裏表紙を参照してください。

能力や効果によりハンドの強さが上がる場合、それは新たな強さにおける最も弱いハンドに変わったものとみなされます。能力や効果によりハンドの強さが下がる場合、それは新たな強さにおける最も強いハンドに変わったものとみなされます。

ハンドの強さが 11 よりも上になることはなく（11 で止まる）、強さ 11 のハンドはすべて同じ強さとみなされます（強さ 11 のハンドでの強弱はない）。同様に、ハンドの強さが 1 未満になることもありません。ハンドの強さが 1 未満になる場合、それはその強さにおける最弱のハンドになります。両方のハンドの強さが 11 である場合、勝者も敗者もありません。

2 つのハンドの強さの差が、敗者が受ける被害の数です。そのプレイヤーは受けた被害の数に応じて、自分の集団の中の人物を捨てるなり消すなりする必要があります。**人物を 1 人捨てることで、被害 1 をカバーできます（その人物は、怪我を負ったか町から逃げ出すかしたものの、生き延びていつの日か帰ってくる）。人物を 1 人消すことで、被害 2 をカバーできます（その人物は撃たれて死亡する）。**消された人物は墓標に行く点に注意してください。それにより、あなたは残りのゲームの間、それと同名の人物を場に出すことはできません。ただし、つけられていたカード（物品や呪文）は単に捨てられます。

さらに、プレイヤーは手下のキーワードを持つ物品を捨てることができます。その場合、被害 1 がカバーできます（手下を消して被害 2 をカバーすることはできません）。さらなる選択肢として、P26「厄介な人物」も参照してください。

プレイヤーのドローハンドの強さが同点の場合、両方の集団が被害 1 を受けますが、そのいずれかのプレイヤーのハンドがより強い場合（J のスリーカード対 A のスリーカード等）、そのプレイヤーは銃撃戦のそのラウンドを勝ったものとみなされます。このようにラウンドを勝利した場合も、カードは勝利として扱います（「火炎放射器」等）

2 人のメインプレイヤー（リーダーとマーク）は、自分の集団のどの人物を捨てるなり消すなりするかを選びます。そのラウンドの負けた側が先に選びます。ハンドの強さが完全に同一の場合、リーダーが先に選びます。被害は 1 人ずつ選ばれ解決されます。ただし、これにより負けた側が銃撃戦の最後の人物を取り除いた場合でも、勝者もすべての被害を受けます。

スローンギャングのプレイヤーのハンド

モーガン畜産のプレイヤーのハンド

アーヴィングは消され［被害 2］（墓標へ）、レーンは捨てられた［被害 1］。

ステップ 6. 逃げるか撃つか

この銃撃戦ラウンドの敗者から（両者同一ハンドの場合はリーダーから）、すべてのプレイヤーはどの人物が銃撃戦から逃げるかを選びます。逃げた人物は集団を離れ、ブート状態でホームに移動します。すでにブート状態であっても、すでにホームにいる場合でも、人物は銃撃戦から逃げられます。各プレイヤーは、次のプレイヤーが選ぶ前に、逃げる人物をすべて選ぶ必要があります。

ステップ 7. 次への弾込め

リーダーとマークはドローハンドを捨てます。

いずれか１つの集団のみが残っている場合、その集団が銃撃戦に勝利します。両方の集団が空になっている場合、どちらのプレイヤーも銃撃戦を勝利しません。それ以外の場合、ステップ 1 に戻って新たな銃撃戦ラウンドを開始します。

「ゴモラ案内」ブックレット――銃撃戦の詳細

銃撃戦のひととおりの例としては、「ゴモラ案内」の P6 を参照してください。

その他のルール

ルールなんてのは家畜を飼うみたいなもんだ。いつだって何匹かはそこからはみ出る。ここじゃ他にははまらない奴をいくつか説明する。

カードテキスト

ドゥームタウンのテキストには、キーワード、特性、能力の 3 つの種類があります。

キーワードはカードの一番上に太字で書かれ、そのカードの特徴を表し、他のカードにより参照されます（馬、装置等）。カードのキーワードは、太字中央寄せであることで区別されます。

特性はキーワードの下に、通常のフォントで示されます。特性は、そのカードが場にある間、常に発生する効果です（「レーンは馬を持っている間、弾丸+2 を得る。」等）。カードの支配者は、そのカードの特性を“無いことにする”ことはできません。

能力は、フェイズとコストが太字で書かれ、その後にコロンが続くテキストです。カードの支配者は、その能力を使うかどうか、いつ使うかを選べます。各能力は、反復能力でないかぎり 1 ターンに 1 回しか使用できません。

カードテキストが“この”と言う単語を使っている場合（「この場所」「この銃撃戦」等）、そのテキストは指定の場所なり状況なりを参照します。例えば、「サンフォード・テイラー」の能力には「この地所にいる人物に挑戦する。」と書かれています。これは、サンフォード・テイラーはいずれかの地所にいる場合にのみ人物に挑戦でき、その挑戦される人物はサンフォードと同じ地所にいる必要があることを示します。

リーダーとは、仕事を開始したまたは誰かに挑戦することで銃撃戦を発生させた人物のことです。マークとは、挑戦を受けた人物、あるいは仕事の効果により選ばれたカードや場所のことです。

仕事がコストの一部としてブートを必要とする場合（例えば、「誘拐」には「白昼-仕事、ブート：」と書かれている）、そのコストの支払いのためにはリーダーのブートが必要です。

エース

エースハイだ？　この馬鹿、一体どこから来たんだ？

エースは常に 1 として数え、ハンドでもプルでも最も低いランクです。
（訳注：このため、いわゆるロイヤルストレート（A・K・Q・J・10）は成立しません）

厄介な人物

哀れな輩の中にゃ、邪悪なるマニトウの精霊が頭に入っちまって、埋葬されるべき状況でも歩き回れるのがいるって話だ。そいつらを倒すのは、すでに死んでるってのを含めても骨が折れる。

厄介のキーワードを持つ人物が銃撃戦にいる場合、その人物は通常の人物よりも多くの被害を吸収できます。厄介の人物をブート状態でホームに送ることで、銃撃戦での被害 1 をカバーできます。厄介の人物を捨てることで被害 2 を、厄介の人物を消すことで被害 3 をカバーできます。

場の厄介の人物が（銃撃戦の被害による結果ではなく）カードの効果により消される場合、代わりにその人物を捨てます。

補助テキスト

カードのテキスト内でカッコ書き斜体で書かれたものは「補助テキスト」です。これはカードの機能を買えるものでは無く、このカードに適用されるルールの補助となり、新人プレイヤーのゲームの助けとなる物です。

例えば、「マスタング」には「白昼、ブート：この人物を移動する（ブートはしない）。」と書かれています。ブートはしないという部分は、人物がカードの効果により移動する場合、その移動がどこからどこへのものであっても、その人物は移動によりブートしないということを説明したものです。しかし、ゲームを覚える段階では、新人プレイヤーはルールの細かいことまで覚えることは難しいので、補助テキストを足すことでカードの効果をできるだけはっきりさせようとしているのです。

いつまで？ どれだけ？

カードの能力の多くは、ただちに解決されて終了します。カウンターを追加したり除いたりする効果は、ただちに解決されて終了する効果であるとみなされます。効果によりカウンターが置かれたら、そのカウンターは持続効果を発生します。効果においては、カウンターは恒久的な変化なのです。

白昼能力によって発生した効果は、その 1 日の終わりまで続きます（その 1 日の日没フェイズの間は続きますが、次のギャンブルフェイズの前には終わる）。銃撃戦能力によって発生した効果は、その銃撃戦の割りまで続きます。能力ではないカードの効果（「スローンの賞金は 1 未満に減らせない」等）は常に効果を発揮し、そのカードが場を離れた時点でのみ効果が消えます。

特定のゲームの値の変更には制限があります。カードの弾丸や影響力やコストや維持は、常にそのカードに表示された値にすべてのカードの効果やつけられたカードの修正を加えた値です。この値は 0 未満になりえますが、その値をチェックする、またはゲーム上の計算に用いる場合、マイナスの値は 0 として扱います。

カードのランク（A から K まで）は、常にそのカードに表示された値にすべてのカードの効果やつけられたカードの修正を加えた値です。カードのランクをチェックする、またはゲーム上の計算に用いる場合、0 以下のランクは 1（A）として扱い、14 以上のランクは 13（K）として扱います。これは、人物の投資を計算する際の一部としても適用されます。

仕事

一人二人程度の輩じゃ人手不足の、いささか不愉快な作業ってものもある。小屋を建てるとか吸血鬼を殺すとかなんかよりも、もっと世間の怒りを買いそうなやつだ。

ドゥームタウンにおける大きな出来事は仕事と呼ばれます。仕事は能力のテキストに「白昼-仕事：」等で表記されます。仕事は銃撃戦と同様の手順で解決されます。

銃撃戦と同様に、仕事を始めたプレイヤーと人物はリーダーと呼ばれ、その仕事の影響を受けるプレイヤーや人物（や地所やその他）はマークと呼ばれます。

ステップ 1. 仕事を始める

最初に、仕事のリーダーとしてアンブート状態のあなたの人物を 1 人選びます。仕事を始めた能力が人物や物品のテキストによるものである場合、その人物をその仕事のリーダーに選ぶ義務があります。仕事がコストの一部としてブートを必要とする場合（例えば、「誘拐」には「白昼-仕事、ブート：」と書かれている）、そのの支払いのためにはリーダーのブートが必要です。

ステップ 2. マークを選ぶ

すべての仕事は、誰かなり何処かなりに何かをしようとします。この目標がマークと呼ばれます。仕事のテキストの最初の文に、何がマークとなるかが書かれています。

仕事を始める場合にリーダーとマークが同じ場所にいる必要はありません。実際、リーダーは郊外にいることもできます。

ステップ 3. 集団の形成

リーダーが選ばれたら、集団を形成します。銃撃戦同様、リーダーが先に集団を形成します。リーダーかマークと同じ場所か隣接する場所にいるアンブート状態の人物は、リーダーの集団に参加できます。

リーダー以外の全ての人物は、すでにマークと同じ場所にいるのでないかぎり、集団に参加するためにはブートする必要があります。マークと同じ場所にいる人物はブートを必要とせず、ブート状態であっても参加できます。

リーダーが誰か集団に参加するかを宣言したら、マークの支配者も集団を形成します。マークはマークと同じか隣接する場所にいる人物のみを使用できます。その人物は、すでにマークと同じ場所にいるのでないかぎり、集団に参加するためにはブートする必要があります。マークと同じ場所にいる人物はブート状態であっても参加できます。挑戦とは異なり、マーク自身は集団に参加しなくてもかまいません（通常はその方が有利ですが）。集団の人物が 0 人でもかまいません。P13「所有者と支配者」を参照してください。

マークの支配者が集団を形成しなかった（またはできなかった）場合、そのマークの所有者が支配者と異なるなら、そのプレイヤーが集団を形成できます。マークの支配者が集団を形成したら、マークの所有者は集団を形成できません。

支配者も所有者も集団を形成しなかった場合（その仕事が町広場やリーダー自身のカードをマークとする場合は常にそうなります）、リーダーの左隣から順に、任意のプレイヤーがその仕事に対抗する集団を形成できます。

誰も仕事に対抗する集団を形成しなかった場合、その仕事は自動的に成功します。

フレッドはリーダーに隣接しているため、アンブート状態だったなら参加できた。

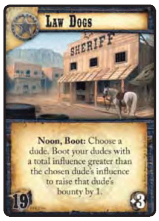
サイラスはリーダーにもマークにも隣接していないので、集団に参加できない。

スローンギャングがロードッグズに対して誘拐を仕掛ける。

集団に参加できる人物の例

アリーは町広場にいてマークに隣接しているため、参加できる。

サンフォードはマークの場所にいるため参加できる。



仕事の場所

オリヴィアはアンブート状態なら参加できた。

アンドレアスは隣接していてアンブート状態なので参加できる。

マーク

ステップ 4. 現場へ移動

集団が形成されたら、両方の集団のすべての人物は同時にマークの場所に移動します。この仕事の特殊移動はブートを必要としませんが、ほとんどの人物は集団に参加するためにすでにブート状態でしょう。リーダーとマークの防衛側の両方の集団がマークの下に集まったら、銃撃戦が始まります（P21 参照）。これが私有の地所で起こった場合、通常の銃撃戦と同様に、不法侵入側の人物は手配中になります。

ステップ 5. 仕事の結果は？

銃撃戦の終了時に、リーダーの集団が銃撃戦に勝利し、まだマークの場所にいる場合、あるいは誰も防衛側の集団を形成しなかった場合、仕事は成功します。それ以外の場合、仕事は失敗します。

銃撃戦が終わった後、その結果にかかわらず、リーダーの集団の生き残りはブート状態でホームに移動します。防御側の生き残った人物はその場にとどまります。

最後に、マークがまだ場に残っている場合、カードに示された成功した仕事に対する効果を解決します。マークが場に残っていない場合、それでも仕事は成功しますが、そのマークは影響を受けません。仕事が失敗した場合、何も起こりません。

プル

カウボーイなら誰でも歩きながらタバコを噛めるもんだが、幽岩と真鍮の管と木っ端屑から恐るべきからくりを作ろうって言うなら、事態はもっと面倒だ。

人物が行うことの中には、成功が保証されていないものもあります。人物がなんらかの手腕を問われる作業に成功するかどうかは、プル（デックからカードを引くこと）によって決まります。

プルを行う場合、あなたのデックの一番上のカードを引き、それを公開し、それのランク（A から K まで）をチェックします。通常は、そのランクをプルで指示された何らかの値と比較します。A は 1、J は 11、Q は 12、K は 13 です。プルを行うためのカードが残っていない場合、あなたの捨て札パイルをシャッフルして新たなデックとしてください。あなたのデックに完全にカードがない（すべて墓標か場かプレイハンドにある）場合、そのプルはクラブの 1（A）であるとみなされます。

プルの結果を適用したら、プルで引いたカードを捨てます

スキルレート

連中の中には普通の奴が持ってない特別な技を持ってるのがいる。連中の頭が少々イってるのはそれが理由なんだろう。

人物のキーワードは、その人物がどういうスキルを持っているかを示しています。人物のスキルに続く数字（「マッドサイエンティスト 2」や「ペテン師 4」等）は、その人物のスキルレートと呼ばれます。マッドサイエンティストは、装置を作成する際にスキルレートを使用します。シャーマンや聖者やペテン師は、呪文カードの能力を使用する際にスキルレートを使用します（基本セットにはペテン師のみが入っています）。

あなたの人物がスキルを使用する場合、その人物はスキルテストを行う必要があります。スキルテストを行う場合、プル（前述）を行い、そこに人物のスキルレートを加えます。その合計がスキルチェックと呼ばれます。

呪文：呪文の場合、カード上の各能力に難易度レベルが書かれています。人物が呪文を唱えるたび、スキルテストを行います。スキルチェックが呪文の難易度以上だった場合、その呪文は成功し、あなたはその能力を使用します。そうでない場合、呪文は失敗し、何も起こりません（使用された呪文の能力は効果を発揮せず、次のプレイヤーがプレイを行う手番になります）。

装置：装置の場合、物品カードを発明するために、マッドサイエンティストがスキルを使用します。あなたは自分のプレイハンドにある装置を発明するために、あなたのマッドサイエンティストを使用します。これは購入と同様ですが、確定はしていません。

あなた支配する場所にいるマッドサイエンティストをブートし（発明のためのコストです）、その装置の幽岩のコストを支払い、その後にその人物のマッドサイエンティストのスキルレートを使用してスキルテストを行います。あなたのスキルチェックが装置の難易度を以上である場合、その装置は機能します。それをそのマッドサイエンティストにつけてください。スキルテストが失敗した場合、その装置は機能せず、マッドサイエンティストはそれをスクラップにします。その装置を捨て札パイルにおいてください。支払った分は返ってきません。

手配中の人物

ここらじゃ誰だって一つや二つは秘密を持ってるもんだろうが、手配中の輩は法に追われる面々だ。法がそいつらを必死で追い求めてて、そいつらに鉛弾を全力でぶち込んでくれた奴には褒美をやろうって寸法さ。

人物が手配中になった場合、その人物には幽岩 1 つが賞金として乗ります。幽岩カウンター1 個を、バンクからその人物においてください。人物の賞金が上下する場合、その人物の上の幽岩をそれに応じて増やすなり減らすなりします。

手配中になることと賞金が乗ることはワンセットです。手配中の人物の賞金が増えた場合、それにより再び手配中になる（あるいはさらに手配中になる）ことはありません。その人物はすでに手配中であり、単にそいつを撃ち殺すことによりでる賞金が増えただけです。一方、手配中でない人物に賞金が乗った場合、その人物は手配中になります。

銃撃戦であなたと敵対する集団にいる手配中の人物が捨てられるか消された場合、あなたは報酬としてその人物の上のすべての幽岩を得ます。それをその人物からあなたの資産に移してください。同様に、あなたがカードの能力で手配中の人物を捨てるか消すかした場合、あなたはその人物の賞金を得ます。

人物に乗っている賞金が 0 になったら、その人物は手配中でなくなります。同様に、ある人物が手配中でなくなった場合、その人物に乗っているすべての賞金の幽岩をバンクに戻してください。

糞ゲームの勝ち方

日没フェイズの開始時、あなたの持っている支配ポイントが、他のプレイヤーの中で最も高い影響力の合計よりも高かった場合、あなたは勝利します。

複数のプレイヤーがこの勝利条件を満たしている場合、その中で最も支配ポイントの高いプレイヤーが勝利します。それでも同点の場合、その中で最も影響力の赤いプレイヤーが勝利します。それでも同点の場合、さらに 1 日ゲームを続行し、勝利判定を行ってください。その結果、同点で勝利条件を満たしていたプレイヤー以外が勝利する可能性もあります。

付録

デックの積み込み

ドゥームタウンじゃ、自分用のデックを組むのが大事だ。デックは好きなように組んでいいが、ここのローカルルールには従ってもらう。

デックには組織カードは 1 枚ちょうど必要です。

デックにはランクの印刷されたカードがちょうど 52 枚必要です（訳注：ジョーカーはこれに含まない）。

デックにはジョーカーは 2 枚まで入れられます。

デックにはスートとランクの両方が同一であるカードは 4 枚までしか入れられません。

デックにはカード名が同一であるカードは 4 枚までしか入れられません（これはエキスパンションが発売になったら重要になる）。

寄せ集めの仲間

ドゥームタウンを三人以上でやりたいって事もあるだろう。三人以上のプレイヤーが集まるんなら、ここんとこのルールが変更になるから注意な。

集団を形成する場合、プレイヤーは他のプレイヤーを招き入れ、そのプレイヤーの人物を参加させることができます。そのプレイヤーは参加するために通常と同様の制限に従う必要があります。人物の支配者は、そのプレイヤーが能力を使用する手番になったときに、銃撃戦能力を使用できます。第三者の弾丸レートはその集団の撃ち手を強化し、リーダーやマーク（その集団の支配者）が望むなら、撃ち手に選ばれることもできます。

第三者の人物が撃ち手に選ばれた場合でも、そのプレイヤーが自分のデックからドローハンドを引くわけではありません。リーダーやマークはドローハンドで自身のデックを使用し、そのプレイヤー自身がハンドを引き、集団の被害を決めます。誰が集団にいるかや、誰が撃ち手かは関係がありません。したがって、集団の支配者は被害をカバーするために第三者の人物を消しまくることもできますが、そのプレイヤーは必要以上の被害をカバーすることはできません（被害 1 をカバーするために第三者の人物を消す等）。

ラウンドの終了時に、第三者のプレイヤーはまず自分の人物（だけ）が銃撃戦から逃げるかを決めます。負けた側の助っ人が先に決め、その後に勝った側の助っ人が決めます。このすべての決定が成された後、次に敗者が逃げるかどうかを決めます。

私有の地所にいる集団にその地所の支配者の人物がいる場合、その側の人物は押し入りによる賞金を置かれません。3 人ゲームにおいて、ある地所を銃撃戦に参加していないプレイヤーが所有している場合、そこでの銃撃戦に参加するすべての人物に賞金が置かれることもありえます。

ターン順はウィナーから始めて時計回りに進みます。ウィナーが関係していない銃撃戦の場合、マークから始めて時計回りに進めます。

短めの多人数戦を遊びたい場合、日没に置いて、あるプレイヤーの支配ポイントが（他の各プレイヤーではなく）いずれか 1 人のプレイヤーの影響力を上回っている場合に勝利するとしてもいいでしょう。

レーン・ハーリーは銃撃戦の場所にいる。彼はブート状態であっても、ロードッグズの集団にもスローンギャングの集団にも参加できる。

Credits

Original Game Design: David Williams

Lead Design & Development: Mark Wootton

Design & Development Team: Eric Jome, Konstantinos Thoukydidis, Steven Martino

Playtest Lead: Will Abbott

Art Direction: Todd Rowland

Graphic Design: Kalissa Fitzgerald

Original Graphic Design: Blake Beasley

Rules Writing & Templating: Edward Bolme

Background, Story and Flavor: Tim J. Meyer, Paul Durant, Brett Satkowiak, David Orange

Layout: Kalissa Fitzgerald

Typesetting: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Proofreading: David Orange, Konstantinos Thoukydidis, Will Abbott, Nicolas Bongiu

Production: Dave Lepore

Brand Management: Mark Wootton

Cover Art: Mario Wibisono

Playtesting: Nicolas Bongiu, Mike Dickinson, Greg Durant, Paul Durant, Mike Godsil, Eric Jome, Adam Jones, Anthony Lawrence, Tim J. Meyer, Ian Oneail, David Orange, Geoff Prugh, Jason Smith, Kirk Stewart, Konstantinos Thoukydidis, Mike Valliere

翻訳：進藤・“みらこー”・欣也

この翻訳文書は、Alderac Entertainment Group 社のウェブサイトに掲載されている PDF 文書を元に、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、Alderac Entertainment Group 社および他の団体には一切の責任がありません。

Copyright & Contact

©2014 Alderac Entertainment Group.

Doomtown and Alderac Entertainment Group and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

Printed in China.

Warning:Choking hazard!Keep away from small children!

For more information, visit our website: www.alderac.com/doomtown and www.alderac.com/forum

Questions?Email CustomerService@alderac.com

Deadlands, the Weird West, and all related marks and logos are ™ and © Pinnacle Entertainment Group 2014.All rights reserved. www.peginc.com

Find Deadlands products and other Savage Worlds settings at www.peginc.com

早見表

ハンドの強さ

（訳注：同役の強弱判定は訳者追記。同役の強弱において、各スートはすべて同じ強さであり、判定の際は考慮しない）

11. デッドマンズハンド：（完全一致）♠8・♣8・♠A・♣A・♦J

10. ファイブカード：例：♠A・♥A・♦A・♣A・♥A
（同役：使用カードの強い方が勝ち）

9. ストレートフラッシュ：例：♣8・♣7・♣6・♣5・♣4
（同役：一番強いカードの強い方が勝ち）

8. フォーカード：例：♠K・♣K・♦K・♥K・♦2
（同役：4 枚使いの強い方、同じなら余りカードの強い方が勝ち）

7. フルハウス：例：♠J・♣J・♦J・♥3・♣3
（同役：3 枚使いの強い方、同じなら 2 枚使いの強い方が勝ち）

6. フラッシュ：例：♠10・♠8・♠7・♠6・♠4
（同役：強いカードから順番に比べて先により強いカードのあった方が勝ち）

5. ストレート：例：♠Q・♦J・♣10・♣9・♣8
（同役：一番強いカードの強い方が勝ち）

4. スリーカード：例：♣5・♦5・♠5・♣2・♥3
（同役：3 枚使いの強い方、同じなら余りカードを強いカードから順番に比べて先により強いカードのあった方が勝ち）

3. ツーペア：例：♦Q・♣Q・♣A・♥A・♠K
（同役：強い 2 枚使いの強い方、同じなら弱い 2 枚使いの強い方、それも同じなら余りカードの強い方が勝ち）

2. ワンペア：例：♣7・♦7・♣K・♠10・♦3
（同役：2 枚使いの強い方、同じなら余りカードを強いカードから順番に比べて先により強いカードのあった方が勝ち）

1. ブタ：例：♣K・♠10・♣7・♥3・♦A
（同役：カードを強いカードから順番に比べて先により強いカードのあった方が勝ち）

If you would like more tips and helpful pointers for getting the best out of Doomtown, including articles about deck-structure, choosing your shootouts, or moving around town successfully, then go to: www.alderac.com/doomtown