

# UNITA' DI SOCCORSO GIAPPONESI

## **1. Introduzione**

USG e' un gioco cooperativo, da 1 a 4 giocatori, che simula lo sforzo e la dedizione della unita' di soccorso nel difendere e proteggere la popolazione giapponese dalle calamita' naturali e non che possono accadere nelle citta', come terremoti, tifoni, tsunami e inquinamento nucleare. Questo gioco e' dedicato a tutte le vittime degli eventi accaduti nel marzo 2011.

Il gioco comprende una mappa, le pedine di gioco. Serve un dado a 12 facce (d12).

## **2. Obiettivo**

L'obiettivo dei giocatori e' raggiungere il livello 8 della Tabella del Livello di Vite Umane Salvate (LSL), che significa essere riusciti a salvare la maggior parte della popolazione coinvolta, evitando di raggiungere il livello -7, che rappresenterebbe la perdita di troppe vite umane.

## **3. Preparazione**

Disporre la mappa sul piano di gioco; mettere il segnalino LSL sulla casella 0 della tabella; ogni giocatore sceglie il proprio set di unita' di soccorso (USG) e dispone la Unita' 1 in una qualsiasi delle citta' presenti sulla mappa. Tutte le Pedine Problema (PP) vanno poste in una tazza e mescolate. Il primo giocatore (il piu' giovane) inizia la Sequenza di Gioco, poi e' il turno degli altri giocatori, in senso antiorario.

## **4. Sequenza di gioco**

**A.** Diminuire di un livello la tabella LSL per ogni Problema irrisolto presente sulla mappa oppure aumentare di un livello la tabella LSL se non vi sono Problemi presenti in mappa.

**B.** Il giocatore di turno tira il dado d12; se il risultato e' tra 1 e 6 si presenta un nuovo Problema (vai al punto C); se il risultato e' tra 7 e 12, non ci sono nuovi Problemi!(vai al punto E).

**C.** Il giocatore di turno tira il dado d12 per vedere in quale citta' si manifesta il Problema (ogni citta' ha un nome ed un numero di riferimento).

**D.** Il giocatore di turno pesca una PP dalla tazza, verifica di quale problema si tratta e pone la PP vicino alla citta' ove il problema si e' manifestato nella fase C.

**E.** Ogni giocatore puo' muovere la propria USG in qualsiasi citta' presente sulla mappa, normalmente dove si e' manifestato un Problema o dove sono presenti ancora delle Rovine. E' possibile coordinarsi in tale azione. Alla fine dei movimenti, ogni giocatore tenta di risolvere il Problema, partendo dal giocatore in turno, tirando un d12, aggiungendo i modificatori e verificando il risultato sulla Tabella dei Problemi e delle Rovine. Ogni USG puo' provare a risolvere UN solo Problema per turno, quindi se vi sono piu' Problemi in una citta', il giocatore deve decidere quale cercare di risolvere con la sua USG.

### **MODIFICATORI:**

-1 per risolvere un Problema per ogni USG, oltre a quella del giocatore che sta provando a risolvere il Problema, presente nella citta'.

-1 per risolvere un Problema se la USG era gia' presente nella citta' colpita dal problema, senza essersi quindi mossa.

+1 per risolvere un Problema se sono presenti ancora delle Rovine in una citta' colpita da un nuovo Problema.

Se una USG riesce a risolvere un Problema, aumentare di un livello la LSL, girare la pedina Problema sul lato Rovine.

Se nessuna USG riesce a risolvere il Problema, il Problema rimane in gioco.

**F.** Ogni giocatore cerca di ricostruire le Rovine presenti nelle citta' dove e' dislocata la propria USG tirando il d12, aggiungendo i modificatori e verificando il risultato sulla Tabella dei Problemi e delle Rovine. Se l'operazione ha successo, la pedina Rovine viene ritirata, altrimenti rimane in gioco dov'e'.

### **MODIFICATORI:**

-1 per ricostruire le Rovine per ogni USG presente nella citta'.

+1 per ricostruire le Rovine per ogni pedina Rovine presente nella citta'.

**G.** Il gioco passa al giocatore successivo e riprendera' dalla fase A della sequenza di gioco.

**REGOLA OPZIONALE SECONDA UNITA':** Ogni giocatore puo' schierare la propria seconda USG durante la fase E della Sequenza di gioco. Ricordarsi che la seconda USG riceve un modificatore di +1 per ogni lancio di dado!



