



NUCLEAR WAR

Regolamento in italiano

Traduzione by The Goblin, 2002

Copyright © 1965 by Douglas Malewicki

Pubblicato da Flying Buffalo

Tutti i diritti riservati

GENERALITA'

Nuclear War è un gioco per 2-6 giocatori. Ogni giocatore rappresenta una delle principali potenze mondiali e cerca di ottenere il dominio del pianeta bilanciando strategicamente l'uso delle tecniche di propaganda o le armi nucleari. Una buona strategia, tuttavia, non sempre è garanzia di successo. Come nel mondo reale, i risultati delle pianificazioni strategiche non sono prevedibili e fattori come la dispersione radioattiva generata dalle testate nucleari possono alterare in modo significativo il corso degli eventi.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore cerca di ottenere il controllo del pianeta eliminando le altre potenze. Questo può essere ottenuto in due modi. La via pacifica è quella di persuadere la popolazione delle altre nazioni a unirsi alla vostra superiore forma di governo. La via bellica è quella di distruggere la popolazione nemica ricorrendo alle armi nucleari. La popolazione rappresenta in Nuclear War la misura del successo o del fallimento e sarete eliminati dal gioco non appena doveste perdere la vostra intera popolazione.

COMPONENTI

Carte popolazione. Il gioco comprende venti carte popolazione, divise in tagli da 1, 2, 5, 10 e 25 milioni.

Carte Nuclear War. Un mazzo di 100 carte che possono essere di vari tipi: testate, sistemi di lancio, propaganda, antimissile e carte secret o top secret.

Tabella di dispersione. La tabella di dispersione comprende un ago in plastica da montare, che viene fatto ruotare quando si lancia una testata, per determinare gli effetti delle radiazioni; tale componente può essere sostituito consultando la tabella riportata con il lancio di 2D10 o 2D6.

Schede strategiche. Ogni giocatore ha una scheda di gioco dove vengono poste le carte durante la partita. Ogni scheda riporta locazioni per posizionare la carta scoperta, le due carte coperte e le due carte deterrenti, più uno spazio per le carte popolazione.

PREPARAZIONE

Si determini chi sarà il primo giocatore. Successivamente, si distribuiscano a caso un ugual numero di carte popolazione, a secondo del numero di giocatori, secondo la tabella a fianco. Le carte restanti vengono messe al centro del tavolo e costituiscono la banca della popolazione.

Si mescoli infine il mazzo delle carte Nuclear War e se ne distribuiscano 9 a ciascun giocatore. Le carte rimanenti costituiscono il mazzo dal quale pescare durante la partita e saranno poste al centro del tavolo in una posizione conveniente perché tutti possano raggiungerle.

Giocatori	Carte Popolazione
2	15
3	10
4	8
5	7
6	6

ROUND INIZIALE

Prima di iniziare i veri e propri turni di gioco, occorre effettuare un round di apertura, in cui il primo giocatore deve giocare tutte le carte Secret o Top Secret che ha in mano. Ogni volta che una di queste carte viene giocata, si scarta ed immediatamente si pesca una nuova carta dal mazzo, quindi si procede in questo modo fino a quando il giocatore non ha più carte Secret o Top Secret in mano.

Nell'ordine di gioco, quindi, tutti i giocatori ripetono quanto descritto, fino a quando nessuno abbia più in mano carte Secret o Top Secret.

Completata questa prima parte, sempre nell'ordine di gioco e iniziando dal primo giocatore, ognuno sceglie e posiziona a faccia in giù sulla propria scheda strategica due carte dalla propria mano. Poiché queste carte saranno rivelate e risolte una per volta nei turni seguenti, ogni giocatore avrà così impostato una precisa strategia almeno per i primi due turni.

TURNO DI GIOCO

Il gioco inizia a questo punto con il primo giocatore e procede in senso orario. Ogni giocatore, nel suo turno, effettua le azioni di seguito elencate, nell'ordine specificato.

- 1) Pescare carte e risolvere Secret e Top Secret. Il giocatore di turno pesca dal mazzo fino ad avere un totale di 10 carte, considerando sia quelle in mano che quelle piazzate sulla propria scheda strategica (con la sola eccezione di quella a faccia in su che non conta). Non appena viene pescata una carta Secret o Top Secret, questa deve essere obbligatoriamente giocata e scartata, ripescando dal mazzo e andando avanti in questo modo fino a che il giocatore non abbia più Secret o Top Secret in mano. A questo punto, la carta coperta che si trova nella prima posizione viene spostata nello spazio della carta scoperta (ma non ancora rivelata), e quella che si trovava nella seconda posizione passa ora in prima.
- 2) Modifica dei deterrenti. Se il giocatore desidera, può spostare una carta dalla propria mano ad una delle due posizioni di Deterrenti della scheda strategica, o viceversa. Queste posizioni sono utili per mostrare agli avversari una o due delle carte possedute, sperando che agiscano da deterrenti per un attacco nei vostri confronti.
- 3) Piazzare una carta coperta. A questo punto il giocatore deve posizionare una nuova carta coperta nel secondo spazio (rimasto ora libero) della sua scheda strategica. La carta giocata può venire direttamente dalla mano o anche da una delle due posizioni di Deterrenti. Una volta effettuata questa azione, le carte deterrenti non possono più essere modificate fino al turno seguente.
- 4) Risoluzione della carta scoperta. La carta che si trova ora nella posizione della carta scoperta viene ora rivelata e risolta, secondo quanto illustrato nel paragrafo successivo.
- 5) Fine del turno. Il turno del giocatore finisce a questo punto e il gioco passa al prossimo in senso orario, a meno che qualcuno non abbia giocato una carta antimissile. In questo caso, il gioco passa direttamente a quel giocatore e da lì procede in senso orario.

RISOLUZIONE DELLE CARTE SCOPERTE

- Carte Propaganda. Fintanto che il gioco si trova in uno stato di pace (vedi più avanti), queste carte sono efficaci ed hanno normalmente l'effetto di aumentare la vostra popolazione, sottraendola ad un avversario. Quando il gioco è in uno stato di guerra, le Carte Propaganda non hanno effetto e vengono scartate appena sono rivelate.
- Sistemi di lancio (missili o bombardieri). Queste carte sono necessarie per far partire un attacco nucleare al turno successivo: vengono rivelate e restano in gioco (non si scartano) fino al turno seguente. Se nel turno successivo la carta rivelata non è una testata di potenza compatibile con il sistema di lancio, questo sarà scartato. Ogni sistema di lancio indica la potenza massima della testata che può trasportare: tutte le testate di valore uguale o inferiore sono compatibili.
- Testate nucleari. Affinché queste carte siano efficaci, nel turno precedente deve essere stato rivelato un sistema di lancio in grado di trasportarle. In caso affermativo, il giocatore deve lanciare un attacco nucleare contro un avversario (vedi sotto), altrimenti la testata non è valida e deve essere scartata.
- Carte antimissile. Queste carte sono efficaci solo quando un giocatore debba difendersi da un attacco nucleare. Piazzate nelle schede strategiche non hanno alcun effetto e devono essere scartate quando vengono rivelate.

ATTACCO NUCLEARE

Quando un giocatore lancia una testata con un sistema di lancio, deve scegliere un bersaglio per l'attacco. Il giocatore attaccato può intercettare il lancio se possiede e vuole giocare una carta Antimissile del tipo appropriato: su ogni carta di tale tipo sono riportati i missili ed i bombardieri che può intercettare. Ovviamente, per evitare che un giocatore riveli le carte che ha in mano, dovrà dichiarare la sua intenzione di non intercettare il lancio anche se non possiede carte adatte allo scopo.

Se un attacco viene intercettato, questo viene annullato e non produce alcuna conseguenza. Altrimenti, occorre ruotare la lancetta della tabella di dispersione o lanciare i dadi (se si preferisce), per determinare gli effetti aggiuntivi delle radiazioni. La testata produce il danno base riportato sulla carta, con i seguenti effetti aggiuntivi possibili:

Lancio 2D10	Risultato	Effetti
00-04	Se è un missile esplose al lancio, se è un bombardiere, esaurisce il carburante.	Missili: l'attaccante subisce il danno al posto del difensore. Bombardieri: si scartano con tutte le testate giocate, nessuno subisce danno.
05-09	Testata difettosa	L'esplosione non causa alcun danno
10-22	I rifugi antiatomici salvano 2 milioni di popolazione	Il danno base è ridotto di 2 milioni
23-35	La palla di fuoco dell'esplosione ingloba 1 milione di popolazione in più	Il danno base è aumentato di 1 milione
36-49	Nessuna dispersione radioattiva apprezzabile	Il bersaglio subisce solo il danno base della testata
50-63	Le radiazioni uccidono 2 milioni di persone in più	Il danno base è aumentato di 2 milioni
64-76	I raggi beta dell'esplosione radioattiva uccidono 5 milioni di popolazione in più	Il danno base è aumentato di 5 milioni
77-89	Dosi letali di raggi gamma uccidono altri 10 milioni di popolazione	Il danno base è aumentato di 10 milioni
90-94	Testata instabile! La potenza è raddoppiata	Il danno base è raddoppiato
95-99	Esplosione di un arsenale nucleare! Danni triplicati	Il danno base è triplicato. Se la testata lanciata era da 100 Megatoni, si ha una Super Reazione a Catena che distrugge tutto il pianeta e il gioco termina senza vincitori.

Dopo aver risolto l'attacco, se il sistema di lancio era un missile, questo viene scartato assieme alla testata usata; se invece si trattava di un bombardiere, occorre verificare se ha esaurito la scorta di testate, altrimenti in genere resta scoperto con tutte le testate lanciate fino a quel momento.

Ogni bombardiere può infatti attaccare in più turni successivi, lanciando testate finché la loro potenza totale non superi quella indicata dalla carta (per un B-70, ad esempio, sono 50 Megatoni). Quando una nuova testata viene lanciata nei turni seguenti, si deve controllare se il totale supera o meno il massimo consentito per quel bombardiere. I bombardieri vengono scartati (con tutte le testate lanciate in precedenza), solo quando raggiungono il massimo carico o non appena viene rivelata una testata che oltrepassi tale limite totale, o quando si tratti una carta che non è una testata.

STATO DI PACE E DI GUERRA

Anche se il gioco inizia sempre in uno stato di pace, non appena viene selezionato un bersaglio per una testata si ha lo stato di guerra. Lo stato di guerra, una volta iniziato, permane anche se la testata viene intercettata ed annullata da carte Antimissile, se esplose causando danno all'attaccante o se non causa alcun danno. Lo stato di pace sarà ripristinato solo dopo l'eliminazione di uno dei giocatori attraverso l'annullamento completo della sua popolazione.

Quando viene riportato lo stato di pace, i giocatori hanno la possibilità di variare le loro strategie, cambiando una o anche entrambe le carte coperte della loro scheda strategica, sostituendole con quelle della loro mano o cambiandone l'ordine. In questa situazione, comunque, i giocatori non possono cambiare la carta scoperta, che resta comunque in gioco casomai volessero continuare con la precedente strategia...

RITORSIONE FINALE

Se un giocatore viene eliminato dal gioco a causa di una testata o di carte Secret e Top Secret, ha il privilegio di scatenare un'offensiva finale (questa possibilità non c'è nel caso in cui l'eliminazione avvenga pacificamente a causa di carte Propaganda). In questo caso, il giocatore:

- 1) combina in modo appropriato tutti i sistemi di lancio e le testate che possiede (testate multiple sono possibili se ha un bombardiere e rispetta il suo carico massimo) in altrettanti lanci;
- 2) seleziona un bersaglio per ogni lancio
- 3) dopo la dichiarazione dei bersagli, risolve tutti gli attacchi scatenati nell'ordine in cui li ha annunciati;
- 4) scarta le carte restanti e viene eliminato dal gioco (può continuare a guardare la partita e parlare con gli altri giocatori).

Si noti che un giocatore ha comunque diritto alla ritorsione finale se pesca lui stesso una carta Secret o Top Secret che elimina tutta la sua popolazione restante. Inoltre, se a causa di una ritorsione finale viene eliminato un altro giocatore, anche questo avrà a sua volta diritto alla ritorsione, quindi è possibile che si inneschi una reazione a catena che porti all'eliminazione di tutti i giocatori!

VITTORIA

Il vincitore è l'ultimo giocatore in gioco che abbia almeno un milione di popolazione residua. Quindi, è possibile che una partita a Nuclear War non abbia vincitori...

CREDITI

Copyright © 1965 by Douglas Malewicki

Pubblicato da Flying Buffalo

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte del prodotto può essere riprodotta senza il consenso esplicito della casa produttrice.



<http://www.goblins.net>

<http://www.goblins.it>

<http://www.goblinslair.com>