

ROUND:

(tutti i giocatori insieme)

1- Aggiornare il **calendario** (+50 anni)

2- Per giocatore: **ripopolamento**; azzeramento e ricalcolo **gettoni**

Gioc.	POP 2000	POP 2050	POP 2100	GETTONI x ogni turno
3	12 POP	18 POP	20 POP	4
4	9 POP	13 POP	15 POP	3
6	6 POP	9 POP	10 POP	2

3- Riaccrescimento delle **razioni di cibo** fino al max:

$$\text{AZ. AGRICOLA} = 1 \text{ CIBO} \quad \text{AZ. AGRICOLA INT.} = 4 \text{ CIBO} + 1 \text{ CIBO di base/terr.}$$

4- Consumi delle **fabbriche**: - $\frac{1}{\text{TEP}}$ **sul territorio**

→ Se TEP non disponibile sul territorio della fabbrica questa si elimina

5- Carta **IMPREVISTI?** (CO2 che supera caselle rosse o Migranti=5)

6- Determinazione **sequenza di gioco**: a partire dai PV

7- Pesca ed eventuale cambio di max 1 CA col mazzo:

- se 3/4 giocatori: 3 CA ognuno (usando max 2 carte a ROUND)

- se 6 giocatori: 2 CA ognuno (usando max 1 carta a ROUND)

8- Porre a terra coperte le **C.O.** in numero uguale ai giocatori +1. Ogni giocatore in ordine pesca 1 C.O.

9- Inizio dei **TURNI** --> vedi dettaglio in TURNO

TURNO:

(ogni giocatore in ordine)

I° TURNO:

1- Azioni produttive/Acquisti (agric, fabbr, carri)

2- Combattimenti

Fine per tutti I° turno: puoi cambiare 1 C.A. col mazzo

II° TURNO:

ripresa dei gettoni poi come I° turno

III° TURNO – verificare pesci e CO2!: ripresa dei gettoni

1- Sfamare la **popolazione** (obbligatorio con le risorse del giocatore):

$$1 \text{ POP} = - 1 \text{ CIBO}^*$$

*razioni in difetto: scambio con altri territori; migrazione popolazione in eccesso. Se per negligenza: -10PV e -1 gettone x ogni POP migrata

2- Azioni produttive/Acquisti (agric, fabbr, carri)

3- Combattimenti

FINE ROUND - TUTTI INSIEME:

1- Emissioni CO2 globali: $\text{FABBR} \Rightarrow + 3 \text{ CO2eq.}$

2- Produzione rifiuti: $\text{FABBR} \Rightarrow$ 

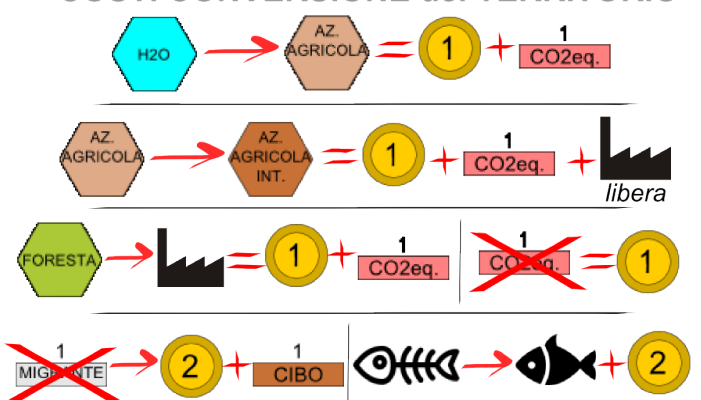
3- Verifica conseguimento **C.O.** e calcolo PV

4- Si riprende il gioco tutti insieme dalla fase del **ROUND**

FINE GIOCO: anno 2100 / PESCI tutti morti / CO2 al max


→ Dovresti riuscire a stampare SOLO LA PRIMA PAGINA. Le altre tabelle dovresti metterle sulla mappa. Qui riporto le PNG da SVG che dovrebbero essere più aggiornate

COSTI CONVERSIONE del TERRITORIO



stessi gettoni per ritornare allo stato precedente, un turno alla volta. Se si ritorna a "foresta" si sottrae 1CO2

COMBATTIMENTI - 3D6

Unità	ATTACCO	DIFESA	Colpi a segno
POP dadi blu	1	0	1 6
 dadi rossi (+3POP)	1	0	2 3 4 5
VINCITORE:	può effettuare subito un altro combatt. senza spendere gettoni		
	1 CIBO	1 TEP	1 MIGRANTE generato

Prima fase di gioco (calendario al 1950)

A- inizia chi si è svegliato più tardi

B- scelta territori 1 gioc. alla volta con pedina del colore scelto

C- popolazione, cibo, gettoni (per turno) e TEP per giocatore:

3 gioc.	6 POP	4 CIBO	4	+ 2 TEP x territorio
4 gioc.	5 POP	3 CIBO	3	
6 gioc.	3 POP	2 CIBO	2	

D- Aggiungere 2 piloncini da 3 TEP ognuno negli oceani

E- ogni giocatore pesca le CA:

- se 3/4 giocatori: 3 CA ognuno (usando max 2 carte a ROUND)

- se 6 giocatori: 2 CA ognuno (usando max 1 carta a ROUND)

F- Porre a terra coperte le **C.O.** in numero uguale ai giocatori +1. Ogni giocatore in ordine pesca 1 C.O.

G- CO2eq. per il mondo e PV dei giocatori = ZERO

H- **I° TURNO:** seguendo l'ordine ogni giocatore sui suoi territori:

1- Azioni produttive/Acquisti (agric, fabbr, carri)

2- Combattimenti

I- Fine per tutti I° turno: puoi cambiare 1 C.A. col mazzo

L- **II° TURNO:** ripresa dei gettoni poi come I° turno

M- **III° TURNO:** ripresa dei gettoni e poi:

1- Sfamare la **popolazione** (vedi dett. in TURNO)

2- Azioni produttive/Acquisti (agric, fabbr, carri)

3- Combattimenti

FINE ROUND – Tutti insieme:

N- Emissioni CO2 globali: $\text{FABBR} \Rightarrow + 3 \text{ CO2eq.}$

O- Produzione rifiuti: $\text{FABBR} \Rightarrow$ 

P- Verifica **C.O.** e calcolo PV per ogni giocatore

Q- Si riprende il gioco tutti insieme dalla fase del **ROUND**