

STAR WARS IN MY POCKET



A LONG TIME AGO
IN A GALAXY FAR, FAR AWAY....

(和訳ルール)

イントロダクション

内戦の時代。邪悪な銀河帝国は、エンドアの小さな衛星の1つに置かれた対立する反乱軍の秘密基地を発見することができた。今まさに、彼らの最終兵器が近づきつつあった。デススター - 全ての惑星を破壊するに十分な破壊力を持つ装甲宇宙ステーションである。

アストロメクドロイド R2-D2、ルークスカイウォーカーという名の涙もろい農夫、そしてハンソロという名の密輸業者のお陰で、レイア王女は盗み出された恐怖の宇宙ステーションの設計図を、何とか安全に反乱軍の基地に届けることができた。デススターの防御の弱点を発見した後、彼らは小さな排熱ポートを通じて反応炉を吹き飛ばす大胆な試みを遂行するため、今まさに攻撃を開始しようとしていた。

しかし、パイロットが目標へ向かい戦おうとしている間にも - 月をバラバラに吹き飛ばすことができる、その主砲の発射準備ができている宇宙ステーションが、ヤヴィン IV にゆっくりと近づいていた。

デススターへの攻撃部隊に加わったルークスカイウォーカーの役割を演じます - あなたは銀河に自由を取り戻すことができるでしょうか、それとも命を落としてしまうのでしょうか...

コンポーネント

このゲームは、以下から成ります:

- * デススターサーフェイス(Death Star Surface)タイル 15 枚
- * デススタートレンチ(Death Star Trench)タイル 8 枚
- * トレンチ進入口(Trench Entrance)タイル 2 枚
- * 排熱ポート(Thermal Exhaustion Port)タイル 2 枚(1 枚は代替)
- * 事件(Development)カード 8 枚
- * プレイエイド 1 枚
- * 両面の S フォイル(S-foil)トークン 1 枚
- * 本ルールブック

セットアップ

最初にデススターのトレンチの1本への進入口を表す2枚のタイルを見つけてください - タイルには3D表現されたトレンチの描画と TRENCH-OPENING のテキストにより簡単に見つけられます。次に、これら2枚を脇に置いてください。そして、続けて残りのタイルを分類してください。即ち、サーフェイスタイルの1つのパイルと、トレンチタイルだけを含んだ1つのパイルです。次に、トレンチ進入口(Trench Entrance)タイルを1枚取って、別の場所にそれを置いてください。それからランダムに、あなたの開始位置となるサーフェイスタイルを1枚引いてください。同じ様にあなたの前にそれを置いてください - トレンチ進入口からある程度離れた距離に。

次に、残ったトレンチ進入口タイルをサーフェイスタイルのパイルに加えてください。サーフェイスとトレンチ両方のパイルをシャッフルしてください(一緒にでなく、別々に)。それらを、簡単に手が届くテーブル上の何処かに置いてください。同じ様にプレイエイドとSフォイルトークンを置いてください - 一緒に折り畳まれた翼の絵の方を上向き。次に、マーカーとして使用できる何かを見つけて、1つずつプレイエイドの以下の描画に置いてください:

- * 3つの陽子魚雷
- * アストロメクアンドロイド(R2-D2)
- * ウイングマン (Biggs)
- * タイムライン(Timeline)の表の一番上に書いてある"30"の欄

自身のターゲットコンピュータのために、手の届くところにスペアマーカーを保管しておいてください。次に、少なくとも8面体ダイスを1個、そして別に少なくとも3面を持っているものを1個見つけておいてください。高い数字のダイスはプレイエイドのシールドを表示する円に置きます(8の数字を上に向けてください)。もう一つのダイスはフォースポイントを表すのに使います。1の数字を上にしてください。

注釈: 利用できるダイスを持っていないければ、あなたは1枚の紙にシールドを8、フォースポイントを1で書き留めておくこともできます。

6 面体ダイスも 1 個必要になります。排熱ポート施設に陽子魚雷を撃つとき、デススターが破壊されるかどうか判定するために振ります。利用できるダイスがなければ、あなたはこのルールブックの裏にある乱数表を代わりに使うことができます。あなたの機体が現在位置している場所(そのタイル)を記録するために何かを使用するのは良い考えかもしれませんが。

最後に、全ての事件カードをシャッフルして、それらを手の届く範囲の何れかに置いてください。1 番上のカードを見ないようにして捨て札してください。これで、あなたは直ちにプレイができます。

ゲームのゴール

SWiMP のゴールは、デススターが主砲を発射するためにヤヴィン IV に十分近づく前に破壊することです。下記の様に惑星を消滅させます。この恐ろしいシナリオが実現するのを防ぐため、あなたは排熱ポート施設(主要な反応炉まで至っている特別なもの)の 1 つに至るトレンチの入口を求め、デススターの表面を探索しなければなりません。ポート内への直接の陽子魚雷の斉射射撃を成功させ、爆発の連鎖反応によりステーションの破壊を引き起こすのです。

あなたの機体

あなたが操縦する機体は、T-65 X-ウィング・スターファイターです; レーザーキャノン 4 門と 3 発の陽子魚雷が装填された連装発射管で武装しています。その防御力はシールド、ターゲティングコンピュータ、そして機能している間、修理を行い機体の能力を高めるアストロメクドroidを含んでいます。

レーザーキャノンは、スターファイターの S フォイルの現在の位置によって、2 または 4 の攻撃力を持ちます。固定位置(非展開)であるなら - 攻撃力は 2 です。攻撃位置(展開)であるなら - 値は 4 まで上がります。あなたは、固定位置による S フォイルで各ゲームを開始します(二つの状態とも、小さな両面トークンで示されます)。

陽子魚雷は 2 つの目的のために使うことができます:

- A. TIE ファイター全戦隊を、それらが何機であるかに関係なく 1 回の斉射で取り除くことができます。
- B. 魚雷の少なくとも 1 回の斉射が、デススターを吹き飛ばすために必要です。

あなたはゲームを魚雷 3 斉射で始めます。これらは決して再装填されません。そして、それらが尽きればあなたはゲームを失います。

シールドは、機体に打ち込まれる打撃を受けた後も無傷にします。機体の S フォイルが固定位置にある間は、デフォルトのシールド強度は 8 です。あなたが、最大の攻撃力のために全 4 門のレーザーキャノンに、機体のエネルギーを振り向けている攻撃位置に変えた場合は、この数は 5 に減ります。この数値が 0 より下に落ちると、あなたの機体は破壊されゲーム終了となります。

機体のシールドを回復するには、移動する代わりにバレルロールを実行することによって可能です(**PHASE 1: 移動**を参照)。事件カードの特定のイベントでも、それらを補充することができます。シールドの数値は、8(S フォイルが固定位置)か、あるいは 5(S フォイルが攻撃位置)で、その最大値を決して超えることはできません。

ターゲティングコンピュータは、あなたの機体に設置されています。排熱ポート即ちデススター最大の弱点を攻撃する確率を向上させることを助けます(**排熱ポート**を参照)。それは手動でスイッチを入れることができなくて、特定の事件カードのイベントによって引き起こされます。

アストロメクドroidは、R2-D2 と呼ばれあなたの機体に搭載されています。事件カードを引いた結果として打ち込まれる射撃によって破壊された機体のエンジンを修理することができます(**エンジン**を参照)。それは、シールドの回復速度を上げもします。そして時折機体の推進力も高めます。更に特定の事件カードで喚起される良い影響ももたらします。

ドroidが、事件カードのイベントの結果として撃ち落とされるなら、それは修理することはできません。

ウィングマン・ビッグス

スペースとして知られている大きい黒い暗闇の向こうで孤独になるかもしれません。しかし、幸運にもあなたの親友ビツ

グスターライター(Biggs Darklighter)は、あなたの任務であなたとともにあります。あなたを、背後から進入してくる戦闘機から救い出すことができます - ビッグスは大変価値ある財産です。但し、彼に依存しすぎではなりません。特定の事件カードのイベントは、彼の人生がかかる場合があります...

フェイズ

SWimP は、フェイズから成る各ターンを順番にプレイします - それは3つあります。

1. 移動; タイルを引いて、それを置きます
2. 事件; 1枚の事件カードを引いて、それを解決します
3. ターン終了; Sフォイルの状態を変更し、修理をします。そして新たに始めます

フェイズ1: 移動

あなたは、各ターンにタイル1枚分、あなたの機体を移動させることが可能です。あなたは、既に訪れたタイルに戻ることができます。あるいは、あなたは新しいものを引くことができます。隣に同じ種類の別のタイルを置くことができます(サーフェイスまたはトレンチのどちらか)。そして、その上に移動します。あなたが、デススターのサーフェイス上を飛行しているか、トレンチを通して機動しているかどうかによります - 対応するパイルからタイルを引いてください。

注釈: 移動の代わりに、あなたは如何なる打ち込まれた射撃をも避けるためにバレルロールを実行することができます。そうしている間に機体のシールドを修理し最高2増やすことができます。あなたが、まだこの時点で機能しているアストロメクドroidを積んでいるなら - その代わりにシールドを3回復させてください。

フェイズ2: 事件

移動フェイズ毎に、あなたがこの間に行ったことに関係なく、事件カードを引いて解決しなければなりません。プレイエイド上で、現在のタイムラインをチェックした後、どんなイベントが解決される必要があるか確認するために、カード上で対応する表示面を読んでください(例えば、マーカーが"7"にあるなら、あなたは"7分"の隣にある表示面のテキストを読んで解決します)。

次の事件フェイズをスキップすることができる若干のイベントがあります(即ち、そうしたくない限り、あなたは次のラウンドで移動した後に、カードを引く必要はありません)。

注釈: イベントが"カードを捨てる"ことを、あなたに要求するときは常に - あなたは一番上の事件カードを取り除いて、それを解決しないで他のプレイされたか、あるいは捨て札されたカードと共に置きます。

あなたが、事件カードを引くか捨て札することを要求されたが、入手できるカードが尽きていたなら - 次の空のスペースにタイムラインを進めた後、既にプレイされた/捨て札した事件カードデッキをシャッフルして、直ちに引く/必要に応じて捨て札してください。

フェイズ3: ターン終了

この最後のフェイズで、あなたは一番上の事件カードを捨て札することによってSフォイルを固定位置から攻撃位置へ、またはその逆に変更することができます。アストロメクドroidが、まだ機能しているならば、あなたは一番上の事件カードを捨て札することによって、どんな損害を受けたエンジン(シールドでない)も修理することができます。

タイムライン

あなたは、事件カードを引くか、それを捨て札することを要求されますが、そうすることができない度に、ゲーム内の時間は進みます。そして、デススターはヤヴィンIVに接近します。プレイエイドの右側に、これを表している5つのスペースがあります。上から下まで、これらはステーションが小さな月が射撃範囲内に至るまでの残り時間を表しています: 30分から始めて、7分、5分、1分そして最後に30秒まで接近します。マーカーが30秒に達したなら、あなたはデススターの破壊を2ターンだけトライできます - 宇宙ステーションは、その後主砲を発射してヤヴィンIVを消してしまうのでしょうか...

戦闘

あなたが、事件カードで“TIE 戦闘機戦隊(TIE Squadron)”イベントが実行されたときは常に、あなたの機体は戦闘に従事します。戦闘の結果を調べるために、あなたと交戦している TIE ファイターの数を、あなたの機体の総攻撃力から引いてください。そして、最終的な数がネガティブなものであるなら、あなたのシールドを減らしてください(例えば、攻撃力が 4 対ファイターの戦隊が 5 なら、あなたのシールドへの損害は $4-5=-1$ になります)。

陽子魚雷の斉射は、どんなシールドも失うことなく全ての TIE ファイターを射撃で一掃することができます。あなたの魚雷が尽きるときは常に - あなたがゲームに負けるのを思い出してください。

フォース

フォースは神秘的です。特定の個人によって、生身の人間の産物ならびに物体を操るのに用いられることができる、常に存在する力です。SWimP で、あなたは 1 のフォースポイントから始めて、最高 3 まで持ちます - そして、それは事件カードの特定のイベントを通じて得ることができます。各フォースポイントは、何れかで使用することができます:

- A. あなたの機体の攻撃力を 1 増やします
- B. 排熱ポートを攻撃する、あなたの可能性を 1 増やします

幾つかのイベントは、あなたのフォースポイントを失わせる場合もあります(適用できるなら - あなたの FP は決して 0 未満にはなりません)。

エンジン

敵の射撃を受けたときにシールドを失うこと以外で、何枚かの事件カードも、あなたの機体のエンジンに損害を引き起こすことがあります。あなたが、機能しているアストロメクドroidを持っていたなら、3 フェイズの間、一番上の事件カードを捨て札することによって、これらは修理だけすることができます。

あなたが、それらを修理しないことを選んだか、そうすることができない場合 - その後、あなたは減速と機体の操縦が困難になるため、全てのターンの終了後に一番上から 2 枚の事件カードを捨て札しなければなりません。

トレンチ進入口

トレンチ進入口タイルを引いたなら、あなたは通常通り、それを置いてください - もう 1 枚のサーフェイスタイルの隣に。このタイルとゲームの開始時から既にあなたの前にあるタイルは、全く同じタイルとして扱われます; これは、あなたの次の移動が、この開始時に置いた進入口から直にトレンチタイルの 1 枚を置くことにより行われることを意味しています。

トレンチに進入するとき、S フォイルが固定されていなければ、固定位置に切り替えなければなりません。進入するどんなパイロットでも、この細長い死の廊下では上空からの攻撃者から生き残るために、そのシールドを最大にしたがることでしょう。あなたの機体のシールドは、この場合 1 補充されます(適用できるなら)。

排熱ポート

この特別なトレンチタイルが引かれたとき、それには“排熱ポート射程内!(EXHAUST PORT WITHIN RANGE!)”と書かれている筈です。それを置いてください。その後、デススターの破壊を試みる前に、通常通り次の事件カードを解決してください。このカードが解決された後、あなたの機体がまだ無傷で何本かの陽子魚雷の残りを持っているなら - あなたは、打撃を勝ち取る試みに於いて、直ちに 1 回の斉射を発射することができます。初期の設定では、排熱ポートへの打撃を成功させるために、あなたは 6 面体ダイスで 6 を勝ち取る必要があります(または、このルールブックの最後にある乱数表を使う)。この数値は、ターゲティングコンピュータをオンにしておく(結果に+2)、またはフォースポイントを費やす(この方法で費やされた各ポイント毎に最終結果に+1)ことによって変えることができます。

万一、ダイスの振りに失敗すれば、それから魚雷は最後まで届きません。そして、事件カードを 1 枚捨て札しなければなりません - あなたはトレンチから外に飛び出してしまったので、時間(また希望)を相当失ったのです。まだ陽子魚雷を残している場合は、トレンチの入り口からサーフェイスタイル 5 枚分離してスターファイターを配置し、新たにスタートしてください(サーフェイスタイル 5 枚分をプレイする)。

残った魚雷が無いなら、全ての望みは失われゲームは終了します。

何とか成功した打撃を勝ち取ることができたなら - 主反応炉の爆発から大規模な連鎖反応が発生し、デススターの破壊を引き起こします。よくやりました、ゲームに勝ちました!

ゲームの勝利

ゲームに勝つ唯一の方法: 排熱ポートへの成功した打撃を勝ち取ることです - デススターのトレンチの1つにあります。

ゲームの敗北

下記の3つの状況の何れかが発生したときはいつでも、ゲームは失われます:

- * 機体のシールドが0より下に低下
- * 陽子魚雷が尽きる
- * 時間が無くなる(これが発生したときにタイムライン(TIMELINE)を参照)

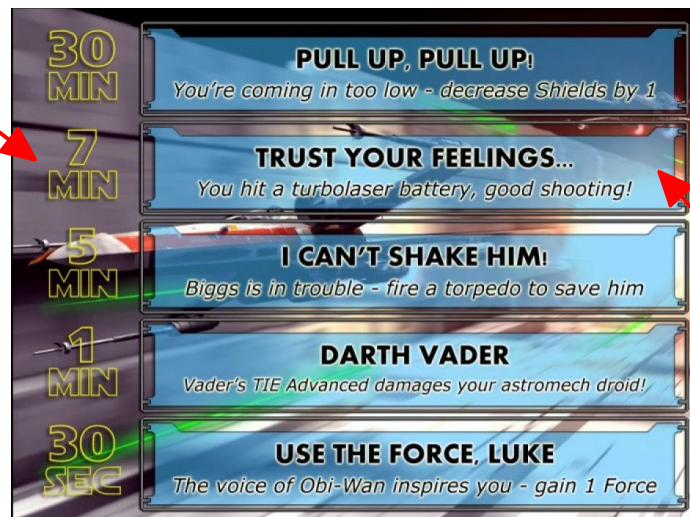
クレジット

Star Wars in my Pocket は Jeremiah Lee によってデザインされた、Zombie in my Pocket のゲームバリエーションである。このバリエーションのルールとカードデザインは Tomas Engstrom に属している。カードと、このブックレットのアートワークの全ては、色々なインターネットソースから得たものである。全てのタイルは Peter Cobroft によってデザインされた。

プレイのために、このような素晴らしいゲームとツールを我々に与えてくれた Jeremiah に感謝する。特に感謝を捧げる。優れた ZimP のプレイエイドのために "matildadad" に、このゲームのファイルをホストするため BoardGameGeek.com に、開発の間、私とゲームをサポートしてくれた BGG のメンバー全員に、そして勿論 - タイル上に素晴らしい仕事をしてくれた Peter Cobroft に。いつもフォースは共にある。

1. 事件カードの説明

タイムライン
(7分)



イベント

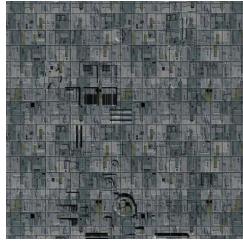
イベントの説明

表題	内容
PUL UP, PUL UP!	あなたの高度は低すぎます - シールドを1減らします
TRUST YOUR FEELINGS...	あなたはターボレーザー砲に打撃を与えました、見事な射撃です!
I CAN'T SHAKE HIM!	ビッグスはトラブルに巻き込まれました - 彼を救うために魚雷を発射します
DARTH VADER	ベーダーの TIE ファイターは、あなたのドロイドに致命的な損害を与えました
USE THE FORCE, LUKE	オビ-ワンの声があなたを励まします - フォースが1上昇します
HEAVY TURBOLASERS	ターボレーザーの射撃が命中 - シールドを#減らします
RADIO CHATTER	あなたのヘルメット内に声が響きます
YOU'VE GOT ONE ON YOUR TAIL	後ろにつかれました! - ウイングマンがいなければ、シールドを2減らします
DARTH VADER	あなたは突然脅迫された状態に陥ります - フォースを1減らします
TIE SQUADRON	#機の TIE ファイターと、あなたは交戦します
WATCH OUT!	あなたの部隊は TIE ファイターから逃れます - シールドを1減らします
SWITCHING TO TARGETING COMPUTER	あなたはターゲティングコンピューターを作動させます
R2 TRY TO INCREASE POWER!	あなたは次の事件フェイズをスキップすることができます
LUKE, TRUST ME...	コンピューターを停止させ(もし作動していれば)、フォースが3上昇します
LOOSE STABILIZER	あなたは数秒間コントロールを失います - カードを1枚捨て札します
THE FORCE IS STRONG WITH THIS ONE	あなたの感覚が研ぎ澄まされます - フォースが1上昇します
TRUST YOUR FEELINGS...	オビ-ワンの存在により、あなたのフォースが1上昇します
I HAVE YOU NOW	ベーダーのスコアは致命的な命中でした - シールドを3減らします!
YOU'VE GOT ONE ON YOUR TAIL	後ろにつかれました! - ウイングマンがいなければ、エンジンは損害を受けます
DARTH VADER	あなたのエンジンは損害を受けました! カードを1枚捨て札します
THE TENSION TIGHTENS	あなたの頭の中で、お馴染みの演奏が鳴り響きます
STANDING BY	あなたは簡潔に任務と状況を考えます
WAIT, WAIT!	あなたのビックスは近づいてきた敵により失われました
REBEL BASE IN RANGE	時間が尽きています - カードを1枚捨て札します
BEEP WHISTLE BEEP	R2 が、あなたの機体を修理します - シールドが1上昇します
ILL-AT-EASE	クラッシュが、あなたを動揺させます - カードを1枚捨て札します
THERE'S TOO MUCH INTERFERENCE!	あなたは連続したトラブルに見舞われます - フォースが1低下します
YOU'RE ALL CLEAR KID!	ファルコンはここにいる! これ以降、ダースベーダーを無視できます

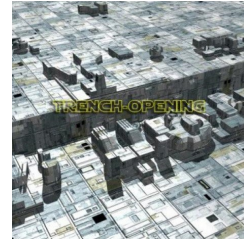
(訳者注 1) “黒い太字”の記述がないイベントは”何も無い”イベントとみなす。

2. タイルの説明

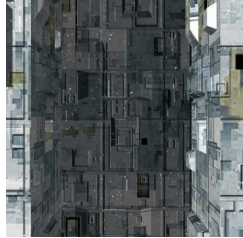
サーフェスタイル



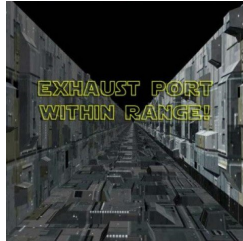
トレンチ進入口タイル
(TRENCH-OPENING)



トレンチタイル



排熱ポートタイル
(EXHAUST PORT
WITHIN RANGE!)



排熱ポートタイル
(代替)



3. Sフォイルトークンの説明

Sフォイル
固定位置

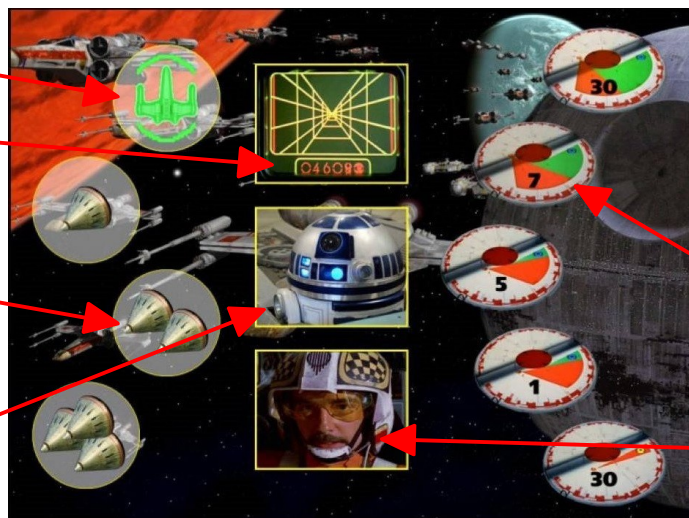


Sフォイル
攻撃位置



4. プレイエイドの説明

シールド
ターゲティング
コンピューター
陽子魚雷
(2 斉射)
アストロメクドroid
R2-D2



タイムライン
(7分)

ウイングマン・ビックス

(訳者注2) 誤記と思われる部分は“下線付きの赤字”で表記した。一部、意識も含まれる。

(訳者注3) 排熱ポートの代替タイルは、魚雷が命中したときに置き換えるなどプレイヤーの判断で使用する。