

10 000 IN MY POCKET

pour 1 joueur - durée : 10 à 15 minutes

10 000 : c'est le nombre estimé de soldats perses de la dynastie des Achéménides qui menacent votre Royaume. Sparte est en danger et ses troupes sont déjà monopolisées dans une autre bataille. Vous êtes un héros. Pour sauver la cité, il vous faudra faire avec vos propres moyens. Comment ?

D'abord, vous **recrutez les plus braves** de la cité. Ensuite, allez au **Temple d'Athéna** où l'on vous confiera l'**épée blanche**, une arme légendaire qui galvanisera vos troupes : L'ennemi est en effet bien plus nombreux que vous ne pourrez l'être et il faut beaucoup de courage pour vous accompagner dans votre quête.

Si vous le pouvez, faites aussi que les Dieux vous accordent **quelques faveurs**.

Enfin, **sortez de la cité** et trouvez la tanière (un lieu que l'on nomme **Le Trône**, situé dans les **Montagnes Noires**) où se terre l'ennemi perse.

Une fois là, le plus rude sera à venir : **vaincre l'ennemi** !

MATÉRIEL

9 cartes d'événements
16 tuiles : 8 tuiles cité et 8 tuiles extérieur
1 figurine représentant votre héros
Procurez-vous quelques pions (pour figurer un passage en cours de partie), du papier et un crayon.

PRÉPAREZ LE JEU

- 1) Mélangez les cartes d'événement et faites-en une pioche.
- 2) Prenez les tuiles extérieur et écartez la tuile «Vers les montagnes». Mélangez les autres. Formez une pioche et posez dessus, face visible, la tuile écartée.
- c) Prenez les tuiles cité, écartez la «Place centrale». Mélangez les autres tuiles et faites-en une pioche.
- d) Posez la **place centrale** au milieu de la table et posez la figurine dessus : Cette place est votre tuile de départ.
- e) Sur une feuille (que nous appellerons «feuille de route»), notez le **nombre de braves (10)** qui vous accompagnent, votre **moral (3)** et vos **faveurs (1)**.
Notez aussi le **nombre de soldats perses : 10 000** et votre période de départ, à savoir : **Matin**.
Vous êtes prêt à jouer !

TOUR DE JEU

- 1) Déplacez votre personnage sur une tuile déjà posée (continuez en 3) ou sur une nouvelle tuile (allez en 2).
Un personnage se déplace de tuile en tuile en passant par des «passages» qui sont indiqués par des lettres grecques. Pour passer d'une tuile à l'autre, il faut que deux lettres de même couleur soient adjacentes.
- 2) Tirez une nouvelle tuile et posez-la à côté de la tuile où est situé votre personnage, en faisant coïncider entre elles, deux lettres de même couleur.
Si vous ne pouvez pas poser une tuile en respectant cette règle, ou si vous souhaitez outrepasser cette règle, vous pouvez **créer un passage**.
- 3) Si la tuile où vous vous déplacez est une **Embuscade**, résolvez-la (voir **Résolution de conflits**) et allez en 4 ensuite. Sinon, allez directement en 4.

4) Tirez une carte d'événement (si la pioche est vide, «le temps passe»).

Les cartes d'événement possèdent plusieurs indications. Trois correspondent aux différentes périodes de jeu :



Lisez le texte qui concerne votre période. Il concerne un nombre de braves, une faveur ou une embuscade.

Nombre de braves : Des courageux rejoignent votre troupe. Comptabilisez-les sur votre feuille de route.

Faveur : Vous pouvez rajouter une faveur à votre total sur la feuille de route **OU** choisir un objet.

Si vous décidez de prendre un objet, retournez la carte qui suit et choisissez l'un des deux objets, en haut de la carte, notez-le sur votre feuille de route, puis défaussez-vous de cette carte. Si, en voulant un objet, vous obtenez la **Malédiction Noire** (voir **Les objets**), vous la subissez ! Ne tirez pas d'autre carte supplémentaire.

Embuscade : voir **Résolution des conflits**.

5) Une fois la carte résolue, appliquez l'éventuel effet de la tuile (voir ci-dessous).

6) Défaussez-vous de la carte. Un nouveau tour commence...



DE LA CITÉ AUX MONTAGNES NOIRES

Certaines tuiles de **Cité** ont un rôle particulier : Au **Temple d'Athéna**, on vous confiera l'épée blanche en échange de 3 faveurs. Sur le **Marché**, un vendeur vous propose l'un des deux objets de la carte que vous venez de tirer contre 1 faveur. Enfin, à l'**Agora**, vous pouvez recruter 20 braves contre 1 faveur.

Pour sortir de la cité, il faut atteindre la **Porte de la Cité**. Quand vous y serez, placez «Vers les montagnes» devant cette tuile en faisant coïncider les flèches jaunes qui les illustrent. Vous pourrez maintenant accéder à l'extérieur.

À l'extérieur, vous pourrez nager dans le **Lac Enchanté** pour gagner 1 point de Moral. Un **Passage difficile** vous fera perdre directement 5 braves. Vous devrez avant tout y chercher le **Trône**.

Le trône est le repère des troupes perses. Quand vous tirez cette tuile, posez-la et ne piochez pas de carte d'événement mais prenez une décision rapide : rester ou fuir.

Si vous restez, rendez-vous au «combat final».

Sinon, si vous fuyez, déplacez votre figurine sur la tuile d'où elle vient et perdez 1 point de moral. Un nouveau tour commence...

LE TEMPS PASSE

Le jeu commence au matin. Dès que la pioche est vide, le temps passe et on change de période (de matin à après-midi, à soir). Notez cette nouvelle période sur votre feuille de route.

Reprenez toutes les cartes, mélangez-les et commencez un nouveau tour de jeu.

Mais attention : si vous n'êtes pas parvenu au Trône avant la dernière carte de la troisième période de jeu (soir), vous perdez la partie !

RÉSOLUTION DES CONFLITS

Il y a deux types de conflits : les embuscades et le combat final.

1) LES EMBUSCADES se résolvent simplement :

Comparez le nombre de braves qui vous accompagnent à celui indiqué par la tuile ou la carte. Si vous avez autant ou plus, vous gagnez le combat et obtenez 1 faveur.

Sinon, vous perdez 10 braves. Dans les deux cas, le combat est résolu. Reprenez la suite des aventures.

Cas particulier : Si vous tombez dans une embuscade mais qu'aucun brave ne vous accompagne, vous êtes discret et vous évitez l'embuscade. Continuez comme si de rien était !

2) COMBAT FINAL : Si vous décidez de rester sur la tuile du Trône, vous engagez le combat final qui décidera de l'issue de la partie : soit vous en sortez victorieux, soit vous perdez la partie !

PRÊT POUR L'ULTIME BATAILLE ? ALORS, ALLONS-Y !

D'abord, s'il vous reste des faveurs, vous pouvez les dépenser pour récupérer des points de moral, à raison de 3 faveurs pour 1 point de moral.

Ensuite, reprenez toutes les cartes, mélangez-les et constituez une pioche.

Le combat final se déroule en plusieurs manches.

La manche est divisée en tours. À chaque tour de combat, un camp effectue une attaque. On alterne ensuite les rôles (un tour, vous attaquez ; le tour suivant, les perses vous attaquent...).

Le premier tour de combat verra le perse attaquer le premier. Pour résoudre le tour, tirez une carte :

Quand l'ennemi perse vous attaque, vous perdez le nombre de braves indiqué sous le casque vert.

Si c'est vous qui attaquez, retirez du nombre de troupes perses le chiffre indiqué sous le soldat rouge.

Notez les dommages pris sur votre feuille de route.

À chaque tour, on regarde s'il y a un vainqueur. S'il n'y en a pas, le combat continue.

Dès que la pioche est vide, on re-mélange toutes les cartes et une nouvelle manche commence.

Si vous perdez tous vos braves, le combat n'est pas encore perdu ! Maintenant, chaque fois que vous tirerez une carte pour résoudre l'attaque du perse, vous perdez 1 point de moral.

Si vous tombez à 0 point de Moral, vous perdez la bataille... et le jeu.

Si vous parvenez à faire tomber les troupes perses à 0, c'est vous qui gagnez la bataille !

CRÉER UN PASSAGE

Parfois, on ne peut pas placer la tuile que l'on vient de tirer. Il y a peu de chance que cela arrive mais c'est tout de même possible !

Dans ce cas, posez la tuile à côté d'une autre (tuile citée avec citée et tuile extérieure avec une tuile du même type) et créez un passage où vous le souhaitez, en posant un pion « passage », sur le côté de la tuile. Vous perdez aussi 1 point de moral.

Il en sera de même chaque fois que vous aurez besoin de créer un passage. Vous pouvez aussi utiliser cette option quand cela vous semble utile, pas seulement quand vous y êtes obligé.

PÉRDERE OU GAGNER LA PARTIE

Vous perdez la partie si votre moral tombe à 0, si vous n'atteignez pas la tuile du Trône avant la dernière carte de la pioche du soir ou si vous perdez le combat final.

Vous gagnez si... en fait, la seule façon de gagner est de défaire complètement l'armée perse en ayant l'épée blanche !

LES OBJETS

Notez les objets que vous trouvez sur votre feuille de route. Utilisez ces objets quand vous le souhaitez, mais attention : la majorité d'entre eux n'agissent qu'une fois. Vous pouvez posséder plusieurs exemplaires de ceux-là.

En revanche, trois objets sont uniques : le bouclier, l'arc et l'étendard. Vous ne pouvez en posséder qu'un exemplaire. En contre partie, ces objets s'utilisent plusieurs fois.



Les Augures : Quand vous utilisez les Augures, regardez la carte ou la tuile que vous devez tirer. Si celle-ci ne vous convient pas, mettez-la sous la pioche concernée et tirez une nouvelle carte (ou tuile).

L'Anneau permet d'annuler une carte. Défaussez la carte que vous venez de tirer et tirez-en une autre.



L'Anneau et les Augures peuvent se combiner ensemble. Dans ce cas, ils permettent de regarder les 2 cartes ou les 2 tuiles à venir et de les arranger dans l'ordre de son choix.



L'Arc : À chaque manche du combat final (même la première), c'est vous qui avez l'initiative.

Le Bouclier permet d'éviter de perdre 5 braves à chaque attaque lors du combat final (ne fonctionne pas pour les Embuscades).



Le Cheval : Plutôt que de déplacer votre personnage d'une tuile, déplacez-le d'autant de tuiles que vous le voulez avant de l'arrêter sur une tuile déjà visitée ou sur une nouvelle tuile. Ne tirez une carte qu'à la fin de son déplacement. Ne tenez pas compte des effets des tuiles que vous traversez.

L'Etendard : À chaque fois que vous recrutez des braves, rajoutez-en 5 de plus.



La Foudre permet de détruire 100 troupes perses. Si vous décidez (et que vous le pouvez) d'utiliser 2 foudres en même temps, vous faites perdre 300 troupes à l'ennemi. 3 foudres = 500... et ainsi de suite (+200/foudre supplémentaire). Il est possible d'utiliser la foudre pour éviter une Embuscade.

La Main vous permet de gagner 2 points de moral.



La Malédiction Noire : Si vous tirez cette carte en voulant avoir un objet, vous subissez la malédiction : rajoutez 500 perses de plus à l'ennemi et ne tirez pas d'autres cartes. Cette malédiction ne fonctionne pas avec le vendeur (il n'aura rien à vendre si vous avez tiré cette carte).

10000 in my pocket,
un jeu de pak,
est inspiré par **Zombie in my pocket**,
un jeu de **Jeremiah Lee**
- règles version.1.2 - déc. 2009 -

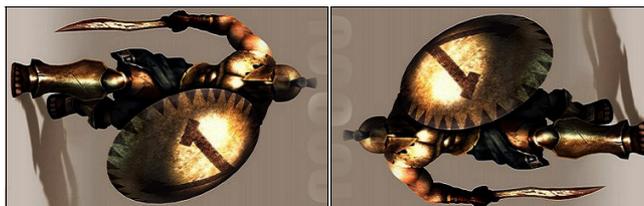


tuiles de jeu



tuiles cité

tuiles extérieur



figurine

cartes évènement

FAVEUR
FAVEUR
EMBUSCADE - 90

30 1500

FAVEUR
40 BRAVES
EMBUSCADE - 120

20 1100

EMBUSCADE - 25
20 BRAVES
10 BRAVES

50 700

FAVEUR
30 BRAVES
20 BRAVES

35 400

50 BRAVES
FAVEUR
EMBUSCADE - 180

40 500

Une prêtresse vous bénit. Gagnez 1 Faveur (pas un objet).

EMBUSCADE - 60
EMBUSCADE - 150

25 200

40 BRAVES

10 braves vous accostent :
Ils vous accompagnent
contre 1 faveur.

30 BRAVES

15 1300

FAVEUR
EMBUSCADE - 75

Vous croisez un centaure.
C'est un mauvais présage :
Perdez 1 point de Moral.

10 900

30 BRAVES
FAVEUR
EMBUSCADE - 60

45 300

dos des cartes évènements

10   
MYPOCKET



10   
MYPOCKET



10   
MYPOCKET



10   
MYPOCKET



10   
MYPOCKET



10   
MYPOCKET



10   
MYPOCKET



10   
MYPOCKET



10   
MYPOCKET

