

狂野拓荒客

WILD BILLED WEST

你好,外來者!歡迎蒞臨西部荒野!雖然,現時這片土地看起來仍是一片蕭條,但我們相信,在你的領導下,這片土地很快就會煥然一新!然而,我們已收到其他地區也在急速拓展的消息,你若想成為西部荒野第一的話,現在已是刻不容緩了!

要做的事多得很呢!你要規劃建築物、牧養牛群,還要維持治安把土匪趕走……當然,也少不了要開採金礦,獲取資金吧!能不能成就偉業,就看你如何運籌帷幄了!

遊戲配件



4個板塊拼盤(內有空間放置96塊板塊,並於遊戲中合成兩組遊戲版圖)



8塊 雙面玩家開拓版圖



30個
金塊標記



25塊
小路板塊



2顆 河流骰
(八面骰)



35個
子彈/墓碑標記



15個
牛仔標記



4顆 草原骰
(20面骰)



計分版圖



5塊 採礦進度條



4張
王牌



16張
同伴牌



10片 圓片
5種顏色圓片各2片
每名玩家2片(用於採礦進度標記和計分標記)



15個
土匪標記



5張
玩家提示牌



1個
起始玩家標記



4個
乳牛合約標記



5個+50/+100
積分標記



1個
輪次標記

用於單人遊戲



1張 土匪山丘牌



12張 土匪牌

遊戲設置

A¹ 將4塊板塊拼盤放置在桌面中央。如下圖所示，左上方的的是標示1和2的拼盤，左下方為3和4拼盤；右上方為5和6拼盤，標示數字位置為拼盤上下方的河流板塊槽。

4塊拼盤合成為2組板塊拼盤。

A² 將計分板圖放置在A1部份已砌好的拼盤上方，將印有+圖標一面的玩家版面朝上放置。



C¹ 將土匪、小路、金塊、子彈、牛仔標記等配件和+50/+100分數標記放在玩家方便拿取的位置，形成供應堆。

C² 根據玩家人數，按下方圖表拿取相應數量的骰子放置在板塊拼盤旁邊。其他骰子則放回盒中，本局遊戲不會使用。

C³ 將輪次標記放置在計分板左上方的採礦車上。

C⁴ 將4張王牌放置在供應堆。

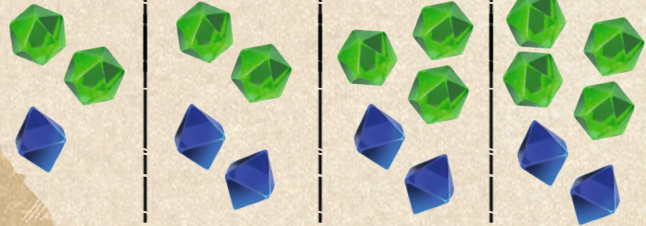


B 將4個乳牛合約獎勵較佳那一面朝上，並隨機放置在計分圖板下方的4個空格內。



若這是你首次進行遊戲，建議按以下順序由左至右擺放合約：小路、金塊、子彈和分數。

2 位玩家 3 位玩家 4 位玩家 5 位玩家



若你是首次進行遊戲，請先將96塊板塊取出，並按拼盤上的圖標放置板塊在40個對應的板塊槽內。每個位置擺放2-3塊板塊。每次遊戲完結後，將板塊放回拼盤內，再用附送的膠蓋蓋好，下次開始時便可快速設置並進行遊戲。(玩家亦可依照自己常用的玩家人數設定將部分板塊收納在遊戲盒中。)



D 每位玩家拿取以下的物件：

D¹ 拿取一塊玩家開拓版圖(下稱玩家版圖)並放置在自己前方。(每塊版圖有兩面，沒文字說明的為普通版面，附有較佳獎勵圖標；另一面為荒野版面，每塊有文字說明特定規則(荒野版面右上角有1-2顆警長的六角星以標示難度。個別版圖的規則詳見版圖角落的文字說明以及本說明書P.12-13)。若你是首次進行遊戲，我們建議使用普通版面的版圖。

D² 拿取1塊採礦進度條並放置在開拓版圖旁邊。

D³ 拿取1張玩家輔助牌(其中一面說明遊戲中段計分，另一面則說明遊戲結束計分)

D⁴ 拿取屬於你的顏色圓片，放置在採礦進度條最下方的空格內作為採礦進度標記。另一塊圓片放置在計分板上的「5」的位置作為計分標記。(每位玩家起始時有5分)



E 將同伴牌洗勻，放置在計分板旁邊，以形成同伴牌庫。

每位玩家從牌庫拿取2張同伴牌，選擇1張保留並以面朝下置於玩家版圖旁，另一張則放回牌庫中洗勻。最後，抽取3張同伴牌放置在牌庫旁形成供應堆。

F 隨機決定起始玩家。
該位玩家拿取起始玩家標記。

2人遊戲：從拼好後的2組板塊拼盤沿的板塊槽各取走1塊板塊(合共28塊)並放回盒中，本局遊戲不會使用。

3人遊戲：從拼盤上河流以外的板塊槽各取走1塊板塊(共20塊)，並放回盒中，本次遊戲中不會用到。此外，第一回合最後順位的玩家從供應堆拿取1個金塊。

5人遊戲：將輪次標記放在計分板上起始採礦車右一格(代表遊戲會少一輪，但所有玩家仍然會獲取第一年的採礦收入)。

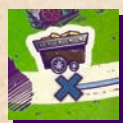
遊戲概覽

《狂野拓荒客》遊戲會進行4年。每一年你會從金礦賺取收入，然後按序挑選板塊，並放置在玩家版圖上。每年結束時，你會跟其他玩家決鬥，比較誰的地區最安全。你可以從建造市鎮、畜養牛群、採礦和打擊土匪等活動中取得分數。在遊戲完結時，取得最高分數的玩家獲勝！

進行遊戲

每年分為三個階段：採礦收入、輪選板塊、決鬥。

採礦收入



在每年開始時(計分版上標示礦車的位置)，按你的採礦進度條標記所在位置領取收入。遊戲開始時，每位玩家都從供應堆中拿取2個金塊標記，並放在玩家版圖邊。

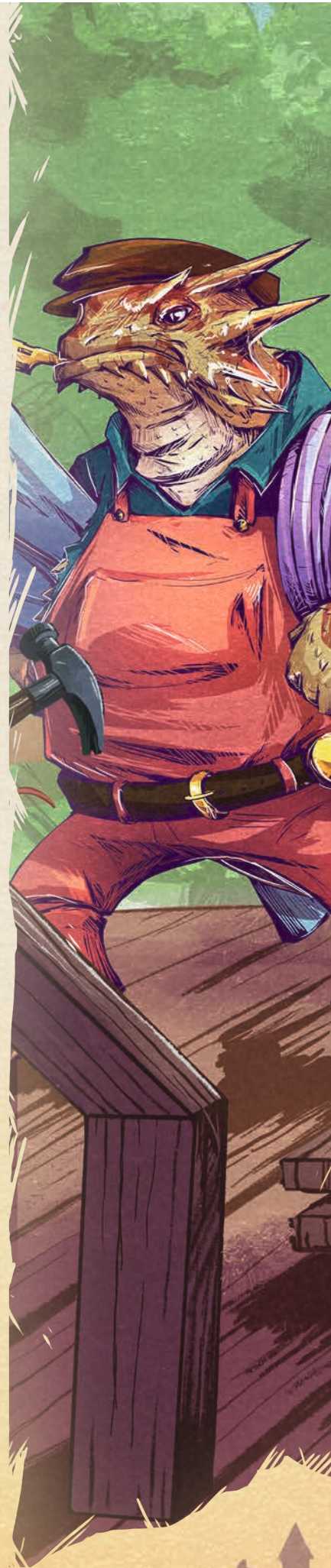
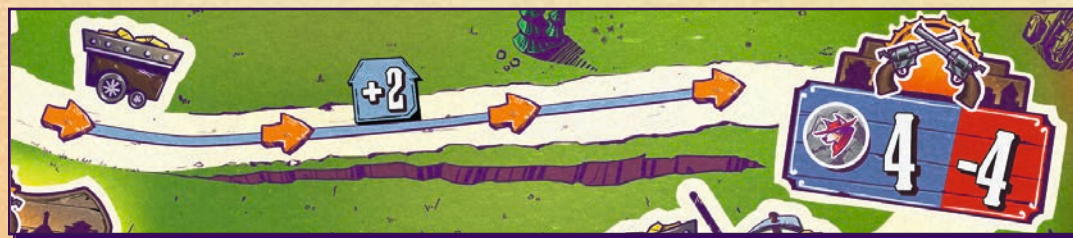
你可以透過開採金礦(用板塊遮蓋玩家版圖上的鎬子)來推進採礦進度條，在未來領取更多金塊收入。



第四年的處理方式會有所不同。玩家可以選擇像之前的回合一樣獲取採礦收入，或可選擇只獲取1金塊，並獲得2個鎬子，以在採礦進度條上前進2格。

輪選板塊階段

當每位玩家都領取採礦收入後，便會進行輪選板塊階段(由藍色X代表的遊戲開始圖標計算，每年輪選板塊3—4次，詳見計分版。每一個橙色箭頭代表著一次輪選。)每次輪選板塊包含三個部分：起始玩家投擲並擺放骰子，然後按順序每位玩家拿取板塊。最後，將計分板上的回合標記移到下個空格。



投擲及擺放骰子

在輪選板塊階段開始時，起始玩家拿取所有骰子然後投擲，並按點數將其放置在板塊拼盤邊緣對應數字的骰槽內(當然，其他玩家可幫忙一起擺放)。20面的草原骰子放在拼盤左右方的骰槽，8面的河流骰子則放置在拼盤上下方的骰槽。

- **如擲出2顆同樣數字的骰子**，將其中一顆放在對應數字的骰槽，另一顆則放在順序下一個數字的對應位置。例如草原骰子擲出三個11，便在骰槽11、12和13放置骰子。若草原骰子擲出兩個20(最大數字)，則一顆放在20，另一顆放在1。
- **若骰子數字所在的橫行(草原骰子)或直行(河流骰子)的板塊全部用完**，請按上述例子立刻將骰子順延至下一個數字槽內擺放。(這情況有機會發生在輪選板塊階段之中，如玩家買下該行列最後的板塊時)

請留意：必須整行列板塊都用完才需要執行此動作。

尊尼用草原骰子擲出4和17，並用河流骰子擲出兩個8。他將草原骰子放在拼盤左右對應的位置。河流骰子1顆放在8，1顆則順延至下一個數字擺放。由於8已是最大的河流骰子數字，骰子會因此放回數字為1的骰槽。

輪選板塊

當所有骰子被放置完畢，由起始玩家開始按順時針序，每位玩家輪流取得拼盤內其中一塊板塊並放置於玩家版圖上。

可供當前玩家選取的板塊，是骰子所在的橫直行上最接近骰子的板塊(如最接近骰子的板塊槽已空，玩家則可以拿取下一個仍有板塊的板塊槽，當中的板塊)。

如板塊旁邊有金塊圖標，則代表必須要先付出該數量金塊才能取得板塊。(河流骰子有特殊規則，請參看下方說明)

當你從骰槽中取出板塊，你必須同時將代表該行列的骰子移除，意味著後面的玩家無法再從該行中取得板塊。如果該板塊同時是橫行及直行骰子之相交點，你可自行選擇移除哪顆骰子。然後，你必須立刻將取得的板塊放到玩家版圖上。板塊上有各種特殊能力助你發展，但也可能蘊藏危險。(詳情請參閱由P.8開始的計分部分)

跳躍選取

當你通過選擇河流骰子來取得板塊時，你可選擇不從最接近的骰槽取得板塊，而是額外付出1金塊，跳到下一個**仍有板塊的骰槽**中選取板塊，只是需要留意以下規則：

- 只能在對應河流骰子的垂直行進行跳躍選取。
- 你可以進行不止一次跳躍，只要你能付出每次1金塊的成本。(空置板塊槽不算作一格)
- 你仍然要支付選取板塊的金塊成本(如有)。
- 選取後，也必須按基礎規則移除對應的河流骰子。



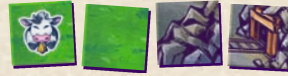
貝嘉正在輪選板塊，她擁有1金塊和幾個選擇。

- 用骰子A拿取右圖中的板塊1。
- 用骰子A，付額外1金塊然後跳躍選取板塊2。
- 用骰子B，由於最近的板塊槽是空的，她可直接選取板塊3(但要支付基礎費用1金塊)。注意：無法取得板塊4，因為他要花費1金塊才可跳躍選取，但她卻也支付不了2金塊來拿取板塊4。
- 用骰子C，選取板塊5。她不能跳躍選取，因為只有河流骰子才可選擇此操作。



在你拿取板塊後，立刻放在玩家版圖上。玩家在遊戲開始後拿取的第一塊板塊，必須遮蓋其玩家板圖上畫上✕的地方。所有板塊必須遵從以下的擺放原則：

- 不能遮蓋玩家版圖上的乳牛、草地、山丘、金礦。
- 不能超出玩家版圖的邊緣或與其他板塊重疊。
- 可以旋轉或翻轉板塊，放置時必須依從圖板上的格線擺放。
- 由擺放第二塊板塊開始，必須與已擺放的板塊相連。(即板塊至少共享一條邊，對角不算相連)
 - ➔ 請注意：玩家板圖上的草地和乳牛，一經板塊連接，立即視為玩家板塊的一部份，往後的板塊也可與這些格子連接。



右圖的板塊A和B連接在一起，C雖然不與B連接，但與A有邊界相連，也是合乎規則的擺放。D是玩家版圖上的草地和乳牛，擺放C後，便成了玩家板塊的一部份，往後擺放的板塊除了跟A、B、C連接外，也可跟D連接。



免費的小路板塊---在你的回合，除了拿取板塊外，你也可選擇擺放1至2塊小路。

從供應堆拿取1至2塊小路桥板塊，按上述的板塊擺放原則放置。切記，若你選擇2塊小路，擺放時它們必須相連！

注意：如選擇拿取小路桥板塊，玩家在該回合不會輪選骰子，意味著在之後的輪選階段，可供選擇的骰子會增加。



玩家版圖上的金塊、子彈、小路獎勵都是幫助你發展的好幫手。當你擺放板塊時如覆蓋這些圖標，立刻從供應堆拿取相應的獎勵。

若你的板塊上有金塊、子彈和小路圖標，放置後也可立刻取得這些獎勵。

請注意：當你取得小路桥板塊時，必須立刻放置在玩家版圖上。



移動輪次標記

當每一位玩家都已拿取及放置好板塊後，起始玩家將起始玩家標記交給下一位玩家(順時針方向)，然後將回合標記推到下一格。若未到達決鬥階段，則開始新一次的輪選板塊階段，由新的起始玩家開始。

決鬥

若輪次標記到達決鬥階段，便立刻進行決鬥！板塊上和玩家版圖上的土匪將為你帶來麻煩！每位玩家公佈自己板塊上和玩家版圖上的土匪總數(包括山上及板塊上的，但不計算已死亡的，詳情參看P.10)，然後檢視決鬥圖標上的獎勵和懲罰，按以下條件判定：

- 被**最多**土匪入侵的玩家(或玩家們)**失去**決鬥圖標上的分數；
- 被**最少**土匪入侵的玩家(或玩家們)**得到**決鬥圖標上的分數。勝出決鬥的玩家必須從供應堆拿取土匪標記，放置在玩家版圖上任意的山丘上。(除了第4年，因為遊戲會隨即完結)
 - ➔ 若所有玩家的土匪數目都一樣，就都取得勝利所獎勵的分數，並分別從供應堆拿取土匪標記擺放。



在處理決鬥階段後(除了第4年)，將輪次標記往前推一格到礦車格，代表新一年的開始。每位玩家拿取採礦收入，並繼續之後輪選板塊階段、乃至決鬥階段等。

請注意：玩家的土匪數量屬公開資訊，任何玩家都可隨時查看。

這是第二年末的決鬥階段。達維的版圖上有1名土匪，貝嘉有3名。尊尼的土匪數量比兩人都多(5名)，因此他在決鬥中落敗，失去3分。貝嘉沒有得到或失去分數。達維有的數量最少，取得決鬥勝利，獲得3分。她隨即取1個土匪標記放置在自己的玩家版圖上。

土匪

土匪無疑是狡猾的。安全的地區往往缺乏競爭，這些土匪因而會被吸引過來。在決鬥中勝出的玩家，用行動證明了其地區至為安全，自然就把土匪吸引過來了。

當玩家拿取土匪標記後，將它們放置在一個任意未被佔據的山丘上。要留意，這些標記不算是板塊的一種，不能當作與板塊相連的一部份。



取得分數

本遊戲可透過多種不同途徑取得分數。無論是取得還是失去分數，請立刻移動計分標記表示分數變化。如果你超過50分，從供應堆拿取一個+50/+100標記，並按需要翻至+50或+100的一面。

採礦

採礦進度條用來記錄每年掘出多少金塊。



每當你的板塊遮蓋了金礦門前的鎬子，代表你已開採這個金礦。將採礦進度標記向上移一格，隨着開採的金礦越多，玩家每年取得的金塊收入越高，遊戲結束時獲得的分數也就越多。

採礦進度條第四格的位置有1頂帽子圖標，它代表同伴牌。當標記移到這一格，你可以獲取第二張同伴牌。(詳情參看下一部份「同伴」)

除了在玩家版圖上可以取得鎬子外，玩家也可透過建築物獎勵等其他方法取得鎬子(詳見下一頁)。無論從甚麼地方獲取，都是每取得一把鎬子，便把採礦進度標記向上移一格。



同伴

同伴牌在你遊戲結束時提供額外的取分機會。

你會在遊戲設置時取得首張同伴牌。在推進採礦標記至第四格時獲取第二張。你可以：



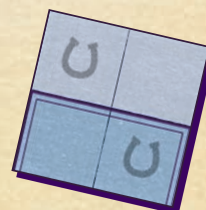
- 在供應堆面朝上的3張同伴牌中挑選1張牌，並立刻從同伴牌庫翻開新的補充，或；
- 從同伴牌庫頂部抽取一張牌(不能事先查看)。

將你取得的第二張同伴牌面朝上放置在玩家版圖旁邊。(第一張同伴牌保持面朝下)



開拓荒野

玩家版圖上有大量馬蹄鐵圖標。這些圖標代表你開拓西部荒野的必經之路。在遊戲結束時，假如你有未被板塊遮蓋的馬蹄鐵圖標，每一個會使你失去1分。盡力用板塊去遮蓋它們吧！



王牌

部分板塊有王牌圖標。它們總共有4款花色(顏色)，在遊戲完結時按照以下規則，計算每名玩家的透過收集王牌獲得的分數：

- **同色組合**：收集每組3張同花色(顏色)的王牌可獲6分，4張得12分。
- **異色組合**：收集每組3張不同花色(顏色)的王牌得6分，4張得12分。

每張王牌可用於計算同色組合及異色組合各一次。(詳見下一頁的例子)



遊戲中可透過不同方式獲取王牌，如建築物**浮誇理髮店**——其效果為你挑選1張供應堆內的王牌，並放置在你面前，遊戲完結時被當作該花色的王牌一樣一起計算分數。

在遊戲結束時，達維的玩家版圖有以下王牌圖標：3張黑桃、2張紅心、1張梅花。她還擁有1張王牌方塊，是建造浮誇理髮店時獲取的。根據她所得，她可以排出一組完整4種花色的王牌(12分)，然後再排出一組3張同色的黑桃王牌(6分)，共得18分。剩下1張紅心王牌則未能獲取任何分數。

完成建設一個市鎮



在玩家版圖中有幾組土地顏色較深，這些都是座落你這片土地的市鎮！市鎮的名稱及完成市鎮可獲的分數已印刷在玩家版圖的邊沿位置。要完成一座市鎮的建設，你必須將與名稱相連的一組深色格子全數以板塊遮蓋。當完成一座市鎮時，立刻取得市鎮標誌旁邊的分數。如你在第一至第三年期間完成建設市鎮，更可以取得額外獎勵分數。(右圖所示8、4、2分別為第1年、第2年及第3年完成建設市鎮時所能獲得的獎勵分數。)



左圖是(孤星鎮)的市鎮範圍(共有7格深色格子)。以板塊遮蓋全部格子後(右圖)，玩家取得6分，然後再加上那一年的額外獎勵分數(如有)。



建築物

部份板塊上有一個顏色招牌，它們都是建築物。招牌的顏色告訴你它是如何運作的：

- 白色招牌代表建造那刻能立刻提供獎勵。
- 紅色招牌代表你要先用板塊把建築物完全圍起來，才能獲取獎勵。
- 粉色招牌代表遊戲結束時可按其標示的條件獲取分數。
- 黃色招牌代表此建築物常駐的持續效果。

注意：在計算建築物板塊的大小時，需要計算包含道路在內、整塊板塊的大小。(如浮誇理髮店大小為5)



關於每棟建築物的規則和能力，
詳見P.15「建築物指南」

牧牛

玩家版圖上的綠色地形(無論是否包含乳牛圖標)代表草地。你可以在玩家版圖上找到草地,也可在板塊上找到。相連的草地形成一個獨立牧場。

每當你放置板塊時,若你創造一個新牧場或擴大現有牧場,而該牧場又包含至少3隻乳牛時,你便可選擇牧牛行動。從供應堆拿取一個牛仔標記,然後放置在該牧場上任何一格,然後查看計分板下方擺放乳牛合約位置並得分。若你在放置板塊形成牧場或擴大牧場的一刻,決定不執行牧牛行動,必須等待下次再擴大同一牧場時才可再次執行此選項。

每個牧場只能進行一次牧牛行動。因此你可能會想等待牧場規模再大一點,包含更多乳牛圖標後再執行此行動,以取得更高分數。不過請你務必小心計劃:你必須確保未牧牛的牧場和已執行牧牛的牧場分隔開。一旦兩者連接起來,兩者將會合而為一,並被界定為已執行牧牛行動。(如果你將兩個已牧牛之牧場連接則無此隱憂)

若你選擇牧牛的牧場有至少4隻乳牛,除了可獲對應乳牛數的分數外,也可領取分數旁邊乳牛合約上的獎勵。當第一位玩家領取乳牛合約獎勵後,將它翻到背面。往後再有玩家牧養同等數量的乳牛,只能取得其背面較次一級的獎勵。



請注意: 玩家可自行決定是否需要調低計分的乳牛數量。例如執行牧牛行動的牧場內有7隻牛,但玩家想獲取6隻牛的乳牛合約獎勵,玩家可選擇只計算牧養6隻乳牛的分數,並拿取對應獎勵。

貝嘉在前一個回合放置板塊A,其後她取得板塊B,並把它放到相鄰玩家版圖上的2隻乳牛旁邊(C),形成一個新牧場。她決定執行牧牛行動。她把牛仔標記放到B和C形成的牧場上。她查看計分板,5隻牛得6分,並獲得獎勵——2塊金塊。由於這是第一次有玩家取得此獎勵,貝嘉將它翻到背面。下一輪行動中,貝嘉取得板塊D。她想建設新牧場,於是小心翼翼地放置在沒有跟B、C牧場相連的地方。

警長和土匪



土匪對所有人而言都是個禍害,你必須想辦法將他們從你的地盤趕出去。為此,你需要警長和子彈的幫助。

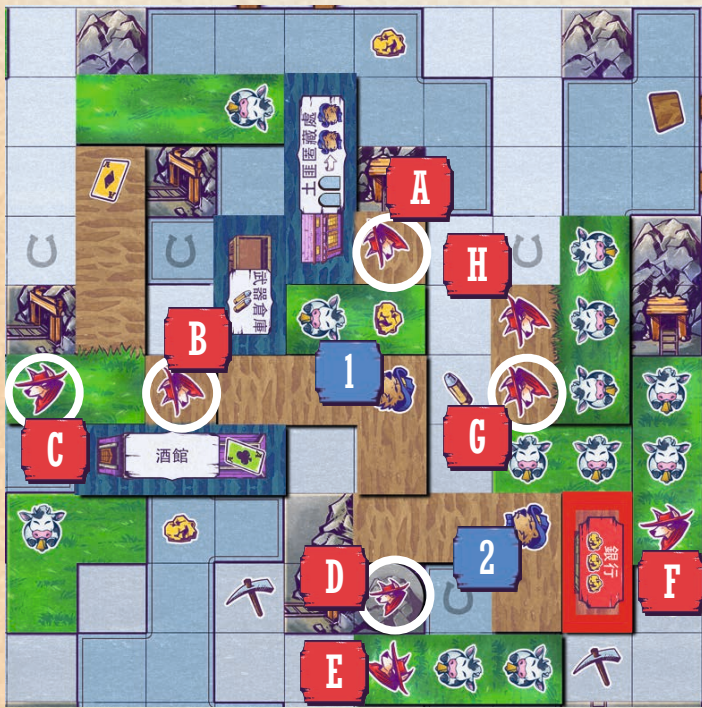
你能從玩家版圖上、板塊和乳牛合約等地方取得子彈。取得子彈後將其放置在玩家版圖旁,警長需要用它才能消滅土匪。



要消滅土匪,你要將警長放置於和土匪同一水平或垂直線的格子上,放置後便可立刻消滅土匪。每一發子彈能殺死一名土匪。若土匪數量較子彈多,你可選擇目標為誰。

注意: 在獲取子彈時,若警長符合射擊條件,警長必須要選擇一名土匪消滅。

子彈可以穿過小路、草地甚至未擺放板塊的地方,也不受王牌、墓碑、牛仔標記、鎬子、馬蹄鐵圖標或獎勵圖標影響,但它不能穿過乳牛、山丘、金礦和建築物。警長也可直線射擊山上的土匪,但不能射穿山丘。將子彈放在被消滅的土匪上以代表墓碑。在遊戲結束時,每個墓碑給予2分。已被消滅的土匪在決鬥階段中不會產生任何作用。



圖中有兩位分別標示1和2警長在玩家版圖上。圓圈所示為其可以射擊的土匪，其他的則為不可。警長1可以射擊土匪A、B、C、D、G，他們都在警長1的直線射程範圍內與及並未受障礙物阻擋。

警長1不能射擊土匪E(被山丘阻擋)，也無法對付土匪F或H(不在直線範圍內)。

警長2不能射擊任何土匪！土匪G和H雖然在他的直線範圍內，但有乳牛阻擋，警長無法射擊他們；他也不能射擊F，因為被建築物阻擋。

遊戲結束

在第4年的決鬥階段完結後，遊戲就會結束。玩家可用幫助牌上的提示協助計算遊戲完結時的分數。將以下類別的得分加到計分板上，以決定誰是勝利者。

- **開拓先鋒** - 每一個未被掩蓋的馬蹄鐵圖標扣1分。
- **建築物** - 計算粉色建築物的分數。
- **墓碑** - 每個玩家版圖上的墓碑得2分。
- **王牌** - 每組3張得6分，每組4張得12分(詳見P.8)。
- **採礦** - 取得採礦進度標記所在位置右方的分數(見右圖)。
- **同伴牌** - 翻開面朝下的同伴牌，並檢視2張同伴牌的得分。

獲取最高分的玩家勝出遊戲！若最高分遇平手，則餘下最多黃金加上子彈的玩家獲勝。若仍然平手，平手玩家則共享勝利。



想提升你的遊戲體驗嗎？

馬上下載Dire Wolf Game Room遊戲助手應用程式(適用於電腦、平板電腦及智能手機)，它為《狂野拓荒客》提供計分功能及更多單人遊戲選項。

策略提示

- 要贏得遊戲，金塊收入至關重要。越早取得金礦控制權會讓你每每快人一步。
- 在你孤注一擲取得1塊絕妙的板塊前，先停一停、想一想，還要待多久你才再次獲取收入？否則，你可能會在該年內餘下的輪選板塊階段陷入選擇受限、無資金可買板塊的困局。
- 避免擺放太多板塊在空格上。試試遮蓋馬蹄鐵、獎勵圖標或建設市鎮吧！
- 小心規劃牧場建設。你可能因此錯過取得牧牛分數的機會！
- 不必過度追求某張同伴牌最高的分數，擬定可行目標，平衡發展可能會更好！

荒野版圖


有經驗的玩家可以嘗試挑戰荒野版圖！每塊都有其獨特規則。(部份荒野版圖之規則在下方及下一頁有更詳細說明)

在遊玩時，不需所有玩家都使用荒野版圖，只要在遊戲設置決定那名玩家使用即可——尤其是在有經驗的玩家跟初學者同場進行遊戲時，只有前者使用荒野版圖可以縮窄兩者之間的差距。以下為其中幾塊荒野版圖的說明：

木匠

你必須先付出建築物板塊的成本後，才能在建築物上存放金塊。

大本營危機！

當擺放你的起始建築物時，你必須從板塊拼盤獲取板塊。請注意，你必須先按人數取走相對應的板塊，然後才從餘下的板塊裏拿取你需要的建築物。第一塊板塊必須跟此建築物相連(這個荒野版圖沒有起始用的 )。

手到拿來！



如你遮蓋了這個任意王牌獎勵圖標時，立刻從供應堆餘下的王牌中選取1張並放置在玩家版圖旁邊。遊戲完結時，與玩家版圖上的王牌圖標一起計算分數。





若你在遊戲結束時，有放置板塊在與這個圖標相連的位置(右圖箭頭所示)，則每張如圖所示花色的王牌都讓你獲得3分。



尊尼放置的板塊連接到版圖角落的梅花王牌和紅心王牌圖標。在遊戲結束時，除了原有的王牌分數外，他還額外獲得6分(2張梅花王牌，每張3分)及12分(4張紅心王牌，每張3分)，共18分。



繩子戲法

要圍繞這個繩子圖標 ，你必須將上下左右填滿(不是對角，如下圖所示)。你可以遮蓋這圖標 ，但你就不能獲得這個獎勵了。



路標

請先按玩家人數移除相應數量的板塊，然後才從剩下的板塊拿取這版圖需要的雜貨店板塊放在玩家版圖旁邊備用。當你滿足了條件(把任意2個路標遮蓋)，你可以立刻將雜貨店放置在剩下的路標圖標上面。此雜貨店並不需要連接到之前放置的板塊。然後，你下一塊板塊可以擺放在相連這個雜貨店的位置。



單人遊戲

想在西部荒野的夕陽下獨自馳騁嗎？你可以採用以下額外規則：


遊戲設置

- 將計分板的個人遊戲版面朝上擺放。
- 從板塊拼盤移除每種板塊各1塊(共40塊)，放回遊戲盒內，在個人遊戲不會使用。
- 使用2顆草原骰子(綠色)和1顆河流骰子。其他骰子放回盒中。
- 洗勻土匪牌，面朝下放置在容易拿取的地方形成土匪牌庫。
- 將土匪山丘牌放在牌庫旁邊。

進行遊戲

在單人遊戲中，土匪山丘牌和土匪牌被用來在決鬥階段挑戰你。若你落敗，乳牛合約會在被你取得前就翻到較低回報的一面。

每回合你將投擲3顆骰子，然後拿取1塊板塊。

當你將回合標記在計分板上推進到  圖標時，翻開土匪牌庫最上面的牌，然後放在土匪山丘牌右邊。每當你打開1張新的土匪牌，將其擺放在前1張的右邊並一直延伸開去。

當1張帶子彈圖標的土匪牌出現時，從供應堆拿取與牌上圖標相等的子彈並用它們射擊山脈牌上或已打開的土匪牌上的土匪。若有剩餘，可以留下並在將來再次出現土匪時立刻射擊。

當1張帶有乳牛圖標的土匪牌出現時，立刻結算在土匪山丘牌上的乳牛數量。若乳牛數量足以獲取尚未完成的乳牛合約，拿取1個牛仔標記遮蓋土匪牌最右邊，用以結算的乳牛之上。(你與土匪都不會拿取任何獎勵)。若符合資格的乳牛合約超過1張，選數量最大的乳牛合約翻到背面。牛仔標記所在位置及其左邊的所有乳牛被視為已被牧養。若牛群數量不足以拿取乳牛合約，則沒有行動，待下一次再翻出有乳牛的土匪牌時再執行上述檢視。

這次遊戲中，貝嘉翻開的第一張土匪牌上有3隻乳牛及1名土匪。第二張牌上有2隻乳牛。加上第一張牌後共有5隻，足以拿取尚未被取得的1張乳牛合約(牧養5隻牛的乳牛合約)。貝嘉將合約翻到背面，然後取得1個牛仔標記並遮蓋第二張牌最右那隻乳牛，以表示標記所在的及標記左邊的乳牛都已被牧養。



在每年最後的決鬥階段，計算土匪總數(土匪山丘牌、已打開的土匪牌，但不計入已被子彈遮蓋的土匪)。這是你本輪決鬥階段要面對的土匪數量。

若你在決鬥階段取得勝利，一如在正常規則(P.7)一樣得分，拿取並放置山上的土匪標記(拿取標記僅在第一、第二及第三年進行)。

如你落敗，扣除決鬥圖標上的分數並取山上的土匪標記放置在土匪山丘牌上。

若平手，將1個山上的土匪標記加到土匪山丘牌上。

在第四年最後一輪完結時，計算你的總分，然後對照右圖分數看看：

你是個只能當助手的料子，還是成為傳說中主宰西部荒野的神祕外來人？

助手：50+
副手：90+
遊俠：110+
警察總長：130+
神祕外來人：150+

建築物指南 (括號為建築物所佔格數)



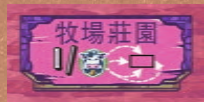
銀行(2)—當被完全圍繞時，獲得3金塊。



旅店(5)—每當你贏得決鬥時，額外獲得2分。



穀倉(4)—每當你執行牧牛行動時，獲得1金塊。



牧場莊園(2)—在遊戲結束時，每一個最少有一格連接到牧場莊園的牧場，每隻乳牛額外得1分。



武器倉庫(2)—放置此板塊後獲得2發子彈。



鋸木廠(2)—拿起此板塊後將箭頭那面(黃色)朝上放置。在未來的任意一次輪選板塊階段，你可使用鋸木廠的能力代替正常拿起板塊的行動。先將鋸木廠翻轉到背面，然後拿取一個拼盤上任何位置的1塊板塊(除了鋸木廠)。如該板塊需要金塊購買，你仍然必須支付。



教堂(2)—遊戲結束時，每個玩家版圖上的墓碑額外獲得1分。



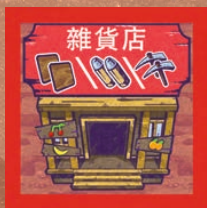
警長辦公室(4)—擺放板塊後，從供應堆拿取1顆子彈。立刻使用你手上所有子彈射擊玩家版圖上載身任何地方的土匪(不論有否警長在玩家版圖上)。



浮誇理髮店(5)—放置板塊後，從供應堆選取1張王牌。遊戲結束時，這張王牌如同版圖上的王牌圖標一樣計分。



馬廄(3)—遊戲結束時，如果玩家版圖上所有馬蹄鐵圖標都被遮蓋，獲得8分。



雜貨店(4)—當被完全圍繞時，你可選擇以下其中一種獎勵：2顆子彈、2個鎗子(立刻推進高採礦進度2格)或2塊小路板塊(必須立刻放置，可分開放置)。



市政廳(5)—當被完全圍繞時，獲取10分。



土匪匿藏處(4)—將玩家版圖上最多2名警長用供應堆的子彈遮蓋。子彈成為墓碑，並在遊戲完結時得分。被遮蓋的警長不能再射擊土匪。



車輪工匠(3)—放置板塊時，須立刻選擇以哪一面朝上：如以白色招牌面朝上，從供應堆取2塊小路板塊並立刻放置；以黃色招牌面朝上，則直至遊戲結束前，每次你擺放1塊小路時，可改為選擇擺放2塊相連的小路板塊。

*注：車輪工匠的黃色面效果只能於獲取「單塊小路」時觸發。換言之，若你一次獲取2塊可分開放置的小路板塊時(如雜貨店)，也能觸發此效果。然而，在行動時選擇獲取2塊免費小路板塊時，則不能觸發此效果。(因為它們必須相連而非「單塊小路」板塊!)

圖標指南



工作人員

遊戲設計：Paul Dennen

監製：Scott Martins

美術總監：Clay Brooks, Nate Storm, Scott Martins

美術及圖像設計：

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

角色設計：Anika Burrell

卡牌插畫：Anika Burrell, Raul Ramos

生產：Evan Lorentz, Marshall Britt

遊戲開發：Justin Cohen

額外遊戲開發：

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

翻譯：Gary

主編：Hong

美術：Ash



校對：Liwen Yu

特別鳴謝：

所有出色的 Dire Wolf Digital 團隊成員，以及他們的家人和朋友，
他們一同協助完成測試《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.