

狂野拓荒客

WILD BILLED WEST

你好，外来者！欢迎来到西部荒野！虽然现时这片土地看起来仍是一片萧条，但我们相信在你的领导下，这片土地很快就会焕然一新！然而，我们已收到其他地区也在急速拓展的消息，你若想成为西部荒野第一的话，现在已是刻不容缓！

要做的事多得很呢！你要规划建筑物、牧养牛群，还要维持治安把土匪赶走……当然，也少不了要开采金矿，获取资金！能不能成就伟业，就看你如何运筹帷幄了！

游戏配件



4个板块拼盘(内有空间放置96块板块，并于游戏中合成两组游戏版图)



8块 双面玩家开拓版图



30个
金块标记



25块
小路板块



2颗 河流骰
(八面骰)



35个
子弹/墓碑标记



15个
牛仔标记



4颗 草原骰
(20面骰)



计分版图



5块 采矿进度条



4张
王牌



16张
同伴牌



10片 圆片
5种颜色圆片各2片
每名玩家2片(用于采矿进度标记和计分标记)



15个
土匪标记



5张
玩家提示牌



1个
起始玩家标记



4个
乳牛合约标记



5个 +50/+100
积分标记



1个
轮次标记

用于单人游戏



1张 土匪山丘牌

12张 土匪牌

游戏设置

A¹ 将4块板块拼盘放置在桌面中央。如下图所示，左上方的是标示1和2的拼盘，左下方为3和4拼盘；右上方为5和6拼盘，标示数字位置为拼盘上下方的河流板块槽。

4块拼盘合成为2组板块拼盘。

A² 将计分板图放置在A1部份已砌好的拼盘上方，将印有+图标一面的玩家版面朝上放置。



B 将4个乳牛合约奖励较佳那一面朝上，并随机放置在计分图板下方的4个空格内。



若这是你首次进行游戏，建议按以下顺序由左至右摆放合约：小路、金块、子弹和分数。

C¹ 将土匪、小路、金块、子弹、牛仔标记等配件和+50/+100分数标记放在玩家方便拿取的位置，形成供应堆。

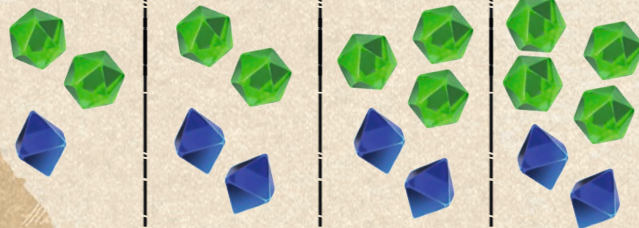
C² 根据玩家人数，按下图表拿取相应数量的骰子放置在板块拼盘旁边。其他骰子则放回盒中，本局游戏不会使用。

C³ 将轮次标记放置在计分板左上方的采矿车上。

C⁴ 将4张王牌放置在供应堆。



2 位玩家 3 位玩家 4 位玩家 5 位玩家



若你是首次进行游戏，请先将96块板块取出，并按拼盘上的图标放置板块在40个对应的板块槽内。每个位置摆放2-3块板块。

每次游戏完结后，将板块放回拼盘内，再用附送的胶盖盖好，下次开始时便可快速设置并进行游戏。（玩家亦可按照自己常用的玩家人数设置将部分板块收纳在游戏盒中。）



D 每位玩家拿取以下的物件：

D¹ 拿取一块玩家开拓版图(下称玩家版图)并放置在自己前方。(每块版图有两面，没文字说明的为普通版面，附有较佳奖励图标；另一面为荒野版图，每块有文字说明特定规则(荒野版图右上角有1-2颗警长的六角星以标示难度。个别版图的规则详见版图角落的文字说明以及本说明书P.12-13)。若你是首次进行游戏，我们建议使用普通版面的版图。

D² 拿取1块采矿进度条并放置在开拓版图旁边。

D³ 拿取1张玩家辅助牌(其中一面说明游戏中段计分，另一面则说明游戏结束计分)

D⁴ 每位玩家选择一个颜色并拿取对应颜色的圆片，放置在采矿进度条最下方的空格内作为采矿进度标记。另一块圆片放置在计分板上的「5」的位置作为计分标记。(每位玩家起始时有5分)



E 将同伴牌洗匀，放置在计分板旁边，以组成同伴牌库。

每位玩家从牌库拿取2张同伴牌，选择1张保留并正面朝下置于玩家版图旁，另一张则放回牌库中洗匀。最后，抽取3张同伴牌放置在牌库旁以组成供应堆。

2人游戏：从拼好后的2组板块拼盘外沿的板块槽各取走1块板块(合共28块)并放回盒中，本局游戏不会使用。

3人游戏：从拼盘上河流以外的板块槽各取走1块板块(共20块)，并放回盒中，本次游戏中不会用到。此外，第一回合最后顺位的玩家从供应堆拿取1个金块。

5人游戏：将轮次标记放在计分板上起始采矿车右一格(代表游戏会少一轮，但所有玩家仍然会获取第一年的采矿收入)。

F 随机决定起始玩家。
该位玩家拿取起始玩家标记。

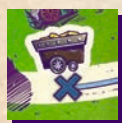
游戏概览

《狂野拓荒客》游戏会进行4年。每一年你会从金矿赚取收入，然后按顺序挑选板块，并放置在玩家版图上。每年结束时，你会跟其他玩家决斗，比较谁的地区最安全。你可以从建造市镇、畜养牛群、采矿和打击土匪等活动中取得分数。在游戏结束时，取得最高分数的玩家获胜！

进行游戏

每年分为三个阶段：采矿收入、轮选板块、决斗。

采矿收入



在每年开始时(计分版上标示矿车的位置)，按你的采矿进度条标记所在位置领取收入。游戏开始时，每位玩家都从供应堆中拿取2个金块标记，并放在玩家版图边。

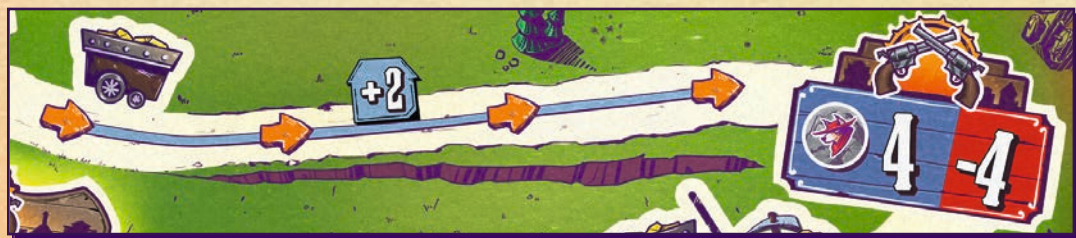
你可以通过开采金矿(用板块遮盖玩家版图上的镐子)来推进采矿进度条，在未来领取更多金块收入。



第四年的处理方式会有所不同。玩家可以选择像之前的回合一样获取采矿收入，或可选择只获取1金块，并获得2个镐子，以在采矿进度条上前进2格。

轮选板块阶段

当每位玩家都领取采矿收入后，便会进行轮选板块阶段(由代表游戏开始的蓝色 X 图标开始，每年轮选板块3—4次，详见计分版。每一个橙色箭头代表着一次轮选)。每次轮选板块包含三个部分：起始玩家掷骰并摆放骰子，然后按顺序每位玩家拿取板块。最后，将计分版上的回合标记移到下个空格。



掷骰及摆放骰子

在轮选板块阶段开始时，起始玩家拿取所有骰子进行掷骰，并按点数将其放置在板块拼盘边缘对应数字的骰槽内(当然，其他玩家可帮忙一起摆放)。20面的草原骰子放在拼盘左右方的骰槽，8面的河流骰子则放置在拼盘上下方的骰槽。

- **如掷出2颗同样数字的骰子**，将其中一颗放在对应数字的骰槽，另一颗则放在顺序下一个数字的对应位置。例如草原骰子掷出三个11，便在骰槽11、12和13放置骰子。若草原骰子掷出两个20(最大数字)，则一颗放在20，另一颗放在1。
- **若骰子数字所在的横行(草原骰子)或直行(河流骰子)的板块全部用完**，请按上述例子立刻将骰子顺延至下一个数字槽内摆放。(这情况有机会发生在轮选板块阶段之中，如玩家买下该行列最后的板块时)

請留意：必須整行列板块都用完才需要执行此动作。

尊尼用草原骰子掷出4和17，并用河流骰子掷出两个8。他将草原骰子放在拼盘左右对应的位置。河流骰子1颗放在8，1颗则顺延至下一个数字摆放。由于8已是最大的河流骰子数字，骰子会因此放回数字为1的骰槽。

轮选板块

当所有骰子被放置完毕，由起始玩家开始按顺时针序，每位玩家轮流取得拼盘内其中一块板块并放置于玩家版图上。

可供当前玩家选取的板块，是骰子所在的横直行上最接近骰子的板块(如最接近骰子的板块槽已空，则玩家拿取下一个仍有板块的板块槽中的板块)。

如板块旁边有金块图标，则代表必须先付出该数量金块才能取得板块。(河流骰子有特殊规则，请参看下方说明)

当你从骰槽中取出板块，你必须同时将代表该行列的骰子移除，意味着后面的玩家无法再从该行中取得板块。如果该板块同时是横行及直行骰子之相交点，你可自行选择移除哪颗骰子。然后，你必须立刻将取得的板块放到玩家版图

上。
板块上有各种特殊能力助你发展，但也可能蕴藏危险。
(详情请参阅由P.8开始的计分部分)

跳跃选取

当你通过选择河流骰子取得板块时，你可选择不从最接近的骰槽取得板块，而是额外付出1金块，跳到下一个**仍有板块的骰槽**中选取板块，只是需要留意以下规则：

- 只能在对应河流骰子的垂直行进行跳跃选取。
- 你可以进行不止一次跳跃，只要你能付出每次1金块的成本。(空置板块槽不算作一格)
- 你仍然要支付选取板块的金块成本(如有)。
- 选取后，也必须按基础规则移除对应的河流骰子。



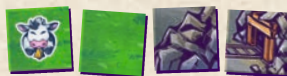
贝嘉正在轮选板块，她拥有1金块和几个选择。

- 用骰子A拿取右图中的板块1。
- 骰子A，付额外1金块然后跳跃选取板块2。
- 用骰子B，由于最近的板块槽是空的，她可直接选取板块3(但要支付基础费用1金块)。
- 注意：无法取得板块4，因为她要花费1金块才可跳跃选取，但她却支付不了2金块来拿取板块4。
- 用骰子C，选取板块5。她不能跳跃选取，因为只有河流骰子才可选择此操作。



在你拿取板块后，立刻放在玩家版图上。玩家在游戏开始后拿取的第一块板块，必须遮盖其玩家板图上画上X的地方。所有板块必须遵从以下的摆放原则：

- 不能遮盖玩家版图上的乳牛、草地、山丘、金矿。
 - 不能超出玩家版图的边缘或与其他板块重叠。
 - 可以旋转或翻转板块，放置时必须依从图板上的网格线摆放。
 - 由摆放第二块板块开始，必须与已摆放的板块相连。(即板块至少共享一条边，对角不算相连)
- ➔ 请注意：玩家版图上的草地和乳牛，一经板块连接，立即视为玩家板块的一部份，往后的板块也可与这些格子连接。



右图的板块A和B连接在一起，C虽然不与B连接，但与A有边界相连，也是合乎规则的摆放。D是玩家版图上的草地和乳牛，摆放C后，便成了玩家板块的一部份，往后摆放的板块除了跟A、B、C连接外，也可跟D连接。



免费的小路板块----在你的回合，除了拿取板块外，你也可选择摆放1至2块小路。

从供应堆拿取1至2块小路板块，按上述的板块摆放原则放置。切记，若你选择2块小路，摆放时它们必须相连！

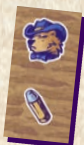
注意：如选择拿取小路板块，玩家在该回合不会轮选骰子，意味着在之后的轮选阶段，可供选择的骰子会增加。



玩家版图上的金块、子弹、小路奖励都是帮助你发展的帮手。当你摆放板块时如覆盖这些图标，立刻从供应堆拿取相应的奖励。

若你的板块上有金块、子弹和小路图标，放置后也可立刻取得这些奖励。

请注意：当你取得小路板块时，必须立刻放置在玩家版图上。



移动轮次标记

当每一位玩家都已拿取及放置好板块后，起始玩家将起始玩家标记交给下一位玩家(顺时针方向)，然后将轮次标记推到下一格。若未到达决斗阶段，则开始新一次的轮选板块阶段，由新的起始玩家开始。

决斗

若轮次标记到达决斗阶段，便立刻进行决斗！板块上和玩家版图上的土匪将为你带来麻烦！每位玩家公布自己板块上和玩家版图上的土匪总数(包括山上及板块上的，但不计算已死亡的，详情参看P.10)，然后检视决斗图标上的奖励和惩罚，按以下条件判定：

- 被**最多**土匪入侵的玩家(或玩家们)**失去**决斗图标上的分数；
- 被**最少**土匪入侵的玩家(或玩家们)**得到**决斗图标上的分数。胜出决斗的玩家必须从供应堆拿取土匪标记，放置在玩家版图上任意的山丘上。(除了第4年，因为游戏会随即完结)



➔ 若所有玩家的土匪数目都一样，就都取得胜利所奖励的分数，并分别从供应堆拿取山丘土匪标记摆放。

在处理决斗阶段后(除了第4年)，将轮次标记往前推一格到矿车格，代表新一年的开始。每位玩家拿取采矿收入，并继续之后轮选板块阶段、以及决斗阶段。

请注意：玩家的土匪数量属公开信息，任何玩家都可随时查看。

这是第二年末的决斗阶段。达维的版图上有1名土匪，贝嘉有3名。尊尼的土匪数量比两人都多(5名)，因此他在决斗中落败，失去3分。贝嘉没有得到或失去分数。达维有的数量最少，取得决斗胜利，获得3分。她随即拿取1个土匪标记放置在自己的玩家版图上。

土匪

土匪无疑是狡猾的。安全的地区往往缺乏竞争，这些土匪因而会被吸引过来。在决斗中胜出的玩家，用行动证明了其地区最为安全，自然就把土匪吸引过来了。当玩家拿取土匪标记后，将它们放置在一个任意未被占据的山丘上。要留意，这些标记不算是板块的一种，不能当作与板块相连的一部分。



取得分数

玩家在本游戏中可通过多种不同途径取得分数。无论是取得还是失去分数，请立刻移动计分标记表示分数变化。如果你超过50分，从供应堆拿取一个+50/+100标记，并按需要翻至+50或+100的一面。

采矿

采矿进度条用来记录每年掘出多少金块。



每当你的板块遮盖了金矿门前的镐子，代表你已开采这个金矿。将采矿进度标记向上移一格，随着开采的金矿越多，玩家每年取得的金块收入越高，游戏结束时获得的分数也就越多。

采矿进度条第四格的位置有1顶帽子图标，它代表同伴牌。当标记移到这一格，你可以获取第二张同伴牌。(详情参看下一部份「同伴」)

除了在玩家版图上可以取得镐子外，玩家也可通过建筑物奖励等其他方法获取镐子(详见下一页)。无论从什么地方获取，都是每取得一把镐子，便把采矿进度标记向上移一格。



同伴

同伴牌在你游戏结束时提供额外的得分机会。

你会在游戏设置时取得首张同伴牌。在推进采矿标记至第四格时获取第二张。你可以：



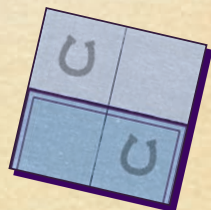
- 在供应堆面朝上的3张同伴牌中挑选一张牌，并立刻从同伴牌库翻开新的补充，或；
- 从同伴牌库顶部抽取一张牌(不能事先查看)。

将你取得的第二张同伴牌面朝上放置在玩家版图旁边。(第一张同伴牌保持面朝下)



开拓荒野

玩家版图上有大量马蹄铁图标。这些图标代表你开拓西部荒野的必经之路。在游戏结束时，假如你有未被板块遮盖的马蹄铁图标，每一个会使你失去1分。尽力用板块去遮盖它们吧！



王牌

部分板块有王牌图标。它们总共有4款花色(颜色)，在游戏完结时按照以下规则计算每名玩家的通过收集王牌获得的分数：

- **同色组合**：收集每组3张同花色(颜色)的王牌可获6分，4张得12分。
- **异色组合**：收集每组3张不同花色(颜色)的王牌得6分，4张得12分。

每张王牌可用于计算同色组合及异色组合各一次。(详见下一页的例子)



游戏中玩家可通过不同方式获取王牌，如建筑物**浮夸理发店**——其效果为你挑选1张供应堆内的王牌，并放置在你面前，游戏完结时被当作该花色的王牌一样一起计算分数。

在游戏结束时，达维的玩家版图有以下王牌图标：3张黑桃、2张红心、1张梅花。她还拥有1张方片王牌，是建造浮夸理发店时获取的。根据她所得，她可以排出一组完整4种花色的王牌(12分)，然后再排出一组3张同色的黑桃王牌(6分)，共得18分。剩下1张红心王牌则未能获取任何分数。

完成建设一个市镇



在玩家版图中有几组土地颜色较深，这些都是坐落在这片土地的市镇！市镇的名称及完成市镇可获的分数已印刷在玩家版图的边沿位置。要完成一座市镇的建设，你必须将与名称相连的一组深色格子全数以板块遮盖。当完成一座市镇时，立刻取得市镇标志旁边的分数。如你在第一至第三年期间完成建设市镇，更可以取得额外奖励分数。(右图所示8、4、2分别为第1年、第2年及第3年完成建设市镇时能获得的奖励分数。)



左图是(孤星镇)的市镇范围(共有7格深色格子)。以板块遮盖全部格子后(右图)，玩家取得6分，然后再加上那一年的额外奖励分数(如有)。



建筑物

部份板块上有一个颜色招牌，它们都是建筑物。招牌的颜色告诉你它是如何运作的：

- 白色招牌代表建造时会立刻提供奖励。
- 红色招牌代表你要先用板块把建筑物完全围起来，才能获取奖励。
- 粉色招牌代表游戏结束时可按其标示的条件获取分数。
- 黄色招牌代表此建筑物常驻的持续效果。

注意：在计算建筑物板块的大小时，需要计算包含道路在内、整块板块的大小。(如浮夸理发店大小为5)



关于每栋建筑物的规则和能力，
详见P.15「建筑物指南」

牧牛

玩家版图上的绿色地形(无论是否包含乳牛图标)代表草地。你可以在玩家版图上找到草地,也可在板块上找到。相连的草地形成一个独立牧场。

每当你放置板块时,若你创建一个新牧场或扩大现有牧场,而该牧场又包含至少3只乳牛时,你便可选择牧牛行动。从供应堆拿取一个牛仔标记,然后放置在该牧场上任何一格,接着查看计分板下方摆放乳牛合约位置并得分。若你在放置板块形成牧场或扩大牧场的一刻决定不执行牧牛行动,必须等待下次再扩大同一牧场时才可再次执行此选项。

每个牧场只能进行一次牧牛行动。因此你可能会想等待牧场规模再大一点,包含更多乳牛图标后再执行此行动,以取得更高分。不过请你务必小心计划:你必须确保未牧牛的牧场和已执行牧牛的牧场分隔开。一旦两者连接起来,两者将会合而为一,并被界定为已执行牧牛行动。(如果你将两个已牧牛之牧场连接则无此隐忧)

若你选择牧牛的牧场有至少4只乳牛,除了可获对应乳牛数的分数外,也可领取分数旁边乳牛合约上的奖励。当第一位玩家领取乳牛合约奖励后,将它翻到背面。往后再有玩家牧养同等数量的乳牛,只能取得其背面较次一级的奖励。



请注意:玩家可自行决定是否调低计分的乳牛数量。例如执行牧牛行动的牧场内有7只牛,但玩家想获取6只牛的乳牛合约奖励,玩家可选择只计算牧养6只乳牛的分,并拿取对应奖励。



贝嘉在前一个回合放置板块A,其后她取得板块B,并把它放到相邻玩家版图上的2只乳牛旁边(C),形成一个新牧场。她决定执行牧牛行动。她把牛仔标记放到B和C形成的牧场上。她查看计分板,5只牛得6分,并获得奖励——2块金块。由于这是第一次有玩家取得此奖励,贝嘉将它翻到背面。下一轮行动中,贝嘉取得板块D。她想建设新牧场,于是小心翼翼地放置在没有跟B、C牧场相连的地方。

警长和土匪



土匪对所有人而言都是个祸害,你必须想办法将他们从你的地盘赶出去。为此,你需要警长和子弹的帮助。

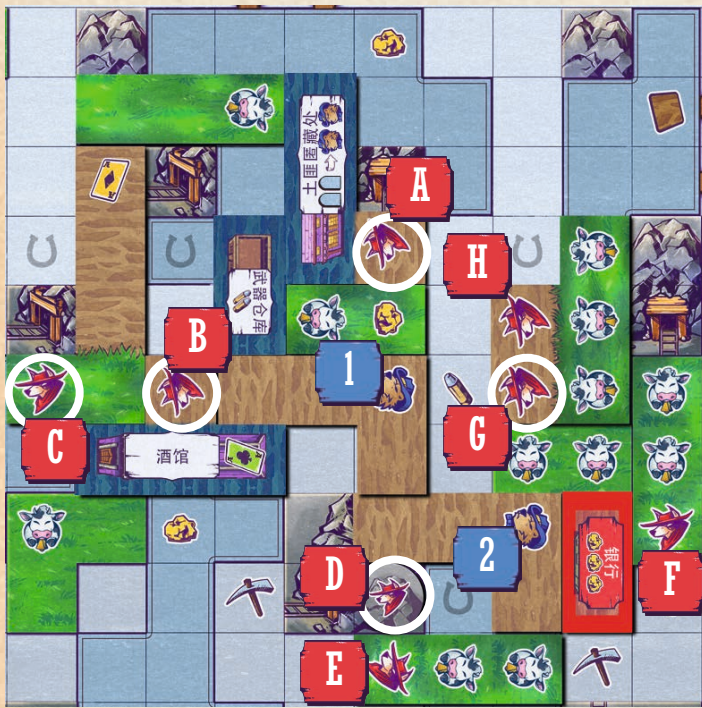
你能从玩家版图上、板块和乳牛合约等地方取得子弹。取得子弹后将其放置在玩家版图旁,警长需要用它才能消灭土匪。



要消灭土匪,你要将警长放置于和土匪同一水平或垂直线的格子上,放置后便可立刻消灭土匪。每一发子弹能杀死一名土匪。若土匪数量较子弹多,你可自由选择消灭的目标。

注意:在获取子弹时,若警长符合射击条件,警长必须要选择一名土匪消灭。

子弹可以穿过小路、草地甚至未摆放板块的地方,也不受王牌、墓碑、牛仔标记、镐子、马蹄铁图标或奖励图标影响,但它不能穿过乳牛、山丘、金矿和建筑物。警长也可直线射击山上的土匪,但不能射穿山脉。将子弹放在被消灭的土匪上以代表墓碑。在游戏结束时,每个墓碑给予2分。已被消灭的土匪在决斗阶段中不会产生任何作用。



图中有两位分别标示1和2警长在玩家版图上。圆圈所示为其可以射击的土匪，其他的则为不可。警长1可以射击土匪A、B、C、D、G，他们都在警长1的直线射程范围内与及并未受障碍物阻挡。警长1不能射击土匪E(被山丘阻挡)，也无法对付土匪F或H(不在直线范围内)。警长2不能射击任何土匪！土匪G和H虽然在他的直线范围内，但有乳牛阻挡，警长无法射击他们；他也不能射击F，因为被建筑物阻挡。

游戏结束

在第4年的决斗阶段完结后，游戏就会结束。玩家可用帮助牌上的提示协助计算游戏完结时的分数。将以下类别的得分加到计分板上，以决定谁是胜利者。

- **开拓先锋** - 每一个未被掩盖的马蹄铁图标扣1分。
- **建筑物** - 计算粉色建筑物的分数。
- **墓碑** - 玩家版图上的每个墓碑得2分。
- **王牌** - 每组3张得6分，每组4张得12分(详见P.8)。
- **采矿** - 取得采矿进度标记所在位置右方的分数(见右图)。
- **同伴牌** - 翻开面朝下的同伴牌，并检视2张同伴牌的得分。

获取最高分的玩家胜出游戏！若最高分遇平手，则余下最多黄金加上子弹的玩家获胜。若仍然平手，平手玩家共享胜利。



想提升你的游戏体验吗？
马上下载 Dire Wolf Game Room 游戏助手应用程序(适用于计算机、平板电脑及智能手机)，它为《狂野拓荒客》提供计分功能及更多单人游戏选项。

策略提示

- 要赢得游戏，金块收入至关重要。越早取得金矿控制权会让你每每快人一步。
- 在你孤注一掷取得1块绝妙的板块前，先停一停、想一想，还要等多久你才能再次获取收入？否则，你可能会在该年内余下的轮选板块阶段陷入选择受限、无资金可买板块的困局。
- 避免摆放太多板块在空格上。试试遮盖马蹄铁、奖励图标或建设市镇吧！
- 小心规划牧场建设。你可能因此错过取得牧牛分数的机会！
- 不必过度追求某张同伴牌最高的分数，拟定可行目标，平衡发展可能会更好！

荒野版图


有经验的玩家可以尝试挑战荒野版图！每块都有其独特规则。(部份荒野版图之规则在下方及下一页有更详细说明)

在游玩时，不需所有玩家都使用荒野版图，只要在游戏设置决定那名玩家使用即可——尤其是在有经验的玩家跟初学者同场进行游戏时，只有前者使用荒野版图可以缩窄两者之间的差距。以下为其中几块荒野版图的说明：

木匠

你必须先付出建筑物板块的成本后，才能在建筑物上存放金块。

大本营危机！

当摆放你的起始建筑物时，你必须从板块拼盘获取板块。请注意，你必须先按人数取走相对应的板块，然后才从余下的板块里拿取你需要的建筑物。第一块板块必须跟此建筑物相连(这个荒野版图没有起始用的 )。

手到擒来！



当你遮盖了这个任意王牌奖励图标时，立刻从供应堆余下的王牌中选取1张并放置在玩家版图旁边。游戏结束时，与玩家版图上的王牌图标一起计算分数。





若你在游戏结束时，有放置板块在与这个图标相连的位置(右图箭头所示)，则每张如图所示花色的王牌都让你获得3分。



尊尼放置的板块连接到版图角落的梅花王牌和红心王牌图标在游戏结束时，除了原有的王牌分数外，他还额外获得6分(2张梅花王牌，每张3分)及12分(4张红心王牌，每张3分)，共18分。



绳子戏法

要围绕这个绳子图标 ，你必须将上下左右填满(不是对角，如下图所示)。你可以遮盖此图标 ，但你就不能获得这个奖励了。



路标

请先按玩家人数移除相应数量的板块，然后才从剩下的板块拿取此版图需要的杂货店板块放在玩家版图旁边备用。当你满足了条件(把任意2个路标遮盖)，你可以立刻将杂货店放置在剩下的路标图标上面。此杂货店并不需要连接到之前放置的板块。你之后的板块可以摆放在相连这个杂货店的位置。



单人游戏

想在西部荒野的夕阳下独自驰骋吗？你可以采用以下额外规则：


游戏设置

- 将计分板以个人游戏版面朝上摆放。
- 从板块拼盘移除每种板块各1块(共40块)，放回游戏盒内，在个人游戏不会使用。
- 使用2颗草原骰子(绿色)和1颗河流骰子。其他骰子放回盒中。
- 洗匀土匪牌，面朝下放置在容易拿取的地方形成土匪牌库。
- 将土匪山丘牌放在牌库旁边。

进行游戏

在单人游戏中，土匪山丘牌和土匪牌被用来在决斗阶段挑战你，并且有可能使乳牛合约在被你取得前就翻到较低回报的一面。

每回合你将掷3颗骰子，然后拿取1块板块。

当你将回合标记在计分板上推进到  图标时，翻开土匪牌库最上面的牌，然后放在土匪山丘牌右边。每当你打开1张新的土匪牌，将其摆放在前1张的右边并一直延伸开去。

当1张带子弹图标土匪牌出现时，从供应堆拿取与牌上图标相等的子弹并用它们射击山脉牌上或已打开的土匪牌上的土匪。若有剩余，可以留下并在将来再次出现土匪时立刻射击。

当1张带有乳牛图标土匪牌出现时，立刻结算在土匪山丘牌上的乳牛数量。若乳牛数量足以获取尚未完成的乳牛合约，拿取1个牛仔标记遮盖土匪牌最右边，用以结算的乳牛之上。(你与土匪都不会拿取任何奖励)。若符合资格的乳牛合约超过1张，选数量最大的乳牛合约翻到背面。牛仔标记所在位置及其左边的所有乳牛被视为已被牧养。若牛群数量不足以拿取乳牛合约，则没有行动，待下一次再翻出有乳牛的土匪牌时再执行上述检视。

这次游戏中，贝嘉翻开的的第一张土匪牌上有3只乳牛及1名土匪。第二张牌上有2只乳牛。加上第一张牌后共有5只，足以拿取尚未取得的1张乳牛合约(牧养5只牛的乳牛合约)。贝嘉将合约翻到背面，然后取得1个牛仔标记并遮盖第二张牌最右那只乳牛，以表示标记所在的及标记左边的乳牛都已被牧养。



在每年最后的决斗阶段，计算土匪总数(土匪山丘牌、已打开的土匪牌，但不计入已被子弹遮盖的土匪)。这是你本轮决斗阶段要面对的土匪数量。

若你在决斗阶段取得胜利，一如在正常规则(P.7)一样得分，拿取并放置山丘土匪标记(拿取标记仅在第一、第二及第三年进行)。

若你落败，扣除决斗图标上的分数并拿取1个山丘土匪标记放置在土匪山丘牌上。

若平手，将1个山丘土匪标记加到土匪山丘牌上。

在第四年最后一轮完结时，计算你的总分，然后对照右图分数看看：

你是个只能当助手的料子，还是成为传说中主宰西部荒野的神秘外来人？

助手：50+
副手：90+
游侠：110+
警察总长：130+
神秘外来人：150+

建筑物指南 (括号为建筑物所占格数)



银行(2)—当被完全围绕时, 获得3金块。



谷仓(4)—每当你执行牧牛行动时, 获得1金块。



武器仓库(2)—放置此板块后获得2发子弹。



教堂(2)—游戏结束时, 每个玩家版图上的墓碑额外获得1分。



浮夸理发店(5)—放置板块后, 从供应堆选取1张王牌。游戏结束时, 这张王牌如同版图上的王牌图标一样计分。



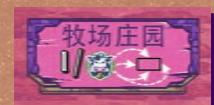
杂货店(4)—当被完全围绕时, 你可选择以下其中一种奖励: 2颗子弹、2个镐子(立刻推进采矿进度2格)或2块小路板块(必须立刻放置, 可分开放置)。



土匪匿藏处(4)—将玩家版图上最多2名警长用供应堆的子弹遮盖。子弹成为墓碑, 并在游戏结束时得分。被遮盖的警长不能再射击土匪。



旅店(5)—每当你赢得决斗时, 额外获得2分。



牧场庄园(2)—在游戏结束时, 每一个最少有一格连接到牧场庄园的牧场中的每只乳牛额外得1分。



锯木厂(2)—拿起此板块后将箭头那面(黄色)朝上放置。在未来的任意一次轮选板块阶段, 你可使用锯木厂的能力代替正常拿取板块的行动。先将锯木厂翻转到背面, 然后拿取拼盘上任何位置的1块板块(除了锯木厂)。如该板块需要金块购买, 你仍然必须支付。



警长办公室(4)—摆放板块后, 从供应堆拿取1颗子弹。立刻使用你手上所有子弹射击玩家版图上藏身任何地方的土匪(不论是否有警长在玩家版图上)。



马厩(3)—游戏结束时, 如果玩家版图上所有马蹄铁图标都被遮盖, 获得8分。



市政厅(5)—当被完全围绕时, 获取10分。



车轮工匠(3)—放置板块时, 须立刻选择以哪一面朝上: 如以白色招牌面朝上, 从供应堆取2块小路板块并立刻放置; 以黄色招牌面朝上, 则直至游戏结束前, 每次你摆放1块小路时, 可改为选择摆放2块相连的小路板块。

***注:** 车轮工匠的黄色面效果只能于获取「单块小路」时触发。换言之, 若你一次获取2块可分开放置的小路板块时(如杂货店), 也能触发此效果。然而, 在行动时选择获取2块免费小路板块时, 则不能触发此效果。(因为它们必须相连而非「单块小路」板块!)

图标指南



工作人员

游戏设计：Paul Dennen

监制：Scott Martins

美术总监：Clay Brooks, Nate Storm, Scott Martins

美术及图像设计：

Clay Brooks, Anika Burrell, Atilla Guzey, Raul Ramos, Julianne Stone, Nate Storm

角色设计：Anika Burrell

卡牌插画：Anika Burrell, Raul Ramos

生产：Evan Lorentz, Marshall Britt

游戏开发：Justin Cohen

额外游戏开发：

Andy Clautice, Julia Duga, Evan Lorentz, Kevin Spak, Yuri Tolpin, Jay Treat, Caleb Vance

翻译：Gary

主编：Hong

美术：Ash



校对：Liwen Yu

特别鸣谢：

所有出色的 Dire Wolf Digital 团队成员，以及他们的家人和朋友
他们一同协助完成测试《狂野拓荒客》！






www.direwolfdigital.com

 /direwolfdigital
 @direwolfdigital



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

 <http://www.broadwaygames.com.hk>
 bw-hk@longshore.com.hk
 Tel: +852 23631998

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.