

## ワイアットアープサマリー

### ラウンド終了条件

1. カードを 1 枚捨てて手番が終了した時にいずれかのプレイヤーの手札が 0 枚になった時
2. 2 回目の山札が尽きている状態で、手番プレイヤーが山札からカードを引こうとした時  
即座に終了して、決算に移行する。

### 決算方法

1. 初めに、対象お尋ね者についてテーブルにプレイ済みのポイントが 8 ポイント以上あるかを確認する。  
No⇒手配書の賞金はそのままにしておく  
Yes⇒No.2 へ
2. 次に、そのお尋ね者について最も多くのポイントをプレイしているプレイヤーが、2 番目のプレイヤーより 5 ポイント以上高いかを確認する。  
No⇒No.3 へ  
Yes⇒最も多くのポイントをプレイしているプレイヤーが手配書の賞金をすべて受け取る。
3. 最後に、最も多くのポイントをプレイしているプレイヤー及びその差が 4 ポイント以下のプレイヤー全てで手配書の賞金を分け合う。  
トッププレイヤーが\$2000、2 位が\$1000、3 位が\$1000...、トッププレイヤーが\$1000、2 位が\$1000、3 位が\$1000...と手配書の賞金が無くなるまで続ける。  
2 人もしくはそれ以上のプレイヤーが同率のポイントをプレイしているため分割不能となるときは、そこで賞金を取る事をやめて残った賞金を次のラウンドに持ち越す。

### カードサマリ

枚数	名称	効果	判定
各 1 枚	写真(Photo)	4 ポイント、\$1000	無
2 枚	駅馬車強盗(Stagecoach Robbery)	1 ポイント、\$3000	有
4 枚	銀行強盗(Bank Robbery)	2 ポイント、\$1000	有
3 枚	早撃ち(Fastest Gun)	3 ポイント、\$1000 (以前の早撃ちは捨て札に)	有
3 枚	最重要手配(Most Wanted!)	1) 他人の手札のお尋ね者カードを取る	無
		2) 場に出ているお尋ね者カードを取る	有
3 枚	隠れ家(Hideout)	場のお尋ね者カードを無効にする	有
7 枚	ワイアット・アープ(Wyatt Earp)	1) 山札を 2 枚引く。即プレイ不可	無
		2) 捨て札から任意の 1 枚を取る。即プレイ可	無
		3) 隠れ家を取り除く	有

### バリエーション

自分以外のプレイヤーがお尋ね者カードの(付け加えではなく)最初の「セット」を作成した時に、直ち(つまり手番でない時)に対応する写真(Photo)をプレイできる事とする。

デザイナーの Mike Fitzgerald が推奨しているバリエーションルール