

# ワイルド・タイトル・ウエスト WILD TITLED WEST™

ゲーム人数：1～5人  
プレイ時間：45～90分  
対象年齢：13歳以上

## ルール説明書

よう、このへんじゃ見かけねえツラだな！ まあいい。ともかく西部になんぞよくやってきたもんだ。歓迎するぜ！ まだ気づいてねえかもしれんが、ここは無法律者のうろつく危険な土地だ。オマエさんが足を踏み入れりゃ、そいつらはすぐにでも、喜んでそいつを教えてくれるってもんだ。そんなオマエさんにひとついいことを話してやろう。どうやら、この開拓地の向こう側には新しい入植地ができつつあるって話さ。もし、オマエさんが西部一の成功者の座を狙ってるって言うんなら、急いだほうがいいぜ。

しなきゃならねえことは山ほどある。建物を建て、牛を育て、そして悪党どもは追っ払わなきゃならん。むろん、金鉱掘りも忘れちゃいけないぜ。うまいことやって、大金を手にするかどうか、そいつはオマエさんの腕しだいってトコだ。まあ、せいぜいがんばんな！

## 1. 内容物

本ゲームには、このルール説明書のほかに、次の内容物が含まれています。



トレー 4枚(2セット)、タイル 96枚  
※トレーは上図のように2枚を上下に組み合わせます。その後、タイルをトレーに配置します。



開拓地ボード 8枚  
(両面仕様)



得点ボード 1枚  
(両面仕様)



採掘表 5枚



金 30個



通路 25個



河川ダイス(8面)  
2個



弾丸/墓石  
35個



カウボーイ  
15人



草原ダイス(20面)  
4個



エースカード  
4枚



相棒カード  
16枚



ディスク 10枚  
(各プレイヤー2枚)  
※「採掘マーカー」および「得点マーカー」として使用します。



山賊 15人



早見表カード  
5枚



親マーカー  
1個



飼育ボーナス  
マーカー 4個



50/100点トークン  
5個



ラウンドマーカー  
1個

### 1人ゲーム用内容物



盗賊のアジトカード 1枚



盗賊カード 12枚

## 2. セットアップ

**A<sup>1</sup>** トレー4枚を2枚1セットで組み合わせ、テーブルの中央に配置します。

左上端に「左上」と表示されているトレーを上側に、左下端に「左下」と表示されているトレーを下側にして組み合わせ、場の左側に配置します。同様に、右上端に「右上」と表示されているトレーを上側に、右下端に「右下」と表示されているトレーを下側にして組み合わせ、場の右側に配置します。

**A<sup>2</sup>** 組み合わせ配置したトレーの上側に、得点ボードを配置します。得点ボードは、右上部分に右図のアイコンが表示されている面を上にしてください。



**B** 飼育ボーナスマーカー4枚を、得点ボード下部の対応する4つのマスにランダムに配置します。よりボーナスが多い面をオモテにして配置してください(右図参照)。



ただし、初めてこのゲームを遊ぶ場合には、飼育ボーナスマーカーをランダムに配置する代わりに、左から右に「通路→金→弾丸→点数」の順で配置してください。

**C<sup>1</sup>** 山賊、通路、金、弾丸、カウボーイ、50/100点トークンを、それぞれ種類ごとに分けて、全員の手の届くところにまとめておきます。その場所を「予備」と呼びます。

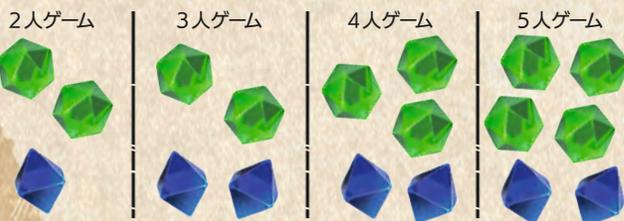
**C<sup>2</sup>** このゲームでは、ゲーム人数によって使用するダイスの数が異なります(下の表参照)。今回のゲーム人数に対応するダイスを取り、トレーのわきにまとめておきます。使用しないダイスは箱にしまします。

**C<sup>3</sup>** 得点ボードに曲がりくねった道として描かれているのが、「ラウンド表」です。ラウンドマーカーを開始マス(最上段の左端のトロコアイコンと×アイコンのあるマス)に配置します。



**C<sup>4</sup>** エースカード4枚をそれぞれ公開し、予備の中に配置しておきます。

### 使用するダイス



最初のゲームを行う前に、トレーにすべてのタイルを配置します。トレーにはいくつものくぼみがあります。このうち、外周部にあるものは、ゲーム中にダイスを配置するための「スポット」です。8面ダイス用と20面ダイス用でスポットの形状が異なります。それらの内側にあるくぼみは、タイルを配置しておくための「スロット」です。

トレーの各スロットに、表示と絵柄が対応するタイルを配置します。スロットは40箇所あり、各スロットには2もしくは3枚のタイルが配置されることになります(各スロットに赤や白の丸数字で「2」または「3」と表示されています)。

ゲームが終わるたびに、すべてのタイルを対応するスロットに戻し、付属の透明のフタで固定してください。そうすることで、次のゲームのセットアップがより迅速に行えます(特定のゲーム人数に合わせてセットアップを最適化しておきたい場合には、タイルの一部をトレーに入れずに箱にしまっておいてもかまいません)。

### 4人ゲームのセットアップ例



**D** 各プレイヤーは、次のとおり自分用の内容物を受け取ります。

**D<sup>1</sup>** 開拓地ボードを1枚受け取り、自分の前に配置します。開拓地ボードは両面仕様になっていて、片面が「通常面」、もう片面が「上級面」となっています。通常面は、ボーナスがより多く設定されており、はじめてこのゲームを遊ぶ際は、全員が通常面を使用してください。そうでない場合は、プレイヤー同士で話し合っ、各プレイヤーがどちらの面を使用して遊ぶかを決めてください(p.12参照)。

上級面は、通常面とは異なり、ボード右上端に「保安官バッジのアイコン」(難易度を示しています)が1個または2個表示されているほか、その開拓地ボード固有の特別ルール(p.12～13にも記されています)がボードの枠部分に記されています。

**D<sup>2</sup>** 採掘表を1枚受け取り、それを自分の開拓地ボードに並べて配置します。

**D<sup>3</sup>** 参照用に早見表カードを1枚受け取って、自分の前に置きます。早見表カードの片面にはゲーム中に獲得できる点数が、もう片面にはゲーム終了後の最終得点計算時に獲得できる点数がアイコンでまとめられています。

**D<sup>4</sup>** 同色のディスク2枚を受け取り、うち1枚を採掘表の一番下のマスに配置します。これがあなたの「採掘マーカー」になります。もう1枚は得点ボードの周囲にある得点表の左上部分にある「5」のマスに配置します。これがあなたの「得点マーカー」になります(各プレイヤーは、5点を保有した状態でゲームを開始します)。



**E** 相棒カードをひとまとめにしてシャッフルし、伏せてひとつの山にして得点ボードのわきに配置します。これを「相棒の山」と呼びます。

各プレイヤーは、相棒の山の上から2枚ずつ引いて受け取り、確認します。そしてそのうち1枚を選んで、自分の開拓地ボードのわきに伏せておきます。もう1枚は相棒の山に戻します。全員が相棒の山に戻したら、相棒の山をあらためてシャッフルします。

その後、相棒の山の上から3枚引いて公開し、それらを予備の中に配置します。

**F** ランダムな方法(じゃんけんやダイスの出目など)で親をひとり決めます。親は親マーカーを受け取って自分の前に配置します。

## ゲーム人数による調整

●2人ゲーム:(組み合わせられた)トレーのそれぞれにつき、外周部にある各スロット(28箇所:枚数が白丸の赤数字で記されている各スロット)から、タイルを1枚ずつ取り除いて箱にしまいます。

●3人ゲーム:(組み合わせられた)トレーのそれぞれにつき、右端の列と左端の列にある各スロット(20箇所:草地にある各スロット)から、タイルを1枚ずつ取り除いて箱にしまいます。最初のラウンドで最後にプレイするプレイヤー(親の右隣のプレイヤー)は予備から金1個を受け取ります。

●5人ゲーム:得点ボードのラウンドマーカーを1マス(右に)進めます。ただし、5人ゲームの際であっても、1年目の開始時には、各プレイヤーとも採掘フェイズ(p.4参照)では収入を受け取ります。

# 3. ゲームの概要

このゲームは「4年間」行います。1年は3つのフェイズからなり、そのうちの1つの収用フェイズは3～4ラウンドからなっています。各年とも、プレイヤーはまず自分の金鉱から収入を得ます。そして、各ラウンド中にトレーからタイルを受け取って、自分の開拓地ボードに配置します。こうしてプレイヤーは自分の開拓地を広げていきます。各年の終わりには、他プレイヤーとの間で、誰の開拓地が最も安全なのかについて、評価が行われます。あなたは、開拓地を広げること、牛を飼育すること、金を採掘すること、無法者を追い払うことなどによって、点数を獲得していきます。ゲーム終了後には最終得点計算があり、それが終わった段階で最も多くの点数を獲得していたプレイヤーがゲームに勝利します。

# 4. 遊び方

各年は、「採掘フェイズ」「収用フェイズ」「評価フェイズ」の3つのフェイズからなり、毎年それらを順番に実行します。

## 1) 採掘フェイズ

 各年の開始時(ラウンド表のトロツコのアイコンが表示されている場所)では採掘フェイズが行われます。ここでは、各プレイヤーが自分の金鉱からの収入を得ます。採掘表の左側には数字と金のアイコンが記されています。各プレイヤーはそのときの自分の採掘マーカーがあるマスの左側に記された、この数字ぶんの金を予備から受け取ります。1年目は、どのプレイヤーも金2個を受け取るようになります。受け取って保有している金は、自分の開拓地ボードのわきにまとめておきます。

プレイヤーはゲーム中、ツルハシアイコン(  )を獲得することがあります。このアイコン1個を得るごとに、プレイヤーは自分の採掘マーカーを1マス進めます。そしてそれによって将来的にこのフェイズで受け取る金の個数が増えるでしょう。



Diagram of a mining board. A yellow arrow points to a square containing the number '2' and a gold icon. To the right, a red circle is above a yellow circle, which is above a yellow pickaxe icon.



4年目は、ルールが次のように変更されます。あなたは、1～3年目と同様に採掘による収入を得てもかまいませんし、その代わりに、金1個と2  を受け取る(採掘マーカーを2マス進める)ことにしてもかまいません。

## 2) 収用フェイズ

全員が収入を得たら、このフェイズに移ります。このフェイズでは、ラウンドを何回か実行します。各年の収用フェイズ中に何ラウンド行うかは、ラウンド表を見ればわかるようになっています。セットアップ時に、ラウンドマーカーは開始マス  に配置されますが、1ラウンド終わるごとに、道に沿って次のオレンジ色の矢印アイコンまで進んでいきます。ラウンド表の最上段の道が1年目、上から2段目の道が2年目、そして最下段の道が4年目を表しています。つまり、1年目から3年目は4ラウンドずつ、4年目は3ラウンド行うことになります。

各ラウンドは、次の3つのステップからなり、順に実行していきます。それらは「ダイス・ステップ」「収用ステップ」そして「終了ステップ」です。



## [1]ダイス・ステップ

親がすべてのダイスをまとめて振ります。そして出目によって、各ダイスをトレーの対応するスポット（出目と同じ番号が付されているスポット）に配置します。ただし、8面の河川ダイスは、トレーの中央に描かれた川の中にある「河川スポット」に、20面の草原ダイスは、川の両岸（トレーの右端または左端の列）にある「草原スポット」に配置しなければなりません。ゲームのスピードアップのため、この配置は全員で協力して行うといいでしょう。

- 2個以上のダイスが（同じ出目で）同じスポットに配置されることになった場合、1個だけをそこに配置し、2個目はそれより番号が1大きいスポット、3個目はさらに番号が1大きいスポットへと（ダイスを配置しきれぬまで順に）配置していきましょう。たとえば3個のダイスの出目が「11」「12」「13」のスポットに、それらを1個ずつ配置します。もし最大の番号のスポットに配置してもダイスを置ききれない場合、次は「1」のスポットに戻って（その後は「2」「3」…という流れで）配置していきましょう。いかなる場合も、各スポットにはダイスを1個しか配置できません。
- ダイスを配置したとき、もしそのスポットに対応するタテの列、もしくはヨコの列に含まれるすべてのスロットにタイルが1枚も残っていないなら、そうした状態が解消されるまで、そのダイスを1つつ大きい番号のスポットに移動させてください（こうしたダイスの移動は、ラウンドの途中でも発生します）。
  - » なお、ダイスを配置したスポットの「すぐ隣のスロット」にタイルがないというだけでは、こうしたダイスの移動は発生しません。ダイスの移動は、あくまで「対応する列のどのスロットにも、タイルが1枚も残っていない」という場合に限って発生します。

例：アキラ君がダイスを4個振ったところ、草原ダイスは「4」「17」、河川ダイスは「8」「8」が出ました。そこでまず草原ダイスを、対応する「4」と「17」の草原スポットにそれぞれ配置しました。それから、河川ダイスの1個目も同様に「8」の河川スポットに配置しました。しかし、1個目の河川ダイスを「8」に配置したため、「8」の河川スポットはもう埋まって置けません。そこで彼は「8」よりも「1」大きい番号の河川スポットに2個目の河川ダイスを配置しようとしたが、「8」は河川ダイスの最大の出目であり、河川スポットも「8」までしかありません。そこで彼は、この2個目の河川ダイスを「1」の河川スロットに配置することになります。



## [2]収用ステップ

ダイスの配置が終わったら、各プレイヤーは親から時計回りの順で、1回ずつ手番を実行します。手番プレイヤーは、自分が受け取ることが可能なタイルをいずれかのスロットから1枚選び、必要なコストがあれば支払って受け取ります。そしてそれをただちに自分の開拓地ボードの配置可能なマスに配置します。

手番プレイヤーは、いずれかのダイスが配置されているスポットを選びます。そしてそのスポットと同じ列（河川スポットならタテ列、草原スポットならヨコ列）にあるスロットのうち、最もそのスポットに近いスロットに残っているタイルを1枚受け取ることができます。もし、そのスロットにタイルが1枚も残っていないなら、同じ列でタイルが残っている、次に最も近いスロットから1枚を受け取ることができます。同様に、もし同じ列の一番遠いスロットにしかタイルが残っていないなら、そこから1枚受け取ることができます。ただし、いかなる場合も、選んだダイスが配置されていないほうのトレーセットの方からタイルを受け取ることはできません。

タイルを受け取ったのち、手番プレイヤーは対応するダイスをトレーから取り除いて、わきに移します。そしてただちに受け取ったタイルを自分の開拓地ボードに配置しなければなりません（タイルの配置ルールは次のページ参照）。続くプレイヤーは、すでにトレーから取り除かれたダイスを利用してタイルを選ぶことはできません。もし、手番プレイヤーがタイルを受け取ったとき、そのスロットに対応するダイスが複数存在するという場合には、手番プレイヤーはそこから1個のダイスを選んでトレーから取り除きます。

スロットのなかには、わきにいくつかの金のアイコン（と黄色い帯）が表示されているものがあります。そうしたスロットからタイルを受け取るときは、コストとして対応する個数の金を手持ちから（予備に）支払わなければなりません。

各タイルには、様々なアイコンやデータが印刷されています。それにより、あなたの開拓地は成長し、ときには脅威にさらされます。それらの内容については、p.8「5.点数の獲得」を参照してください。

## 河川スロットをジャンプする

河川スポットに配置されたダイスを選び、タイルを受け取るスロットを選ぶ際、手番プレイヤーは、手持ちの金を支払うことにより、河川に沿って（描かれた矢印の方向に）「本来選ぶべき、まだタイルの残っているスロットを飛び越えて」その先のスロットからタイルを受け取ることができます。これを「ジャンプする」と言います。

- ジャンプは、必ず河川の流れに沿って行わなければなりません。トレーの河川には、矢印でジャンプできる方向が描かれています。河川スポットのトレー上端のダイスを選んだときは下の方向に（一番下のスロットまでジャンプ可能です）、トレー下端は上の方向に（一番上のスロットまでジャンプ可能です）ジャンプできます。
- タイルを受け取るスロットに金のアイコンの表示がある場合、ジャンプするための金の支払いとは別に、そのコストを支払わなければなりません。
- ジャンプを行った場合も、通常どおり対応するダイスをトレーから取り除きます。
- 複数のスロットをジャンプしてもかまいません。1スロットジャンプするたびに金1個の支払いが必要になります。なお、タイルが1枚も残っていないスロットについては、金を支払うことなくジャンプできます。

例：ダイスケ君の手番になりました。彼の保有している金は1個です。彼は **A B C** のいずれかのダイスを選ぶことができます。**A** を選んだ場合、彼は **1** のタイルを受け取るか、金1個を支払ってジャンプを1回行って **2** のタイルを受け取ることができます。

**B** のダイスを選んだ場合は、一番近いスロットにはタイルが残っていないため、代わりに **3** のタイルを受け取ることができます。ただし金1個を支払う（スロットの金のアイコン）必要があります。保有する金が1個なので、ジャンプを行って **4** のタイルを受け取ることはできません。**4** のタイルを受け取るには、ジャンプコストで金1個、スロットの金のアイコン2個の合計金3個の支払いが必要になるからです。

**C** のダイスを選んだ場合は、**5** のタイルを受け取ることになります。ここでは彼はジャンプを行うことはできません。というのも、ジャンプは河川スロットでしかできないからです。



受け取ったタイルを開拓地ボードに配置する際、最初の1枚目については、そのタイルで **X** アイコンのあるマスを覆い隠すように配置しなければなりません。また、タイルを配置する際、次の各ルールについても守らなければなりません。

- ・開拓地ボードにあらかじめ印刷されている「牧草地マス（背景が緑色のマス：牛アイコンのあるマスとないマスがあります）」「丘マス」「金鉱マス」（右図参照）を配置するタイルで覆い隠すことはできません。
- ・配置するタイルは、開拓地ボードの外周の枠とも、すでに配置されている別のタイルとも重ならないようにしなければなりません。
- ・配置するタイルは、裏返してもかまいませんし、自由に回転させて配置することができます。ただし、タイルの各辺は開拓地ボードのマス目に沿ってなければなりません。
- ・2枚目以降に配置するタイルは、すでに配置されているいずれかのタイルとつながっていなければなりません。またつなげるときは、少なくともマス目の1辺全体を共有していなければなりません。角同士が点のみで接している場合、それは「つながっている」とはみなしません。
- ・注意：開拓地ボードにあらかじめ印刷されている「牧草地マス」は、そこにタイルをつなげたとき、その「牧草地マス」を経由してその先にタイルをつなげることができます。「牧草地マス」にはいかなるタイルでもつなげることができます（以下の例参照）。



右の図で、白い線で囲まれている **A B C** はいずれも配置されているタイルです。**A** と **B**、**A** と **C** はそれぞれ互いにつながっています。**B** と **C** は角で接しているだけで直接つながってはいませんが、**A** を介してつながっています。**D** の「牧草地マス」は、**C** につながっているとみなします。そこで、この状態の開拓地ボードに新たにタイルを配置する場合、**A B C**（タイル）、もしくは **D**（牧草地マス）のいずれかにつながるようにしなければなりません。



**通路の設置**：手番プレイヤーは、ダイスを選び、対応するスロットからタイルを1枚受け取って開拓地ボードに配置するかわりに、「通路の設置」を実行することができます。そうする場合、予備から通路を1個もしくは2個取り、それを開拓地ボードに配置します。通路を設置するときのルールは、タイルの配置ルールと同様です。ただし、通路を2個受け取って設置する場合は、その2個の通路は互いにつながっていなければなりません。配置された通路はタイルであるとみなします。



開拓地ボードのマスにあらかじめ表示されている「弾丸」「金」「通路」の各アイコンは「配置ボーナス」です。あなたがそうしたマスをタイルで覆い隠したとき、予備から対応する種類と数の内容物を受け取ります。

マスではなく、タイル上に表示されている「弾丸」「金」「通路」アイコンもあります。これらも同様の配置ボーナスですが、こちらはそのタイルを開拓地ボードのどの位置に配置しても受け取ることができます。

配置ボーナスとして通路を受け取ったプレイヤーは、ただちにそれを自分の開拓地ボードに設置しなければなりません。



### [3] 終了ステップ

取用フェイズで各プレイヤーが1回ずつ手番を実行し終えたなら、終了ステップに進みます。このステップでは、親が親マーカーを左隣のプレイヤーに渡します。そしてラウンド表上のラウンドマーカーを1マス進めます。もし、ラウンドマーカーが「評価マス」(右下図)に達しているなら、評価フェイズに進みます。そうでないなら、新しい親のもと、次のラウンドを開始します。

## 3) 評価フェイズ

タイルや開拓地ボードのマスの中には、「盗賊」アイコンが表示されているものもあります。また、開拓地ボードに単体で配置される内容物に「山賊」があります(山賊は常に盗賊とみなします)。これら盗賊は、あなたの開拓地に問題を引き起こします。それを判定するため、各年の終了時に評価フェイズを実行して各プレイヤーの開拓地の評価を行います。

まず、各プレイヤーは自分の開拓地ボードに存在する盗賊の人数をカウントして発表します。アイコン1個が1人です。ただし、このときすでに「撃たれている盗賊」(p.10参照)は、カウントしません。そして各プレイヤーの発表した盗賊の人数と、そのときラウンドマーカーが置かれているマスのアイコン(右図)を参照して、次の処理を行います。



- 盗賊の人数が最も多いプレイヤー(複数の場合はそれら全員)は、アイコンに記されているマイナス(赤地の白数字)の点数を受け取ります(点数を失います)。
- 盗賊の人数が最も少ないプレイヤー(複数の場合はそれら全員)が、アイコンに記されているプラス(青地の白数字)の点数を獲得します。こうしたプレイヤーはまた、ただちに予備から山賊1人を受け取って、自分の開拓地ボードに配置しなければなりません(配置ルールは下のコラム参照)。なお、4年目の評価フェイズは、この山賊の配置は行いません。
  - もし、全員の盗賊の人数が同じときは、誰も点数を失いません。全員がプラスの点数を受け取って、山賊を1人ずつ自分の開拓地ボードに配置します。

その後、ラウンドマーカーを次の年の最初のマス(「トロッコ」アイコンのあるマス)に移します(4年目は行いません)。そして次の年の採掘フェイズに進みます。

各プレイヤーの盗賊の人数は常に公開情報です。プレイヤーはいつでも各プレイヤーの盗賊の人数を確かめることができます。

**例:** 2年目の評価フェイズです。アキラ君の盗賊は1人、ダイスケ君は5人、マサユキ君は3人でした。ダイスケ君が最多なので、彼は3点を失います。マサユキ君は点数を獲得することも失うこともありません。アキラ君は最少なので、3点を獲得し、予備から山賊を1人受け取って自分の開拓地ボードの空いている丘マスに配置しました。

### 山賊の配置

山賊も盗賊ですが、丘に隠れていて、よりやっかいな存在です。あなたは山賊を受け取った時は、それをただちに自分の開拓地ボードの空いている(盗賊アイコンも山賊も存在しない)任意の丘マスに配置しなければなりません。山賊はタイルではないので、あなたはそこにタイルをつなげることはできません。



# 5. 点数の獲得

点数を獲得する方法はいろいろあります。点数を獲得したり失ったプレイヤーは、ただちに得点ボードの周囲にある得点表上で自分の得点マーカーを適切に動かして、そのことを表示しなければなりません。

もしあなたの得点が50点に達したときは、予備から50/100点トークンを1枚取り、「+50」の面を上にして自分の前に置いて、そのことを示します。同様に得点が100点に達したら、自分の50/100点トークンを裏返して「+100」の面を上にしてください。

## 採掘マーカーとツルハシアイコン

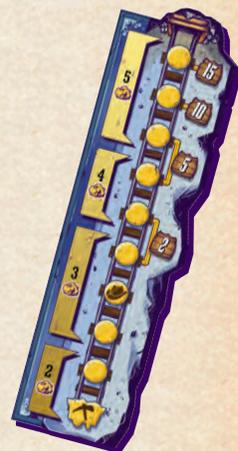
採掘表にあるあなたの採掘マーカーは、あなたが毎年の採掘フェイズに何個の金を収入として受け取るかを示します。



あなたがタイルを自分の開拓地ボードに配置したとき、もしツルハシアイコン（)を覆い隠したなら、あなたはそのアイコンを獲得し、その隣のマスに金鉱を支配したことになります。ツルハシアイコンを1個獲得するごとに、あなたはただちに採掘表上で自分の採掘マーカーを1マス進めます。採掘マーカーが進むほど、あなたが採掘フェイズに受け取る金の個数が増え、それと同時に、あなたがゲーム終了後の最終得点計算時に獲得する点数も増えていきます。

採掘マーカーが下から4番目のマスに到達したとき、あなたは2枚目の相棒カードを受け取ることができます（次項参照）。

ツルハシアイコンを獲得する方法は他にもあります。それは特定の「建物タイル」（建物が描かれているタイル）を自分の開拓地ボードに配置することです（次ページ参照）。



## 相棒カード

あなたは保有する各相棒カードについて、もしそこに記されている条件をゲーム終了時に満たしているなら、その状態に応じて、最終得点計算時に追加の点数を獲得することができます。

各プレイヤーはセットアップ時に相棒カードを1枚受け取っています。そして自分の採掘トークンが4番目の帽子アイコンのあるマスに到達したプレイヤーは、**次のいずれかの方法**で2枚目の相棒カードを受け取ります。



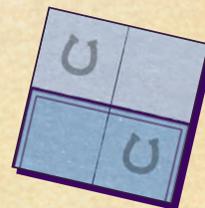
- 予備に公開されている3枚の相棒カードのうち、1枚を選んで受け取ります。そうした場合、ただちに相棒の山の上から1枚引いて、予備の中に補充して公開します。
- 相棒の山の一番上のカードを引いて受け取ります。

どちらの場合も、受け取った相棒カードは表向きにして、自分の前に配置します（右図参照。なお、セットアップ時に受け取った相棒カードは伏せたままにしておいてください）。



## 蹄鉄アイコン

開拓地ボード上のいくつかのマスには、蹄鉄のアイコンが表示されています。ゲーム終了後の最終得点計算時に、あなたの開拓地ボードの、タイルによって覆い隠されていない蹄鉄アイコン1個につき、1点を失います。そのため、なるべく多くの蹄鉄アイコンを隠すようにタイルを配置していくことが重要になります。



## エースアイコン

タイルの中には、エースアイコン（右図）をもつものがあります。エースアイコンには4種類のスイート（スペード、ハート、ダイヤ、クラブ）があります。ゲーム終了後の最終得点計算時に、あなたの開拓地ボード上のタイルがもつエースアイコンの種類や数によって、次の点数を獲得します。

- **同スイートのアイコンセット**：同スイートのエースアイコンの3個セットがひとつあるごとに、あなたは6点を獲得します。4個セットがひとつあるごとに12点獲得します。
- **異なるスイートのアイコンセット**：3種類のエースアイコンが1セットあるごとに、あなたは6点を獲得します。4種類のエースアイコンが1セットあるごとに12点獲得します。

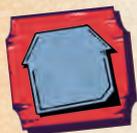
なお、各エースアイコンは、上記2つのそれぞれの条件に対して1回ずつカウントすることができます。



他にもエースカードを手に入れる方法があります。例えばあなたは、建物タイル〈高級酒場〉を自分の開拓地ボードに配置したとき、予備に残っている任意のエースカード1枚を選んで受け取り、開拓地ボードの脇に配置することができます。最終得点計算時、あなたはこうして保有するエースカードごとに、対応する種類のエースアイコン1個を開拓地ボードに配置しているものとしてカウントすることができます。

例：ゲーム終了時、アキラ君の開拓地ボード上にはスペード3個、ハート2個、クラブ1個がありました。また彼はゲーム中に〈高級酒場〉を配置した効果によってダイヤのエースカード(1枚)を保有していました。そのため最終得点計算時、彼は4種のスートの1セットにより12点、スペード3個の1セットにより6点、合計で18点を獲得しました。

## 街の完成



各開拓地ボードには、5箇所の「街」の予定地が設定されています。街の予定地は複数のマスのつながりからなっていて、それらのマスは他のマスよりも色の濃い青色です。さらにその外周は二重線によって他のマスと区切られています。街の予定地に含まれるすべてのマスがタイルで覆われたとき、その街は「完成した」とみなします。あなたはタイルを配置して街を完成させるたび、一定の点数を獲得します。その点数は街の予定地マスに隣接する看板の絵(ボードの縁)に街の名称とともに数字で表示されています。また1年目から3年目の間については、街ひとつを完成させるごとに、追加の点数を獲得することができます。その点数は、得点ボードのラウンド表(1段目から3段目の中央付近)にアイコンで表示されています(右図参照)。



左図は「ローン・スター」という街の予定地を示しています。それに対して右図は2枚のタイルがその予定地を埋め尽くした結果、「ローン・スター」が完成した状態を示しています(配置されたタイルは予定地をはみ出していますが、それは問題ありません)。この2枚のうち、あとから配置したタイルが置かれたとき、あなたはただちに6点と、(1～3年目なら)さらに得点ボードに表示された点数を獲得します。



## 建物タイル

タイルのうち、建物とその看板の絵が描かれているものを、「建物タイル」と呼びます。建物タイルにはいくつかの色があり、色ごとに次のようなルールが適用されます。

- ・ **青色(看板は白色)**：この建物タイルを配置したとき、あなたは看板にアイコンで表示されている種類と数の内容物をただちに受け取ります。
- ・ **赤色**：この建物タイルの周囲(上下左右)が囲われたとき、あなたはこの建物の看板に表示されている種類と数の内容物をただちに受け取ります。
  - » 「周囲(上下左右)が囲われた」とは、そのタイルのすべての辺が、「他のタイル」「丘マス」「牧草地マス(牛アイコンのあるなしにかかわらず)」「金鉱マス」「ボードの端」に隣接して埋め尽くされていることを指します。点(角)で接するマスは無視します。
- ・ **ピンク色**：この建物タイルの看板に表示されている条件が満たされているなら、あなたは最終得点計算時に対応する点数を獲得します。
- ・ **黄色**：あなたはゲーム中、この建物タイルの看板に表示されている効果を常に受けることができます。



各建物タイルの看板に表示されているアイコンの意味については、p.15「建物ガイド」を参照してください。

# 牛の飼育

タイルやマス目のうち、背景が緑色の部分は牧草地(マス)です。牧草地には、牛アイコンが表示されているところとないところがあります。複数のマスがつながってひとかたまりになっている牧草地マスを「牧場」と呼びます。

あなたがタイルを配置したことによって、牧場が新たに生じたり、あるいは広がったとき、もしその牧場に含まれる牛アイコンの数が3個以上であるなら、あなたは予備からカウボーイを1人取って、その牧場のいずれかのマスの上に配置することができます。この行為を「牛の飼育」と呼びます。これが起きたとき、あなたはその牧場に含まれる牛アイコンの数をカウントして、得点ボードの下部を参照し、対応する点数を獲得します。

**ひとつの牧場について、牛の飼育は1回しか実行できません。**そのため、あなたはタイルを配置したときに、仮に牛の飼育が可能であっても、(のちにより多くの点数獲得を目指して) 実行しないでおくことができます。いっぽう、もしあなたのタイル配置によって、牛の飼育をまだ行っていない牧場がすでに牛の飼育済みの別の牧場とつながってしまった場合は、それらがひとつの牧場となり、その牧場に対する牛の飼育はもうできなくなります。いつ牛の飼育を行うかは慎重に判断しましょう。ただし、複数の牛の飼育済みの牧場をつなげてひとつにすることは、何の問題もありません。

牛の飼育を実行した際、もしその牧場の牛アイコンが4個以上であったなら、あなたは点数のほかに、得点ボード下部の対応するマスに置かれている飼育ボーナスマーカの示すボーナス(追加の点数、金、弾丸、または通路)も獲得します。このときもし、通路を受け取ったなら、あなたはそれをただちに自分の開拓地ボードの空いているマスに配置しなければなりません(6ページ「通路の設置」を参照)。



あなたがある飼育ボーナスマーカによるボーナスを受け取ったとき、もしそのボーナスをゲーム中それまでに誰も受け取ったことがなかった場合には、あなたはその飼育ボーナスマーカを(ボーナスが少ない面に)裏返します。つまり、各飼育ボーナスマーカとも、最初の1回だけ、より多くのボーナスをもたらすわけです。

あなたはまた、牛の飼育を実行するとき、**牛アイコンが実際にある数より少ない数として申告することができます。**それにより、(獲得する点数は減るかもしれませんが) 受け取る飼育ボーナスの種類を変更することができます。なお、申告できる牛アイコンの数は最大で7個までです。ですので、たとえ牧場に8個以上の牛アイコンがあったとしても、7個と同じボーナスまでしか得られません。

ダイスケ君は以前、**A**のタイルを配置していました。今回彼は、**B**のタイルを配置して、2個の牛アイコンをもつタイル**C**につなげました。それにより、牛アイコン5個をもつ牧場ができました。ダイスケ君はさっそくその牧場の牛をすべて飼育する宣言をしました。そして予備からカウボーイ1人をとって、その牧場のマスひとつの上に配置するとともに、得点ボードの下部を参照して6点を獲得しました。そして得点ボードの対応するマスには右のように金2個の飼育ボーナスマーカがあったので、彼は予備から金を2個受け取りました。また、この飼育ボーナスマーカからボーナスを受け取ったのは今回の彼が最初でしたので、彼はこのマーカを裏返します。そして次のラウンドの手番に、彼はタイル**D**を配置しました。このタイル配置に関しては、彼はすでに牛の飼育を実行してしまった牧場につながらないように配置し、あらたな牧場をつくり始めました。もしつなげてしまうと、このタイルの牛アイコンが(今後の飼育の対象にならなくなり)ムダになってしまうからです。

# 保安官と無法者



盗賊や山賊といった無法者たちは悩みのタネであり、開拓地に近づかせたくありません。そのため、あなたたちは保安官と弾丸を利用することができます。弾丸は、あなたが開拓地ボードにタイルを配置して弾丸アイコンを覆い隠したときや、弾丸アイコンをもつタイルを開拓地ボードに配置したとき、あるいは対応する飼育ボーナスを受け取ったときに予備から入手することができます。入手した弾丸は、保安官が使用する(撃つ)まで、開拓地ボードの脇にまとめておきます。

保安官は自分と同じ列(タテ列またはヨコ列)にいる盗賊を撃ちます。彼は可能になり次第、いつでもただちにあなたの保有する弾丸を使用して、(まだ撃たれていない)盗賊たちを撃ちます。このとき、盗賊1人につき弾丸1個を使用し、撃った盗賊の上にその弾丸をのせていきます(実際には、あなたがこれを実行します。弾丸より盗賊が多い場合、どの盗賊を撃つか決めてください)。



保安官が盗賊を撃つ場合、次の制限があります。

- 弾丸は、保安官のマスから盗賊のマスに向けてまっすぐ進みます。
- 弾丸は、通路や街路マス(タイル上の茶色のマス)、牧草地マス、空きマス(タイルを配置できるのに配置していないマス)を通り抜け、その先を狙えます。配置されている墓石やカウボーイ、盗賊、マスやタイルに表示されているエースアイコン、ツルハシアイコン、蹄鉄アイコン、および金、弾丸、通路などのボーナスアイコンも通り抜けることができます。
- 弾丸は、牛アイコン、丘マス、金鉢マス、建物タイルを通り抜けることはできません。
- 弾丸は、丘にいる山賊(盗賊ではありません)には当たりますが、上記したように丘を通り抜けることはできません。

保安官マスから盗賊のマスに達することができた弾丸は、「墓石」となり、そのアイコンやトークンの上に置かれます。最終得点計算時にあなたは墓石1個につき2点を獲得します。撃たれた盗賊は、追い払われたとみなし、評価フェイズではカウントしません。



左の図では、開拓地ボードに2人の保安官**1**と**2**がいます。保安官たちは、白い丸で囲われた盗賊を撃つことができます。それ以外の盗賊を撃つことはできません。

保安官**1**は盗賊**A**を撃つことができます。保安官と同じ列にいて、その弾丸は、牧草地マスも、そこにある金アイコンも通り抜けるからです。酒場の前にいる盗賊**B**、その背後にいる**C**、丘にいる盗賊**D**、弾丸アイコンのある空きマスの先にいる盗賊**G**も撃つことができます。

いっぽう、盗賊**E**は弾丸が突き抜けられない丘の背後にいるため、盗賊**F**と**H**は同じ列にいないため、保安官**1**はそれらを撃つことができません。

保安官**2**は、いずれの盗賊も撃つことができません。同じ列にいる盗賊**F**は弾丸の通り抜けられない建物の背後に、同様に盗賊**G**と**H**はいずれも牛アイコンの背後にいるからです。

## ゲームの終了

4年目の評価フェイズが終了すると、ゲームも終わり、各プレイヤーは最終得点計算を実行します。早見表カードを参考にして、下記の各項目ごとに全員がそれぞれ自分の該当する点数を加算していきましょう。

- **蹄鉄アイコン**：自分の開拓地ボードの「タイルに覆われていない蹄鉄アイコン」1個につき、1点を失います。
- **建物タイル**：自分の開拓地ボードにあるピンク色の看板をもつ各建物タイルについて、そこに表示されている点数を獲得します。
- **墓石**：自分の開拓地ボードに配置されている墓石1個につき2点を獲得します。
- **エースアイコン**：同スート/異なるスートのエースアイコン3個組み1セットにつき6点、4個組み1セットにつき12点を獲得します(8ページ参照)。
- **採掘マーカー**：自分のマーカーのあるマスの右側に表示されている点数(右図参照)を獲得します。
- **相棒カード**：保有する相棒カードのうち、裏向きになっているものを公開します。そして相棒カードごとにその条件をどの程度満たしているかを確認し、対応する点数を獲得します。

上記の各項目についての加算が終わったのち、獲得点数が最も高いプレイヤーがゲームに勝利します。もし首位のプレイヤーが複数いる場合には、そのなかで保有する金と弾丸の個数の合計が最も多いプレイヤーの勝利です。それも同位のプレイヤーがいる場合には、それらのプレイヤーが勝利を分かち合います。



## 6. プレイのヒント

- ・ゲームの勝利にとって、金を集めることは重要です。そのため、早めにツルハシを得るようにしましょう。
- ・素晴らしいタイルに全財産をつぎ込む前に、それによって収入が得られるまでにどれくらい時間がかかるかを考えましょう。そうしないと、タイルを購入した年の後半では、あなたの選択肢がほとんどなくなってしまいう危険があります。
- ・タイルを配置する際は、何も無いマスが必要以上に埋めるのはもったいないでしょう。なるべくボーナスをもたらすアイコンを覆い隠したり、街を完成させることを優先しましょう。
- ・すべての牛アイコンをなるべく有効に使えるよう、タイル配置や、いつ牛の飼育を実行するのか、しっかり考えましょう。
- ・保有する相棒カードについては、必ずしも最大の点数を取れるようにする必要はありません。勝利のためには、他から獲得できる点数とのバランスが重要です。

## 7. 上級ゲーム

ゲームに慣れたプレイヤーは、開拓地ボードの上級面を使用して、より難易度の高いゲームを楽しむこともできます。各上級面には、その面に特有の特別ルールが枠の部分に記載されています(いくつかのルールの詳細は、この章に記載されています)。

プレイヤー全員が上級面を使用して遊ぶ必要はありません。セットアップ中にプレイヤー同士で話し合い、プレイヤー全員が使用するのか、誰も使用しないのか、あるいは一部のプレイヤーだけが使用するのかを決めてください。ベテランプレイヤーが初級者と遊ぶ場合など、プレイヤーにハンデをつけたい場合は、使用する面をプレイヤーごとに変えることで調整することもできます。

### 大工

あなたは、建物タイルを受け取るためのコストを先に支払ってから、建物タイルを配置しなければなりません。その建物の上に金を備蓄するときは、そのあとで行います。

### 危険な家

この特別ルールで建物タイル1枚を配置するとき、そのタイルはトレーから取ってください。(ゲーム人数調整のために) 箱にしまったタイルから取ってはけません。ゲーム開始後、あなたが最初にこの開拓地ボードに配置するタイルは、そのタイルとつながっていきなくてはなりません。そのため、この開拓地ボードには **X** アイコンがありません。

### ポケットエース



このアイコンのあるマスをタイルで覆い隠したとき、あなたは予備に残っているエースカードを1枚選んで自分の開拓地ボードの脇に配置します。そのカードは、最終得点計算時に、まるであなたの開拓地ボードに存在するエースアイコンであるかのように扱います。



このアイコンに隣接するマス(右図参照)に、あなたがタイルを配置しているなら、最終得点計算時にあなたの開拓地ボード上にある対応するスーツ1個(保有するエースカードも含む)につき、3点を獲得します。



マサユキ君はゲーム終了時、開拓地ボードの四隅のうち、ハートとクラブのアイコンの隣接マスにタイルを配置していました。そして彼の開拓地ボードには、ハート4個、クラブ2個のアイコンがありました。そのため彼は最終得点時に、追加で18点(ハート4個×3点+クラブ2個×3点=18点)を獲得しました。



## 投げ縄術

🌀アイコンをタイルで囲む際は、そのマス上下左右のマスにタイルを配置するだけでOKです（🌀マス自体はあけておきます）。斜めのマスは無視してください。

あなたはまた、🌀アイコンのあるマスに通常どおり自由にタイルを配置することができますが、囲う前に🌀アイコンのあるマスにタイルを配置してしまうと、そのマスを囲う（そしてボーナスを受け取る）ことは二度とできなくなりますので、注意してください。



## 道しるべ

ゲーム開始前に建物タイル（雑貨店）1枚を脇によけておく際、そのタイルはトレーから取ってください。（ゲーム人数調整のために）箱にしまったタイルから取ってはいけません。脇によけておいた雑貨店を開拓地ボードに配置する際は、そのタイルはすでに配置されている他のタイルとつながる必要はありません。単に、3個目の道しるべアイコンのあるマスを覆い隠すだけでかまいません。また、新たなタイルを配置する際は、雑貨店からつなげることも可能です。



# 8.1 1人ゲーム

このゲームを1人で遊ぶ際は、通常のルールに次の変更点を加えて遊びます。その場合、ここに記されているルールの変更や追加部分を優先してください。

## 1人ゲームのセットアップ

- 得点ボードは、右上端部に  とある面を使用します。
- トレーの各スロットから、タイルを1枚ずつ(合計40枚を)取り除いて箱にしまします。
- ダイスは、草原ダイス2個と河川ダイス1個のみを使用します。使用しないダイスは箱にしまします。
- 盗賊カードをひとまとめにしてシャッフルし、伏せて積んでおきます。これが「盗賊の山」となります。
- 盗賊の山の横に「盗賊のアジト」カードを配置します。

## 1人ゲームの遊び方

1人ゲームの場合、盗賊のアジトカードと盗賊カードを評価フェイズに使用します。そして盗賊たちは、あなたが初めての飼育ボーナスカード(のボーナスの多い面)からボーナスを受け取る前に、それらを裏返し、ボーナスを減らしてしまう可能性があります。

各ラウンドにおいて、あなたはダイスを3個とも振り、そしてタイルを1枚だけトレーから受け取って自分の開拓地ボードに配置します。

ラウンド表上でラウンドマーカーを進めた際に、 アイコンのあるマスに到達したなら、盗賊の山の上から1枚引いて公開し、盗賊のアジトカードの右に横一列に並べます。1枚公開するごとに、すでに公開されているカードの右側に追加して並べていってください。こうして並べられたカードの列を「盗賊の列」と呼びます。

このとき、もし弾丸アイコンをもつ盗賊カードが公開されたなら、あなたはアイコンが示す数ぶんの弾丸を予備から取って受け取ります。そして、それを盗賊の列に表示されている各盗賊アイコンの上に左から順に1個ずつ配置していきます。もし、弾丸があまったときは、それを盗賊のアジトカードのわきにまとめておきます。そして、盗賊の列に盗賊アイコンが追加されるたびに、同様にしてただちに左から順にその上に1個ずつ配置していってください(盗賊1人の上に2個以上の弾丸が配置されることはありません)。弾丸が配置された盗賊は「撃たれた盗賊」とみなします。いっぽう、弾丸が配置されていない盗賊アイコンを「残っている盗賊」と呼びます。

牛アイコンをもつ盗賊カードが公開されたときは、盗賊は牛を飼育しようと試みます。盗賊の列にある牛アイコンのうち、まだ飼育されていないものの数をカウントします。その数が飼育ボーナススタイルのボーナスを受け取るのに十分な数(4個以上)であるなら、盗賊はそれらの牛の飼育を実行します。そうした場合、対応する飼育ボーナススタイルを(もしまだボーナスの多い面が上になっているなら)裏返してボーナスの少ない面にします。ただしこのとき、盗賊は(もちろんあなたも)実際に何らかのボーナスや点数を受け取ることは一切ありません。盗賊は牛の飼育を実行する際、(あなたとは異なり)仮に選択肢があったとしても、必ず飼育可能な最大数の牛を飼育しようとします。飼育を実行したら、盗賊の列にあるまだ飼育されていない牛アイコンを、今回飼育した牛の数だけ左から順にカウントしていき、飼育した数に達した牛アイコンの上に(予備から取った)カウボーイ1人をのせます。

盗賊カードが公開されたとき、飼育するのに十分な数の牛アイコンがなかったときは、盗賊は飼育をあきらめます。

**例：**アキラ君が1人で遊んでいます。彼が最初に盗賊の山から公開した盗賊カードには、盗賊アイコンが1個、牛アイコンが3個ありました。今回、彼は2枚目の盗賊カードを公開して並べたところ、そのカードには牛アイコンが2個ありました。これで飼育されていない牛アイコンは合計5個になったので、盗賊はこの牛5頭の飼育を実行します。そこでまず対応する飼育ボーナススタイルを裏返してボーナスの少ない面を上に戻します。それから、盗賊の列で飼育されていない牛アイコンを左からカウントして5個目の上にカウボーイをのせました。これにより、カウボーイのある牛アイコンとその左側にある牛アイコンはいずれも飼育されていることになります。



各年の終了時には、盗賊の列に残っている盗賊(撃たれていない盗賊)をカウントします。そしてその数を、評価フェイズにあなたの開拓地ボードに残っている盗賊の数と比較し、どちらが少ないかを判定します。

あなたの盗賊の人数が相手の人数より少ないか、あるいは同じ人数だった場合、あなたは通常どおり得点ボードの対応するアイコンに記されているプラス(青地の白数字)の点数を獲得します。そして予備から山賊1人を受け取って、自分の開拓地ボードに配置しなければなりません(1年目から3年目のみ。4年目は、この山賊の配置は行いません)。

あなたの方が盗賊の人数が多かった場合には、あなたは通常どおり得点ボードの対応するアイコンに記されているマイナス(赤地の白数字)の点数を受け取ります。

そしてその後、盗賊の人数が同じだったか、あるいはあなたの方が多かった場合には、山賊を予備から1人取って盗賊のアジトカードの上に追加します。

4年目の最終ラウンドが終わったら、通常どおり最終得点計算を実行します。そして、あなたの最終的な獲得点数を右の表にあてはめて、あなたがどれだけうまくプレイできたかを判定します。

### 街の人の あなたの評価

(1人ゲーム)

- 89点以下：保安官の雑用係
- 90点以上：保安官の副官
- 110点以上：騎馬警官
- 130点以上：連邦保安官
- 150点以上：謎に包まれた  
風来坊

# 建物ガイド



**銀行**：このタイルの周囲（上下左右）がすべて囲われたとき、金3個を予備から受け取る。



**牛小屋**：あなたが牛の飼育を実行するたびに、金1個を予備から受け取る。



**隠し場所**：このタイルを配置したとき、弾丸2個を予備から受け取る。



**教会**：最終得点計算時、あなたが配置している墓石1個につき、追加で1点を獲得する。



**高級酒場**：このタイルを配置したとき、予備に残っているエースカードを1枚選んで受け取り、あなたの開拓地ボードの脇に配置する。最終得点計算時、あなたが保有する各エースカードは、開拓地ボードにある対応するアイコン1個ぶんのみなす。



**雑貨屋**：このタイルの周囲（上下左右）がすべて囲われたとき、弾丸2個を予備から受け取るか、ツルハシアイコン2個を得る（採掘マーカーを2マス進める）か、あるいは、通路2枚を予備から受け取ってただちに配置する。



**隠れ家**：予備から弾丸2個を受け取り、あなたの開拓地ボードにある保安官アイコン2個の上に1個ずつのせる。その弾丸は、ただちに墓石となり、墓石がのせられた保安官は以後、盗賊を撃つことはできなくなる。



**ホテル**：評価フェイズにあなたの盗賊が最も少なかったなら（他にも同数のプレイヤーがいたとしても）、追加で2点を獲得する。



**牧場主の家**：最終得点計算時に、もしこのタイルにつながっている牧場があるなら、それらの牧場に含まれる牛アイコン1個につき追加で1点を獲得する。



**製材所**：このタイルを開拓地ボードに配置する際は、矢印の面を上にする。あなたは収用フェイズにタイルをトレーから受け取る代わりに、このタイルを裏返して看板の絵が白い面を上にしてもよい。そうした場合には、あなたはトレーから任意のスロットにあるタイル1枚を選んで（必要ならコストとして金を支払って）受け取る。ただし、このとき別の（製材所）タイルを受け取ってはならない。受け取ったタイルは、通常のルールにしたがってただちに開拓地ボードに配置すること。



**保安官事務所**：このタイルを配置したとき、予備から弾丸1個を受け取る。そしてただちに保有する弾丸を使用して可能な限り多くの盗賊を撃つこと。このとき、保安官の存在や位置をすべて無視してどの盗賊でも撃つかまわない。



**馬小屋**：もしあなたの開拓地ボードの蹄鉄アイコンがすべてタイルで覆い隠されているなら、最終得点計算時に、あなたは追加で8点を獲得する。



**市役所**：このタイルの周囲（上下左右）がすべて囲われたとき、追加で10点を獲得する。



**車大工**：このタイルを配置したとき、どちらの面を上にしたかに応じて、次のボーナスのどちらかを得る。予備から通路2個を受け取って、ただちにそれらを開拓地ボードに配置する。または、以後あなたが開拓地ボードに通路1個を配置する際は、かわりに、互いにつながった2個の通路を配置してもよい。

## 8. アイコン / 地形ガイド



## クレジット

GAME DESIGN: Paul Dennen  
 EXECUTIVE PRODUCER: Scott Martins  
 ART DIRECTION: Clay Brooks, Nate Storm, Scott Martins  
 ART & GRAPHIC DESIGN:  
 Clay Brooks, Anika Burrell, Atilla Guzey, Raul Ramos, Julianne Stone, Nate Storm  
 CHARACTER DESIGN: Anika Burrell  
 CARD ILLUSTRATION: Anika Burrell, Raul Ramos  
 PRODUCTION: Evan Lorentz, Marshall Britt  
 GAME DEVELOPMENT: Justin Cohen  
 ADDITIONAL GAME DEVELOPMENT:  
 Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz, Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance  
 SPECIAL THANKS TO:  
 All of the awesome Dire Wolf Digital team members,  
 and their friends and families, who helped to playtest Wild Tiled West!

## 日本語版クレジット

翻訳: 吉澤淳郎  
 編集: 工藤雅之  
 アートディレクション: Namiki  
 DTPワーク: すざきあきら  
 発売元: 株式会社アークライト  
 〒101-0052  
 東京都千代田区神田小川町1-2  
 風雲堂ビル2F  
 アークライトゲームズ公式サイト  
 ※ルールの質問、不良交換などはこちら  
<https://arlightgames.jp/>  
 ※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件などとは一切関係ありません。



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)  
 /direwolfdigital  
 @direwolfdigital

Published by: Dire Wolf Digital.

© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. All Rights Reserved.

Dire Wolf and the Dire Wolf logo are registered trademarks of Dire Wolf Digital, Inc.

