ESEMPIO



IL CAPOSQUADRA HA PIAZZATO LE SUE 10 CARTE VOTO ACCANTO AI 10 OGGETTI. GLI ALTRI GIOCATORI NON SANNO COSA HA SCELTO, MA IN QUESTO ESEMPIO IL CAPOSQUADRA HA PENSATO CHE:

👍: L'ACQUA PUÒ ESSERE UTILE, SIA PER IDRATARSI CHE IN CASO DI PICCOLE BRUCIATURE.

👍👍: LA TORCIA SIA ANCORA PIÙ UTILE, SE DOVESSE CALARE LA NOTTE, O PER FARSI NOTARE A DISTANZA

👎: L'ESTINTORE IN REALTÀ NON SIA PARTICOLARMENTE UTILE NEL CORSO DI UN INCENDIO BOSCHIVO, PERCHÉ NON CI SAREBBE TEMPO DI SPEGNERE UN FUOCO PRIMA CHE SI PROPAGHI. MEGLIO CORRERE VIA!

Dopo che il caposquadra ha piazzato tutte le carte, tocca agli altri giocatori cercare di indovinare le sue scelte, per fare punti tutti insieme.

A turno, mentre il caposquadra osserva ma **non** può dare suggerimenti, gli altri giocatori scelgono insieme e liberamente di girare **una** carta voto alla volta, accanto a uno degli oggetti, cercando di scoprire quelle ritenute più utili.

- **Se la carta Voto riporta uno o due 👍:** molto bene! Avete fatto una scelta condivisa.
- **Se invece la carta Voto riporta un 👎** non siete in sintonia.

In ogni caso, continuate a giocare, scegliendo e girando una carta Voto alla volta.

Il gioco termina nel momento in cui avete trovato tutti e sette gli oggetti scelti dal caposquadra (e quindi girato le 7 carte Voto con dei 👍), **oppure se avete girato due carte 👎.**

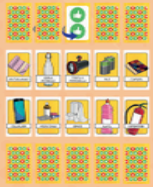
A questo punto, il numero di 👍 che avete girato indica il vostro punteggio, da 0 a 10.

Ricordate: gli Oggetti sono stati pescati a caso, quindi non sempre ci sono scelte "giuste" o "sbagliate"; provate a immaginare come può aver ragionato il caposquadra...

Il vostro giudizio è dato dal numero di 👍 secondo la tabella presente sulla **carta dei punteggi.**

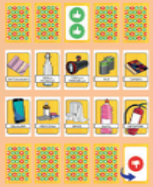


ESEMPIO 1:



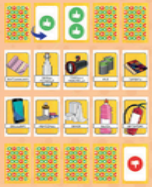
I GIOCATORI DISCUTONO E DECIDONO DI GIRARE PER PRIMA LA CARTA VOTO AFFIANCATA ALLA TORCIA. BENE, SONO DUE PUNTI SICURI!

ESEMPIO 2:



ORA PROCEDONO GIRANDO LA CARTA VOTO ACCANTO ALL'ESTINTORE. NON HANNO RAGIONATO COME IL CAPOSQUADRA, È IL PRIMO ERRORE!

ESEMPIO 3:



SPERANDO DI NON TROVARE SUBITO UNA SECONDA CARTA 👎, CHE CONCLUDEREBBE IL GIOCO, GIRANO LA CARTA VOTO ACCANTO AL CELLULARE. UN ALTRO PUNTO, E IL GIOCO PROCEDE COSÌ...

L'ATTIMO DECISIVO FAI LA TUA SCELTA

Game designer
Silvano Sorrentino

Sceneggiatura
Roberto Gagnor

Illustrazione di copertina
Federica Salfo

Illustrazioni del gioco
Silena Moni

Design Grafico
Martina Molinaro, Andrea Guerrieri

Pubblicazione a cura della
Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Protezione Civile
Servizio Comunicazione

PROTEZIONE CIVILE
Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Protezione Civile

Sviluppato in collaborazione con
Lucca Crea
Cultura & Relazioni



L'ATTIMO DECISIVO FAI LA TUA SCELTA

REGOLAMENTO

PROTEZIONE CIVILE
Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Protezione Civile

L'ATTIMO DECISIVO

FAI LA TUA SCELTA

UN GIOCO COOPERATIVO PER 2 O PIÙ GIOCATORI, DAGLI 8 ANNI IN SU.

MATERIALI DI GIOCO:



80 CARTE OGGETTO

4 CARTE VOTO

3 CARTE VOTO

3 CARTE VOTO

4 CARTE SEGNO



7 CARTE "EQUAZIONE: LIVELLO 1"



12 CARTE "EQUAZIONE: LIVELLO 2"



11 CARTE "EQUAZIONE: LIVELLO 3"



1 CARTA DEI PUNTEGGI

IL GIOCO IN BREVE

A TURNO, UN CAPOSQUADRA VALUTA LA SITUAZIONE E SCEGLIE 7 TRA I 10 OGGETTI A DISPOSIZIONE, CHE CONSIDERA PIÙ UTILI PER PREVENIRE O SCONGIURARE UNA CRISI. GLI ALTRI GIOCATORI DISCUTONO E PROVANO A INDOVINARE QUALI SONO GLI OGGETTI SCELTI.

È UN GIOCO COOPERATIVO: SI FANNO PUNTI E SI VINCE TUTTI INSIEME!

PREPARAZIONE

Scegliete (a caso o con una votazione) chi farà da caposquadra.

Il caposquadra mescola le carte Oggetto e ne dispone 10 a caso sul tavolo, scoperte.

Prende poi le 10 carte Voto, e le tiene in mano, senza mostrarle agli altri.

Scegliete insieme un livello di gioco: 1 (facile), 2 (medio), 3 (difficile), e prendete delle carte Equazione a caso, come indicato:

LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3
PESCATE A CASO *UNA* CARTA EQUAZIONE LIVELLO 1	PESCATE A CASO *DUE* CARTE EQUAZIONE LIVELLO 1 E 2	PESCATE A CASO *TRE* CARTE EQUAZIONE LIVELLO 1,2 E 3







Girate poi le carte Equazione e leggete lo scenario in cui vi trovate.

ESEMPIO DI CARTE (LIVELLO 2)



IL GIOCO

Le carte Equazione mostrano un rischio possibile o in corso, ed eventualmente una situazione, il luogo dove vi trovate o altri dettagli (ad esempio: potrebbe esserci un "Incendio boschivo", "mentre sei in mezzo al bosco").

Alcune carte Equazione riportano dei rischi "fantascientifici" e sono riconoscibili dall'icona .
Se preferite giocare senza, scartatele prima di iniziare.

I dieci Oggetti rappresentano, a seconda di come li interpretate:

- **azioni che potete fare prima della crisi** (ad esempio, un "interruttore generale della luce" è un oggetto che potete usare per togliere la corrente prima di un maremoto, se siete in casa).
- **oggetti che potete inserire in un kit di emergenza** (ad esempio, una "torcia a manovella" è un oggetto che può essere utile se pensate che stia per verificarsi un blackout).
- **oggetti che potrebbero esservi utili nel corso della crisi, anche se non li portate con voi** (ad esempio, un solido "tavolo" potrebbe essere buon riparo in caso di terremoto).

Il caposquadra osserva bene i 10 Oggetti sul tavolo, e **- senza consultarsi con gli altri -** affianca segretamente a ogni oggetto una delle sue carte Voto, **coperta.**

- Se ritiene che l'oggetto sia molto utile, gli affianca una carta Voto .
- Se ritiene che l'oggetto sia utile, ma meno dei precedenti, gli affianca una carta Voto .
- Se ritiene che l'oggetto sia inutile, o meno utile degli altri, gli affianca una carta Voto .

IMPORTANTE

Il caposquadra assegna le carte voto senza un ordine preciso. Per esempio, NON assegna prima tutte le carte , altrimenti sarebbe già ovvio ai suoi compagni quale sia la sua scelta.

Se preferite, gli altri giocatori possono tenere gli occhi chiusi durante la scelta.