

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- Azzeramento e **Raccolta** delle **razioni di cibo** fino al max:

= 1 = 4 + 1 di base/terr.

4- Consumi delle **fabbriche**: - 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:

sposta di un passo il segnalino del tempo poi come I° turno

III° TURNO – verificare pesci e CO2!: sposta di un passo il segnalino del tempo e poi:

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: => + 3

2- Produzione **rifiuti**: =>

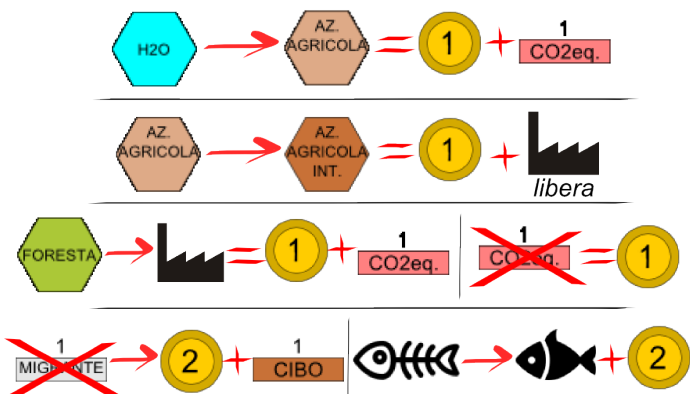
3- Verifica conseguimento **C.O.** e calcolo **PV**

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

Prima fase di gioco - calendario al 1950 e pesci=20

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	

*i gettoni vanno al primo giocatore che poi li passerà al successivo, e così via

D- Aggiungere 2 piconcini 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**: sposta di 1 passo il segnalino del tempo, poi 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**: sposta segnalino del tempo, poi come I° turno

M- **III° TURNO**: sposta di 1 passo il segnalino del tempo 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**:

$$\text{FABBR} \Rightarrow \text{PESCI}$$

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

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