

Star trek in my pocket

Zombie in my pocket Variant Game

Made by Shane Thornsbery

Star Trek in my pocket は、Zombie in my pocket をベースにしたゲームです。戦闘システム、カワーリングおよび移動の手順は全く同じです。

配置:

カードを、デベロップメント(Dev)カード(赤色の背景)、アッパーデッキカード(黄色の背景)、ローワーデッキ(青色の背景)に分けます。ターボリフトカードを取り出し脇に置きます。カードを山札毎にシャッフルします。そして Dev カードの上から2枚を捨て札します。

開始時の攻撃力は1です。そして体力は6です。
あなたはターボリフトカードからスタートします。

ゴール:

あなたは、オフィサーとして宇宙船エンタープライズ号に乗船中に、宇宙の異常物体から打撃を受けました。システムは破壊され、ワープドライブは機能停止してしまいました。これを見た敵同盟軍は船を攻撃してきました。カーク船長は自爆装置を起動させました。そしてあなたと保安チームにエンジンルームに行行ってワープドライブを修理し、その後ブリッジに戻って侵略するエイリアンとの戦闘を支援するよう命じました。

ターボリフト:

あなたと、あなたの保安チームはターボリフトカードからスタートします。ローワーデッキからアッパーデッキに移動するには、これが唯一の経路です。あなたは、最初にローワーデッキでエンジンルームに行き、そしてターボリフトに戻ってから、自爆装置のカウントダウンがゼロになる前にアッパーデッキのブリッジに行行って、ゲームに勝たなければなりません。

逃亡:

これは ZimP の場合と同様に行われますが、ここでは'レッドシューティング[Red Shirting]'と呼ばれます。あなたが逃げると、保安チームメンバーの1人が死亡したとして、あなたの体力が1失われます。

乗員と出会う:

これは ZimP に於けるアイテムの発見と同じ様なものです。エンタープライズ内を移動しながら、乗員のメンバーに出会います。一度に2人の名前付き乗員のみがあなたと一緒にいることができ、ZimP のアイテムと同じように古い乗員を新しい乗員に置き換えることができます。

乗員:

	<p>ミスター・スポック - バルカン・ネルフ・ピンチ - あなたがレッドスーツの時、体力を失いません。これは一度しか使用できません。</p>
	<p>ドクター・マッコイ - 医療キット - 体力を2増やします。</p>
	<p>Lt. ウフーラ - トライコーダー - あなたがレッドスーツの時、あなたは体力を失いません。これは一度しか使用できません。</p>
	<p>スコット - スコットがあなたと一緒にいると、ワープドライブを正常に戻すためエンジンルームで2枚目のカードを解決する必要はありません。</p>
	<p>スルルー - 試作型フェイザーキャノン - 攻撃力+3 - 2度しか使用できません。</p>
	<p>チェコフ - フェイザーライフル - 攻撃力+2。</p>
	<p>ナース・チャペル - ハイポスプレー - 体力を2増やします。</p>
	<p>カーク船長 - フェイザー - 攻撃力+1 - カークがあなたと一緒にいると、ゲームに勝つためにブリッジで2枚目のカードを解決する必要はありません。</p>
	<p>エンサイン・リックイー - フェイザー - 攻撃力+1 - あなたがレッドスーツの場合、リックイーとその攻撃ボーンラスを失います。</p>

ZimP was created by Jeremiah Lee

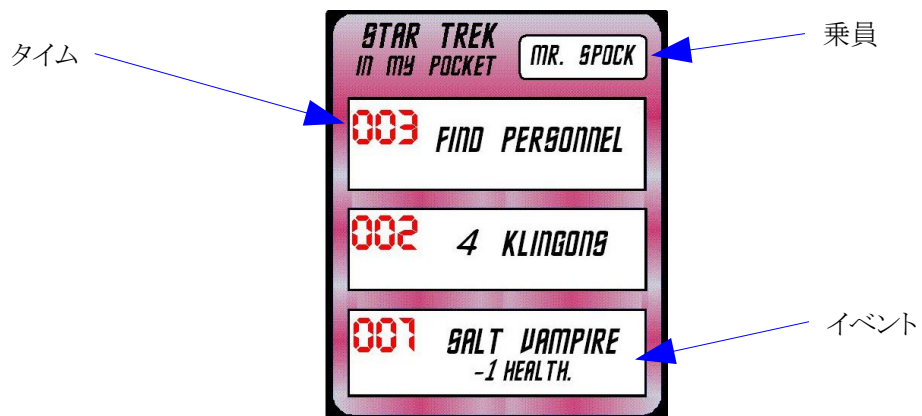
Star Trek images and characters belong to Paramount Pictures

All Cards (except card images) in Star Trek in my pocket were made by Shane Thornsbery

(訳者注)

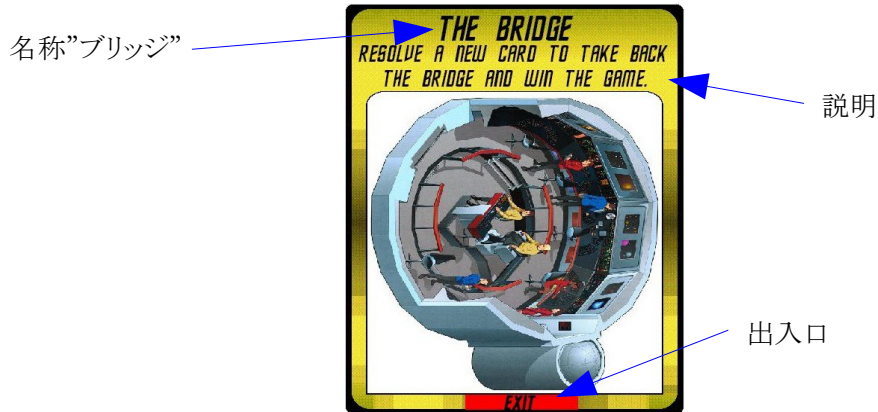
- “レッドスーティング”、“レッドスーツ”はアメリカのカレッジフットボール制度に由来し、ゲームでは”一回休み”の意味。
- “バルカン・ネルフ・ピンチ”とは、バルカン人が持つ首の付け根を掴み神経を圧迫して相手を気絶させる攻撃方法。
- “トライコーダー”とは、スタートレックシリーズに登場する携帯式の探査、分析、記録に使用される架空の機材。
- “ハイポスプレー”とは、スタートレックに登場するテクノロジー。針を必要としない皮下注射器で主に医療用に使用する。

デベロップメントカード [Development cards]



タイム	ミスター・スポック [MR. SPOCK]	ドクター・マッコイ [DR. MACCOY]	LT. ウフーラ [LT. UHURA]
003	乗員と出会う	DENEVAN NEURAL PARASITE 体力-1	乗員と出会う
002	クリンゴン人 4 攻撃力	アンドリア人 4 攻撃力	ロミュラン人 5 攻撃力
001	サルバンパーレ 体力-1	I CAN NOT CHANGE THE LALUS OF PHYSICS CAPTAIN!	THE DOOMSORY MACHINE ATTACKS THE SHIP 体力-1
タイム	スコット [SCOTTY]	スールー [SULU]	チェイコフ [CHEKOV]
003	テラリテ人 4 攻撃力	BOLOLY GOING WHERE NO MAN HAS GONE BEFOR.	GO TO WARP FACTOR 5
002	KHHHAAANNN !!!!! 体力-1	乗員と出会う	長寿と繁栄を 体力+1
001	GENETIC SUPERHUMANS 6 攻撃力	ゴーン人 6 攻撃力	オリオンの海賊 4 攻撃力
タイム	ナース・チャペル [NURSE CHAPEL]	カーク船長 [CAPT. KIRK]	エンサイン・リッキー [ENSIGN RICKY]
003	YOU FIND SOME GREEN ORION SLAVE GIRLS 体力+1	ソリア人 3 攻撃力	キラードロイド 4 攻撃力
002	乗員と出会う	FIRE ALL PHASERS!	HE'S DEAD JIM 体力-1
001	REALLY BIG VICIOUS TRIBBLES 4 攻撃力	メルコティア人 5 攻撃力	乗員と出会う

アッパーデッキカード [Upper deck cards]



カードの名称	説明
ブリッジ [THE BRIDGE]	ブリッジに戻り、新しいカードを解決してゲームに勝つ。
実験室 [SCIENCE LAB]	あなたが試作型キャノンを持つならば、更に2回使うことができる。
展望室 [OBSERVATION LOUNGE]	-
乗員居住区 [CREW QUARTERS]	ここで乗員に出会うために新しいDEVカードを引く。
ブリーフィングルーム [BRIEFING ROOM]	-
転送室 1 [TRANSPORTER ROOM ONE]	2枚のDEVカードを捨て札することで、プレイ中の何れかの場所に移動できる。
病室 [SICK BAY]	あなたが、ここに留まるなら体力1を得る。
センサー整備室 [SENSOR MAINTENANCE]	-

ローワーデッキカード [Lower deck cards]

名称”エンジンルーム”



名称”ターボリフト”



カードの名称	説明
エンジンルーム [ENGINEERING]	ワープドライブをオンラインに戻すため、新しいカードを解決する。
ターボリフト [TURBOLIFT]	ここからスタートする。
魚雷室 [TORPEDO BAY]	-
食品庫 [CARBO BAY]	ここで乗員に出会うために新しい DEV カードを引く。
シャトル室 [SHUTTLE BAY]	-
気圧室 [DECOMPRESSION CHAMBER]	あなたが、ここに留まるなら体力 1 を得る。
転送室 2 [TRANSPORTER ROOM TWO]	2 枚の DEV カードを捨て札することで、プレイ中の何れかの場所に移動できる。
営倉 [THE BRIG]	ここから出るには 2 枚の DEV カードを解決する。