

# Western in my Pocket Rule Book



(和訳ルール)

あなたは、まさに今この無法の町の保安官になりました。そして、あなたは札付きジョーンズギャングの数人のメンバーを捕らえました。新任の助手があなたを手助けに来たとき、彼らは留置場にいました... その後、全ては真っ暗になりました。あなたは、頭に痛みを感じながら机の後ろで目を覚ました。ホルスターは空で、留置場には誰もいません。あなたが、ブーツをチェックしたところ、まだ小さいデリンジャー拳銃を持っていました。それは当分大丈夫です。あなたは、ジョーンズの手下が正午にゴールドヒル急行から強盗をする計画について話しているのを耳にしていました。市役所の時計は午前9時を打ち始めました。彼らが、その列車から強盗をする前に、あなたは古い鉱山にあるギャングの隠れ家を見つけ、それを吹き飛ばしあの世に送らなければなりません!

## コンポーネント

“タウン(Town)”タイル 8 枚

“カントリー(Country)”タイル 8 枚

イベント(Event)カード 9 枚

プレイヤーマット 1 枚

## セットアップ

1. 保安官事務所(Sheriff's Office)と牧場(Corral)タイルを取っておいてください。
2. 残ったタウンとカントリータイルをシャッフルしてください。2つを表を下にしたまま別々にパイルにしてください。
3. イベントカードをシャッフル、一番上から2枚のカードを表を下にして捨て札してください。
4. あなたの開始時の攻撃力(1)、そして体力(6)得点を記録してください。ゲームを通じて、これらは変化します。あなたが持つことができる最大の体力は8です。

## ターンの順番

1. タウン/カントリーの新しい区域か、あるいは既に訪れた区域の道路を選んでください。
2. 新しい区域であるなら、新しいタイルの路線は前のタイル上の出口に合致していなければなりません。
3. 例え、前に訪れたタイルを再び訪れるとしても、イベントカードを引いてください。イベントカードを引くことができなければ、“時間経過(TIME PASSES)”を参照してください。現在の時刻の次にあるカード上のテキストに従ってください。
  - “アイテム(ITEM)” - あなたは、次のイベントカードを引くことができます。アイテムをそのカードで発見することができます。もし、引かないことを選ぶなら、あなたはアイテムをパスします。
  - “ガンマン(GUNMEN)” - “ガンファイト(GUNFIGHTS)”を参照。
  - “イベント” - 体力を加えるか、引いてください(もし、あれば)。
4. イベントが解決された後に、タイル上の指示に従ってください(もし、あれば)。

## 特別なタイル

ダイナマイト(Dynamite)は、鉱山補給所(Mining Supply)で発見することができます。その後、鉱山(Mine)を吹き飛ばすのに用いられなければなりません。何れのタイル上でも、通常通りにイベントを引いて解決してください。その後、二番目のイベントを引き解決してください。二番目のカードは、あなたがダイナマイトを探し当て/配線する間に、発生する様々な何事かです。もし、生き残りまだタイル上にいるなら(即ち、逃げなかった)、あなたはダイナマイトを首尾よく発見したか、設置できたこととなります。

雑貨屋(GENERAL STORE) - 通常通りイベントカードを解決してください。そして、あなたは2枚目のカードを引くことができ、アイテムをそのカードで発見します。引かないほうを選ぶのなら、あなたはアイテムを得ません。

酒場(SALOON)または農場(FARMSTEAD) - あなたが、それらのタイル上でターンを終えるのなら、あなたの体力点に+1を加えてください。

医院(DOCTOR'S OFFICE) - ターンをここで終えるのなら、あなたは完全に体力を回復(最高8つ)するために、1枚のイベントカードを捨て札することができます。

## 町を出発する

あなたは鍛冶屋(Blacksmith)タイルだけを通じてカントリーに入ることができます。これが見つかるとき、鍛冶屋タイル上の矢印に牧場タイルを合致させてください。牧場へ移動します。そして、通常通りにイベントを引いて解決してください。

## タイムパス

ゲームは9AMから始まります。あなたがイベントカードを引く必要があり、それらが1枚も残っていないときは常に1時間が経過します。新しい時間に注意してください。そして、新しく引かれたイベントは、新しい時間で参照してください。全9枚のカードをリシャッフルして、一番上から2枚のカードを捨て札してください。“アイテム”が引かれる最後のカードだった場合、リシャッフルして上記のように捨て札し、アイテムを発見するため、新デッキから一番上のカードを得ます。

## ガンファイト

ガンファイトを解決するためには、あなたの現在の攻撃点を、あなたが相対しているガンマンの数から引いてください。結果は、あなたが失う体力ポイントの量です。あなたは戦いにおいて4ポイント以上を失うことはありません。あなたは戦いにおいて決して点を増やすことはできません。

### 臆病風に吹かれる (TURNING CHICKEN)

ガンマンを伴うイベントを引いたとき、あなたは全ての隣接している、以前に訪れたタイルへ走り去ることによって、戦闘を避けるほうを選ぶことができます。走り去る際に、あなたは撃たれます。そして、体力ポイントを1失います。あなたが走り込んだタイルでは、イベントを引かないでください。

### 回復する (RECUPERATING)

タイル上でターンシーケンスを完了した後に、あなたは何れかに隠れることができ、傷を癒すことができます。あなたの体力ポイントは2回復しますが時間を浪費します。一番上のイベントカードを解決することなく捨て札してください。

## アイテム

Event カードの現在時刻が”アイテム”を示すとき、あなたは次のイベントカードを引くことができます。そして、そのアイテムを得ます。時間が経過するとカードがデッキでシャッフルされるので、あなたのアイテムを記録しておいてください。あなたは一度に2つのアイテムだけを持つことができます。もし、2つのアイテムを持っていたなら、あなたはもう1つを捨てるために1つを捨てなければなりません。

あなたがタイルを去ると、捨てられたアイテムは消えます。あなたは2つを運搬することができますが、戦闘に於いては1つの武器だけ使うことができます。

アイテムの名称	説明
デリンジャー拳銃(Derringer)	攻撃力+1(これは開始時に持っている)
サーベル(Cavalry Sword)	攻撃力+1
銃剣(Bayonet)	攻撃力+1 - ライフル(Rifle)に装着して1アイテムとして運べる
ベークドビーンズ(Baked Beans)	体力+2
コルト 45 口径拳銃(Colt 45)	攻撃力+2 - 弾丸 6 発
ライフル小銃(Rifle)	攻撃力+3 - 3 回使用可能
連装ショットガン(Coach Gun)	攻撃力+5 を 1 回か+3 を 2 回 - 再装填はイベントを 1 枚解決しないで捨て札

コルト拳銃の弾薬は 1D6 によって受け取れます。あなたが対峙しているガンマンの数だけ、ダイスの目を減らします。あなたが攻撃側の数のために、十分な弾丸を持ってないのなら、その戦闘では更に体力が-1 加えられます(引かれる)。あなたは、再装填する弾薬を持っていなければなりません。

## 馬

牧場に到着したら、あなたは即座に馬を得るため、二番目のイベントを解決することができます。馬は、更に1つのアイテムを運ぶことができます。

### バーストスピード (BURST OF SPEED)

馬は壊れかけで年取った小うるさく、それほど役に立ちません。しかしながら、彼女にはまだ1回のバーストスピードが残っています。1回、あなたは2枚のカントリータイルを置き、直ちに2枚目のタイルへ進むことができます。イベントカードは1枚だけ引きます。

追加のバーストスピードは、鍛冶屋タイル上で2枚目のカードを解決することにより獲得できます。

## ゲームの敗北

あなたは、以下によってゲームに負けるかもしれません:

- ガンファイトで死ぬ。
- イベントにより、あなたの最後の体力を失う。
- 時間が尽きている(午前 11 時の時間に引くための残されたカードがない)。

## ゲームの勝利

あなたは、以下によって勝ちます:

- 鉱山でジョーンズギャングの隠れ家を爆破した後、生きている。

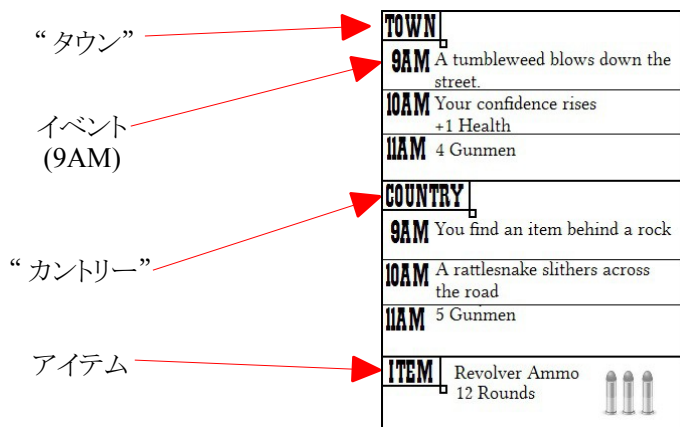
Main text is Linux Libertine font by Philipp Poll  
Freeware from <http://www.fontspace.com>

Tiles are 'Nashville' font by Matthew Austin Petty  
Freeware from <http://www.fontspace.com>

Western in my Pocket is based on Zombie in my Pocket  
Created by Jeremiah Lee – 2007

Western in my Pocket  
Designed by Dan Mackeller – 2012

# 1. イベントカードの説明



## イベントの詳細

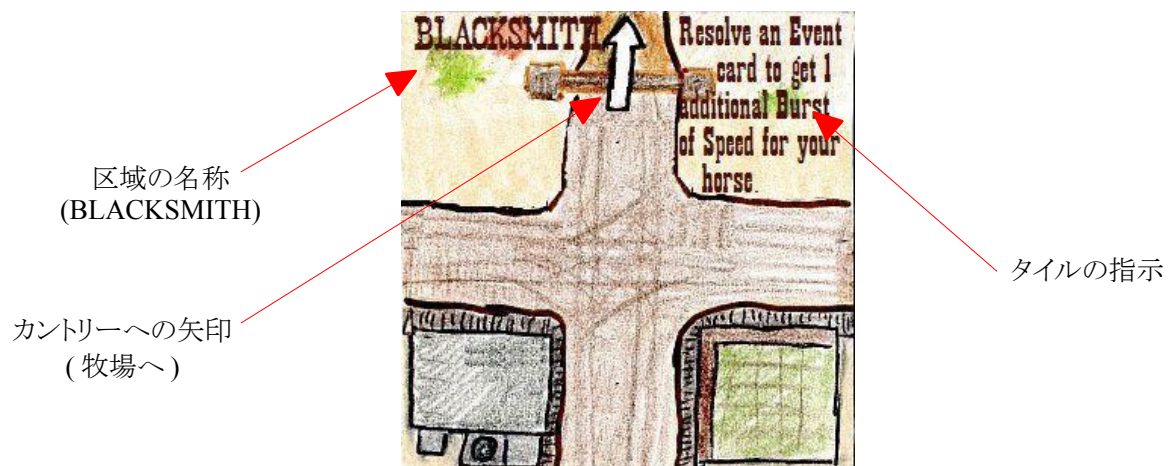
タイトル	表記	内容
タウン (TOWN)	A tumbleweed blows down the street	回転草が通りを転がってる
	Your confidence rises +1 Health	あなたは自信が増してくる <b>体力+1</b>
	# Gunmen	<b># ガンマン</b>
	Grazed by a stray bullet -1 Health	流れ弾がかすめた <b>体力-1</b>
	The smell of manure fills the air	堆肥の臭いがたちこめている
	You wipe your dusty brow	あなたは埃だらけの眉を拭く
	ITEM	<b>アイテム</b>
	# Outlaws	<b># アウトロー</b>
	You feel very overwhelmed -1 Health	あなたは非常に圧倒されていると感じる <b>体力-1</b>
	Church bells ring out over the dusty streets	教会の鐘は埃だらけの通りの上で鳴り響く
	You hit a nearby Saloon +1 Health	あなたは近くの酒場に行き当たる <b>体力+1</b>
	Slip in horse dung -1 Health	馬糞で滑る <b>体力-1</b>
	Kicked by a horse -1 Health	馬に蹴られる <b>体力-1</b>
	You hear a train whistle	あなたは汽車の汽笛を聞く
カントリー (COUNTRY)	You find an item behind a rock	あなたは岩の背後で <b>アイテム</b> を見つける
	A rattlesnake slithers across the road	道路を挟んでガラガラヘビが這っていく
	Beef jerky in your pocket +1 Health	あなたのポケットの中にビーフジャーキーがあった <b>体力+1</b>
	You trip in a gopher hole -1 Health	あなたはリス穴に躓く <b>体力-1</b>
	You find an edible cactus +1 Health	あなたは食用サボテンを見つける <b>体力+1</b>
	You begin to have doubts -1 Health	あなたは疑問を持ち始める <b>体力-1</b>
	# Coyotes (Att #)	<b># コヨーテ (# 攻撃力)</b>
	The sun beats down overhead	太陽が頭上で照りつける
	You feel dehydrated -1 Health	あなたは脱水症状になると感じる <b>体力-1</b>
	Stung by a scorpion -1 Health	サソリに刺される <b>体力-1</b>
	Caught in a dust storm -1 Health	砂嵐に巻き込まれる <b>体力-1</b>
	You hear distant thunder	あなたは遠くの雷鳴を聞く

(記者注 1) “黒い太字”の記述がないイベントは”何もない”イベントとみなす。

## アイテムの詳細

表記	内容
Revolver Ammo 12 Rounds	リボルバーの弾薬 - 12 発
Revolver +2 Attack 6 Shots	リボルバー拳銃 - 攻撃+2 を 6 射撃分
Baked Beans +2 Health	ベークドビーンズ - 体力+2
Rifle Ammo 16 Shots	ライフルの弾薬 - 16 射撃分
Bayonet +1 Att/+2 Att W/Rifle Combine w/Rifle to carry 1 more item	銃剣 - 攻撃力+1/攻撃力+2 ライフルとともに ライフルに装着するので1つ多いアイテムを運べる
Coach Gun (Double Barrel Shotgun) +5 Att 1X/+3 Att 2X 4 Shells when found	散弾銃(連装ショットガン) - 攻撃+5 を 1 回/攻撃+3 を 2 回 4 発の散弾を見つける
Cavalry Sword +1 Att	サーベル - 攻撃+1
Coach Gun Ammo 4 Shells (2 +5 or 4 +3 uses)	散弾銃の弾薬 - 4 発の散弾 (2 発で攻撃+5 または 4 発で攻撃+3)
Yellow Boy Rifle +3 Att 16 Shots	ウィンチェスターライフル - 攻撃+3 を 16 射撃分

## 2. タイルの説明



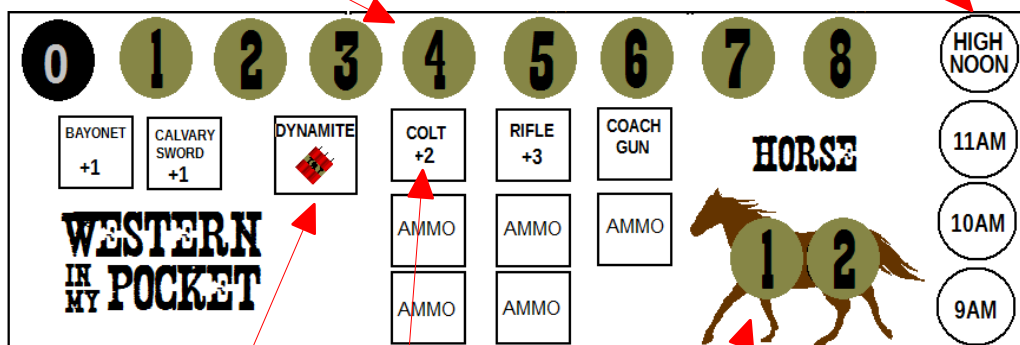
## タイル指示の詳細

区域	表記	内容
医院(DOCTOR'S OFFICE)	Discard an Event Card to return Health to full (8)	イベントを1枚捨て札して体力を完全(8)に戻す
雑貨屋(GENERAL STORE)	You may draw a new Event card to find an item	アイテムを発見するため新しいイベントを1枚引く
鉱山補給所(Mining Supply)	Resolve a new Event Card to obtain dynamite	ダイナマイトを入手するため新しいイベントを1枚解決
鍛冶屋(BLACKSMITH)	Resolve an Event card to get 1 additional Burst of Speed for your horse	馬にバーストスピードを1回加えるためイベントを1枚解決
酒場(SALOON)	+1 Health if turn ends here	ターンの最後にここにいれば体力+1
牧場(CORRAL)	Resolve a new Event card to obtain Horse	馬を入手するため新しいイベントを1枚解決
農場(FARMSTEAD)	+1 Health if turn ends here	ターンの最後にここにいれば体力+1
岩の峡谷(ROCKY CANYON)	Cannot evade combat here	ここでは戦闘を回避できない
古い鉱山(OLD MINE)	Resolve a new Event card to blow up mine	鉱山を爆発させるため新しいイベントを1枚解決

### 3. プレイマットの説明

攻撃力/体力ポイント  
記録

タイムパス表示  
(正午)



ダイナマイト

アイテム記録  
(コルト拳銃)

馬の表示  
(バーストスピードの回数)

(訳者注2) 馬のバーストスピードは2回行える。1回目は鍛冶屋タイルで実行するものと思われる。2回目は任意。