



ゲームの目的

カクタスタウンは旧西部の静かな町です。しかし、これから一悶着起きようとしています。あなたは4つの陣営の内の1つを担当します。それぞれが独自の目的と勝利条件を持っています。勝利条件は以下の通りです。



保安官と彼の補佐の目的は、アウトローを逮捕することです。

「私の街で略奪は許さない!」

アウトロー2体を牢屋に入れると即座に勝利となります。



アウトローの目的は、隠された目標建物で略奪をして逃げることです。

「お前らに俺達は捕まえられねえよ、ウスノロ!野郎ども!獲物を見つけろ!」

2体のアウトローが略奪トークンを持って荒野へ逃げ込むと即座に勝利となります。



賞金稼ぎの目的は、アウトローを捕まえて、彼を別の街に輸送して賞金を得ることです。

「奴は俺の獲物だ。保安官に先を越されるな」

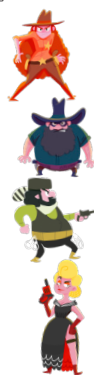
1体のアウトローを捕虜にし、馬2体を盗むと即座に勝利となります。順番は問いません。



最後に**カンカンダンサー**の目的は、恨みを持つ相手に復讐をすることです。

「何を不思議そうな顔をしているの?私の名前を忘れたとは言わせないわ!」

2つの目標建物で借金を返済し、3回決闘に勝利すると即座に勝利となります。順番は問いません。



陣営を選択する

プレイヤー数に応じて、以下のような陣営の組み合わせが可能です。

2人の場合は保安官とアウトロー。3人の場合はセットアップカードAの組み合わせの中からどれかを選びます。4人の場合はすべての陣営が揃います。時計回りの席順が重要なので、自分の席に合わせて陣営を選ぶか、セットアップカードの順番通りに陣営を選んで着席してください。

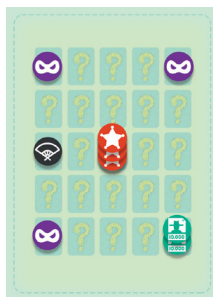


ゲームの準備 (基本ゲーム)

街のセットアップ

保安官事務所をプレイエリアの中央に配置します。**①** 裏面が青い基本建物カードをシャッフルし、保安官事務所の周りに裏向きで配置し、5x5マスの四角を作ります。これがカクタスタウンです。**②** 5x5マスの一番外側の建物が町の端となり、その先は荒野に直接つながっています。**③** 裏面が赤い上級建物カードををシャッフルして、**目標建物の山札**を作ります。**④**

セットアップカードAの裏面に記載されているスタート地点に、あなたの陣営のコマを配置します。**(5 - 8)**



各スタート地点の建物をすべて公開します。あなたが選んだ陣営の組み合わせで、最初に表示されている陣営に、スタートプレイヤートークンを渡します。あなたのシンボルが描かれたアクションカード4枚と、あなたの色のサイコロ、プレイヤーエイドカードを取り、あなたのプレイヤーエリアに置きます。**⑨**

スクリーン、聖なるパイプ、リロード、弾、トラップの各トークンは、ガンスリンガーモードでのみ使用するため、箱に入れたままにしておきます。

 牢屋カードをあなたのプレイエリアに置きます。**⑩**

目標建物の山札からカードを4枚裏向きに引きます。それに描かれている建物がアウトローの略奪目標となります(カードのアイコンやテキストは無視します)。**⑪** 略奪トークンは、目標建物の山札の横の共通リザーブに置いておきます。**⑫**

目標建物の山札からカードを1枚裏向きに引きます。それに描かれている建物が馬を盗む目標になります。**⑬** 2枚の馬トークンをあなたのプレイエリアに表向きで置いておきます。**⑭** 1枚の捕虜トークンを共通リザーブに置きます。**⑮**

目標建物の山札からカードを4枚裏向きに引きます。それに描かれている建物がカンダンサーの借金返済目標となります。**⑯** 2枚の借金返済トークンと3枚の決闘トークンを表向きであなたのプレイエリアに置いておきます。**⑰**



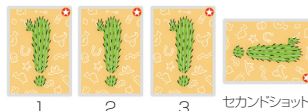
ゴールデンルール #1: 目標建物カードを引く

目標建物の山札からカードを引くとき、引いたカードが既にあなたのコマがある建物であってもなりません。この条件を満たすまで、カードを捨て、新しくカードを引くを繰り返します。その後、この時に捨てたカードは山札に加えてシャッフルします。目標建物は使用するまで対戦相手には秘密にしておきます。

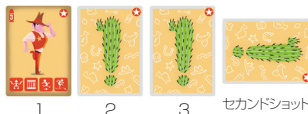
遊び方

ゲームはラウンド制で、いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たすと、即座に(ラウンドの途中であっても)終了します。各ラウンドは2つのフェイズで構成されます。

計画フェイズ: すべてのプレイヤーは、同時に手札からアクションカードを3枚選び、左から右に向かって自分の前に伏せて置きます。自分の手持ちのカードはいつでも確認できます。残ったアクションカードは、並べたカードの一番右側に90度回転させて置きます。後で役に立つかもしれませんが。



アクションフェイズ: スタートプレイヤーは、1枚目のアクションカードをめくり、(可能であれば)そのカードのアクションを解決し、時計回りで次のプレイヤーの手番になります。全てのプレイヤーが3つのアクションを解決するまで、時計回りで手番の受け渡しを繰り返します。



すべてのアクションカードが解決されたら、スタートプレイヤートークンを持っているプレイヤーは、時計回りの順番で次のプレイヤーにそれを渡します。これで次のラウンドの準備は完了です。

パイオニアモード: 上記の通常のプログラミングモードで一回遊んだ後は、本当のチャレンジであるパイオニアモードを試してみることをお勧めします。パイオニアモードでは、アクションが逆順に解決され、各ターンが本当のパズルのようになります。詳しくは6ページをご覧ください。

アクションカード

各プレイヤーは、1つまたは複数のアクションアイコンが描かれた4枚のアクションカードを手札として持っています。アクションフェイズにカードが公開されると、**そのアクションカードを持っているプレイヤーは、アクションアイコンの中から1つだけを選び、下記のように解決します。**アクションは、特に指定のない限り、1つのコマだけが実行できます。

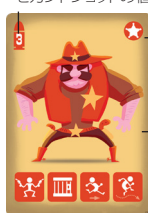


このアクションは、最大3つのコマが行うことができます。



このアクションは3人以上でプレイしているときに行うことができます。

セカンドショットの値



陣営アイコン

アクションアイコン
(1つを選択)

移動アクション

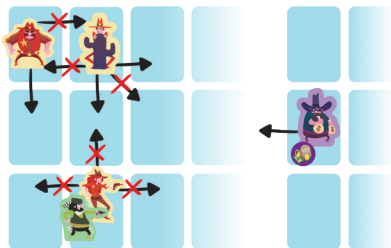
ゴールデンルール #2: 移動とデッドロック

- セットアップ時を除き、同じ建物内に同じ色のコマが2体存在することはありません。
- あなたは、最初の移動アクションで、自分のコマをスタート地点の建物から移動させなければなりません。
- 同じ建物内に複数の別の色の直立したコマが存在する場合、それらは**デッドロック**状態にあるとみなされます。**「ラン」アクションは使用できず、「スニーク」アクションを使用するか、「デュエル」または「引き寄せ」アクションの結果としてのみデッドロックから離れることができます。**

ラン 全員ラン

あなたの1つ、もしくは全てのコマを**建物スペース1つ分**まで上下左右に移動させます。移動しないことにしたコマも含めて、移動終了後にいる建物カードを公開します。もしあなたがデッドロックによって**ランアクション**を実行出来ない場合、その建物カードは公開しません。

略奪トークンを持っているアウトローは、町の端の建物に1人である場合、**ランアクション**を使って**荒野に逃げる**ことができます。そのアウトローを略奪トークンとともにあなたのプレイヤーエリアに置き、勝利条件の一部完了を示します。一度のアクションで荒野に逃げられるアウトローは1人だけです。



スニーク 全員スニーク

あなたの1つ、もしくは全てのコマを**建物スペース1つ分**まで上下左右に移動させます。**移動先の建物カードは公開しません**。同じ建物に他のコマがいたとしても**スニーク**は実行でき、**デッドロックを解消させることができます**。

注意:**スニーク**アクションでは、アウトローが荒野に逃げることはできません。(砂漠には隠れるものは何もないのですから)。

ダンス (カンカンダンサー)

1つ分のスペースを斜めに移動します。移動先の建物カードは公開します。あなたのダンスはデッドロックを無視して移動することができます。

決闘アクション

決闘

自分のコマも含め直立したコマが2体以上ある建物を1つ選びます。**各コマのオーナーはサイコロを1つ振ります**。

プレイヤーは、プレイしていないアクションカードに表示されている**セカンドショットの値**をサイコロの出目に加えることができます。計画フェイズで高い値のカードを脇に置いておくことで、決闘に勝利する確率を上げることができます。

セカンドショットの値を使用するには、プレイされていないアクションカードを表にします。**これは1ラウンドに1回だけ使用できます**。

ガンズリンガーモードでは、プレイヤーはサイコロの出目を修正する追加のトークンを持つことができます(7~8ページ参照)。これらのトークンを解決してからセカンドショットを使用するかどうかを決定します。

プレイヤーは、いつでもセカンドショットの値を使用することができます。(いずれかのプレイヤーがセカンドショットを使うと宣言した後に、対抗して使用することも可能です。)

セカンドショットを使いたいプレイヤーが居なくなったら、**修正後のサイコロの出目が最も高いプレイヤーが決闘に勝利します**。

同点の場合には、決闘カードの持ち主が勝ちます。決闘カードの持ち主が同点のプレイヤーの中にいない場合(3人以上での撃ち合いの場合)、同点のプレイヤーはそれが解消されるまでサイコロを振り続けます。

その後、決闘の敗者に結果を適用します。決闘の結果は、「スタン」と「プッシュ」の2種類があります。保安官とその補佐、賞金稼ぎ、カンカンダンサーは常にプッシュされ、アウトローは常にスタンさせられます。

セカンドショット



スタン

キャラクターは気絶させられることがあります。この場合、コマを**横向きにして表現します**。気絶させられたコマは死んではいませんが、**回復以外の行動はできません**。また、**決闘に参加することはできませんし、デッドロックの対象にもなりません**。



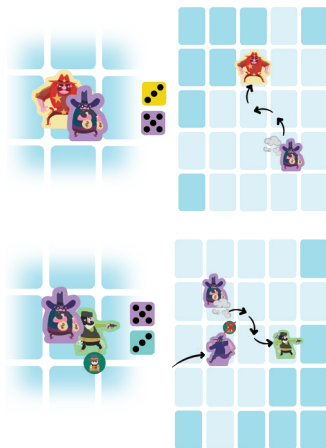
プッシュ

キャラクターがプッシュされることがあります。決闘の勝者は、**敗者のコマを最大3つの建物スペースまで移動させることができます**。それぞれの移動は上下左右の方向にすることがありますが、連続した移動は直線である必要はありません。**プッシュされたコマが移動した建物スペースを公開します**。他のコマがある建物を通過することは可能ですが、同じ色のコマと一緒に建物の内で移動を終わることはできません。

その他の決闘の結果

決闘に負けた賞金稼ぎは、捕虜にしたアウトローを連れていた場合、**そのアウトローを解放します**。解放されたアウトローは、決闘した場所か、決闘の勝者が選んだ上下左右の隣接する建物に立ててコマを置きます。その建物は公開しません。捕虜トークンを共通リザーブに戻します。

カンカンダンサーが決闘に勝利するたびに(参加しただけでは不十分です)、**自分のプレイヤーエリアにある決闘トークンをめくり、色付き(完了)の面を表にします**。



特殊なアクション



アウトローを収監する

保安官と保安官補佐は、同じ建物内で気絶しているアウトローを、**牢屋カードに**(あれば略奪トークンと一緒に)**移動させて、牢屋に入れることができます**。



略奪

アウトローは、目標建物にいたときに、相手の陣営のコマがいても**略奪**することができます。対応する**目標建物カードを他のプレイヤーに公開し、それを捨てます**。続いて、共通のリザーブから略奪トークンを1つ取り、アウトローのコマの下に置きます。これはゲーム終了までそのコマと一緒に移動し、気絶状態でも、捕虜になって一緒に移動します。アウトローはそれぞれ1個の略奪トークンしか持つことが出来ません。



回復

気絶したアウトロー1人のコマを立てて、**回復**させます。



捕獲

同じ建物内にいる場合、1人の賞金稼ぎは気絶した**アウトローのコマ**(と、もしあれば**略奪トークン**)を**自分のプレイヤーエリアに移動させることで、アウトローを捕獲することができます**。捕虜トークンを共通リザーブから取り出し、賞金稼ぎのコマの下に置きます。賞金稼ぎは、1度に1人の捕虜しか持てません。



囚人を逃がす

保安官事務所にいる賞金稼ぎは、**囚人を牢屋から逃がすことができます**。アウトローのコマを、それが持っていた略奪トークンとともに、保安官のオフィスの上に立てて置きます。



馬を盗む

賞金稼ぎは、目標建物にいるならば、相手のコマがいても**馬を盗む**ことができます。対応する**目標建物カード**を他の**プレイヤーに公開し、それを捨てます**。自分のプレイヤーエリアにある馬トークンを色のついた(完了)面に裏返して、目的の一部完了を示します。



目標建物カードを1枚引く

目標建物の山札からカードを1枚引きます。



引き寄せ

対戦相手のコマを、上下左右に隣接する建物から自分のいる建物へと移動させます。これにより、移動元の建物のデッドロックを解消することができます。移動先の建物カードを**公開します**。



借金返済

目標建物にいる場合、**借金返済**をすることができます。対応する**目標建物カード**を他の**プレイヤーに公開し、それを捨てます**。プレイヤーエリアにある借金返済トークンを色のついた(完了)面に裏返して、目的の一部完了を示します。

アウトローの最終手段アクション

次のアクションは、アウトロー、保安官、賞金稼ぎを含む3人以上のプレイヤーがいるゲームでのみ使用可能です。このアクションは、アウトローのコマが1人もマップにいない場合(1人は逃亡、1人は牢屋、1人は捕虜)にのみ使用できます。



脱獄

アウトローが、牢屋や賞金稼ぎに捕まった状態から脱出します。サイコロを振ります。出た目が1～3では牢屋にいる、4～6では賞金稼ぎの捕虜になっているアウトローを選びます。脱出した場所に応じて、そのキャラクターを保安官事務所か、捕虜トークンを持っていた賞金稼ぎのいる場所に配置します。賞金稼ぎから逃れた場合は、捕虜トークンを共通リザーブに戻します。

パイオニアモード

各陣営のアクションをマスターした後は、ゲームにスパイスを加えてさらなるチャレンジとして、裏向きプロットでプレイすることをお勧めします。

計画フェイズ(時計回り): スタートプレイヤートークンを持っているプレイヤーは、手札のアクションカード1枚を選び、テーブルに裏向きで置きます。次のプレイヤーは、自分のアクションカードを1枚選び、先に伏せたカードの上に裏向きで置きます。この手順を各プレイヤーが3枚のアクションカードを裏向きに置くまで繰り返して、山札を作ります。プレイしていないアクションカードは、プレイヤーエリアに裏向きで置いておきます。



アクションフェイズ(反時計回り): 計画フェイズで作った山札の一番上にあるカードから順に、アクションカードを1枚ずつめくり、そのカードをプレイしたそれぞれのプレイヤーがアクションを即座に解決していきます。カードのアクションが解決できない場合は、それを無視して次のカードをめくります。



注意! アクションフェイズでのアクションの順番は、計画フェイズとは逆順になります。

つまり、スタートプレイヤートークンを持っているプレイヤーは、アクションフェイズでは最終手番になります。あなたはこの挑戦を受けますか？

サボテン・ヴァリアント

サボテンヴァリアントで遊ぶと、ゲームに別の楽しさが加わります。このヴァリアントは、ゲームのどのモードや他のヴァリアント、拡張版とも組み合わせることができます。ガンスリンガーモードの一部のルールを使います。

ゲームの開始時、サボテンコマをマップの脇に置いておきます。

サボテンマークのある建物にコマが入るたびに、そのコマのプレイヤーは、その建物が公開されているかどうかに関わらず、サボテンを現在の位置から別の空いている建物に移動させます。

サボテンコマはブロック要素であり、サボテンコマが置かれている建物には、自発的でもそうでなくても、入ることも通ることもできません。



ガンスリンガーモード セットアップ

2ページのセットアップ手順を使用しますが、5x5の街のレイアウトには上級建築物カード(裏面が赤)を使用し、目標建築物デッキには基本建築物カード(裏面が青)を使用します。聖なるパイプ、弾丸、リロード、トラップの各トークンを、目標建物の山札の横にある共通リザーブに置きます。各プレイヤーにスクリーンを渡します。

上級建物の効果

ガンスリンガーモードでは、一部の建物に特別な効果があり、各カードの下部に記載されています。これらの効果の適用は強制です。効果の中には適用の為の条件があるものもあります。



公開: この建物を公開したプレイヤーが1回だけ効果を適用します。



入場: プレイヤーが初めて建物カードを公開した時も含めて、コマがこの建物カードで移動を終了するたびに(可能であれば)効果を適用します。移動(ラン、スニーク、ダンス、プッシュなど)の種類は問いません。あるコマが建物から離れて、後のターンに再度建物に入ったときに、再度効果を適用することができます。



決闘や建物の効果で、コマがプッシュされて新しい建物を公開/入場することがあります。押されたコマは、公開している/入場しているとみなされ、関連する効果を適用します。

注意:

- ゲームのセットアップ時に、いくつかの建物を公開して、コマをスタート位置に配置します。コマはこの時点では建物の効果を適用することはできませんので、ゲームスタート時は「公開/入場」とはみなされません。
- 建物名の横にあるアイコンは無視してください。これらのアイコンは、Kickstarterのコンテンツを含む、拡張版やプロモーションによる追加の建物に関連して使用されています。(日本での発売は未定です)

一部の建物にはトークンが用意されています。トークンが表示されている建物でコマが移動を終えるたびに、そのコマのオーナーは、(効果適用が可能であれば)共通リザーブからそれぞれのトークンを取り出して、自分のスクリーンの後ろに隠すことができます。各種類のトークンは4つしかなく、使用後は捨てられ、共通のリザーブに戻ることはありません。

一度に持てるトークンの数は最大6個です。建物で7つ目のトークンを取れる場合、現在持っているトークンを1つを捨てて新しいトークンを取ることができます。



とっておきの切り札

決闘では、プレイヤーは決闘用のトークン(聖なるパイプ、弾丸、リロード)をサブライズアイテムとして使用することができます。決闘が宣言された後、決闘に参加する各プレイヤーは密かにトークンを選び(各種類1個まで)、伸ばした拳の中に隠します。全てのプレイヤーが同時に拳を開き、トークンを公開してその効果を適用します。



ガンズリンガーモードでの特殊効果

トークン/ 建物の効果	使うタイミング	効果
 聖なるパイプ	決闘	聖なるパイプを見せている陣営は決闘に参加しません。このトークンを捨てます。 これが原因で決闘が行われなかった場合、同時に公開された決闘用のトークンは全て捨てられます。
 弾丸	決闘	あなたのサイコロの出目に+1します。使用後に捨てます。
 リロード	決闘	あなたは1度だけサイコロを振り直せます。使用後に捨てます。
 トラップ	相手が移動した後	不本意な動き(例えば、プッシュや引き寄せ等)も含めて、一人の相手のコマの移動をキャンセルします。使用後に捨てます。
 サボテン	入場時	サボテンを新しい空きマスに移動させます。
 ランアクション	公開時	任意のあなたのコマ一つにランアクションを実行します。
 ランアクション	公開時	任意の相手のコマ一つにランアクションを実行します。
 スニークアクション	公開時	任意のあなたのコマ一つにスニークアクションを実行します。

クレジット

Designer Raul Luque
Artist Isaac Murgadella
日本語訳: 岡田大志
日本語版販売: 株式会社Asobition



www.asobition.com
お問い合わせ先: board_game@asobiition.com

© 2021 Second Gate Games, all rights reserved. Cactus Town and Second Gate Games logo are trademarks of Second Gate Games, S.L.
本製品の一部分または全部を無断で複製することはできません。
実際のコンポーネントは表示と異なる場合があります。



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.secondgategames.com