

Alluvione

Ogni giocatore coinvolto perde UNA
azienda agricola
(restano invariate le razioni di cibo già
raccolte)

Epidemia animale

Ogni giocatore coinvolto perde
UNA razioni di cibo

Abbondanza nel raccolto

Ogni giocatore coinvolto guadagna
UNA razione di cibo

Incidente petrolifero

Eliminare 2 pesci dagli oceani

Eruzione vulcanica

Le polveri oscurano il cielo: i giocatori
coinvolti perdono tutte le razioni di cibo
prodotte da UN territorio, tranne le razioni
di base – scalarle dal contatore

Dissesto idrogeologico

Ogni giocatore coinvolto perde
2 aziende agricole normali
oppure
1 azienda agricola intensiva

Siccità

Ogni giocatore coinvolto perde
DUE razioni di cibo

Sversamento in mare

Eliminare 1 pesce dagli oceani

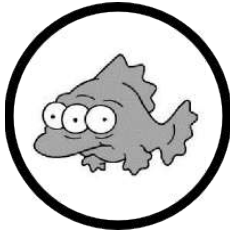
Tsunami

Ogni giocatore coinvolto perde
UNA azienda agricola
DUE razioni di cibo
UNA pedina popolazione

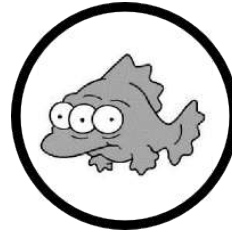
Inquinamento acque



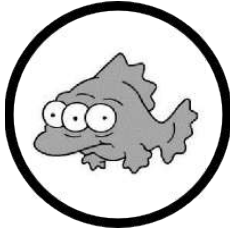
Per l'intero round tutte le acque
rimaste libere dei giocatori coinvolti
non possono venire usate per
l'insediamento di nuove aziende
agricole



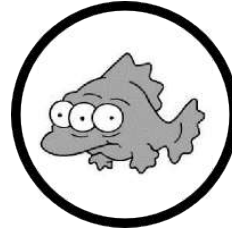
IMPREVISTI



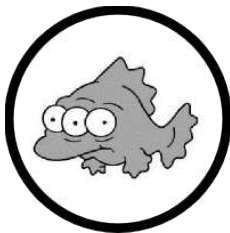
IMPREVISTI



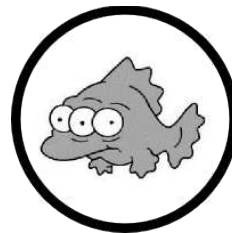
IMPREVISTI



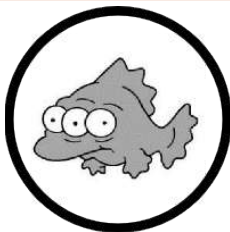
IMPREVISTI



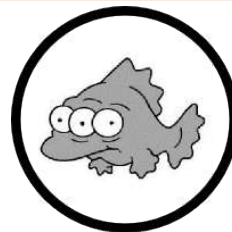
IMPREVISTI



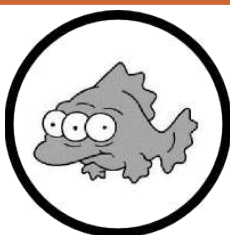
IMPREVISTI



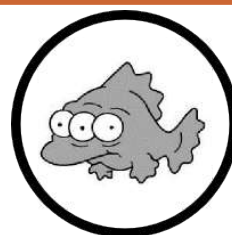
IMPREVISTI



IMPREVISTI



IMPREVISTI



IMPREVISTI

Mutazioni

Il giocatore o i giocatori con più PV aumentano di 1 POP.

Il giocatore o i giocatori con meno PV diminuiscono di 1 POP.

Scoperta nuove risorse in mare

Incrementare le risorse di combustibile di 4 TEP da suddividere tra le 2 colonnine di TEP comuni . Questi nuovi TEP non appartengono a nessuno ma possono venire usati (NON stoccati) da tutti i giocatori.

Autocombustione

1 TEP per ogni giocatore coinvolto va in fumo.

Vengono emesse 2 CO₂eq per ogni giocatore coinvolto

Incidente nucleare

Tutte le razioni di cibo di base dei giocatori coinvolti non possono venir usate per tutto l'intero round – scalarle dal contatore

Epidemia umana

Ogni giocatore coinvolto perde UNA pedina popolazione

Uragano

Ogni giocatore coinvolto perde UNA fabbrica

Incendio

Ogni giocatore coinvolto “simbolicamente” perde 2 foreste, con conseguente emissione di CO₂ (-2CO₂ per ogni giocatore coinvolto)

Meteorite

Ogni giocatore coinvolto “simbolicamente” perde 3 foreste, con conseguente emissione di CO₂ (-3CO₂ per ogni giocatore coinvolto)

Diplomazia #1

(turno)



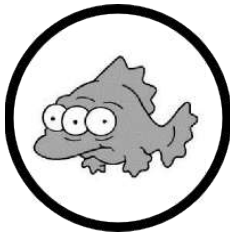
*Evita un conflitto tra 2 giocatori. Il giocatore “aggressore” non è obbligato ad accettare questa carta. Se il conflitto è evitato nel corso del turno attuale, tu e l'aggressore guadagnate entrambi **10PV***

Diplomazia #2

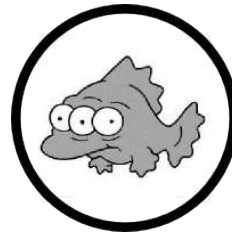
(turno)



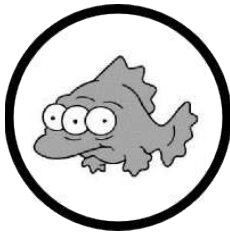
*Risolvi un conflitto tra 2 giocatori. Il giocatore “aggressore” è obbligato ad accettare questa carta. L'aggressore non potrà più attaccare quel giocatore per tutto il turno. Se non rispetta **-5PV***



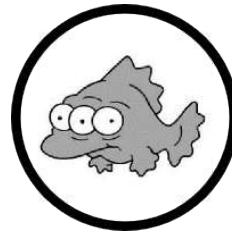
IMPREVISTI



IMPREVISTI



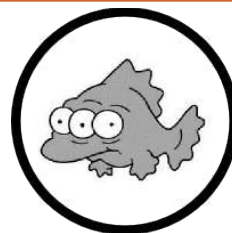
IMPREVISTI



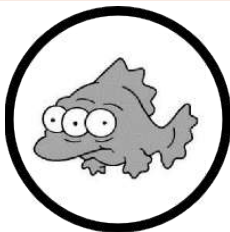
IMPREVISTI



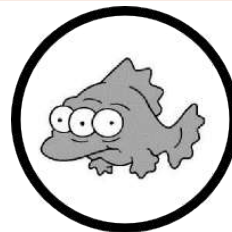
IMPREVISTI



IMPREVISTI



IMPREVISTI



IMPREVISTI



AZIONE



AZIONE

