

ROUND:



(tutti i giocatori insieme)

1- sposta di un passo il segnalino del **tempo** (+50 anni)

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

Gioc.	POP 2000	POP 2050	POP 2100	GETTONI x ogni turno
3	8 POP	10 POP	12 POP	3
4	6 POP	8 POP	9 POP	2
6	4 POP	5 POP	6 POP	1

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

 = 1 CIBO  = 4 CIBO + CIBO BASE in base ai gioc.

4- Consumi delle **fabbriche**: - $\frac{1}{TEP}$ **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**: in ordine decrescente di **PV**

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

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

- se 4 giocatori: 3 CA ognuno (usando max 1 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** (dietro)

TURNO:

(ogni giocatore in ordine)

I° TURNO:

1- sposta di un passo il segnalino del **tempo**

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

3- 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 x ogni POP migrata

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

3- Combattimenti

FINE ROUND - TUTTI INSIEME:

1- Emissioni CO2 globali:  => + 3 CO2eq.

2- Produzione rifiuti:  => 

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

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

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

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 tessera del colore scelto

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

3 gioc.	4 POP	3 CIBO BASE	3	+ 2 TEP x territorio
4 gioc.	3 POP	2 CIBO BASE	2	
6 gioc.	2 POP	1 CIBO BASE	1	

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

D- Aggiungere 2 piloncini da 3 TEP ognuno negli oceani

E- ogni giocatore pesca le CA:

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

- se 4/6 giocatori: 3/2 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:

$$\text{FABBR} \Rightarrow \text{fish icon}$$

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

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