

Les équipes de secours japonaises

1 . présentation

JRS est un jeu coopératif illustrant l'objectif des équipes de secours japonaises pour sauver et protéger la population japonaise contre les dangers qui peuvent survenir dans les villes japonaises , comme les tremblements de terre , typhons , tsunamis et la pollution nucléaire. Ce jeu est en mémoire de toutes les personnes décédées au cours de la tremblement de terre et du tsunami japonais du Mars 2011 .

2.Objective

L'objectif des joueurs est d'atteindre le niveau 8 du niveau de la Saved Lives piste (LSL) , ce qui signifie avoir sauvé plus de la population concernée et d'éviter ainsi d'atteindre le niveau -7 , ce qui signifierait la perte de trop de vies .

3.Preparation

Déployer la carte , placez le marqueur LSL dans le cas zéro de la piste , chaque joueur choisit son ensemble des équipes de secours japonaises (JRT) et déployer l'équipe 1 dans une ville sur la carte. Tous les carreaux de problèmes sont mis dans une tasse et mélangées ensemble. Le premier joueur commence la séquence de jeu , puis c'est au tour des autres.

4 . Séquence de jeu

a . Diminuer d'un niveau la piste LSL pour chaque problème pas résolu présent sur la carte ou augmentation d'un niveau de la piste LSL si aucun problème n'est présent sur la carte.

b . Le joueur lance le jeu d12 : si le résultat est 1-6 un nouveau problème se pose (aller à c .) , Si le résultat est 7-12 , pas de nouveaux problèmes ! (allez à e) .

c . Roulez la d12 pour voir dans quelle ville le problème survient (chaque ville a un nom et un numéro de référence)

d. Prendre une problème de la coupe , voir quel type de problème est affiché et le mettre près de la ville roulé pendant c .

e . Chaque joueur peut déplacer son / sa JRT dans n'importe quelle ville indiquée sur la carte , normalement lorsqu'il ya un problème ou ruines ; là, il / elle essaie de résoudre un problème , à partir du jouer.

A JRT pouvez tenter de résoudre un problème par tour, donc si il ya plus d'une tuile de problème dans une ville , le joueur de jeu doit choisir celui qui sera jugé par son / sa JRT .

Problème / Ruines résoudre le problème avec Ruines clairs avec

Tsunami 1-3 1-4

nucléaire 1-3 1-4

Tremblement de terre 1-5 1-6

Typhoon 1-7 1-8

Incendie 1-7 1-8

Accident de train 1-7 1-8

ATTENTION: appliquer un DRM -1 pour rouler à résoudre un problème si la JRT était déjà dans la ville touchée par un nouveau problème , sans besoins de déplacement .

ATTENTION: si les ruines sont déjà dans la ville touchée, DRM +1 pour rouler à résoudre un problème.

ATTENTION: appliquer un DRM -1 pour rouler à résoudre un problème si il ya au moins un autre JRT dans la ville touchée par un nouveau problème .

Si la JRT parvient à résoudre le problème, soulevé par le niveau 1 de la voie LSL , tournez la tuile de problème du côté des ruines .

Si la JRT ne parvient pas à résoudre le problème, le problème demeure .

f . Chaque joueur tente de déblayer les ruines présents dans la ville où est déployé son / sa JRT , lancer le dé d12 . Si réussir , la tuile Ruines est enlevé , sinon, la tuile Ruines y reste.

ATTENTION: si il ya plus d'un Ruines dans une ville , DRM +1 pour rouler à nettoyer un d'eux.

ATTENTION: appliquer un DRM -1 pour rouler à déblayer les ruines s'il ya au moins un autre JRT dans la ville touchée.

Le tour passe à un autre joueur , en commençant par la phase a. de la séquence de jeu .

DEUXIÈME ÉQUIPE Règle optionnelle : chaque joueur peut déployer sa / son équipe JRT 2 lors de la e . phase de la séquence de jeu . Rappelez-vous que les équipes 2 obtiendra toujours un DRM +1 pour chaque lancement de la filière !