

# RAIDERS IN MY POCKET

Gustavo Herodier, Heroes 182.com

Based on Zombies in my Pocket by Jeremiah Lee

## 配置:

- 密林[Jungle]タイルから**着陸地点**[Landing Site]を、寺院[Temple]タイルから**寺院入口**[Temple Entrance]を、それぞれ脇に取っておきます。
- 密林と寺院のタイルを別々に山にしてシャッフルします。その後、**寺院入口**の表を下にして積み重ねた寺院タイルの上に置きます。そして**着陸地点**の表を上にしてプレイエリアの中央に置きます。これが、あなたが出発するタイルです。
- 探検[Exploration]カードのデッキをシャッフルし、7枚のカードを捨て札します。これが、あなたの探検デッキです。
- あなたは、開始時の攻撃力を(1)、そして体力を(6)のスコアに設定します。
- 時間マーカーを朝[Morning]に設定します。

## 目標:

寺院に入って宝物[Artifact]を手に入れ、時間が尽きる前に着陸地点に戻ってください。

## ゲームの勝利:

あなたは、宝物を運んでいる間に着陸地点でターンを終了すれば、ゲームに勝ちます!

## ゲームの敗北:

あなたは、イベントにより体力0に達した場合、または時間マーカーが嵐[Storm]のときに時間経過した場合、ゲームに敗北します。

## フェイズ1 - 探検

### 移動と探検:

あなたが**休息**(休息[Resting]を参照)している場合を除き、現在のタイルから通行可能な境界を選択し、そこから移動してください。未踏のエッジを選択した場合、現在のタイルと同じ山からタイルを引いて配置します。新しいタイルの1つの通行可能な境界を、出口の境界に一致させなければなりません。

探検カードを1枚引いてください。以前に探検したタイルに再度進入している場合も同様です(カードが残っていない場合、**時間経過**[Time Passes]を参照)。**フェイズ2へ進みます - イベント。**

### 寺院への進入:

寺院入口タイルのエッジには三角形(▲)が付いています。そのエッジを探検することにした場合、あなたは寺院に入ります。代わりに他の山からタイルを引くことを除き、探検と同じルールに従ってください(**探検**を参照)。あなたが配置する場合、2つの印が付けられた境界が一致しなければなりません。古代のメカニズム[Ancient Mechanism]が活性化されたなら、寺院に入ることができます。

寺院入口は、密林から寺院に、またその逆に移動できる唯一のタイルです。

### 休息:

あなたが探検ではなく、休息することを選択した場合、現在のタイルに残ることで体力を3ポイント獲得します。その際にイベントデッキの一番上のカードを捨て札してください。

### 時間経過:

あなたがイベントカードを引く必要がある場合、それらが残っていなければ時間が進みます。イベントカードの捨て札をシャッフルし、7枚のカードを捨て札してください。次に時間マーカーを次のタイムスロットに移動させます。以後、イベントカードを解決する場合は、この時間帯に従ってください。4つの時間経過があります: 朝、日中[Noon]、夕方[Evening]、そして嵐[Storm]です。時間カウンターが嵐になっている間に、時間経過するとゲームに敗北します。

## フェイズ2 - イベント

あなたは移動&探検の結果として、あるいはタイルアクションにより探検カードを引きます。その場合、現在の時間に対応するテキストを見て、その指示に従います。ヒーリング[Healing]、アイテム[Items]、罠[Traps]、格闘[Combat]の4種類のイベントがあります。

### ヒーリング:

あなたがヒーリングイベントを引いた場合、またはタイルアクションでそれが可能になった場合、カードまたはタイルに指定された体力の量を直ちに取戻します。

### アイテム:

アイテムイベントを引いた場合、またはタイルアクションにより、そのアイテムを拾うことができます。あなたが、そうすることを

選択した場合、次の探検カードを引いてください。あなたが選んだものを確認するために、カードの下にある逆さまにリストされたアイテムを見てください。あなたが運んでいるものを忘れないように、あなたのキャラクターカードの背後に、そのカードを置いてください。またアイテムの効果については、**アドベンチャーギア**[Adventuring Gear]カードを参照してください。既に2つのアイテムがある場合、1つを捨て札してから別のアイテムを選択しなければなりません。2つの武器を持っている場合、両方の武器を格闘に使うことができます。あなたが武器を捨て札した場合、攻撃スコアボーナスを得られなくなります。

**畏:**

畏イベントを引いた場合、それに記載されている指示に従ってください。アドベンチャーツール[Adventuring Tools]アイテムを捨て札して、畏イベントをキャンセルすることができます。

**格闘:**

格闘イベントを引いた場合、格闘するか**逃走**[Fleeing](逃走を参照)するかを決定しなければなりません。あなたが格闘を選択した場合、あなたの現在の攻撃スコアを相手の攻撃スコア(探検カードに記載)から差し引きます。あなたは、その量の体力を失います。フレアガン[Flare Gun]アイテムを捨て札して、格闘イベントをキャンセルすることができます。

**逃走:**

逃走を選択した場合、通行可能な境界を通過して以前に探検されたタイルに移動します。あなたは走っている間に肉体に傷を負います。あなたは体力ポイント1を費やします。あなたが走りこんだタイルでは探検カードを引かないでください。

**フェイズ3 - タイルアクション**

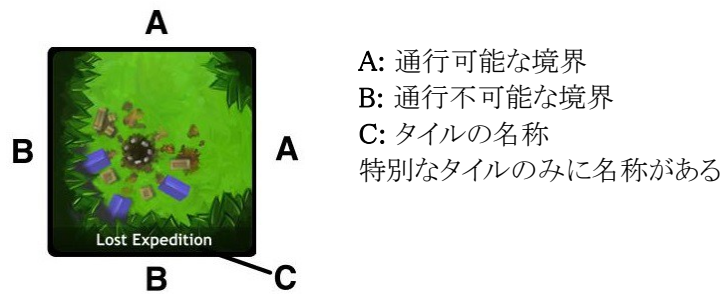
現在のタイルに名称が印刷されている場合、それは特別なタイルになります。タイルの効果については、**フィールドノート**[Field Notes]カードを参照してください。現在のタイルの特別な指示に従ってください。但し、移動&探検の結果として引かれた探検カードが解決された後でなければなりません。

タイルアクションが**イベントを解決する**ように指示したら、探検カードを引いて移動&探検で引いた場合と同様に指示に従います。探検チェックが何も無い場合、時間経過となります(**時間経過**を参照)。あなたがターン終了時に同じタイルにまだいる場合、そのイベントを成功裏に解決したことになります。

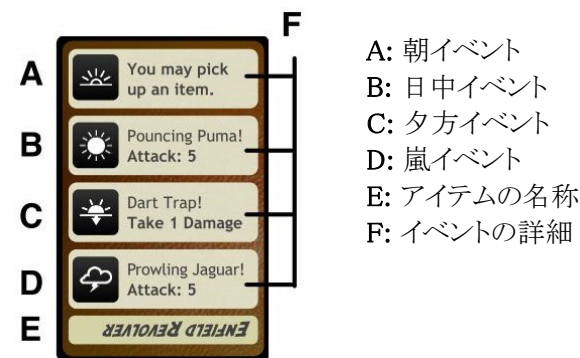
Raiders in my Pocket by Gustavo Herodier  
Based on Zombies in my Pocket by Jeremiah Lee

**カードとタイル**

・タイル



・カード

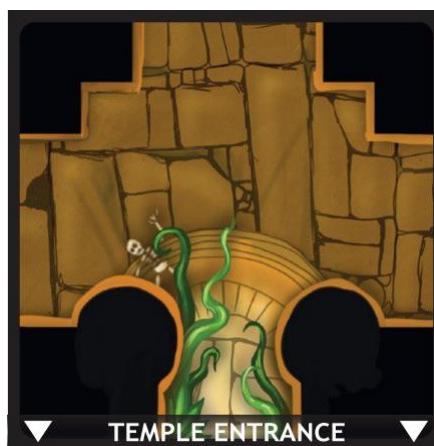


## 密林タイル



- ・着陸地点[LANDING SITE]
- ・失われた探検隊[LOST EXPEDITION]
- ・清らかなラグーン[CLEAR LAGOON]
- ・古代のメカニズム[ANCIENT MECHANISM]
- ・寺院入口[TEMPLE ENTRANCE]

## 寺院タイル



- ・祭壇の間[ALTAR ROOM]
- ・洪水の部屋[FLOODED CHAMBER]
- ・寺院入口[TEMPLE ENTRANCE]

探検カード

時間	探検ジャーナル [EXPEDITION JOURNAL]	水筒 [CANTEEN]	アドベンチャーツール [ADVENTURING TOOLS]
朝	あなたは遠くの太鼓を聴く。	怒れる部族! 攻撃力: 4	獰猛な猿! 攻撃力: 3
日中	アイテムを拾うことができる。	犬ぎの畏! ダメージ1を受ける。	怒れる部族! 攻撃力: 4
夕方	怪物ボア! 攻撃力: 6	新鮮な果物 体力が1増える。	忍び寄るヒョウ! 攻撃力: 5
嵐	岩の畏! ダメージ2を受ける。	怒れる部族! 攻撃力: 4	巨大なワニ! 攻撃力: 6
時間	フレイムガン [FLARE GUN]	鞭 [BULLWHIP]	長刀 [MACHETE]
朝	怒れる部族! 攻撃力: 4	不気味な沈黙がジャングルを覆う。	新鮮な果物 体力が1増える。
日中	落とし穴の畏! ダメージ1を受ける。	新鮮な果物 体力が1増える。	怒れる部族! 攻撃力: 4
夕方	アイテムを拾うことができる。	怒れる部族! 攻撃力: 4	近くで何かが成長する。
嵐	巨大なゴリラ! 攻撃力: 6	サソリの畏! ダメージ1を受ける。	怒れる部族! 攻撃力: 4
時間	たいまつ [TORCH]	コルトリボルバー拳銃 [COLT REVOLVER]	エンフィールドリボルバー拳銃 [ENFIELD REVOLVER]
朝	アイテムを拾うことができる。	蛇の畏! ダメージ1を受ける。	アイテムを拾うことができる。
日中	多くの猿があなたに向かって吼える。	アイテムを拾うことができる。	襲い掛かるピューマ! 攻撃力: 5
夕方	炎の畏! ダメージ1を受ける。	忍び寄るヒョウ! 攻撃力: 5	投げ矢の畏! ダメージ1を受ける。
嵐	屈んでいるトラ! 攻撃力: 5	酸の畏! アイテムを捨て札する。	密林を徘徊! 攻撃力: 5

## フィールドノート - 密林

### ・着陸地点

あなたが宝物を持っている場合、あなたはゲームに勝つ!

### ・失われた探検隊

アイテムを拾うことができる。

### ・清らかなラグーン

体力を2増やす。

### ・古代のメカニズム

イベントをアクティブに解決する。

### ・寺院入口

古代メカニズムが起動されている場合、このタイルを介して寺院に入ることができる。

## フィールドノート - 寺院

### ・寺院入口

あなたは、このタイルで寺院を出ることができる。

### ・洪水の部屋

体力が2増える。

### ・祭壇の間

宝物を拾うためにイベントを解決します。

あなたが宝物を拾ったときに、時間経過が嵐に存在していなければ…。**今すぐ走りなさい!**

## アドベンチャーギア

### ・コルトリボルバー拳銃

+2 ATK

### エンフィールドリボルバー拳銃:

+2 ATK

### ・鞭

あなたは、密林タイルの通行不可能なエッジを横切って、移動することができる(探検はない)。

+1 ATK

### ・長刀

あなたは、密林タイルの通行不可能なエッジを横切って、移動することができる(探検はない)。

+1 ATK

### ・たいまつ

寺院タイルの通行不可能なエッジを横切って、移動できる(探検はない)。

+1 ATK

## アドベンチャーギア

### ・水筒

捨て札: 体力が2増える。

### ・アドベンチャーツール

捨て札: 次の罨イベントは効果がない。

### ・フレアガン

捨て札: 次の格闘イベントは効果がない。

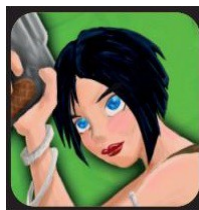
### ・探検ジャーナル

捨て札: 現在の積み重ねの上から2枚のタイルを見る。1枚は一番上に置き、もう1枚は一番下に置く。

## キャラクターカード



カウンター  
“アメリア・ハート”



“宝物”



RAIDERS IN MY POCKET

Credits

Based on Zombies in my Pocket, by Jeremian Lee.

SF-Fedora font by ShyFonts.

JungleFever font by NicsFonts.

Card back textures from WikiMedia Foundation.

Raiders in my Pocket design and all other artwork by Gustavo Herodier.

Heroes 182.com